

## BAB 2

### TINJAUAN HAKIKAT YOUTH CENTER

#### 2.1. Tinjauan Perkembangan Remaja

##### 2.1.1. Definisi remaja

Dari segi psikologis “remaja adalah restrukturisasi keadaan dari kondisi *entropy* ke *negentropy*”. *Entropy* adalah keadaan kesadaran manusia yang belum terususun rapi sehingga belum dapat berfungsi dengan baik. *Negentropy* adalah keadaan kesadaran manusia yang sudah tersusun dengan baik. Sehingga orang bersangkutan merasa dirinya utuh, bisa bertindak dengan tujuan jelas dan mampu bertanggung jawab.

##### 2.1.2. Perkembangan anak dan remaja

###### 2.1.2.1 Tahap Perkembangan Anak Sesudah Masa Bayi hingga Masa Remaja

Tahap-tahap perkembangan anak sesudah masa bayi sampai dengan masa remaja adalah sebagai berikut:

- a. Masa pra sekolah 2-5 tahun, dimana ciri-ciri perkembangannya adalah:
  1. Diusia 3 tahun terdapat perkembangan pesat pada kecakapan motoric.
  2. Pengamatan dan penginderaan berkembang
  3. Fantasi sangat luas dan seringkali menggambarkan khayalan mereka yang luar biasa.
  4. Mulai bersifat mengarah ke luar dan mulai terpengaruh oleh lingkungan.
  5. Peranan sosial mulai berkembang meski masih sederhana.
- b. Masa sekolah 6-12 tahun, dimana ciri perkembangannya adalah:
  1. Koordinasi psikomotorik berkembang, kesinambungan badan cukup baik.
  2. Fantasi berkurang dan mulai mengarah ke hal yang nyata/masuk akal.
  3. Intelegensi berkembang pesat, mulai mengenal logika.

4. Perkembangan sosial lebih baik, lingkungan sosial makin luas dan mulai membentuk kelompok bermain.
  5. Pengamatan dan penginderaan berkembang, anak telah mampu mengenal sifat benda dan bagian-bagiannya.
  6. Kemampuan bahasa telah berkembang menjadi bahasa sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain.
  7. Dorongan menggambar dan berkrasi berkembang untuk mengungkapkan apa yang ada di pikirannya, yang sumbernya adalah menyerap dari lingkungan sekitar.
- c. Masa remaja 13-21 tahun, ciri-ciri perkembangannya adalah:
1. Pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat. Lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan dewasa.
  2. Intelegensi berkembang disertai keinginan yang besar untuk mencoba hal-hal baru.
  3. Emosi yang meluap-luap dan terkadang menguasai pikiran realis mereka.
  4. Mulai mencari perhatian dari lingkungannya.
  5. Hubungan sosial antar remaja yang berlebihan, sehingga lebih terikat pada kelompok kecil mereka.

#### 2.1.2.2 Aspek perkembangan anak dan remaja

Aspek-aspek perkembangan anak dan remaja adalah sebagai berikut.

a. Aspek perkembangan motorik

Perkembangan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan adalah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur tersebut melaksanakan masing-masing perannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadannya.

b. Aspek pengembangan pengamatan

Mengamati adalah kegiatan yang menggunakan alat-alat indera seperti perbuatan melihat, mendengar, mencium, mengecap dan meraba. Anak akan lebih sensitif dengan warna, bentuk dan sifat benda.

Pada masa anak sekolah masih kurang memperhatikan bentuk yang digambarnya, mereka cenderung memperhatikan warnanya secara keseluruhan. Pandangan yang mengatakan, pengamatan dimulai dari memperhatikan *gestalt* hingga dalam perkembangan selanjutnya menuju kepada bagian-bagiannya. Proses pengamatan yang dimulai dari *gestalt* menuju ke struktur meliputi proses perkembangan yang dimulai dari masa kanak-kanak sampai dengan masa dewasa.

c. Aspek perkembangan fantasi

Anak memiliki fantasi yang luas sehingga dapat membuat gambar khayal dari karakter menurut imajinasi mereka berdasarkan apa yang mereka lihat dari lingkungannya. Sedangkan remaja memiliki kemampuan mengembangkan imajinasi dari keinginan mereka menjadi nyata. Cerita atau dongeng yang luar biasa sejak masa kanak-kanak sangat menarik perhatian, sehingga membawa pengaruh kepada kepribadiannya.

d. Perkembangan Gambar

1. Masa corat-coret (3-5 tahun) dimana coretan ini sebagai perwujudan kehendak dan ingin menyatukan sesuatu. Biasanya bersumber dari lingkungan sekitarnya.
2. Masa bagan/skema (5-7 tahun) dimasa ini gambar sudah mulai tampak dan ditangkap maksudnya.
3. Masa bentuk dan garis (7-9 tahun) merupakan masa peralihan dari menggambar ideologi (sesuai dengan pengamatannya) ke masa fisioplastis (sesuai dengan keadaan sebenarnya).
4. Masa silhuet (9-10 tahun) dimana anak telah mampu menggambar sesuai dengan kenyataannya. Menggambarkan

bentuk benda dengan ukuran dan dimensi yaitu seperti silhouette atau baying-bayang.

5. Masa perspektif (10-14 tahun) merupakan tahap kesempurnaan dari gambar anak karena anak telah mengenal kedalaman dari bentuk yang digambarnya, walaupun mungkin tidak dapat menggambarkan dengan baik.
- e. Aspek perkembangan berpikir  
Kemampuan daya ingat sejak masa anak-anak sampai dengan remaja menguat terutama pada hal-hal yang sifatnya logika. Biasanya mereka menjadi sangat suka sekali menghafal dan mulai memperhatikan sekelilingnya, ingin tahu dan menyelidiki.
- f. Perkembangan perasaan
  1. Perasaan intelek yaitu perasaan yang menyertai perbuatan berpikir, biasanya erat hubungannya dengan kemampuan menyelesaikan pekerjaan di sekolah. Anak biasanya haus akan ilmu, karena itu mereka suka belajar untuk memecahkan soal.
  2. Perasaan seksual makin meningkat di usia 12 tahun saat mereka mulai mengerti perbedaan antara teman laki-laki dan perempuan.
  3. Perasaan keindahan yaitu perasaan yang timbul ketika individu menghayati sesuatu yang ada hubungannya dengan indah atau buruk. Faktor pembawa dan lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan “perasaan keindahan” pada anak sekolah. Perasaan ini meningkat dimasa remaja, karena dimasa pubertas remaja ingin menyusun pendirian yang baru. Pribadi yang menjadi pusat pikirannya.
  4. Perasaan keagamaan yaitu perasaan yang menyertai individu ketika menghayati hubungan dengan Tuhan. Pada masa anak-anak masih belum mampu menentukan sikapnya

terhadap nilai-nilai keagamaan. Mereka hanya meniru dan menyesuaikan diri dengan pandangan hidup orang tuanya. Perasaan ini akan berkembang di masa remaja.

5. Perkembangan rasa sosial sudah mulai pada masa anak usia pra sekolah, pada masa itu, pada masa itu merupakan permulaan timbulnya kesadaran akan 'aku'-nya; dengan kata lain merupakan permulaan sikap objektif. Pada masa anak sekolah sudah mulai membentuk kelompok bermain sendiri, belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Pada masa remaja kehidupan sosial sangat tertarik kepada kelompok sebayanya, karena dalam kelompok kaum remaja dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan seperti kebutuhan dimengerti, dianggap, diperhatikan, mencari pengalaman baru, berprestasi, diterima statusnya, harga diri dan rasa aman yang belum tentu dapat diperoleh di rumah ataupun di sekolah.
6. Perkembangan kemauan mulai membentuk pada masa anak sekolah, karena mereka sudah pandai memberi kritik walaupun masih bersifat sederhana. Hal ini semakin berkembang pada masa remaja karena pada masa ini tingkat perkembangan pikiran semakin meningkat. Masa remaja banyak menaruh perhatian terhadap dunia luar, selalu aktif dalam kegiatan lingkungannya.

### 2.1.2.3 Karakter dan ciri khas remaja

Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan remaja dari masa anak-anak menuju dewasa, usia remaja memunculkan adanya beberapa karakter khas, yaitu:

- a. Mulai mementingkan kesempurnaan bentuk fisik karena remaja mulai tertarik dengan lawan jenisnya.
- b. Berusaha mengadakan interaksi sosial dan memperoleh kepercayaan dari kalangan dewasa.

- c. Mementingkan identitas dan eksistensi keremajaan serta berusaha menciptakan sistem nilai yang sesuai dengan keinginannya.
- d. Berusaha menciptakan sarana penyaluran ketegangan dan permasalahan yang dihadapi lewat hal-hal yang terkadang membahayakan.

Berkaitan dengan karakter khas remaja, ada beberapa sifat yang dimiliki oleh remaja yakni:

- a. Suka berpetualang dan menyenangi hal-hal yang bersifat menantang
- b. Idealisme yang tinggi terhadap berbagai hal, baik mengenai dirinya maupun lingkungan sekitar dirinya.
- c. Sangat antusias terhadap hal-hal yang baru sehingga manifestasi rasa ingin tahu yang besar.
- d. Memiliki sifat yang agresif dalam berbagai hal akibat gejolak emosional yang merupakan dampak dari perubahan hormonal yang ada dalam tubuh remaja.
- e. Optimis dalam menghadapi masalah.
- f. Sangat sensitive terhadap segala sesuatu mengenai diri dan lingkungan sebagai salah satu dampak dari perkembangan kemampuan kognitif dan gejolak emosional.
- g. Remaja seolah memiliki energy yang tidak terbatas akibat vitalis yang ditunjukkan dalam keiatan sehari-hari.

## **2.2. Tinjauan Umum Gelanggang Remaja /*Youth Center***

### **2.2.1. Definisi youth center**

*Youth* berarti remaja. Youth merupakan salah satu tahap perkembangan manusia. Ada banyak Definisi dari youth dilihat dari banyak perspektif diantaranya:

1. Merupakan salah satu bagian dalam selang kehidupan suatu individu: bagian dari perkembangan psikologi.

2. Merupakan salah satu elemen dalam pergantian kehidupan: suatu bagian dalam hidup yang ditandai dengan ketidak sempurnanya dalam hubungan sosial:
3. Youth atau remaja sebagai *inter-linking sphere* antara struktur mikro dan makro dalam suatu hubungan sosial.
4. Youth adalah suatu periode dari pertumbuhan kognitiv yang luas. Dalam tahap ini perkembangan pengetahuan dan kemampuan yang baru berkembang sangat cepat, dapat dilihat dari kemampuan belajar mereka.

Selain itu definisi dari Youth dapat dilihat dari beberapa aspek:

Tabel 2.1. Definisi Youth Center

Aspek	Awal	Akhir
Biologis	Mulainya pubersitas	Dewasa secara biologis
Emosi	Mengikuti kemauan diri sendiri ,Tidak mau dikontrol oleh orangtua, Emosi yang tidak stabil.	Emosi yang sudah stabil
Kognitif	Mulai berpikir secara logika dan mengembangkan cara berbeda dalam menyelesaikan masalah	Menyelesaikan masalah dengan memakai cara berpikir dewasa
Hubungan sosial	Bergeser dari orangtua ke teman yang sebaya	Mempunyai hubungan yang lebih baik dengan orang dewasa salah satunya orangtua
Pendidikan	Mulai dari pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Menyelesaikan kuliah atau pendidikan yang lebih tinggi
Umur	12	24

Sumber:

**Center** berarti pusat

1. Pusat, sentral, adalah bagian paling penting dari sebuah kegiatan atau organisasi Tempat aktivitas utama, dari kepentingan khusus yang dikonsentrasikan
2. Suatu tempat dimana sesuatu yang menarik aktifitas atau fungsi terkumpul atau terkonsentrasi.

Pokok pangkal atau yg menjadi pumponan berbagai-bagai urusan, hal, dsb (<http://www.artikata.com/arti-346535-pusat.html>). Jadi ,Pengertian *Youth Center* adalah Tempat yang menjadi pusat dari kegiatan yang berhubungan dengan perkembangan hidup remaja.

### **2.2.2. Pengertian gelanggang remaja**

Istilah gelanggang remaja merupakan terjemahan dar istilah Bahasa Inggris, *Youth Centre*. Kata gelanggang mengandung pengertian suatu arena atau tempat bertanding. Dengan demikian Gelanggang Remaja memiliki pengertian tempat bertanding atau berkompetisi para remaja dalam berbagai macam kegiatan.

Sehubungan dengan itu maka Gelanggang Remaja juga dapat dipahami sebagai suatu arena atau tempat yang bersifat tetap bagi para remaja untuk menyelenggarakan berbagai macam kegiatan secara teratur dan terarah dengan penanggung jawab tertentu. Di dalam gelanggang mereka dapat berekreasi dan berkreasi sesuai dengan aspirasi, hasrat, bakat dan niatnya serta dapat menggunakan fasilitas yang tersedia di tempat. Sehingga arena ini bermaksud memberikan fasilitas bagi penyaluran dan pengembangan aspirasi, hasrat dan minat yang kreatif dimana penyelenggaraannya berlandaskan pada unsur-unsur pendidikan dan rekreasi.

### **2.2.3. Tujuan gelanggang remaja**

#### **a. Tujuan Umum**

Menciptakan iklim yang sehat dan memberikan kemungkinan kreatifitas generasi muda berkembang secara wajar dan bertanggung jawab.

#### **b. Tujuan Khusus**

1. Mengusahakan agar generasi muda terlibat dalam proses kehidupan berbangsa dan bernegara serta pelaksanaan pembangunan nasional.



2. Menciptakan generasi muda yang kreatif, dinamis, terampil, bertanggung jawab dan berbudi luhur dalam rangka ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
3. Membantu generasi muda dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan di bidang mental spiritual, ilmu pengetahuan dan ketrampilan, kreasi seta rekreasi.

#### **2.2.4. Tugas dan fungsi gelanggang remaja**

Gelanggang Remaja memiliki tugas dalam menyelenggarakan pembinaan dan pengembangan generasi muda melalui penyediaan fasilitas dan program kegiatan. Sesuai dengan tugas tersebut, maka Gelanggang Remaja memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Menyediakan sarana dan prasarana kegiatan generasi muda antara lain kegiatan di bidang mental spiritual, ilmu pengetahuan dan ketrampilan serta rekreasi.
2. Menyiapkan program kegiatan dalam rangka memupuk dan menyalurkan aspirasi, hasrat, bakat dan minat generasi muda ke arah kegiatan yang positif.
3. Mengadakan kerja sama dengan instansi atau organisasi lain yang berkaitan dengan pembinaan dan pengembangan generasi muda.

#### **2.2.5. Jenis dan materi kegiatan**

Dari berbagai jenis kegiatan yang diselenggarakan di Gelanggang Remaja pada umumnya dapat dibagi menjadi tiga golongan jenis kegiatan.

- a. Kegiatan bidang mental spiritual, dimana mencakup materi kegiatan berupa:
  1. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
  2. Meningkatkan kesadaran berbangsa dan benegara
  3. Mempertebal idealism, patriotism dan harga diri
  4. Memperkokoh kepribadian, 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)

## **2.2.6. Pelaksanaan program kegiatan**

### **2.2.6.1 Peranan Gelanggang Remaja**

Dalam pelaksanaan program kegiatan Gelanggang Remaja dapat berperan secara aktif dan pasif. Dalam perannya secara aktif, Gelanggang Remaja melakukan perencanaan, pengaturan dan pelaksanaan program kegiatan. Dalam tugasnya secara aktif ini terdapat beberapa kemungkinan dalam pelaksanaan program.

1. Para remaja mengikuti program kegiatan hanya sebagai peserta saja.
2. Para remaja diikutkan secara aktif dalam pelaksanaan program.

3. Mengikutsertakan masyarakat, yaitu organisasi-organisasi jenis kegiatan yang bersangkutan, kelompok orang tua, organisasi atau kelompok lainnya.

Sedangkan dalam perannya secara pasif Gelanggang Remaja hanya melakukan kegiatan berupa penyediaan fasilitas yang diperlukan atau memberikan pelayanan jasa bagi pelaksanaan program kegiatan. Pelaksanaan program kegiatan pada dasarnya dilakukan oleh para remaja atau masyarakat.

#### 2.2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Pelaksanaan

Pelaksanaan program kegiatan Gelanggang Remaja sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah:

1. Fasilitas (tempat dan peralatan)
2. Biaya
3. Tenaga pembimbing
4. Desakan kebutuhan remaja setempat

Berkaca dari faktor-faktor diatas, satu sama lain saling mempengaruhi. Faktor-faktor fasilitas dan biaya akan tergantung pada kemampuan masyarakat dan pemerintah daerah setempat.

Demikian halnya faktor tenaga pembimbing akan menentukan apakah suatu program kegiatan dapat dilaksanakan seperti yang diharapkan. Tenaga pembimbing ialah pihak yang dipandang ahli dalam suatu bidang teknis tertentu. Para tenaga pembimbing yang dimaksud adalah seperti pengajar atau guru, pelatih atau instruktur dan organisator. Sehingga dapat dipahami walaupun fasilitas dan biaya tersedia tetapi bila tidak tersedia tenaga pembimbing maka program kegiatan tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Sedangkan faktor desakan kebutuhan remaja berpengaruh pada berhasil tidaknya pelaksanaan suatu program kegiatan. Program kegiatan Gelanggang Remaja diperuntukkan bagi para remaja. Oleh karena itu tanpa adanya partisipasi dari remaja maka program kegiatan tidak dapat dilaksanakan.

### 2.2.6.3 Penjadwalan Pelaksanaan

Program kegiatan yang berkesinambungan dapat diwujudkan dalam penjadwalan program kegiatan yang dilaksanakan di Gelanggang Remaja. Penjadwalan program kegiatan dapat disusun berdasarkan urutan seperti mingguan, bulanan, tri wulan, setengah tahun dan tahunan. Selain itu, penjadwalan pelaksanaan program kegiatan disusun dalam bentuk daftar yang memuat keterangan-keterangan mengenai:

1. Waktu (jam, tanggal, bulan dan tahun)
2. Jenis-jenis kegiatan
3. Tempat/ruangan
4. Pembimbing/penanggung jawab

Adanya jadwal pelaksanaan program kegiatan tentunya akan memudahkan pengaturan pemakaian ruangan, tugas tenaga pembimbing, persiapan sarana kegiatan dan memudahkan para remaja untuk mengikuti jenis-jenis kegiatan yang diselenggarakan.

### 2.2.7. Arah kegiatan yang akan diwadahi

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

### 2.2.8. Perumusan kegiatan yang akan diwadahi

Berangkat dari pernyataan bahwa Gelanggang Remaja merupakan fasilitas pembinaan yang berupa wadah pendidikan non formal, dimana

kegiatan yang berlangsung di dalamnya tidak berdasarkan kurikulum buku. Sehingga selanjutnya perlu dirumuskan kegiatan yang tepat guna, berdaya guna serta berhasil guna sesuai dengan aspirasi tuntutan kebutuhan remaja dan masyarakat.

#### 2.2.9.1 Pola kegiatan pembinaan

##### a. Sistem Pembinaan

Sistem pembinaan akan menentukan bentuk dan wadah yang ada, dimana sistem pembinaan ini meliputi:

###### 1. Sistem pembinaan satu arah

Untuk pengetahuan yang bersifat pasif seperti ceramah, penataran dan pemberian teori ketrampilan di dalam kelas.

###### 2. Sistem pembinaan dua arah

Untuk berbagai kegiatan diskusi, bertukar informasi, bimbingan belajar dan penyuluhan.

###### 3. Sistem pembinaan yang bersifat latihan berat

###### 4. Latihan pembinaan fisik seperti bulu tangkis, tenis meja, bola voli, bola basket, latihan musik dan menari.

##### b. Sifat Pembinaan

Sifat pembinaan disesuaikan dengan karakter remaja dan kebutuhan akan sasaran tertentu untuk masing-masing kegiatan. Sifat-sifat pembinaan tersebut antara lain adukatif, kreatif dan rekreatif.

##### c. Tingkat Kegiatan Pembinaan

###### 1. Kegiatan Primer

Tingkat kegiatan primer yaitu kegiatan utama yang akan diwadahi di Gelanggang Remaja dimana meliputi:

###### 2 Kegiatan yang berhubungan dengan pembinaan dan pengembangan kepribadian remaja seperti ceramah, diskusi dan kepustakaan.

###### 3 Kegiatan yang berhubungan dengan pembinaan sikap sosial kemasyarakatan bagi remaja.

- 4 Kegiatan yang berhubungan dengan pembinaan dan pengembangan daya kreasi remaja seperti kesenian dan pengembangan minat.
- 5 Kegiatan yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat rekreatifkomunikatif seperti koperasi remaja.

## 2. Kegiatan Sekunder

Kegiatan sekunder yaitu kegiatan yang menunjang kegiatan utama yakni:

- a) Kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan Gelanggang Remaja seperti pengelolaan pelaksanaan program dan pengelolaan fasilitas pembinaan.
- b) Kegiatan pelengkap yaitu kegiatan servis seperti parkir dan penyimpanan perlengkapan.

### 2.2.9. Sarana dan prasarana

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

#### 2.2.9.1 Fasilitas Prasarana Fisik

- a. 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:

- 1 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.
  - 2 Berbentuk beberapa unit atau ruangan yang masing-masing digunakan untuk menyelenggarakan satu atau lebih jenis kegiatan tertentu seperti sebagai berikut:
    - a) Kompleks, artinya beberapa unit gedung dalam satu area tanah misalnya gedung olah raga, gedung seni budaya dan gedung perpustakaan.
    - b) Satu gedung yang terdiri atas beberapa ruangan (satu atap) misalnya ruangan serba guna, ruang belajar dan ruangan rapat.
- b. 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.

#### 2.2.9.2 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.

#### 2.2.9.3 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).



### 2.2.10. Lokasi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja merupakan pusat pembinaan generasi muda yang juga merupakan pusat pendidikan non formal guna melengkapi pendidikan di sekolah dan di dalam keluarga. Oleh karena itu, lokasi Gelanggang Remaja hendaknya mengingat hal-hal di bawah ini:

- a. Mudah dijangkau masyarakat umum
- b. Dekat dengan lingkungan permukiman
- c. Jauh dari pusat keramaian seperti pertokoan, pasar dan stasiun
- d. Jauh dari tempat terlarang menurut kesusilaan dan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan jiwa remaja ke arah negatif.

Dalam kaitannya dengan wilayah, maka Gelanggang Remaja dapat dibangun di tingkat desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten/kotamadya dan propinsi. Sedangkan tipe mana yang akan dibangun tergantung pada kemampuan masyarakat dan pemerintah daerah dari wilayah yang bersangkutan.

## 2.3. Tinjauan Preseden Bangunan

### 2.3.1. Garry Comer Youth Center



Gambar 2.1. Garry Comer Youth Center Malam Hari  
Sumber: <http://www.archdaily.com>

Garry Comer (1927-2006) adalah penemu dari katalog pakaian *Land's End*. Ia 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.



Gambar 2.2. Garry Comer Youth Center Siang Hari  
Sumber: <http://www.archdaily.com>

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.



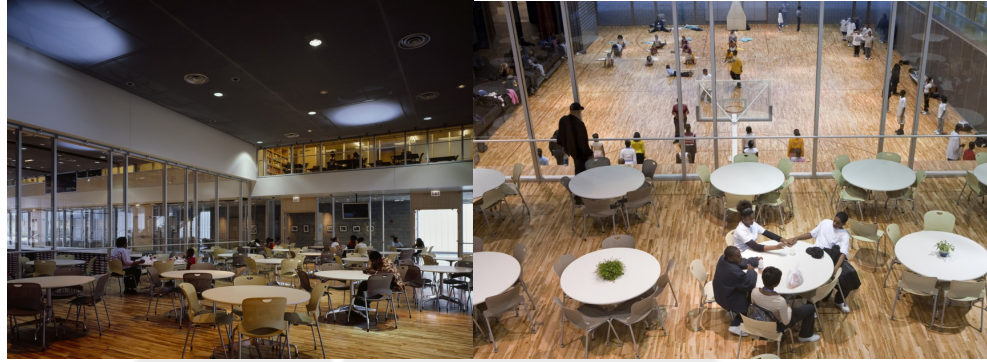
Gambar 2.3. Suasana Gymnasium Garry Comer YC  
Sumber: <http://www.archdaily.com>

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.



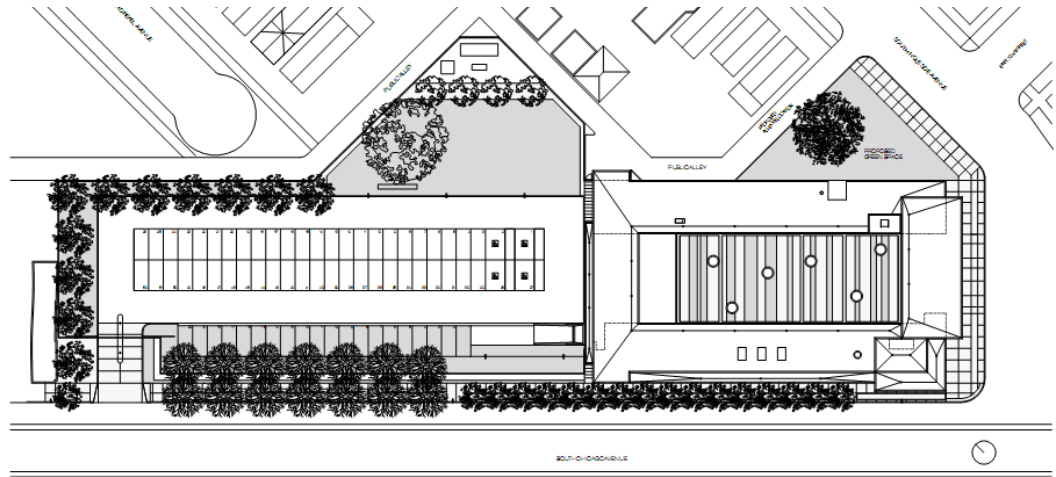
Gambar 2.4. Kaca Sebagai Pembatas Antar Ruang Kantin dengan Gymnasium  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

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.

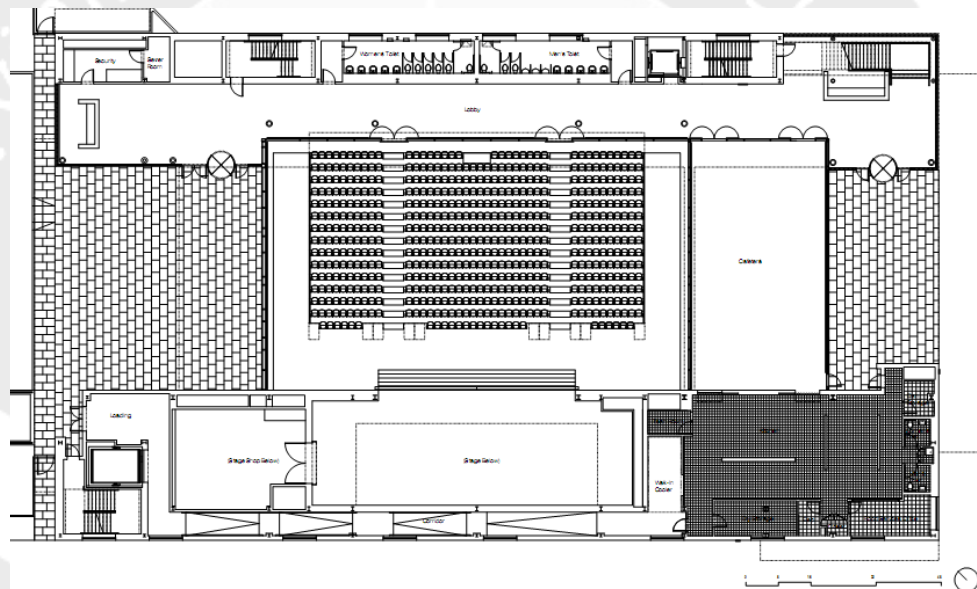
Desain atap hijau ini menampung enam sumur cahaya logam besar , yang berfungsi sebagai unsur ekspresi artistik dan juga memberikan pencahayaan matahari pasif ke gymnasium dan cafe yang berada di bawah taman tersebut. Selain itu terdapat jendela di sepanjang koridor sirkulasi lantai tiga hal ini agar 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 .



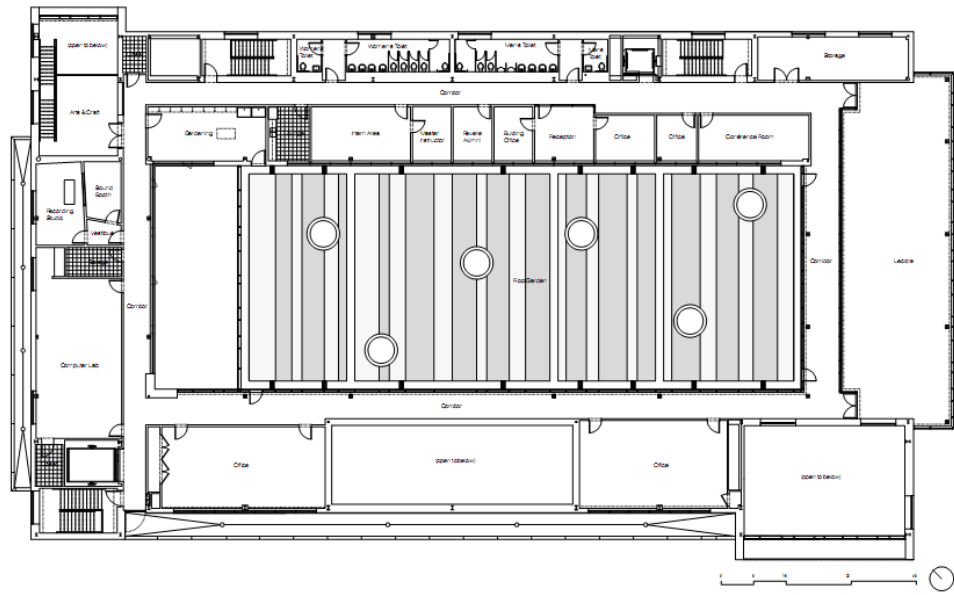
Gambar 2.5. Green Roof yang terletak di lantai 1 Garry Comer YC  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



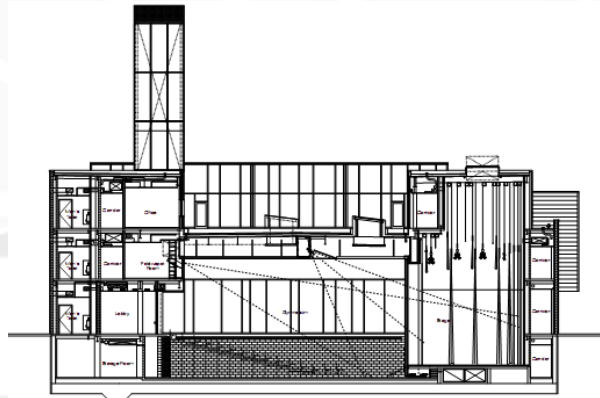
Gambar 2.6. Site Plan Garry Comer Youth Center  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



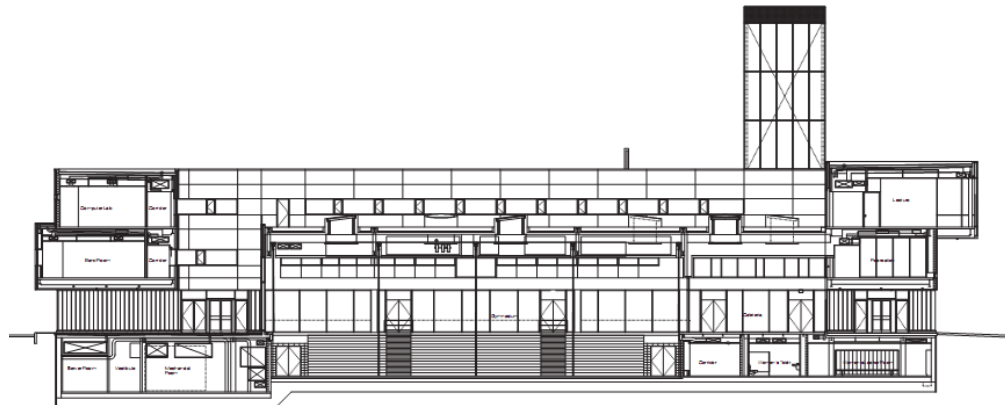
Gambar 2.7. Ground Plan Garry Comer Youth Center  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.8. Third Plan Garry Comer Youth Center  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.9. Potongan A Garry Comer Youth Center  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.10. Potongan B Garry Comer Youth Center  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

### 2.3.2. Sjakket Youth Club



Gambar 2.11. 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 2.12. Bangunan Pabrik di Sekitar Sjakket Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

Salah satu ruang fungsi ruangan kubah adalah sebuah gedung olahraga 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 2.13. Area Multi Purpose Area Skajett Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

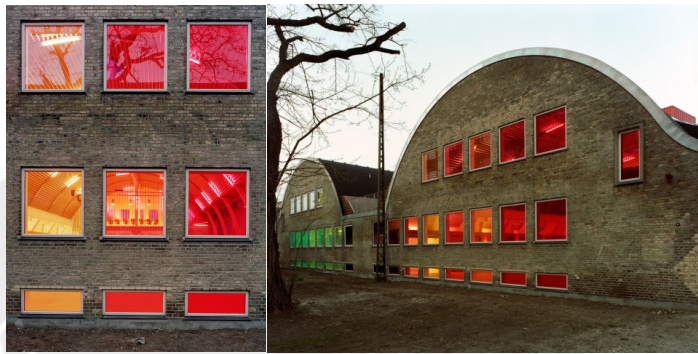


Gambar 2.14. Area Diskusi Skajett Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

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.

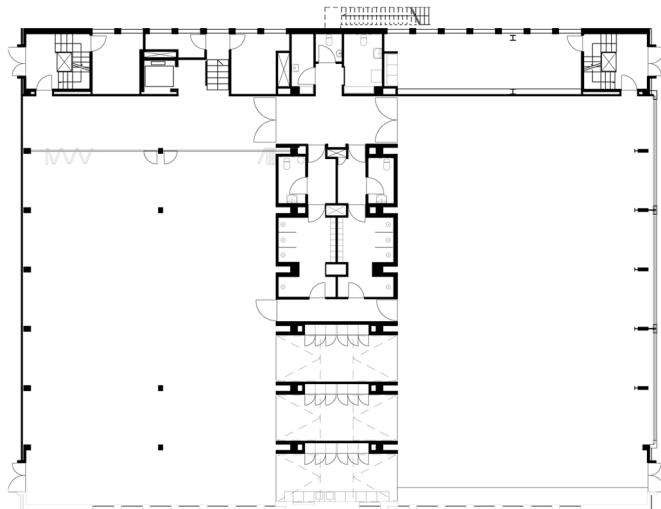


Gambar 2.15. Pewarnaan Jendela Skajett Youth Club  
Sumber: <http://www.archdaily.com>

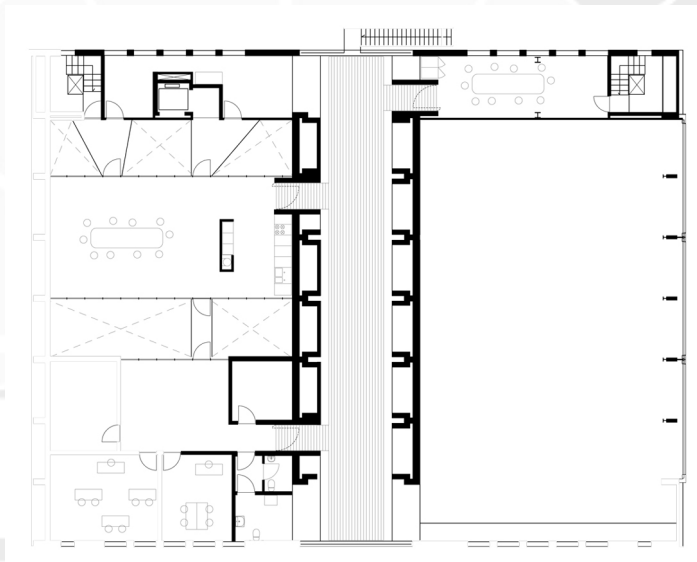
Interior bangunan direnovasi berubah total dari bangunan awalnya. Bangunan dibuat lebih futuristic dan terang sehingga tidak terlihat sebagai bangunan pabrik. Selain itu interior pada bangunan ini memameekan pewarnaan yang kaya sehingga dijauhkan dari budaya jalanan seperti graffiti pada tembok bangunan.



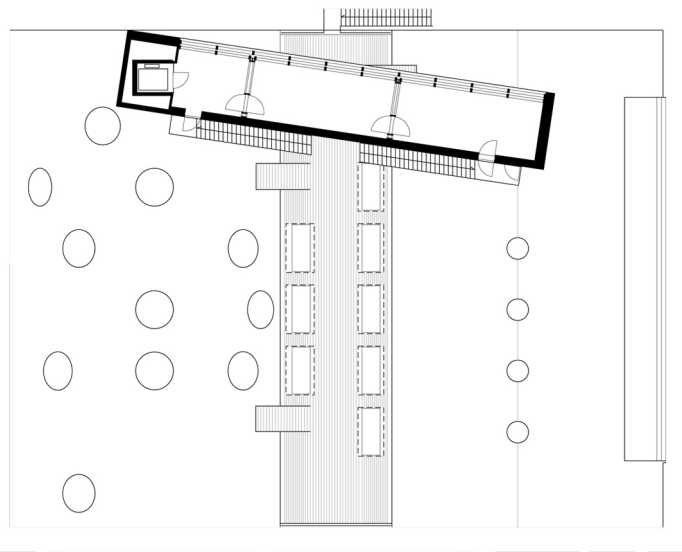
Gambar 2.16. Interior Area Multi Phurpose Area Skajett Youth Club  
Sumber: <http://www.archdaily.com>



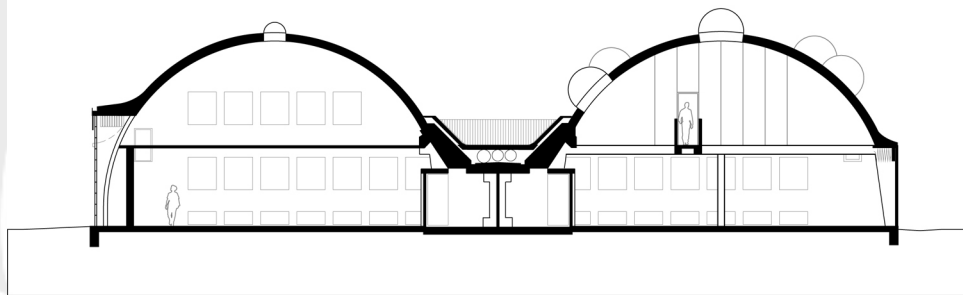
Gambar 2.17. First Plan Skajett Youth Club  
Sumber: <http://www.archdaily.com>



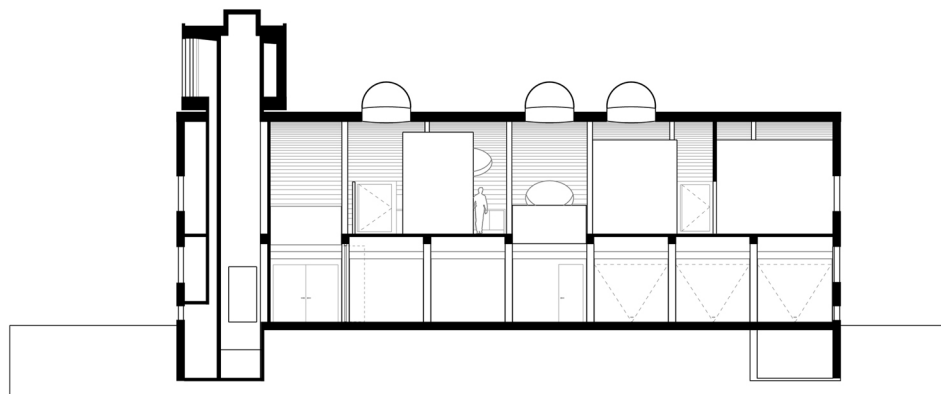
Gambar 2.18. Second Plan Skajett Youth Club  
Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.19. Third Plan Skajett Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.20. Potongan A Skajett Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>



Gambar 2.21. Potongan B Skajett Youth Club  
 Sumber: <http://www.archdaily.com>

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



Gambar 2.22. Tampak Air Combat Command Youth Center  
Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

Youth Center ini didirikan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup keluarga dari member Air Force United States of America.

Pemerintah telah menetapkan acuan-acuan dan standar fasilitas untuk meningkatkan kualitas dari fasilitas dan program Youth Center sendiri. program dari ACC Youth Center ini adalah untuk menghasilkan aktifitas yang komprehensif bagi remaja dalam perkembangan sosial, rekreasional, budaya, pendidikan, olahraga dan kesehatan. Berikut merupakan acuan standar ACC Youth Center:

#### 2.3.3.1 *First impressions*

##### a. Lokasi

1. Site dan Fasilitas Youth Center harus dekat dengan area perumahan, sekolah dan dekat dengan area kegiatan remaja lainnya.
2. Jauhkan lokasi Youth Center dengan area yang rebut atau ramai seperti area kemacetan, jalur pesawat dan area Industri.
3. Usahakan merenovasi fasilitas untuk Youth Center yang luas dan fleksibel untuk mengakomodasi seluruh kegiatan remaja.

##### b. Parkir

1. Sediakan lahan parker yang memadai untuk kapasitas tertinggi pengunjung masuk ke youth center.

2. Gunakan tanaman sebagai pelindung antar jalan dan parkir
  3. Sediakan area motor dan mobil di area yang berbeda
  4. Jaga area parkir agar tetap bersih dan tertata
  5. Identifikasi area parkir dan droping area
  6. Lokasikan parkir jauh dari depan bangunan dan jalan utama.
- c. Area Masuk Bangunan
1. Jagalah jendela dan pintu selalu bersih.
  2. Lokasikan tempat sampah dekat dengan area masuk dan jaga area masuk tetap bersih.
  3. Tempatkan tanda dan arah jalan dengan arahan yang sesuai.
  4. Tempatkan keterangan jam buka dan operasi di area *entrance* dengan jelas.
  5. Lokasikan area parkir sepeda dekat dengan area masuk bangunan.
- d. Lansekap
1. Identifikasi semua bagian taman aman untuk digunakan remaja dan anak-anak.
  2. Gunakan pohon, bebatuan dan tanaman hijau untuk melindungi bangunan
  3. Gunakan tanaman yang menarik dan tidak mengandung racun



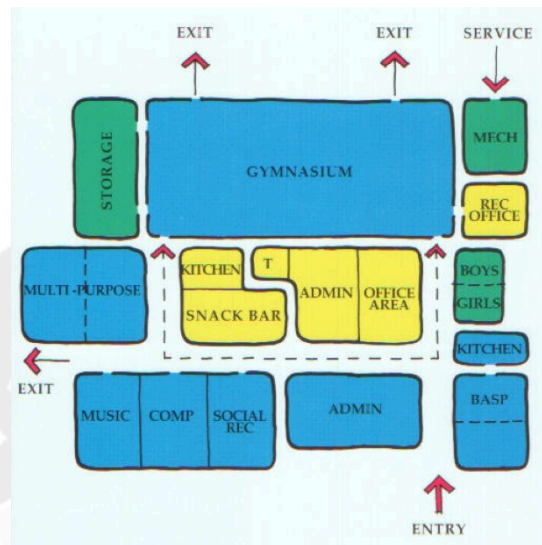
Gambar 2.23. Entrance ACC Youth Center



Gambar 2.24. Lansekap ACC Youth Center

Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

### 2.3.3.2 Program activity areas



Gambar 2.25. Program Activity ACC Youth Center

Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

#### a. Diagram Bangunan

1. Lokasikan area kantor untuk berhubungan dengan seluruh area public di seluruh Site.
2. Tempatkan area administrasi berdekatan dengan area kantor.
3. Tempatkan area lavatory staff diantara area kantor dan administrasi.
4. Tempatkan ruang Before dan After School (BASP) dekat dengan kantor dan area masuk bangunan untuk kenyamanan dalam check-in dan drop-off.
5. Lokasikan sebuah dapur kecil dengan kulkas, wastafel, microwave, oven dan gudang dekat dengan area BASP.
6. Posisikan area gymnasium dengan akses ke ruang ganti dan area keluar bangunan.
7. Tempatkan kantor rekreasi dekat dengan gym untuk memberikan hubungan visual.
8. Lokasikan kantin/ bar berdekatan dengan ruang permainan, gymnasium, dan admin/ ruang kantor.
9. Lokasikan ruang musik, ruang computer, dan sosial rekreasi dekat dengan satu sama lain dan dekat dengan *entrance* bangunan.

10. Tempatkan ruang serbaguna untuk dibagi menjadi beberapa area untuk beberapa aktifitas yang berbeda seperti area belajar, seni dan menari.
  11. Tempatkan area lavatori dekat dengan gymnasium dan ruang kelas.
  12. Tempatkan area keluar kebakaran dan alarm kebakaran di setiap divisi tempat.
  13. Tempatkan kamera pengawas di administrasi area dan area yang digunakan untuk remaja.
- b. Ruang Komputer
1. Buatlah ruang computer dapat diakses oleh kegiatan BASP dan kegiatan remaja lainnya.
  2. Berikan remaja kesempatan untuk menyelesaikan Pekerjaan Rumahnya (PR) dan untuk mengembangkan pelajaran computer.
  3. Organisasikan ruang untuk kegiatan remaja untuk bermain komputer dengan kegiatan berkumpul untuk mengerjakan tugas.
  4. Gunakan material karpet dan pelindung tembok yang tahan lama.
  5. Sediakan papan tulis.
- c. Ruang Musik
1. Sediakan kelas untuk kegiatan musical seperti pelajaran privat dan kegiatan berkelompok.
  2. Atur akustika dalam ruangan yang tidak mengganggu ruangan lain.
  3. Gunakan instrumen musik seperti piano, gitar, dan keyboard.
- d. Ruang Serbaguna
1. Menyediakan ruangan yang dapat menampung berbagai macam kegiatan seperti kesenian, kerajinan tangan dan permainan.
  2. Tempatkan lemari dan papantulis.

3. Gunakan telepon, tanaman, papan dan karpet untuk membuat lingkungan yang hangat, informative, menarik dan menyenangkan.
- e. Ruang Permainan
1. Lokasikan dekat dengan ruang kontrol permainan dan video game.
  2. Lokasikan jauh dari ruang computer dan ruang musik untuk memisahkan kebisingan yang akan mengganggu pelajaran.
  3. Gunakan lantai dan tembok yang tahan lama.
  4. Sediakan space yang memadai antara meja permainan dengan ruang gerak remaja.
- f. Ruang Rekreasi Outdoor
1. Sediakan alat-alat permainan yang sesuai dengan persyaratan keamanan.
  2. Sediakan untuk area terbuka yang bebas bermain.
  3. Sediakan ruang bola untuk rekreasi.
  4. Jaga area rekreasi luar bebas dari pecahan kaca, batu, dan benda-benda tajam lainnya.
  5. Tempatkan kepala sprinkler selevel dengan tanah.
  6. Buatlah zona aman 5ft antara area game dengan objek yang kasar atau tajam dan tembok.
  7. Amankan gawang permainan basket atau sepakbola dari bahaya terjadinya luka, jaga area belakang gawang bebas dari objek apapun.
  8. Gunakan gawang yang empuk, fleksibel dan terdapat tanda batas lapangan.
- g. Gymnasium
1. Pastikan gymnasium mempunyai dua daun pintu agar tidak menghalangi remaja yang cedera.
  2. Pakailah material yang gampang dibersihkan di setiap 10ft tembok terbawah gymnasium.



3. Perhatikan akustika dari langit-langit dan tembok gymnasium. Jauhkan dari material yang gampang patah.
4. Sediakan tembok yang empuk dibelakang gawang basket untuk menghindari cedera.
5. Sediakan area untuk mengakomodasikan peralatan voli.
6. Sediakan gawang basket yang fleksibel agar dapat dipakai oleh seluruh rentang umur remaja.
7. Sediakan papan score, sound.

h. *Before and After School Program (BASP)*

1. Sediakan toilet, wastafel, cabinet, gudang, dan peralatan lain di BASP.
2. Sediakan telepon, tanaman, papan untuk membuat tempat yang nyaman, informatif, atraktif dan menyenangkan.
3. Sediakan ruang jaga di setiap kelas.
4. Sediakan ruanagan kosong untuk mengakomodasi berbagai kegiatan.



Gambar 2.26. Ruang Komputer ACC Youth Center



Gambar 2.27. Ruang Musik ACC Youth Center



Gambar 2.28. Ruang Serba Guna ACC Youth Center



Gambar 2.29. Ruang Permainan ACC Youth Center



Gambar 2.30. Ruang Rekreasi Outdoor ACC Youth Center



Gambar 2.31. Gymnasium ACC Youth Center



Gambar 2.32. BASP ACC Youth Center

Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

### 2.3.3.3 Customer Service Areas

#### a. Ruang Resepsionis

1. Tempatkan ruang resepsionis di tempat yang mudah dijangkau.
2. Sediakan akses ke seluruh area Youth Center.
3. Jaga area terorganisir untuk memperlihatkan impresi pertama yang profesional.
4. Sediakan area untuk pembayaran program.
5. Gunakan tanaman dan lukisan untuk menimbulkan area yang hangat dan menarik.

#### b. Ruang Sosial

1. Sediakan ruangan sosial untuk menggunakan TV, VCR, musik dan ruang duduk yang nyaman.
2. Gunakan material yang tahan dan gampang dibersihkan.
3. Tempatkan majalah dan informasi pendidikan berdekatan dengan area duduk.
4. Tata tempat duduk untuk menonton TV dan kegiatan sosial.

#### c. Ruang Kantor

1. Buatlah tempat area staff dan area kantor untuk *volunteer* yang memadai.
2. Lokasikan area kantor yang dapat memantau visual secara optimal ke area tempat masuk, koridor dan aktivitas.

#### d. Administrasi

1. Buatlah area kantor direktur, BASP coordinator dan staf administrative di tempat yang berbeda-beda.
2. Sediakan sebuah area kerja yang luas untuk seluruh staff dan volunteer.
3. Sediakan system telepon di area staff.
4. Sediakan hubungan visual antara area admin dan kegiatan rekreasi remaja.

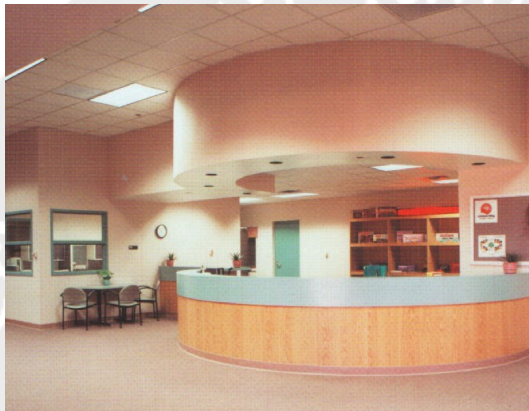
#### e. Dapur

1. Sediakan material lantai dan tembok yang tahan lama.

2. Sediakan microwave, oven, dan kulkas.
3. Sediakan area remaja untuk kegiatan memasak.

f. Snack Bar

1. Lokasikan snack bar berdekatan dengan dapur.
2. Sediakan area makan di kedua area.
3. Sediakan area jual di dekat snack bar.
4. Gunakan lantai dan tembok yang tahan lama.



Gambar 2.33. Ruang Resepsionis ACC Youth Center



Gambar 2.34. Ruang Sosial ACC Youth Center



Gambar 2.35. Ruang Administrasi ACC Youth Center

Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

#### 2.3.3.4 Support Areas

##### a. Toilet

1. Sediakan dispenser untuk wastavel, pengering tangan, tisu toilet dan tempat sabun.
2. Sediakan tempat sampah.
3. Sediakan fasilitas toilet yang berbeda untuk staf dan remaja.
4. Ventilasi, tembok yang kedap, dan langit-langit yang sesuai.
5. Sediakan kloset janitor.
6. Lokasikan area minum dengan akses yang mudah tanpa mempengaruhi sirkulasi dan menimbulkan masalah keamanan.

##### b. Loker

1. Gunakan loker yang dapat digunakan remaja dari semua umur.
2. Gunakan loker buka depan.
3. Gunakan lantai yang tahan lama untuk kegiatan sirkulasi yang tinggi.

##### c. Ruang Simpan

1. Lokasikan ruang simpan dekat dengan kegiatan kelas.
2. Sediakan pengering dan pembasah.
3. Pastikan adanya akses ke ruang simpan hanya untuk admin atau staff.

##### d. Ruang Mekanikal

1. Jaga temperature antara 70-78 Fahrenheit. Sediakan ventilasi untuk AC, jendela terbuka atau system ventilasi.
2. Jaga *level* pencahayaan antara 30-50 ft-candles untuk kegiatan normal dan 70 ft-candles untuk kegiatan kerja.
3. Sediakan pelindung *radiator, fireplace, registers, electrical fan, unit electrical heating* , dan pipa air panas.
4. Jaga temperature air panas 110 fahrenheit atau lebih rendah.
5. Lokasikan ruang mekanikal tertutup dari akses remaja.



Gambar 2.36. Ruang Loker ACC Youth Center  
Sumber: Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guide

