

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wendy Sunarya

NPM : 090113322

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:
GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Yang Menyatakan,


Wendy Sunarya

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

WENDY SUNARYA
NPM: 090113322

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 15 Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Ir. MK, Sinta Dewi, M.Sc.

Penguji II



F. Binarti, ST.,Dipl.,NDS.Arch

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Augustinus Madyana Putra ST.MSc

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Soesilo Boedi Leksono, M.T.

GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Wendy Sunarya

INTISARI

Pendidikan pada hakekatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (Intelektual), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (Karakter). Menjadikan manusia cerdas dan pintar bisa jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit.

Dalam Perkembangannya, anak muda lebih bebas dan leluasa mencari kegiatan dan lingkungan sosial baru di luar lingkungan keluarga, sekolah ataupun tempat ibadah. Berbeda dengan masa anak-anak hingga remaja ketika pendidikan karakter sangat besar dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Sekolah-sekolah yang ada cenderung lebih berfokus pada nilai akademik, sedangkan dari pihak orang tua memiliki keterbatasan pengetahuan tentang pendidikan karakter itu sendiri.

Keberadaan Gelanggang Pemuda di Yogyakarta merupakan sarana untuk pendidikan karakter anak muda dengan menyediakan kegiatan-kegiatan yang tidak hanya bersifat menghibur saja, tetapi juga yang dapat mengedukasi serta dapat menjalin interaksi yang baik antar sesama anak muda. Pendidikan karakter yang ditawarkan pada gelanggang pemuda ini berorientasi pada tercapainya tugas perkembangan pada anak muda yaitu tugas perkembangan di masa dewasa awal. Gelanggang pemuda di Yogyakarta yang sasarannya adalah anak muda, mewadahi berbagai kegiatan anak muda dengan suasana ruang edukatif, rekreatif dan interaktif yang menyesuaikan masa perkembangan yang sedang dialami anak muda yaitu masa perkembangan dewasa awal.

Ada 9 kategori desain di dalam mewujudkan suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi perkembangan masa dewasa awal, yaitu : Aktif, Inovatif, Supportif, Refresh, Dinamis, Kebebasan, atraktif, Komunikatif dan Validasi sosial. Kategori-kategori tersebut ditransformasikan ke dalam desain melalui elemen-elemen kualitas ruang : bentuk ruang, warna, tekstur/material, proporsi, skala, definisi ruang, derajat bukaan, cahaya dan pemandangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada , Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang diberikan kepada Penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan *Gelanggang Pemuda di Yogyakarta* ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan yudisium untuk mencapai derajat sarjana teknik (s-1) pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya , Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Ibu Ir. Mk, Sinta dewi, M.Sc., selaku Pembimbing I atas perannya sebagai dosen sekaligus teman yang mendidik, mengayomi, dan menginspirasi selama perjalanan melakukan studi di kampus hingga tugas akhir ini selesai.
- Ibu F. binarti, ST., Dipl., NDS. Arch., selaku Pembimbing II atas perannya sebagai ibu yang senantiasa memberikan semangat dan arahan dengan sabar.
- Mama dan Papa saya atas segala curahan kasih yang tidak bertepi
- Adik saya Wenny Silviani (vivi) yang selalu menjadi tempat curahan hati di saat suka dan duka
- Teman seperjuangan satu kampus : Adit, Budi, David, Rimba, Basra dan Viktor yang sering berbagi ilmu, cerita dan pengalaman
- Orang-orang terdekat : William Cendra, Mateus kwan, Kira, Lolla, atas motivasi, dukungan dan inspirasi yang telah diberikan
- Serta semua rekan yang karena begitu banyaknya nama maka dengan segenap permohonan maaf , tidak dapat tertulis dalam halaman ini.

Penulisan ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran yang membangun, sangat diharapkan demi perkembangan selanjutnya. Akhir kata, semoga penulisan ini bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta

Wendy Sunarya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	Vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	ix

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan	7
1.2 Rumusan Permasalahan	10
1.3 Tujuan dan Sasaran	11
1.4 Pendekatan Studi	11
1.5 Metode Studi	11
1.6 Sistematika Penulisan	12

BAB II. GELANGGANG PEMUDA DENGAN SUASANA RUANG YANG EDUKATIF, REKREATIF DAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN MASA DEWASA AWAL.

2.1 Gelanggang Pemuda	13
2.1.1 Pengertian Gelanggang Pemuda	13
2.1.2 Tinjauan Umum Tentang Generasi Muda	13
2.1.2.1 Pengertian Generasi Muda	13
2.1.2.2 Pendidikan Karakter	15
2.2 Pengertian Edukatif, Rekreatif, dan Interaktif Secara Umum	18
2.3 Perkembangan Dewasa Awal	19
2.3.1 Perubahan Fisik.....	19
2.3.2 Perubahan Kognitif	20
2.3.3 Perubahan Sosio Emosional	21

2.3.4 Tugas Perkembangan Masa Dewasa Awal	22
 BAB III. GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA	
3.1 Tinjauan Gelanggang Pemuda	27
3.1.1 Deskripsi Proyek	27
3.1.2 Prinsip Perancangan Gelanggang Pemuda	27
3.1.3 Fasilitas Gelanggang Pemuda	29
3.2 Tinjauan Umum Yogyakarta	36
3.2.1 Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar	36
3.2.2 Sarana Pendidikan Yogyakarta	37
3.2.3 Sarana Hiburan Yogyakarta	37
3.3 Yogyakarta Sebagai Lokasi Proyek	38
3.3.1 Kriteria Pemilihan Lokasi	38
3.3.2 Pemilihan Tapak.....	39
3.3.3 Kondisi Tapak Terpilih.....	42
 BAB IV. ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
4.1. Analisis Perencanaan	43
4.1.1 Analisis Fungsi	43
4.1.2 Ruang	47
4.1.2.1 Kebutuhan Ruang	47
4.1.2.2 Besaran ruang	49
4.2. Analisis Perancangan	49
4.2.1. Analisis Tapak	59
4.2.1.1. Ukuran dan Peraturan	59
4.2.1.2. Eksisting Tapak	60
4.2.1.3. Aksesibilitas Ke Tapak	61
4.2.1.4. Pemandangan Dari Tapak dan Ke Tapak	62
4.2.1.5. Kondisi Pencahayaan Cahaya, Angin dan Suara ..	63
4.2.2 Analisis Suasana Ruang Melalui Pendekatan Psikologi Perkembangan Remaja Dan Dewasa Awal	66
4.2.3 Transformasi Kategori Ke Dalam Desain Arsitektural	71
4.2.3.1 Transformasi Suasana Ruang Edukatif	73
4.2.3.2 Transformasi Suasana Ruang Rekreatif	79

4.2.3.3 Transformasi Suasana Ruang Interaktif	85
---	----

BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5. 1. Konsep Tapak	92
5. 2. Konsep Tata Massa	93
5. 3. Konsep Ruang	94
5. 4. Konsep Tatahan dan Kualitas Ruang	96
5. 5. Konsep Struktur	102
5. 6. Konsep Air Bersih dan Air Kotor	103
5. 7. Konsep Drainase	103
5. 8. Konsep Pencahayaan	104
5. 9. Konsep Penghawaan.....	105
5. 10. Konsep Sistem Perlindungan pada Bahaya Kebakaran	105
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR GAMBAR

1.1 Penduduk Yogyakarta menurut kelompok umur.....	4
1.2 Persentase olahraga yang paling sering dilakukan dalam seminggu oleh kelompok umur 10 tahun ke atas	5
1.3 Pintu Gerbang Youth Center Yogyakarta	6
2.1 Keterkaitan antara komponen moral antara dalam rangka pembentukan Karakter yang baik menurut Lickona.....	15
2.2 Segitiga Cinta Stenberg	22
3.1 Pengelompokan ruang pada Gelanggang Pemuda.....	28
3.2 Sirkulasi pada Gelanggang Pemuda	28
3.3 Tatahan Ruang pada Tempat Fitnes.....	31
3.4 Ruang Seminar.....	35
3.5 Ruang Seminar yang dapat digabungkan.....	35
3.6 Ruang Konseling	36
3.7 Lokasi Tapak dan Sekitarnya	40
3.8 Alternatif Tapak	41
3.9 Tapak Terpilih dan Lingkungan Sekitarnya	42
4.1 Tapak Terpilih dan Lingkungan Sekitarnya	45
4.2 Sistem Pengelolaan Gelanggang Pemuda	45
4.3 Zoning Kegiatan	46
4.4 Ukuran dan Peraturan	59

4.5 Existing Site	60
4.6 Akseibilitas Tapak	61
4.7 Tanggapan Akseibilitas Tapak	61
4.8 Pemandangan keluar Tapak	62
4.9 Pemandangan ke dalam Tapak	62
4.10 Tanggapan Pemandangan Tapak	63
4.11 Kondisi Angin	63
4.12 Tanggapan Kondisi Angin	64
4.13 Pencahayaan Matahari	64
4.14 Tanggapan Pencahayaan Matahari	65
4.15 Kebisingan Tapak	65
4.16 Tanggapan Kebisingan Tapak	66
4.17 Kualitas Ruang	72
4.18 Sirkulasi Menembus Ruang-Ruang	73
4.19 Jenis Sirkulasi	73
4.20 Sirkulasi Melalui Ruang-Ruang Kegiatan	74
4.21 Kayu bekas sebagai media tanam	76
4.22 Pecahan keramik untuk lantai	77
4.23 Aplikasi botol pada bangunan	77
4.24 Pecahan Genteng	77
4.25 Zona Interaksi	78

4.26 Sirkulasi sebagai ruang yang dapat dijadikan sebagai ruang-ruang publik tempat berkumpul.....	79
4.27 Bukaannya Bersebrangan	79
4.28 Organisasi Ruang yang memanfaatkan Ruang Luar	80
4.29 Bidang Horizontal yang Tidak Rata	80
4.30 Sirkulasi Jaringan	80
4.31 Tekstur yang Organik atau tidak rata pada ruang luar	81
4.32 Komposisi acak pada vegetasi taman	81
4.33 Pencapaian dari Samping.....	81
4.34 Jalur Sirkulasi melengkung	82
4.35 Konfigurasi Bentuk dinamis	82
4.36 Skala normal	83
4.37 Bukaannya yang Tinggi	84
4.38 Akses Ruang Luar yang Banyak	84
4.39 Definisi Ruang Kegiatan pada Ruang Luar	85
4.40 Red dot hotel (kiri) dan Gedung Pacific (kanan)	86
4.41 Bentuk Kontras	86
4.42 Lembaran baja ringan lapis zinc-aluminium dengan profil trapezoidal sama dengan atap	87
4.43 Warna dan material mendefinisikan ruang.....	88
4.44 Bukaannya untuk menunjukkan kegiatan dalam ruangan	89
4.45 Bukaannya yang membingkai pemandangan	89

4.46 Bidang Horisontal.....	90
4.47 Bentuk Radial	90
4.48 Visual Exposure	90
4.49 Definisi Ruang,Sesaat sesudah masuk pada bangunan	91
5.1 Konsep Tapak	92
5.2 Konsep Tata Massa	93
5.3 Hubungan Ruang	95
5.4 Lobby Berbentuk Setengah Lingkaran	96
5.5 Definisi Ruang Sirkulasi secara horisontal dengan kenaikan dan warna	96
5.6 Taman Dalam	99
5.7 Selasar Luar	99
5.8 Tangga pada Ruang Luar	100
5.9 Tatanan dan Kualitas Lansekap	100
5.10 Orientasi Bangunan dan Sirkulasi Ruang Luar	101
5.11 Aplikasi material Bekas	102
5.12 Sistem Air Bersih	103
5.13 Konsep Pencahayaan Alami	104
5.14 Konsep Pengudaraan Alami	105