

YOUTH CREATIVE CENTER DI YOGYAKARTA

Vincent Santoso¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta

e-mail: vincent.santoso@hotmail.com

As we all know a country that has an advanced economy is always supported by qualified human resources. In today's era, informal education has been getting more attention because it can provide a significant role in creating a qualified human resources to be able to compete in this globalizing world. Yogyakarta is often known as a city of art, culture and education and has also expected to develop creative industries as a new economic power. However she is lacking of a conducive facilities and places that could support children and young people to learn and grow in creative industries sectors to the fullest potential. Therefore, by building Youth Creative Center at Yogyakarta which teaches three major fields that have a large part in the working world like art and culture, design and media and communication. Youth Creative Center at Yogyakarta can enhance the creativity of its users by the spatial arrangement of the inside and outside which gives effect to the user's senses through Psychology Architecture so that users can be more creative and push the creative industries of Yogyakarta.

Kata Kunci : Creative Industries, Children And Youth, Psychology Architecture, Creativity, Spatial Arrangement Of The Inside And Outside.

Seperti yang kita ketahui di negara yang tingkat perekonomian maju ditjunjang oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Di era zaman sekarang pendidikan informal sudah mendapatkan perhatian yang lebih karena mampu memberikan peranan yang cukup besar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas untuk mampu bersaing di dalam era globalisasi ini. Kota Yogyakarta yang sering dikenal sebagai kota seni, budaya dan pendidikan kurang memiliki fasilitas dan tempat yang mendukung anak-anak dan remaja untuk belajar dan berkembang dalam bidang industri kreatif. Kota Yogyakarta diharapkan mampu mengembangkan industri kreatif menjadi kekuatan ekonomi baru karena tidak bisa dipungkiri perlu adanya fasilitas-fasilitas dan lingkungan yang mendukung suasana belajar dan mengajar yang kondusif agar mampu mengembangkan potensi-potensi secara maksimal. Oleh karena itu perlu adanya bangunan *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang terdapat tiga bidang mayor dalam proses belajar mengajarnya yaitu art & culture, design dan media & communication yang mempunyai bagian besar dalam dunia kerja. *Youth Creative Center* di Yogyakarta dapat meningkatkan kreativitas dengan tatanan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang memberi pengaruh bagi inderawi pengguna melalui pendekatan Psikologi Arsitektur untuk tetap berkreasi dan mendorong industri kreatif Yogyakarta.

Kata Kunci : Industri Kreatif, Anak-anak dan Remaja, Psikologi Arsitektur, Kreativitas, Tata Ruang Luar dan Tata Ruang Dalam.

¹ Vincent Santoso adalah Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada zaman sekarang, ilmu dan teknologi terus berkembang secara pesat sehingga memicu terjadinya persaingan yang ketat di kehidupan manusia. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas, untuk mampu bersaing di dalam era globalisasi ini.

Pendidikan mempunyai beberapa fungsi di dalam kehidupan, salah satunya di bidang ekonomi. Seperti yang kita ketahui, negara yang tingkat perekonomiannya maju ditunjang oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan yang berkualitas dan berjenjang dari usia anak, remaja dan dewasa akan sangat mendukung di dalam lingkungan kerja.

Gubernur DIY mengatakan bahwa anak-anak muda sekarang sebaiknya memiliki keahlian lain karena ijazah sekolah tidak cukup untuk bersaing dilapangan kerja. Selain itu, Wakil Ketua DPRD juga mengatakan bahwa industri kreatif adalah kekuatan ekonomi baru yang perlu dikembangkan di Yogyakarta.

Kota Yogyakarta sebagai kota seni, budaya dan pendidikan memiliki berbagai sanggar seni industri kreatif tetapi dari sisi pengolahan tata ruang bangunan yang mampu meningkatkan kreativitas pengguna masih kurang memadai.

Hal ini yang akan menjadi titik tolak bagi Youth Creative Center di Yogyakarta yang mampu mendorong

para pengguna bangunan untuk berkreasi, berkarya dan mendorong industri kreatif Yogyakarta.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang dapat meningkatkan kreativitas dengan tatanan ruang dalam dan luar yang memberi pengaruh bagi inderawi pemakai dengan pendekatan psikologi arsitektur ?

Tujuan Penulisan

Mewujudkan rancangan bangunan *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang dapat meningkatkan kreativitas melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam berdasarkan gagasan desain psikologi arsitektur.

Ruang Lingkup Penulisan

Pembahasan obyek studi yang akan diolah dalam penulisan adalah penekanan pada aspek dasar arsitektural pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mampu meningkatkan kreativitas. Tata ruang luar dan ruang dalam yang akan diolah mencakup suprasegmen dan elemen arsitektural seperti bentuk, bahan, warna, tekstur dan bukaan

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan analogi tatanan ruang luar dan tatanan ruang dalam yang berdasarkan dari gagasan desain arsitektur sekolah industri kreatif dan Psikologi Arsitektur untuk meningkatkan kreativitas anak dan remaja ketika berbelajar.

TINJAUAN UMUM

Pengertian *Youth Creative Center*

1. *Youth* dalam bahasa Indonesia adalah masa muda. Menurut Kamus Oxford Online, pengertian *Youth* adalah suatu periode pengembangan awal antara masa kanak-kanak dan kedewasaan.

2. *Creative* dalam bahasa Indonesia adalah kreatif. Menurut Kamus Oxford Online, pengertian *creative* adalah suatu keahlian atau tindakan yang melibatkan penggunaan keterampilan dan imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau sebuah karya seni.

3. *Center* dalam bahasa Indonesia adalah pusat. Menurut Kamus Umum Inggris Indonesia, (2011), pengertian *center* adalah : Tempat yang menjadi pokok kedudukan/ kegiatan. Sesuatu yang menjadi sasaran perhatian.

Jadi, *Youth Creative Center di Yogyakarta* adalah suatu pusat untuk memamerkan menginformasikan materi kreatif dan belajar industri kreatif bagi kaum usia muda.

Fungsi *Youth Creative Center*:

Youth Creative Center adalah tempat yang menyediakan atmosfer untuk anak – anak dan remaja belajar dan mendalami ilmu industri kreatif bersama. Untuk klasifikasi bangunan, *Youth Creative Center* masuk dalam tipologi bangunan gedung pendidikan, *magnet school* atau sekolah informal, museum, pameran dan hiburan. Gedung *Youth Creative Center* mempunyai fasilitas

untuk kegiatan belajar industri kreatif seperti pentas seni, teknis teater, seni rupa, musik, desain dan arsitektur, kerajinan, tata busana, periklanan, *digital media* dan *software, film, video* dan *fotography* dan *broadcast*.



Gambar 1 : LASALLE Studio
Sumber [www.lasalle.edu.sg / rehearsal-dance-studios/](http://www.lasalle.edu.sg/rehearsal-dance-studios/)

Membuat tempat *Youth Creative Center* lebih edukatif dan rekreatif, maka tempat akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti kafetaria, taman bermain, toko buku dan tempat pertunjukan auditorium, galeri dan museum

Fungsi Bangunan *Youth Creative Center* mempunyai 3 karakteristik kegiatan :

1. Apresiatif : Kegiatan memberikan penghargaan, pemahaman, dan penilaian.
2. Rekreatif : Kegiatan bersifat rileks, ringan dan santai untuk menikmati suasana dan karya seni
3. Kreatif : Siswa dan siswi sebagai pelaku dapat menghasilkan sesuatu yang berupa karya seni.



Gambar 2 : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Sumber : <http://jogjanews.com>

LOKASI TERPILIH

Lokasi Tapak

Lokasi Tapak berada di kawasan Jalan Nangka II, Maguwoharjo, kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta. Tepatnya di sejalan Ring Road Utara.



Gambar 3 : Kondisi Tapak Maguwoharjo
Sumber: Olah Data Penulis dari Google Earth, 2015

Data Umum Tapak

- Tapak adalah lahan sawah dan dikelilingin oleh ruang terbuka hijau, pertanian, pelayanan umum, pendidikan, ruko, masjid dan permukiman kampung.
- Tapak berbatasan langsung dengan jalan umum di sisi Barat dan Utara. Perumahan disisi Barat, Masjid disisi Utara, sawa disisi Selatan dan pepohonan dan perumahan disisi Timur.

- Lokasi tapak bangunan dapat di kunjungi dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun berjalan kaki. Menuju tapak bisa melewati Jalan Ring Road Yogyakarta dan memasuki jalan kecil di sebelah utara sedalam +/- 250m.
- Total area tapak = $(100 \times 100)\text{m} = 10,000\text{m}^2$

Peraturan Pemerintah

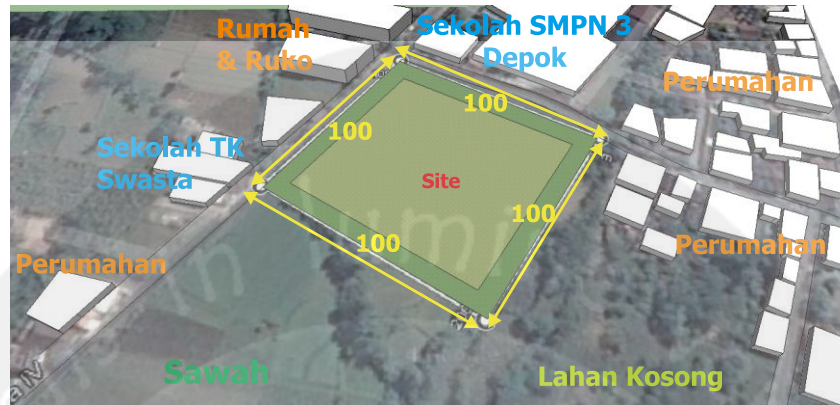
Peraturan Pemerintah terkait lokasi yang berada di daerah Maguwoharjo , antara lain :

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 40-60%
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 1,2 – 2,0 dan Ruang Terbuka Hijau (RTH) 40%
3. Tinggi Bangunan Maksimal 36 m berdasarkan radar untuk pesawat terbang
4. Rooi bangunan garis sempadan bangunan 10 -14m
5. Rooi sungai = 0,5 dari lebar badan sungai diukur dari bibir sungai

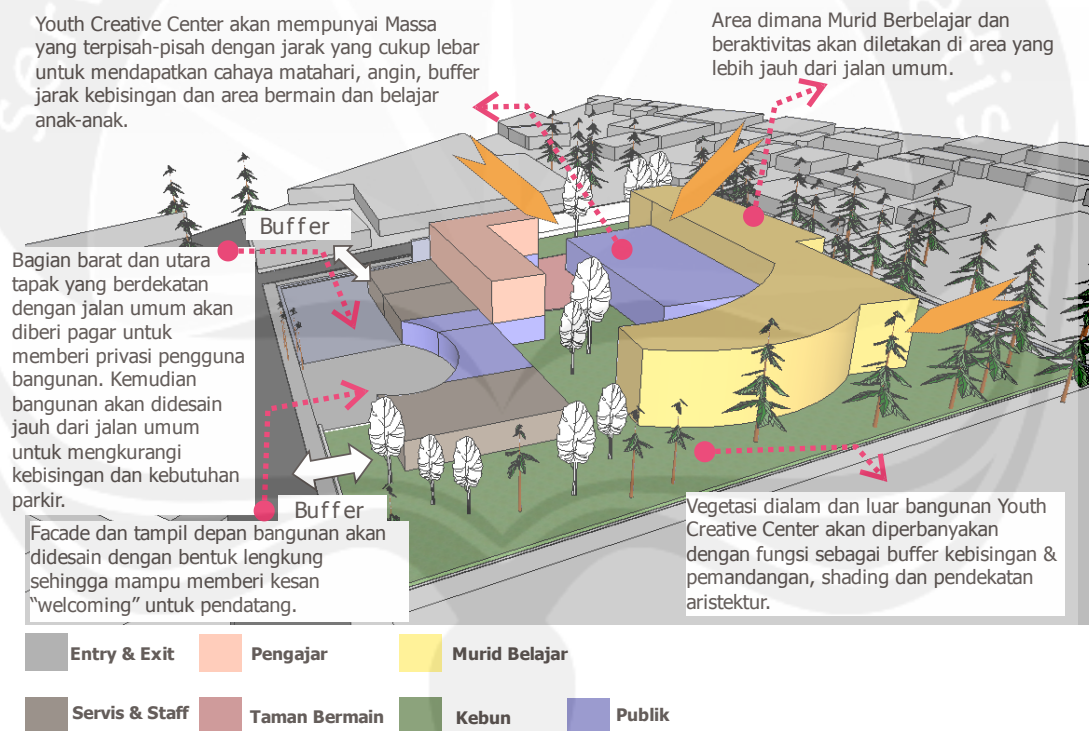
Adapun kriteria-kriteria pemilihan lokasi pada *Youth Creative Center* di Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

1. Ketersediaan Lahan
2. Aksesibilitas
3. Lingkungan dan Daya Dukung
4. Potensi Jumlah Konsumen dan Pesaing
5. Merupakan Wilayah yang Sejuk

SINTESIS ANALISIS TAPAK



Gambar 4. Situasi dan Ukuran Site
 Sumber : Olah Data Penulis dari Google Earth, 2015



Gambar 5. Gubahan Massa Analisis Tapak
 Sumber : Analisis Pribadi, 2015

TINJAUAN ARSITEKTURAL

Pengertian Psikologi Arsitektur

Arsitek telah mempercayai bahwa tempat yang kita tinggal dan menghabiskan hidup dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku. Psikologi Arsitektur adalah proses psikologis manusia kepada lingkungannya, seperti bagaimana ruangan mampu mempengaruhi perasaan, berpikir, sifat dan berinteraksi secara intuitif. Psikologi Arsitektur mempunyai tujuan untuk membuat lingkungan hidup lebih manusiawi. Penemu analitis psikologis Carl Jung mengatakan bahwa sebuah bangunan adalah struktur dari diagram jiwa manusia.

Psikologi Arsitektur merupakan cabang dari *Environmental Psychology* atau Psikologi Lingkungan. Pengetahuan Psikologi Lingkungan selalu berkaitan dengan ilmu pengetahuan sains, berawal dari akhir perang dunia kedua yang menuntut pada perkembangan psikologi sosial. Ahli psikologis Kurt Lewin mengatakan bahwa segala hal yang berarsitektur maupun alam semesta akan mempengaruhi perilaku manusia, seperti bagaimana matahari dan bulan mempengaruhi aktivitas manusia, dampak lingkungan yang ekstrim, dan efek dari warna dan bentuk.

Psikologis Arsitektur Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas

Banyak ilmunan, ahli psikologi seperti Dokter Jonas Salk dan arsitek Louis Kahn mempercayai

bahwa arsitektur mampu memberi pengaruh pada sifat dan pemikiran manusia. Selain itu, desain ruangan juga mampu menstimulasi kreativitas, fokus dan waspada, desain ruangan mampu, dan bersantai dan keakraban sosial.

Arsitektur yang mampu menciptakan bangunan yang meningkatkan kondisi dan emosional manusia adalah dengan memperhatikan skala ruang, penghijauan, cahaya, bahan, dan bentuk.



Gambar 6. Contoh Arsitektur yang mampu meningkatkan kreativitas, Studio Selgas Cano
Sumber :

www.ounodesign.com/2009/05/02/selgas-cano-architecture-office-by-iwan-baan/



Gambar 7. . Contoh Arsitektur yang mampu meningkatkan kreativitas, Ørestad College 1
Sumber :

www.3xn.com/#/architecture/by-year/78-%C3%B8restad-college

Ciri-ciri dan prinsip dasar psikologi arsitektur yang dapat meningkatkan kreativitas :

1. *Higher Thought*

Ketinggian langit-langit disebuah ruangan mempengaruhi bagaimana orang memproses informasi. Langit-langit yang lebih rendah mampu meningkatkan daya perhatian terhadap detail. Langit-langit yang lebih tinggi meningkatkan pemikiran abstrak dan kreatif. Skala dapat memberikan kesan keteraturan dan kenyamanan ruang secara visual maupun berinteraksi (*"The influence of ceiling height: The effect of priming on the type of processing that people use," Journal of Consumer Research, 2007.*)

2. *Seeing the Light*

Cahaya matahari mensinkronisasikan siklus tidur-bangun manusia, membuat kita untuk tetap bekerja ketika siang hari dan tidur di malam hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di kelas dengan cahaya matahari minimal akan menghambat kadar kortisol, hormon yang diregulasi oleh ritme sirkadian tubuh.

Lampu yang disarankan (siang):

- *blue light-emitting diodes (LEDs)*
- *full-spectrum fluorescent lights*

Lampu yang disarankan (malam):

- *lamps and fixtures with longer-wavelength bulbs*

3. *Natural Focus*

Tampilan yang diberikan oleh sebuah bangunan dapat mempengaruhi kecerdasan. Pemandangan alam, seperti taman, lapangan atau hutan, dapat meningkatkan fokus. (*A study published*

in 2000 by, environmental psychologist Nancy Wells) & ("Effects of school design on student outcomes," Journal of Educational Administration, 2009; "The cognitive benefits of interacting with nature," Psychological Science, 2008)

4. *Dimming The Mind*

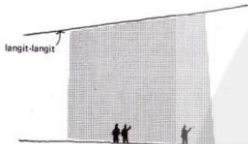


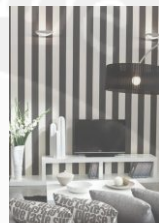

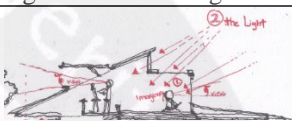
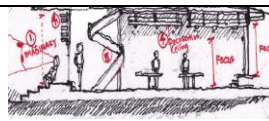
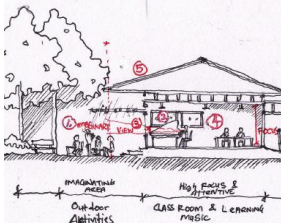
Cahaya yang terang meningkatkan pengamatan, tetapi mengurangi relaksasi dan keramahan. Sebuah studi menemukan bahwa siswa di ruang redup merasa lebih santai, melihat pengajar lebih positif dan lebih memberi pendapat. (*"The effects of interior design on communication and impressions of a counselor in a counseling room," Environment & Behavior, 2006)*



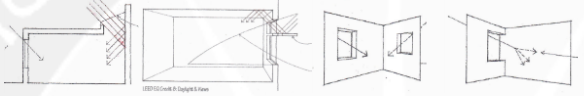

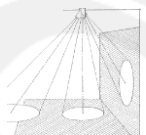
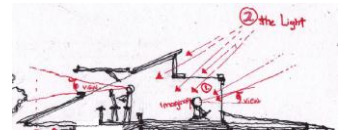
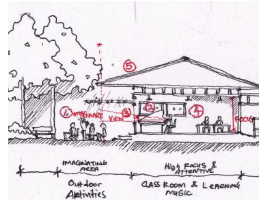
5. *On the edge*




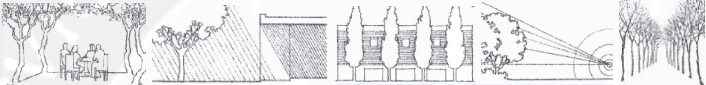




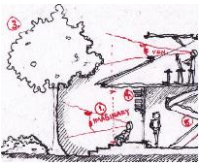
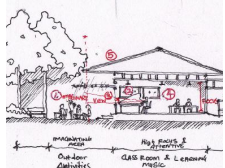
Para peneliti berspekulasi bahwa otak kita terprogram untuk menghindari sudut dan objek tajam karena kita menganggap mereka berbahaya dan bentuk yang melengkung lebih menenangkan.



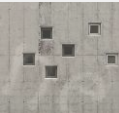
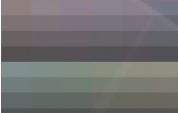
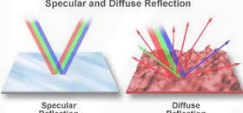
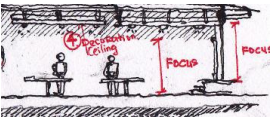

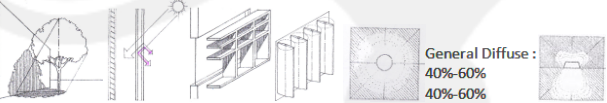
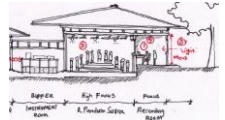
Psikologi Gestalt menyakatan bahwa pikiran kita akan menyederhanakan lingkungan visual agar dapat memahaminya. Semakin sederhana dan teratur suatu bentuk dasar, maka akan semakin dikenali dan dipahami (*"Humans prefer curved objects," Psychological Science, 2006. <http://barlab.mgh.harvard.edu/papers/Curved2006.pdf>*)

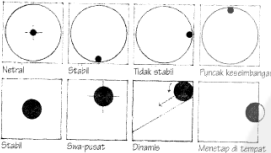



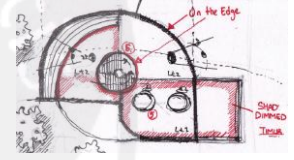
ANALISIS DAN APLIKASI KONSEP DESAIN

5 Elemen Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas	Keterangan Desain Arsitektural	
	Elemen Arsitektur & Suprasegmen	Penerapan Arsitektural
<p>Higher Thought</p> <p>1) Ketinggian mempengaruhi cara orang memproses informasi dan berpikir.</p>  <p>Gambar 5.75. Skala Akrab Sumber : Edward.T.White - Tata Atur, 1986, Hal 87</p> <p>2) Kerendahan ruang akan meningkatkan fokus dan konsentrasi</p>  <p>Gambar 5.76. Skala Akrab Sumber : Edward.T.White - Tata Atur, 1986, Hal 87</p> <p>Contoh Arsitektural</p>  <p>Gambar 5.77. Selgas Cano architecture office Sumber:www.ounodesign.com/2009/05/02/selgas-cano-architecture-office-by-iwan-baan/</p>	<p>Suprasegmen= Warna dan Tekstur,Proporsi&skala dan bukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> •<i>Skylight</i> -Menggunakan <i>Skylight</i>, dengan kaca transparan pandangan langit-langit tidak ada batasnya. •Cat Terang(warna biru/putih),HighGloss&Cermin -Menggunakan warna yang terang dan gloss dilangit-langit akan memberi pantulan cahaya dan objek. Memberi suasana ruang lebih tinggi. Selain terang, warna biru muda akan memicu pemikiran pengguna ruang. •Cat dan tekstur Tembok warna yang bergaris-bargis vertikal -Memberi kesan ruang lebih tinggi. Namun, warna ruang tidak akan contrast sehingga murid tidak terganggu secara visual. <p>Elemen = Jendela, Kaca, tirai, Pemasangan Dekorasi & Lampu dan Ukuran Furnitur</p> <ul style="list-style-type: none"> •Memasang jendela, tirai dan elemen dekorasi dengan posisi yang lebih tinggi ditembok. -Dengan cara pemasangan dan ukuran perabot yang lebih panjang akan memberi pengguna merasa lebih kecil atau rendah dan kemudian suasana ruang akan berasa lebih panjang dan besar. •Mengurangkan Lampu Gantungan -Lampu gantungan akan memberi kesan ruangan lebih pendek sebab langit-langit akan tertutup oleh bayangan dari lampu. •Ukuran Furnitur yang Rendah -Furnitur seperti kursi/meja yang lebih rendah otomatis membawa pengguna ruangan dengan posisi lebih jauh dari langit-langit.  <p>Gambar 5.78 Cat dinding Sumber:http://www.homedit.com/13-ways-make-ceiling-look-higher/</p>  <p>Gambar 5.79.Perabot Lampu, dan Furnitur Sumber:http://www.homedit.com/13-ways-make-ceiling-look-higher/</p>	<p>Ruangan yang akan diterapkan dengan ketinggian langit-langit berbeda (mempunyai aktivitas berimajinasi dan berkonsentrasi)</p> <p>Rg. Komputer Rg. Jahit Rg. Seni Kerajinan Rg. Art Rg. Latihan Musik</p>  <p>1. Berimajinasi Pada bagian ruang belajar akan ada perbedaan ketinggian plafon. Area yang membutuhkan fokus akan mempunyai plafon yang lebih rendah dan area untuk berimajinasi akan mempunyai plafon yang lebih tinggi atau... -Menggunakan skylight. -Cat warna terang & tekstur -Ukuran, posisi dan tipe perabot.</p>  <p>2. Berkonsentrasi Langit-Langit yang rendah mampu meningkatkan daya perhatian terhadap pekerjaan detail. - Langit-langit.Skala Menengah(2.5meter). -Posisi dan tipe lampu dan perabot. -Warna plafon lebih gelap.</p> <p>Higher Thought Tidak Diterapkan Pada Ruang Berikut</p> <p>Rg. Black Box Rg. Panduan Suara Rg.Rehearsal</p> <p>Ketinggian dan material langit-langit diruang tidak bervariasi. Namun, akan disediakan tempat terbuka seperti ampitheatre untuk murid berimajinasi dan berkreasi dalam seni musik dan tari.</p> 

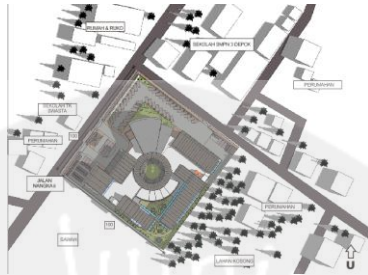
5 Elemen Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas	Keterangan Desain Arsitektural							
	Elemen Arsitektur & Suprasegmen	Penerapan Arsitektural						
<p><u>Seeing The Light</u></p> <p>Cahaya dari matahari dan lampu meningkatkan kadar kortisol dan hormon kita untuk tetap bekerja dan aktif.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bukaan didalam ruangan dapat memasukan Cahaya Matahari. 2) Tekstur dan Warna memberi pengaruh terhadap pantulan cahaya didalam ruangan. 3) Lampu sebagai pengganti Cahaya Matahari  <p>Gambar 5.80. Tekstur dan Warna Sumber : Francis D.K. Ching – form, space, and order 3rd edition</p> <p>Contoh Arsitektural</p>  <p>Gambar 5.81. Selgas Cano architecture office Sumber:www.ounodesign.com/2009/05/02/selgas-cano-architecture-office-by-iwan-baan/</p>	<p><u>Suprasegmen = Bukaan, Warna, Tekstur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bukaan <ul style="list-style-type: none"> -Memaksimalkan bukaan ruangan, selain mendapatkan cahaya matahari ruangan akan memberi kesan kebebasan dan lega, akan membantu proses belajar murid didalam kelas. -<i>Indirect Sunlight</i>, sinar matahari tidak langsung akan menkurangkan panas dan silau dari matahari, memberi kenyamanan bagi ruang. -Skylight, Light Shelves, 2 Directions ,Adjacents To Side Walls  <p>Gambar 5.82. Indirect Sunlight Sumber: Francis D.K. Ching - building construction Illustrated 4th Edition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekstur polos dan Warna terang (putih dan biru muda) -Warna terang dapat memantulkan cahaya. Dan menerangkan ruang. -Tekstur polos dapat memantulkan cahaya sehingga lebih terang dan tekstur kasar tidak dapat memantulkan cahaya.  <p>Gambar 5.83. Biru Muda Sumber:https://putrifajar.wordpress.com/2010/12/01/psikologi-warna-whats-your-</p> <p><u>Elemen = Cermin, Lampu, Lampu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Memasang cermin memantulkan cahaya, dapat menerangkan ruangan. • Lampu digunakan pada siang dan malam hari diarea sekolah. Penentuan jenis lampu ruangan adalah dari kebutuhan kegiatan. Area belajar dan berfokus menggunakan lampu yang terarah (Directional Light) dan lampu yang menyebar untuk kegiatan biasa(Diffused light) <p>Cahaya lampu yang mirip dengan Cahaya Matahari :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Blue light-emitting diodes (LEDs) -Full-Spectrum Fluorescent Lights -Lampu yang memiliki longerwavelength (Malam)  <table border="1" data-bbox="667 1228 1288 1308"> <tr> <td></td> <td>Direct : 0%-10% 90%-100%</td> <td></td> <td>Semi Direct : 10%-40% 60%-90%</td> <td></td> <td>General Diffuse : 40%-60% 40%-60%</td> </tr> </table> <p>Gambar 5.84. Penerangan Lampu Sumber: Francis D.K. Ching - building construction Illustrated 4th Edition</p>		Direct : 0%-10% 90%-100%		Semi Direct : 10%-40% 60%-90%		General Diffuse : 40%-60% 40%-60%	<p>Rata-rata ruang murid berbelajar dan beraktivitas membutuhkan pencahayaan matahari dan lampu. Rg. Art Rg. Seni Kerajinan Rg. Komputer Rg. Jahit Rg. Latihan Musik</p> <p>Ruang belajar tersebut akan memaksimalkan cahaya matahari kedalam ruang, agar murid dapat tetap aktif.</p> <p>-Untuk mendapatkan cahaya matahari yang lebih, ruang kegiatan seni lukis, komputer and desain akan memiliki <i>mezzanine</i> dan <i>skylight</i>.</p> <p>-Area yang tertutup oleh bayangan dan tidak dapat cahaya matahari akan menggunakan lampu.</p> <p>-Warna material ruangan adalah warna biru muda.</p> <p>-Tekstur material untuk area yang terang akan lebih kasar dan area yang tidak terang akan lebih halus.</p> <p><u>Seeing The Light Tidak Diterapkan Pada Ruang Berikut</u></p> <p>Rg. Auditorium Rg. Rekam & Musik Rg. Panduan Suara Rg. Gudang & Perabot Rg. BlackBox Rg. Studio Televisi & Shooting Rg. Dark Room Rg. Kontrol</p> <p>-Ruangan tersebut menggunakan lampu sebagai sumber cahaya. Ruang studio televisi& shooting, auditorium dan BlackBox memiliki sistem pencahayaan lampu khusus seperti lampu sorot dan panggung untuk pameran.</p> <p>-Ruangan tersebut masing-masing memiliki material khusus untuk kebutuhan akustik dan aktivitas.</p>  
	Direct : 0%-10% 90%-100%		Semi Direct : 10%-40% 60%-90%		General Diffuse : 40%-60% 40%-60%			

5 Elemen Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas	Keterangan Desain Arsitektural	
	Elemen Arsitektur & Suprasegmen	Penerapan Arsitektural
<p>Natural Focus</p> <p>1) Vegetasi seperti pohon dan semak memberi banyak manfaat.</p>  <p>Gambar 5.85. Vegetasi Taman Sumber : http://ufeng.net/private-garden-in-mexico-accommodating-four-wooden-houses/garden-2/</p> <p>2) Material alam seperti batu dan kayu sangat memberi kesan alam bagi pengguna ruang.</p>  <p>Gambar 5.86. Material Kayu Sumber : http://ufeng.net/private-garden-in-mexico-accommodating-four-wooden-houses/green-details/</p> <p>Contoh Arsitektural</p>  <p>Gambar 5.87. 9th Bridge School http://9thbridgeschool.com/</p>	<p>Elemen = Vegetasi, Bahan Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi <ul style="list-style-type: none"> -Manusia lebih cenderung merespon positif terhadap alam. Selain itu, vegetasi dapat memberikan banyak fungsi dan estetika dalam hasil perancangan di luar maupun dalam bangunan. Fungsi vegetasi dapat mengatasi permasalahan tapak seperti : <ul style="list-style-type: none"> -Membentuk Ruang, Memberi Bayangan /<i>Shading</i>, Privasi, Melindungi dari kebisingan & Mengarahkan Angin,Arah • Bahan Bangunan <ul style="list-style-type: none"> - Bahan alam didalam ruangan dapat memberi kesan alam/<i>nature</i> bagi pengguna secara visual dan fisik. -Mengekspos bahan alam seperti konstruksi atap kayu, pondasi batu kali dan dinding tanah.  <p>Gambar 5.88. Fungsi Vegetasi Sumber : <i>building Construction Illustrated 4th edi.</i></p>  <p>Gambar 5.89. Atap panyaden school,Thailand</p>  <p>Gambar 5.90. Dinding tanah (Dolbi Brick)</p> <p>Sumber : http://www.designboom.com/architecture/24h-architecture-panyaden-school-thailand/</p> <p>-Menggunakan material alam sebagai elemen struktural, dekor dan detail arsitektural.</p>  <p>Gambar : 5.91. Kayu dan Bambu</p>  <p>Gambar 5.92. Batu alam & Kampur</p>	<p>Beberapa ruang belajar akan menyatu dengan ruang hijau atau taman, memiliki jendela dan pintu yang lebar. Sehingga dapat pemandangan alam. Rg. Art Rg. Seni Kerajinan Rg. Komputer Rg. Jahit Rg. Latihan Musik</p> <p>-Ruang belajar dikelilingin oleh vegetasi dan kolam air. Bagian belakang setiap ruangan belajar memiliki kebun atau berdekatan dengan taman bermain. -Ruang belajar akan mempunyai jendela dan pintu yang lebar sehingga mampu mendapat pemandangan hijau, seakan ruangan dan taman menyatu. Peletakan vegetasi juga ditentukan dengan kebutuhan ruang seperti memberi <i>shading</i>. -Bahan bangunan seperti lantai, dinding, atap dan elemen lainnya akan menggunakan bahan alam. Seperti kayu dan batu.</p>  <p>Natural Focus Tidak Diterapkan Pada Ruang Berikut</p> <p>Rg. Auditorium Rg. Rekam & Musik Rg. Panduan Suara Rg. Gudang & Perabot Rg. BlackBox Rg. Studio Televisi & Shooting Rg. Dark Room Rg. Kontrol</p> <p>-Area belajar seperti musik dan ruang studio televisi tidak bisa menyatu dengan taman. Namun, Youth Creative Center akan menyediakan amphiteater dan taman bermarin untuk murid belajar musik, foto dan tari dengan alam. Selain itu sebagian elemen ruangan akan menggunakan bahan alam.</p> 

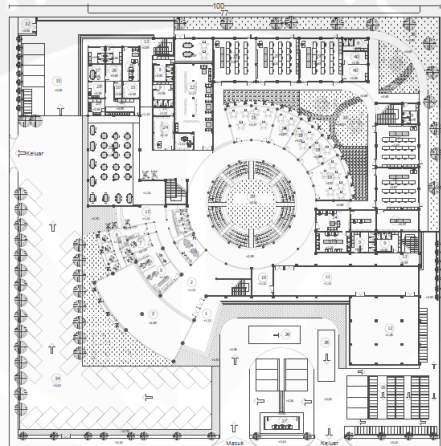
5 Elemen Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas	Keterangan Desain Arsitektural	
	Elemen Arsitektur & Suprasegmen	Penerapan Arsitektural
<p><u>Dimming The Mind</u></p> <p>Ruang redup memberi suasana ruang belajar lebih santai dan ramah bagi murid dan pengajar untuk berdiskusi.</p> <p>1) Bukaan didalam ruangan memasukan cahaya matahari.</p>  <p>Gambar 5.93. <i>Indirect Sunlight</i> Sumber: Francis D.K. Ching - <i>building construction Illustrated 4th Edition</i></p> <p>2) Tekstur dan warna memberi pengaruh terhadap pantulan cahaya didalam ruangan.</p>  <p>Gambar 5.94. Tekstur dan Warna Sumber: Francis D.K. Ching - <i>form, space, and order 3rd edition</i></p>	<p>Suprasegmen = Bukaan, Warna dan Tekstur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bukaan -Meminimalkan bukaan ruangan agar mengurangkan cahaya matahari untuk masuk ke dalam ruangan. Sehingga ruang tetap gelap. • Warna Gelap -Memilih material dan cat warna yang gelap untuk perabot dan dinding ruangan akan membuat ruangan terlihat lebih gelap. Mengurangkan warna yang terang dan objek besi atau kaca. • Tekstur -Memilih bahan arsitektural yang bertekstur kasar. Tekstur yang kasar tidak memantulkan cahaya dengan baik. Sehingga ruangan akan tetap gelap.  <p>Gambar 5.94. Jendela kecil Sumber : http://thetextureclub.com/concrete-</p>  <p>Gambar 5.97. Warna yang Gelap Sumber : http://www.ephotozine.com/article/gradation-expression--check-2-23149</p>  <p>Gambar 5.98. Tekstur Kasar Sumber : http://olympusmicro.com/primer/java/reflection/specular/index.html</p>	<p>Rata-rata setiap mata pelajaran membutuhkan area berdiskusi bersama teman-teman dan pengajar. Area berdiskusi membutuhkan ruang yang lebih gelap, sehingga memberi suasana yang lebih santai, akrab dan ramah. Ruang yang memiliki area diskusi :</p> <p>Rg. Art Rg. Seni Kerajinan Rg. Komputer Rg. Jahit Rg. Latihan Musik</p> <p>Membuat area ruang diskusi lebih redup :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Area diskusi terletak dibawah <i>mezzanine</i>, menghindari dari skylight dan bukaan. -Area diskusi menggunakan warna ruangan yang lebih gelap pada permukaan dinding, langit-langit, lantai dan perabot. -Area diskusi akan menggunakan fitting dan perabot seperti tirai, louvers, dan lampu yang redup sehingga mampu mengurangkan cahaya. -Orientasi untuk ruang area diskusi akan menghadap kesis utara dan selatan. Lalu, menanam pohon diluar bangunan membantu sehingga mengurangkan sinar matahari kedalam. 
<p>3) Fitting dan perabot ruangan seperti lampu dan tirai mempengaruhi kegelapan ruangan.</p> <p>Contoh Arsitektural</p>  <p>Gambar 5.95. Warm Springs K-8 Academy Sumber: http://www.bbtarchitects.com/projects/warm-springs.htm</p>	<p>Elemen = Lampu, Tirai, Alat Shading dan Pohon</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirai, louvers dan pohon -Menggunakan alat shading, pohon, tirai, louvers dan orientasi bangunan untuk mengurangkan cahaya matahari masuk kedalam ruangan sehingga ruang tetap dapat gelap. • Lampu -Memilih jenis dan peletakan lampu akan sangat mempengaruhi kegelapan ruangan. Jenis lampu yang akan digunakan adalah lampu <i>dim-lighting</i> dan posisi <i>semi-direct</i> dan <i>indirect lighting</i>.  <p>Gambar 5.99. Mengurangkan Cahaya Sumber : <i>building Construction Illustrated 4th edi.</i></p>	<p><u>Dimming The Mind Tidak Diterapkan Pada Ruang Berikut</u></p> <p>Rg. Auditorium Rg. Rekam & Musik Rg. Panduan Suara Rg. Gudang & Perabot Rg. BlackBox Rg. Studio Televisi & Shooting Rg. Dark Room Rg. Kontrol</p> <p>-Untuk ruangan-ruangan tersebut yang memiliki pertimbangan dan keperluan akustik tidak mempunyai <i>mezzanine</i>, skylight dan bukaan jendela yang besar. Sehingga kegelapan ruang akan dikontrol dengan saklar lampu.</p> <p>-Namun, kegelapan ruangan tetap bisa didesain dengan suprasegmen warna dan tekstur ruangan.</p> 

5 Elemen Yang Mampu Meningkatkan Kreativitas	Keterangan Desain Arsitektural	
	Elemen Arsitektur & Suprasegmen	Penerapan Arsitektural
<p><u>On The Edge</u> Objek yang berbentuk melengkung memberi kesan yang lebih menenangkan dan ramah bagi pengguna ruang.</p>  <p>Gambar 5.100. Bentuk Lingkaran Sumber : Francis D.K. Ching – form, space, and order 3rd edition</p> <p>Definis bundar adalah sebuah bidang yang melengkung di setiap titik, memiliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat didalam kurva tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengukurangkan sudut yang tajam. 2) Menerapkan bentuk lingkaran dan lengkung kepada elemen arsitektural. <p>Contoh Arsitektural</p>  <p>Gambar 5.101. Ørestad College by 3XN Sumber : www.3xn.com/#/architecture/by-year/78-%C3%B8restad-college</p>	<p>Suprasegmen = Bentuk dan Bukaannya Bentuk desain ruangan juga akan menguatkan bidang kepusatannya. Sebuah figur yang memusat, introvert, stabil dan memiliki titik tengah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk dan bukaan <p>-Bentuk ruangan dari struktur dan bukaan akan berbentuk lengkung dan bundar. Dengan demikian, secara visual ruangan akan terasa melengkung sehingga memberi kesan yang ramah dan menenangkan bagi para murid untuk berkativitas dan berbelajar.</p>  <p>Gambar 5.102. Desain Lingkaran Sumber : Francis D.K. Ching – form, space, and order 3rd edition</p> <p>Elemen = Furnitur, Fittings, Dekorasi, Tangga dan Struktur -Elemen arsitektural seperti furnitur, fittings, dekorasi, tangga dan struktur akan berbentuk lengkung dan bundar. Dengan demikian, secara visual ruangan akan terasa melengkung sehingga memberi kesan yang ramah dan menenangkan bagi para murid untuk berkativitas dan berbelajar.</p>  <p>Gambar 5.103. Elemen Arsitektural Lingkaran Sumber : Francis D.K. Ching – form, space, and order 3rd edition</p>	<p>Bentuk lengkung yang ramah akan meningkatkan kenyamanan murid untuk belajar dan berimajinasi. Ruangan yang diterapkan dengan bentuk melingkar.</p> <p>Rg. Komputer Rg. Jahit Rg. Seni Kerajinan Rg. Art Rg. Latihan Musik</p> <p>Membuat area murid berbentuk dan terasa melingkar: -Bentuk ruangan dari struktur dan bukaan akan berbentuk lengkung dan bundar. -Area belajar, bermain, berdiskusi untuk setiap ruangan tersebut akan mempunyai desain elemen arsitektural seperti furnitur, fittings, dekorasi, tangga dan struktur akan berbentuk lengkung dan bundar.</p>  <p>-Pada area publik dan masuk akan mempunyai bentuk melengkung yang memberi kesan <i>welcoming</i>.</p> <p><u>On The Edge Tidak Diterapkan Pada Ruang Berikut</u></p> <p>Rg. Auditorium Rg. Rekam & Musik Rg. Panduan Suara Rg. Gudang & Perabot Rg. BlackBox Rg. Studio Televisi & Shooting Rg. Dark Room Rg. Kontrol</p> <p>-Area belajar seperti musik dan ruang shooting tidak bisa didesain dengan bentuk lingkaran untuk menjaga keperluan akustik dan perabot. Namun, murid akan disediakan tempat ruang yang melengkung seperti di ruang kafe, amfiteater dan perpustakaan. -Namun, untuk desain elemen arsitektural seperti furnitur, fittings, dekorasi, tangga dan struktur akan berbentuk lengkung dan bundar untuk setiap ruang.</p>

HASIL DESAIN



Gambar 8. Situasi
Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 9 Site Plan
Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 10. Tampak Depan Keseluruhan
Sumber: Analisis Penulis,2015



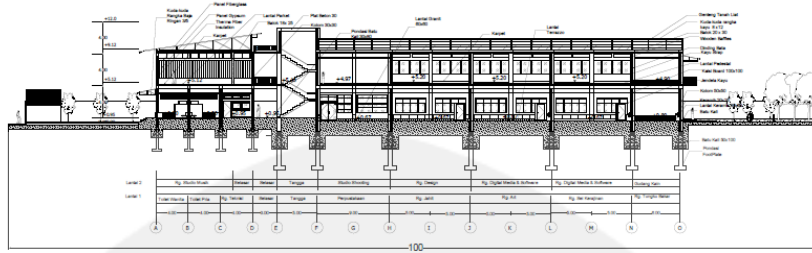
Gambar 11. Tampak Belakang Keseluruhan
Sumber: Analisis Penulis,2015



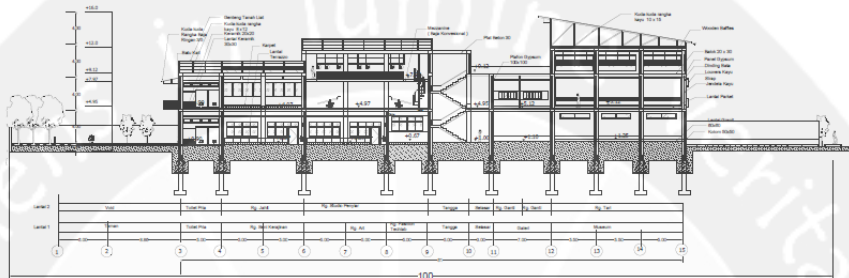
Gambar 12. Tampak Kiri Keseluruhan
Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 13. Tampak Kanan Keseluruhan
Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 14. Potongan A-A Keseluruhan
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 15. Potongan B-B Keseluruhan
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 16. Perspektif 1
 Sumber: Analisis Penulis,2015



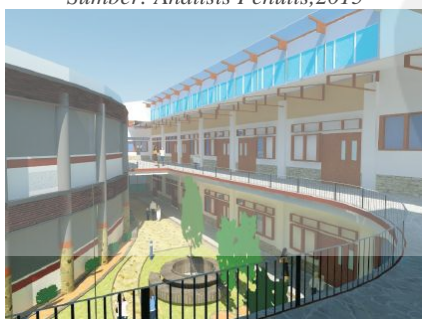
Gambar 21. Interior Ruang Berdiskusi
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 18. Interior Ampitheater
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 22. Interior Ruang Media
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 19. Interior Selasar Lantai 2
 Sumber: Analisis Penulis,2015



Gambar 23. Interior Ruang Jahit
 Sumber: Analisis Penulis,2015

KESIMPULAN DAN SARAN

Youth Creative Center di Yogyakarta merupakan wujud suatu pusat untuk memamerkan, menginformasikan materi kreatif untuk masyarakat dan pusat belajar industri kreatif bagi kaum usia muda. Komplek bangunan tersebut dilengkapi dengan area rekreatif seperti taman bermain dan kafeteria, area apresiatif seperti ruang pameran ampitheatre, auditorium, galeri dan museum, area edukatif seperti ruang seni rupa, musik, tari, media, fasyen dan perpustakaan. Bangunan tersebut didirikan di Jalan Nangka II, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Sleman, Kota Yogyakarta dengan KDB sebesar 60% dan RTH 40%.

Pendekatan bangunan yang dipakai pada bangunan tersebut adalah pendekatan Psikologi Arsitektur yang mampu meningkatkan kreativitas pengguna bangunan. Hal ini terjadi karena keinginan untuk mendorong para pengguna bangunan untuk berkreasi dan berkarya ditengah persaingan yang ketat sehingga membantu mendorong industri kreatif Yogyakarta.

Untuk semakin memperkuat hasil sistem operasi pada bangunan, disarankan membuka kelas di pagi dan siang hari untuk anak-anak dan remaja yang tidak bersekolah sehingga bangunan tidak merugikan. Mempertimbangkan sirkulasi selasar dan sistem pemadam kebakaran pada bagian kanan dan belakang bangunan yang sempit. Memaksimalkan penekanan teori untuk desain ruang-ruang belajar. Menggunakan sistem drainase pada ampitheater yang terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, DAERAH

ISTIMEWA YOGYAKARTA
DALAM ANGKA 2013

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-4 (2008)

Intarina Hardiman. 2011. *Go Traditional: 100 Sanggar Seni, Artshop, Bengkel Kerajinan Bertradisi di Jogja dan Solo*. PT Gramedia Pustaka Utama Anggota, Jakarta

Emily Anthes. 2009. *Building Around The Mind*. Scientific American Mind

Gerhard Fischer. 2001. *External And Shareable Artifacts As Opportunities For Social Creativity In Communities Of Interest*. University Of Colorado, 430 Ucb, Department Of Computer Science And Institute Of Cognitive Science

Paul R. Martin, Fanny M. Cheung, Michael C. Knowles, Michael Kyrios, Lyn Littlefield, J. Bruce Overmier And José M. Prieto. 2011. *The Iaap Handbook Of Applied Psychology, First Edition*. Blackwell Publishing Ltd.

Robert B. Bechtel And Arza Churchman. 2002. *Handbook Of Environmental Psychology*. John Wiley & Sons, Inc., New York.

Joye Yannick. 2007. *Architectural Lessons From Environmental Psychology: The Case Of Biophilic Architecture*. Review of General Psychology, Vol 11, 305-328

Francis D.K. Ching. 2007. *Architecture Form Space And Order 3rd Edition*. New Jersey: John Wiley&Sons, Inc, Hoboken.

Armstrong, Thomas. 1994. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria, Virginia USA. Association for Supervision and Curriculum Development.

Mary Atkinson, Jeanne Sturges. 2003. *At the Turning Point: The Young Adolescent Learner*. National Turning

Points Center, Center for Collaborative Education.

Public Schools of North Carolina State Board of Education Department of Public Instruction. 1985. *ARTS EDUCATION TEACHER HANDBOOK: VISUAL ARTS*. Portland St, Worcester: Davis Publishers Inc School Facilities Planning Division, California Department of Education. 2000. *Guide to School Site Analysis and Development 2000 Edition*. Department, 721 Capitol Mall, Sacramento, California

Public Schools of North Carolina State Board of Education Department of Public Instruction. 2000. *Arts Education Facilities Planner*. Wenger Corporation of Owatonna, Minnesota

School Facilities Planning Division, California Department of Education. 1997. *Educational Specification, Linking Design of School Facilities to Educational Program*. Department, 721 Capitol Mall, Sacramento, California

Planning & Building Unit Department of Education and Science. 2008. *Post-primary School Design Guidelines*. Tullamore, Co. Offaly.

Schools Building and Design Unit .2002. *innovative designs for schools classrooms of the future*. DfES Ministerial Design Champion

Evans, G. 2001. *Amenity Planning And The Arts Centre*.

Ernst Neufert . 1979. *Data Arsitek Edisi 3*. Jakarta; Erlangga, 1996.

Quentin Pickard. 2002. *The architects' handbook*. UK : Blackwell Science Ltd

De CHIARA , CROSBIE. 2001. *Time-Saver standards for Building Types 4th Edition*. US :McGraw-Hill Professional

Central Building Research Institute. 1990 *Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting* . Roorkee (U.P.) INDIA

Francis D.K. Ching. 2008. *Building Construction Illustrated Fourth Edition*. John Wiley&Sons, Inc., Hoboken, New Jersey

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Vincent Santoso

NPM : 1101 13991

TTL : Sleman,
23/02/1992

Alamat : Jalan Beo #12,
Demangan Baru,
Yogyakarta

No.Telp : 087738091579

Email : vincent.santoso
@hotmail.com