

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. KONSEP PERENCANAAN

6.1.1. Persyaratan Perencanaan

6.1.1.1. Persyaratan Lingkungan

Perencanaan *Youth Activity Center* di Sleman merupakan wadah aktivitas remaja di waktu luang untuk mengembangkan kreativitas remaja awal melalui aktivitas-aktivitas yang diarahkan sesuai tahapan proses kreatif menurut Graham Wallas. Aktivitas yang diwadahi meliputi aktivitas minat khusus pengguna remaja yang mendaftar sebagai anggota dan aktivitas rekreasi yang lebih terbuka untuk publik. Bangunan direncanakan di D.I Yogyakarta, Kabupaten Sleman, tepatnya di Kecamatan Depok sebagai kawasan dengan fungsi pendidikan dan pendukung pariwisata. Keberadaan bangunan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kegiatan di kawasan tersebut dalam mengisi waktu luang remaja agar terhindar dari tindakan penyimpangan sosial yang mengarah pada kenakalan remaja.

6.1.1.2. Persyaratan Sistem Manusia

Youth Activity Center di Sleman merupakan *Youth Center* Tipe B (Madya). Pada Tipe B, prasarana yang disediakan antara lain gedung serbaguna yang menampung olahraga voli, bulu tangkis dan basket, ruang diklat tataboga, studio lukis, studio kriya, gedung kesenian, kamar ganti, ruang pengelola, dan lapangan terbuka serbaguna (ampiteater).

Pelaku kegiatan pada *Youth Activity Center* terbagi menjadi 4 kelompok pelaku kegiatan, yaitu :

a. Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola terdiri dari +/- 7 orang, yang terdiri dari Pimpinan, Sekretaris, Bendahara, Administrasi, dan Bagian Unit.

b. Kelompok Pengunjung

Kelompok pengunjung terdiri dari pengunjung kegiatan olahraga, kesenian, rohani dan ilmiah baik untuk tujuan minat (member) ataupun rekreasi (non-member).

c. Kelompok Kegiatan Servis

Kelompok kegiatan servis terdiri dari staff *house keeping* dan teknisi.

d. Kelompok Kegiatan Umum

Kelompok Kegiatan umum terdiri dari staff pengelolaan, staff keamanan, staff parkir, staff cafe-galeri, staff perpustakaan, pengunjung umum, penyewa/penyelenggara acara dan staf *ticketing*.

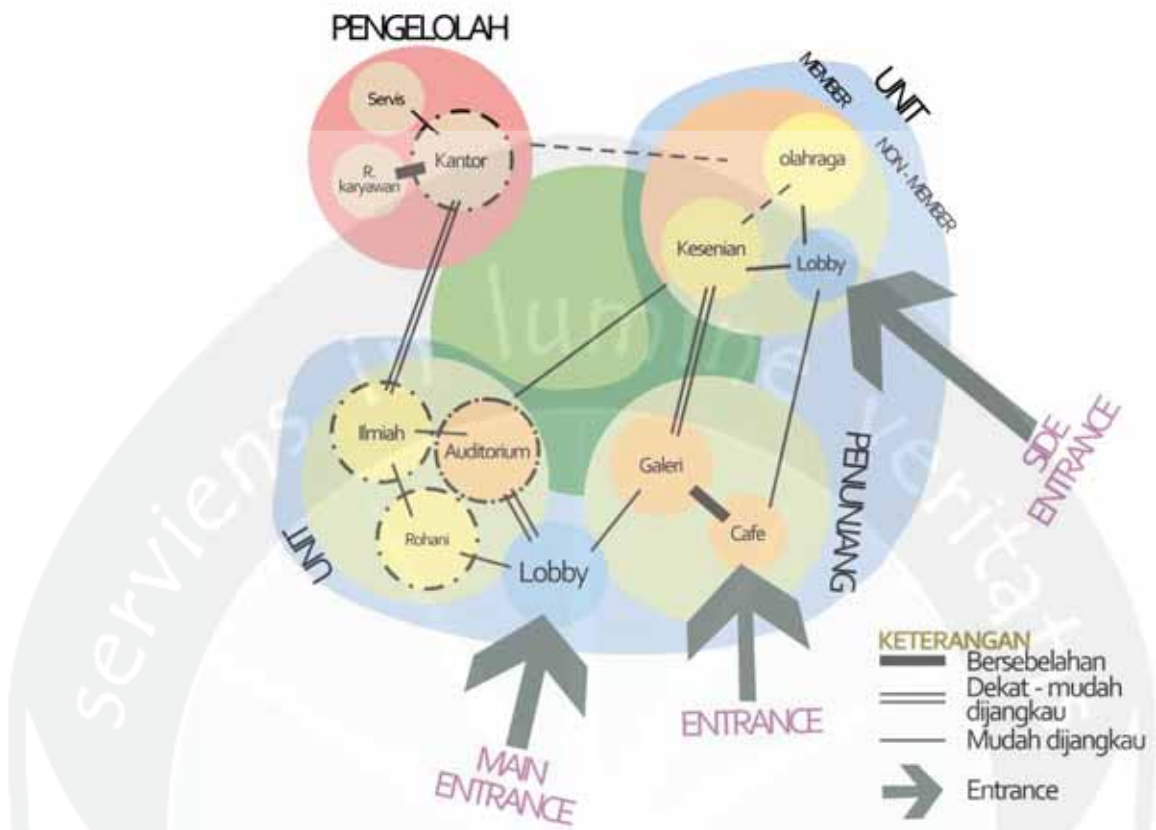
Berdasarkan pelaku dan kebutuhan aktivitasnya, kebutuhan spasial pada *Youth Activity Center* adalah sebagai berikut :

Tabel 22. Konsep Kebutuhan Luas Area Fungsional

Area Fungsional	Luas Area (m ²)
Pengelola	72.52
Servis	50.44
Penunjang	225.35
Unit Olahraga	700.8
Unit Kesenian	643.45
Unit Rohani	35.17
Unit Ilmiah	130.36
Cafe	80.16
Galeri	251.85
Auditorium	304.35
Parkir	958.72
Total Luasan	3339.99

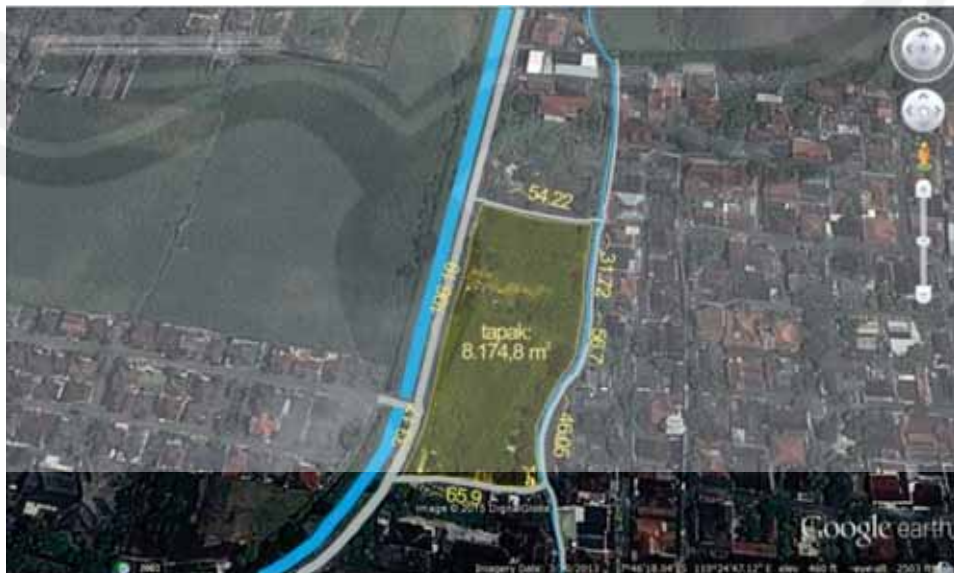
Sumber : Analisis Penulis, 2015

Berdasarkan hubungan antar kegiatan pada tiap ruang membentuk hubungan ruang, yang secara makro seperti berikut :



Gambar 88. Hubungan Antar Ruang Makro
 Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.1.2. Konsep Lokasi dan Tapak



Gambar 89. Tapak Terpilih
 Sumber : Analisis Penulis, 2015

Lokasi terpilih untuk *Youth Activity Center* di Sleman adalah di Jalan Selokan Mataram, Kabupaten Sleman, Kecamatan Depok dengan berdasarkan pada kriteria :

- a. Kesesuaian dengan peruntukan lahan, Kecamatan Depok sebagai kawasan pengembangan pendukung pariwisata dan pendidikan.
- b. Kesesuaian lingkungan di sekitar tapak berupa fungsi permukiman, pendidikan, dan komersial yang menjadi pusat kegiatan remaja.
- c. Jalan Selokan Mataram merupakan *shortcut* dari berbagai jalan utama, lebar jalan di depan tapak selebar 6-7 meter.
- d. Aksesibilitas transportasi umum dan *shelter* Trans Jogja mudah dijangkau dari tapak (+/- 200m)
- e. Jarak relatif jauh dari pusat keramaian dan tempat asusila.
- f. Tersedianya fasum-fasos untuk menunjang kenyamanan pelaku kegiatan.

Lahan berupa kebun dengan permukaan tanah berkontur rendah dengan batas-batas:

Batas Utara : Jalan setapak, rumah warga

Batas Selatan : Gang Senyum, rumah warga

Batas Timur : Jalan setapak, rumah warga

Batas Barat : Jalan Selokan Mataram, Perumahan Seturan Raya

6.1.3. Konsep Perencanaan Tapak

Area – area yang ada di dalam tapak adalah area pengelola, area unit olahraga, unit kesenia, unite ilmiah, unit rohani, area servis, area penunjang, dan area umum

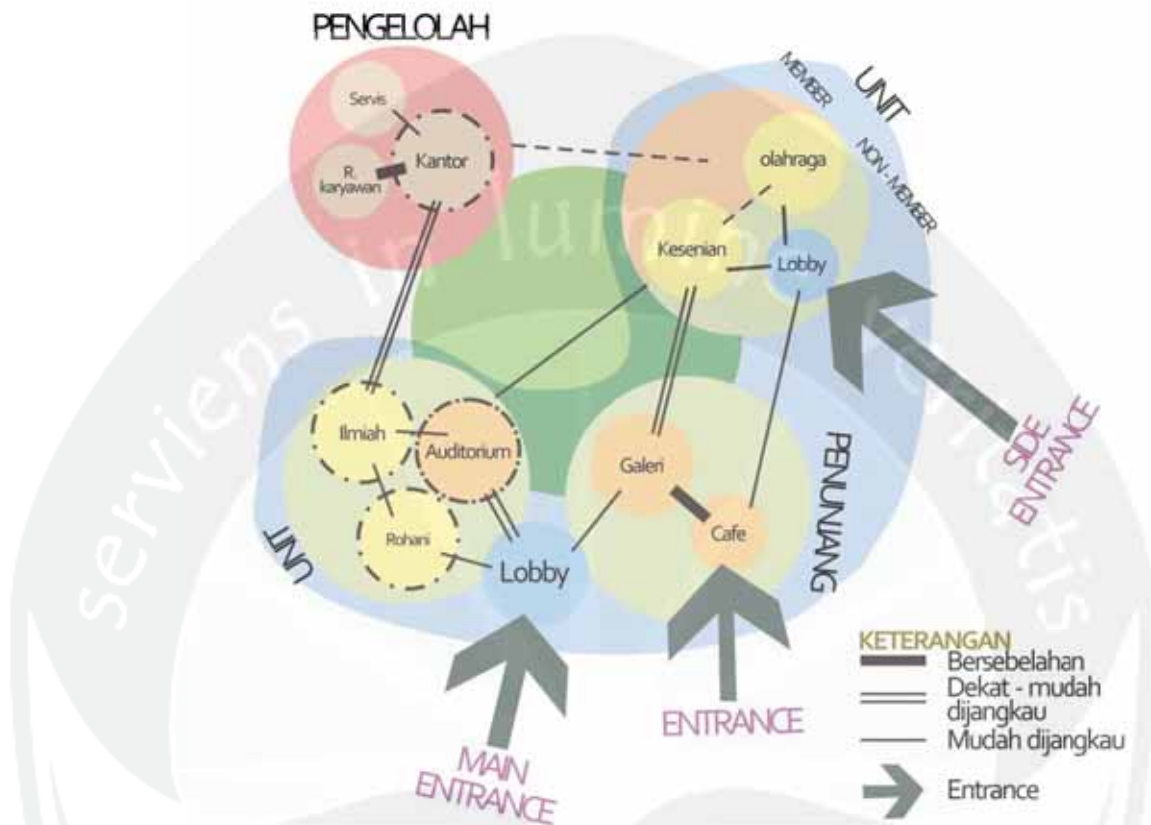


Gambar 90. Konsep Zoning Tapak
 Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2. KONSEP PERANCANGAN

6.2.1. Konsep Fungsional

6.2.1.1. Konsep Hubungan Antar Ruang



Gambar 91. Konsep Hubungan Antar Ruang Makro

Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2.1.2. Konsep Pendekatan Desain : Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang didapatkan berdasarkan alur kegiatan pelaku berdasarkan tahapan proses kreatif, hubungan antar kelompok kegiatan, dan hubungan antar ruang.

Tahapan proses kreatif menjabarkan tahapan-tahapan yang dilalui untuk menciptakan suatu produk/karya kreatif yang diterapkan dalam penataan ruang yang mewadahi aktivitas dalam setiap tahapan. Ruang-ruang yang ditentukan dikelompokkan lagi menjadi massa-massa dengan mempertimbangkan kemiripan kebutuhan dan sifat ruang, secara garis besar dikelompokkan menjadi 4 massa

utama : massa kegiatan olahraga dan kesenian, massa kegiatan ilmiah, rohani, dan kantor, massa pendukung berupa cafe dan galeri, dan ruang luar yaitu taman, *joggingtrack*, dan Amphiteater.



Gambar 92. Penataan Massa berdasarkan Tahapan Proses Kreatif
Sumber : Analisis Penulis, 2015



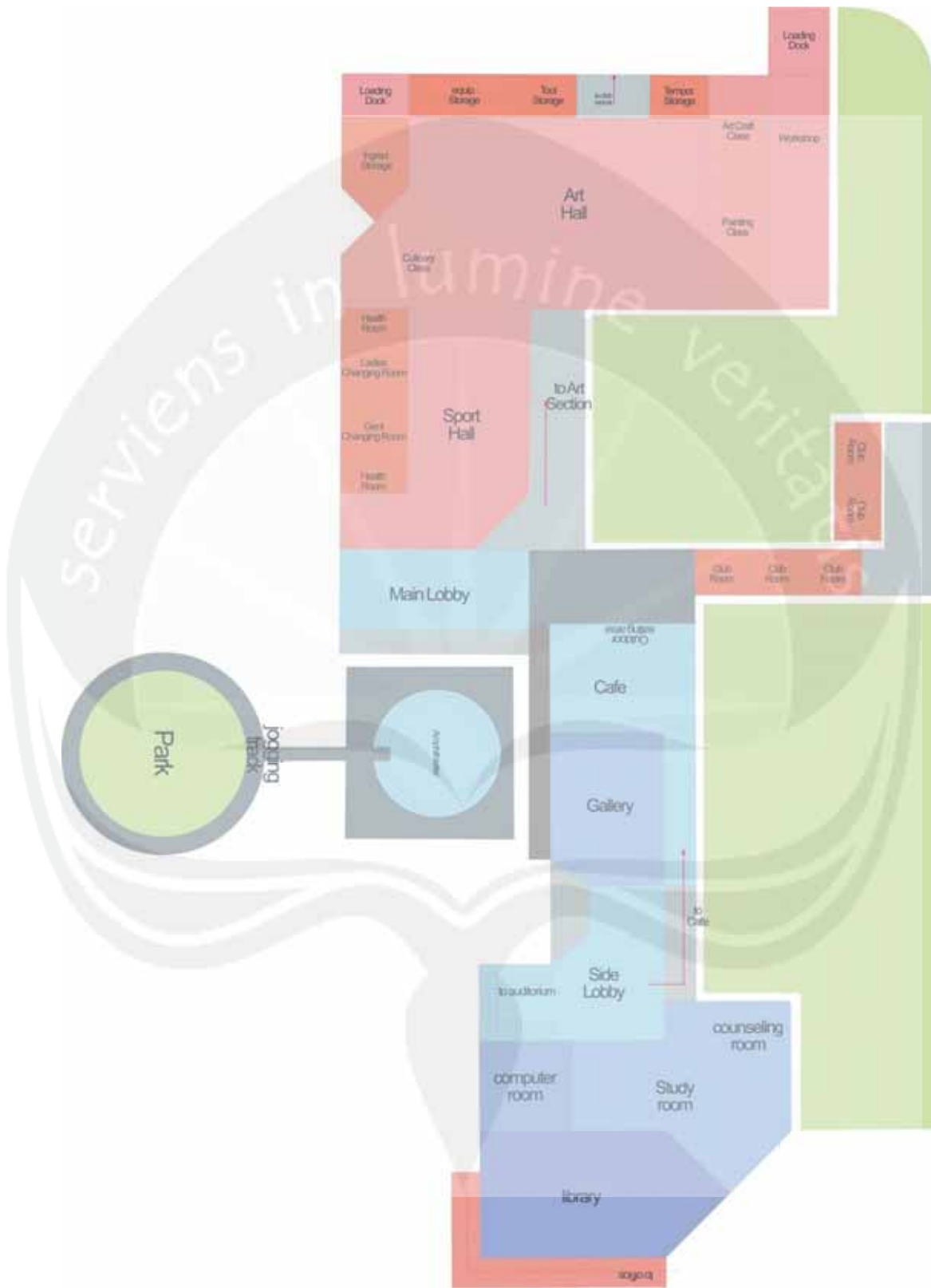
Gambar 93. Hubungan Fungsional Antar Massa
Sumber : Analisis Penulis, 2015



Gambar 94. Konsep Organisasi Ruang Makro Horizontal
 Sumber : Analisis Penulis, 2015



Gambar 95. Konsep Organisasi Ruang Makro Vertikal
 Sumber : Analisis Penulis, 2015



Gambar 96. Konsep Organisasi Ruang Mikro
 Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2.2. Konsep Tata Bangunan dan Ruang

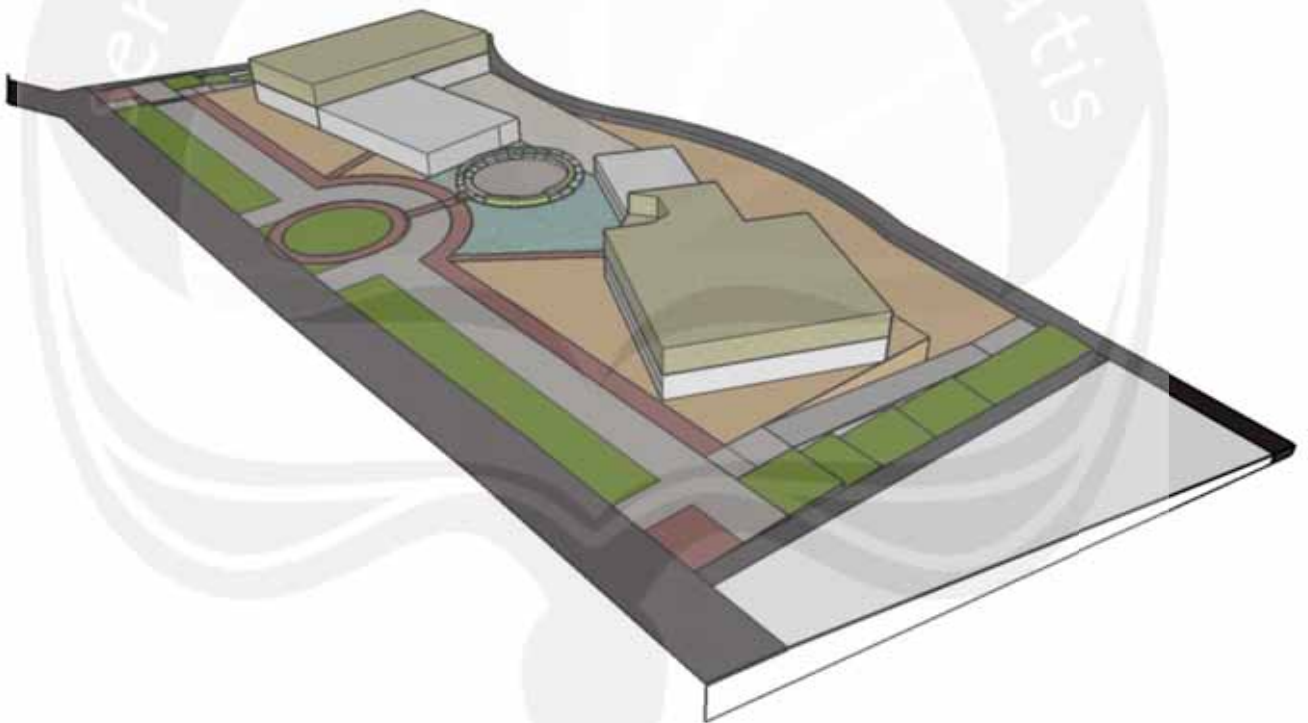
Berdasarkan organisasi ruang dan analisis tapak, didapatkan rancangan tata bangunan dan ruang sebagai berikut :



Gambar 97. Konsep Organisasi Ruang Mikro
Sumber : Analisis Penulis, 2015



Gambar 98. Tampak Utara-Timur Tapak
 Sumber : Analisis Penulis, 2015



Gambar 99. Tampak Selatan-Barat Tapak
 Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2.3. Konsep Aklimatisasi Ruang

6.2.3.1. Konsep Penghawaan Ruang

Youth Activity Center di Sleman menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami digunakan karena lingkungan sekitar tapak mendukung penggunaan penghawaan alami.

Tabel 23. Konsep Penghawaan

Ruang	Penghawaan Alami	Penghawaan Buatan
Ruang pimpinan	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC split</i>
Ruang Sekretaris	Penggunaan jendela ventilasi	
Ruang administrasi	Penggunaan jendela ventilasi	
Ruang Bendahara		
Ruang Staff Unit	Penggunaan jendela ventilasi	
Ruang rapat	Penggunaan jendela ventilasi	
Ruang tamu	Penggunaan jendela ventilasi	
Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang karyawan	Penggunaan jendela ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang loker laki-laki	Penggunaan ventilasi	-
Ruang ganti laki-laki	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang Loker wanita	Penggunaan ventilasi	-
Ruang ganti wanita	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Pantry	Penggunaan jendela ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Janitory	Penggunaan ventilasi	-
Gudang alat	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang Sampah	-	-
Ruang pompa	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang Panel	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang CCTV	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC split</i>
Ticketing	-	-
Lobby samping	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC central</i>

Lobby utama	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC central</i>
Lavatory	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Janitory	Penggunaan ventilasi	
Resepsionis	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC central</i>
Administrasi	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC split</i>
Gedung Olahraga Serbaguna	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang ganti	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang loker	Penggunaan ventilasi	-
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	-
Ruang klub tari	Penggunaan jendela ventilasi	-
Ruang klub teater	Penggunaan jendela ventilasi	
Ruang loker + r. Ganti (teater)	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Gudang peralatan (tari + teater)	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Gedung Kesenian Serbaguna	Penggunaan jendela ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Auditorium	Penggunaan jendela ventilasi	<i>AC central</i>
Ampiteater	Penggunaan Langsung	-
Lavatori	Penggunaan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang klub lukis	Penggunaan jendela ventilasi	-
Studio lukis	Penggunaan jendela ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang loker	Penggunaan jendela dan ventilasi	-
Gudang peralatan	Penggunaan jendela dan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Ruang workshop	Penggunaan jendela dan ventilasi	<i>exhaustfan</i>
Lavatory	Penggunaan ventilasi	-
Galeri	Penggunaan jendela dan ventilasi	<i>AC split</i>
Ruang konseling	Penggunaan jendela	<i>AC split</i>

	dan ventilasi	
Ruang tunggu	Penggunaan jendela dan ventilasi	AC split
Ruang registrasi		
Perpustakaan	Penggunaan jendela dan ventilasi	AC central
Ruang komputer	Penggunaan jendela dan ventilasi	AC split
Ruang belajar	Penggunaan jendela dan ventilasi	-
Area pengawas perpustakaan	Penggunaan jendela dan ventilasi	AC central
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	-
Taman duduk	Penghawaan Langsung	-
Jogging track	Penghawaan Langsung	-
Ruang makan	Penggunaan jendela ventilasi	-
Area kasir		-
Dapur	Penggunaan jendela ventilasi	exhaustfan
Gudang bahan	Penggunaan ventilasi	-
Gudang alat	Penggunaan ventilasi	exhaustfan
Ruang pameran	Penggunaan jendela ventilasi	AC split
Area daftar		
Toko souvenir	Penggunaan jendela ventilasi	AC split
Kantor galeri		AC split
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	-
Gudang sementara	Penggunaan ventilasi	exhaustfan

Sumber : Analisis Penulis, 2015

6.2.3.2. Konsep Pencahayaan Ruang

Youth Activity Center di Sleman menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan.

Tabel 24. Konsep Pencahayaan

Ruang	Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	
		Iuminasi (lux)	Jenis Lampu
Ruang pimpinan	Penggunaan jendela dan ventilasi	200-300	CFL

Ruang Sekretaris			
Ruang administrasi			
Ruang Bendahara			
Ruang Staff Unit			
Ruang rapat			
Ruang tamu			
Lavatory	Penggunaan ventilasi	100	
Ruang karyawan	Penggunaan jendela dan ventilasi	150	CFL
Ruang loker laki-laki	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang ganti laki-laki	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang Loker wanita	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang ganti wanita	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Pantry	Penggunaan jendela dan ventilasi	150	CFL
Janitory	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gudang alat	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang Sampah		100	CFL
Ruang pompa	Penggunaan ventilasi	200	TL
Ruang Panel	Penggunaan ventilasi	300	TL
Ruang CCTV	Penggunaan jendela dan ventilasi	200	TL
Ticketing		250	TL
Lobby samping	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	TL
Lobby utama	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	TL
Lavatory	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Janitory	Penggunaan	100	CFL

	ventilasi		
Resepsionis	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	TL
Administrasi	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	TL
Gedung Olahraga Serbaguna	Penggunaan jendela dan ventilasi	300	CFL
Ruang ganti	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang loker	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang klub tari	Penggunaan jendela dan ventilasi	100	CFL
Ruang klub teater	Penggunaan jendela dan ventilasi	100	CFL
Ruang loker + r. Ganti (teater)	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gudang peralatan (tari + teater)	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gedung Kesenian Serbaguna	Penggunaan jendela dan ventilasi	750	LED Flood Light
Auditorium	Penggunaan jendela dan ventilasi	750	LED Flood Light
Ampiteater	Pencahayaan langsung	300	LED Flood Light
Lavatori	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang klub lukis	Penggunaan jendela dan ventilasi	100	CFL
Studio lukis	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	LED Flood Light
Ruang loker	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang workshop	Penggunaan jendela dan ventilasi	250	LED Flood Light

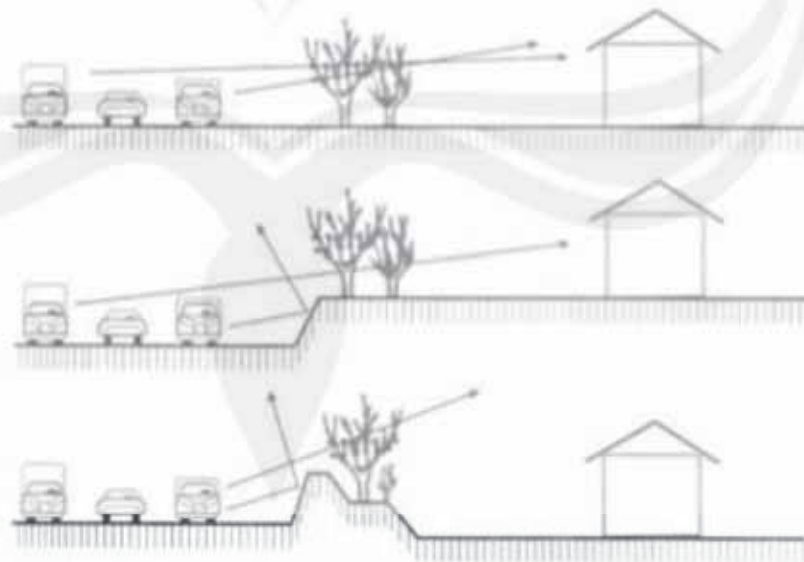
Lavatory	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Galeri	Penggunaan jendela dan ventilasi	500	LED Flood Light
Ruang konseling	Penggunaan jendela dan ventilasi	200-300	CFL
Ruang tunggu	Penggunaan ventilasi	150	CFL
Ruang registrasi			
Perpustakaan	Penggunaan jendela dan ventilasi	300	CFL
Ruang komputer	Penggunaan jendela dan ventilasi	300	CFL
Ruang belajar	Penggunaan jendela dan ventilasi	300	CFL
Area pengawas perpustakaan	Penggunaan jendela dan ventilasi	300	CFL
Gudang peralatan	Penggunaan jendela dan ventilasi	100	CFL
Taman duduk			
Jogging track	Pencahayaannya langsung	200	LED Flood light
Ruang makan	Penggunaan jendela dan ventilasi	200-250	CFL
Area kasir			
Dapur	Penggunaan jendela dan ventilasi	200	CFL
Gudang bahan	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Gudang alat	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Ruang pameran	Penggunaan jendela dan ventilasi	500	LED Flood light
Area daftar			
Toko souvenir	Penggunaan jendela dan ventilasi	500	CFL
Ruang pengelola galeri			
Gudang peralatan	Penggunaan ventilasi	100	CFL

Gudang sementara	Penggunaan ventilasi	100	CFL
Parkir	Pencahayaan langsung	200	LED Flood Light

Sumber : Analisis Penulis. 2015

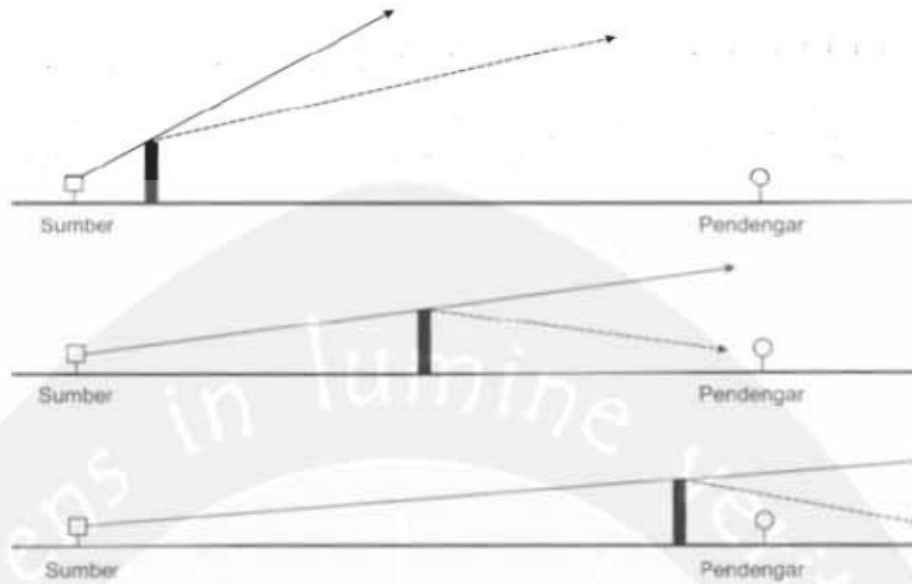
6.2.3.3. Konsep Akustika Ruang

Kebisingan di *Youth Activity Center* berasal dari Jalan Selokan Mataram pada sisi barat tapak dan dari dalam tapak seperti gedung olahraga, gedung kesenian, ampitheater, ruang workshop, ruang mesin, dan parkir. Beberapa cara untuk mengurangi kebisingan, antara lain memundurkan bangunan, menempatkan penghalang alamiah berupa vegetasi atau kontur, penghalang buatan, dan penggunaan material yang memantulkan bunyi. Pengaturan akustika dari dalam juga perlu diperhatikan, seperti penggunaan material untuk peredam dan peletakan sumber suara (*speaker*). Beberapa ruang dengan kebutuhan privasi akustika, seperti kantor, auditorium, dan perpustakaan, dalam penyelesaian akustika perlu diperhatikan pemilihan material, tekstur, dan bentuk plafon, dinding, maupun lantai. Material dengan nilai insulasi tinggi diterapkan pada ruang dengan tingkat kebisingan yang tinggi agar bising tidak merambat menjadi sumber bising bagi ruang lain.



Gambar 100. Penghalang Alami

Sumber : Bahan Pengajaran Akustika, 2014



Gambar 101. Penghalang Buatan
 Sumber : Bahan Pengajaran Akustika, 2014

6.2.4. Konsep Struktur dan Konstruksi

6.2.4.1. Konsep Struktur

- *Sub-Structure*

Sub-structure pada bangunan merupakan struktur yang menahan bangunan di bawah tanah (pondasi). Pada *Youth Activity Center* di Sleman, bangunan berupa bangunan bentang lebar dan bangunan bertingkat rendah sehingga menggunakan pondasi *basement*, pondasi menerus batu kali dengan kedalaman hingga 1 meter, dan pondasi *footplat* dengan struktur beton bertulang pada kedalaman 1,5-2 meter.

- *Super-Structure*

Super-structure adalah seluruh struktur bangunan yang berada di atas permukaan tanah, terdiri dari kolom, pelat, balok, dinding dan tangga yang berperan untuk menyalurkan beban bangunan dari *upper structur* ke *sub structur*. Struktur yang diterapkan pada *Youth Activity Center* di Sleman adalah *rigid frame* dengan material beton bertulang atau rangka baja. Beban

momen didistribusikan melalui komponen horizontal dan komponen vertikal untuk memperkecil kemungkinan terjadinya defleksi. Kekakuan struktur terletak pada sambungan yang berupa baja, kayu laminasi, ataupun beton.

- *Upper-Structure*

Upper structure merupakan struktur teratas dari bangunan. Untuk gedung dengan kebutuhan ruang yang luas, menggunakan struktur *flat truss system* atau *space truss system*.

6.2.4.2. Konsep Konstruksi

- Atap

Atap pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman menggunakan jenis atap galvalum atau dak beton dengan kemiringan yang rendah dan penutup atap bahan aluminium untuk atap dengan kemiringan yang lebih besar dengan rangka baja ringan.

- Plafon

Plafon pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman menggunakan papan gypsum atau kalsiboard dengan kerangka baja ringan galvanis. Penggunaan papan gypsum bertujuan menghasilkan tampilan yang lebih api dengan permukaan yang halus dengan kelebihan mudah dibentuk. Untuk ruangan lembab, menggunakan papan gypsum khusus yaitu kalsiboard.

- Dinding

Dinding pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman secara garis besar menggunakan dinding bata plester dengan penggunaan finishing cat warna ataupun material ekspos dan dinding kaca pada sebagian ruangan dengan kebutuhan cahaya yang tinggi. Pada ruang khusus seperti auditorium pada dinding menggunakan material spons sebagai peredam akustika. Bukan

pada dinding menggunakan material aluminium, kaca ataupun kayu yang diterapkan pada pintu, jendela, dan ventilasi.

- Lantai

Lantai pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman secara umum menggunakan lantai keramik, granit, semen aci, batu alam, dan karpet. Pada lantai lavatory, ruang ganti, dan ruang bilas menggunakan keramik dengan tekstur kasar. Pada ruang luar menggunakan perkerasan *grass block*, *paving block*, *stepping stone*, dan lainnya

6.2.5. Konsep Utilitas

6.2.5.1. Sistem Jaringan Air Bersih

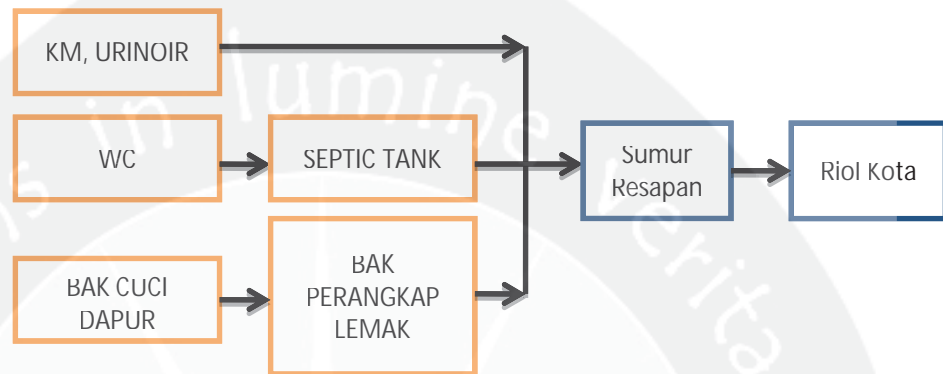
Sumber air pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman adalah PDAM dan sumur tanah dengan menggunakan *down feed system*.



Gambar 102. Konsep Sistem Jaringan Air Bersih

6.2.5.2. Sistem Jaringan Air Kotor

Limbah air kotor dari sanitasi di bangunan *Youth Activity Center* di Sleman dialirkan ke septictanc dan langsung ke sumur resapan untuk kemudian disalurkan ke riol kota. Untuk limbah yang mengandung lemak, akan disalurkan pada bak perangkap lemak terlebih dahulu,



Gambar 103. Konsep Sistem Jaringan Air Kotor

Sumber : Analisis Penulis, 2015

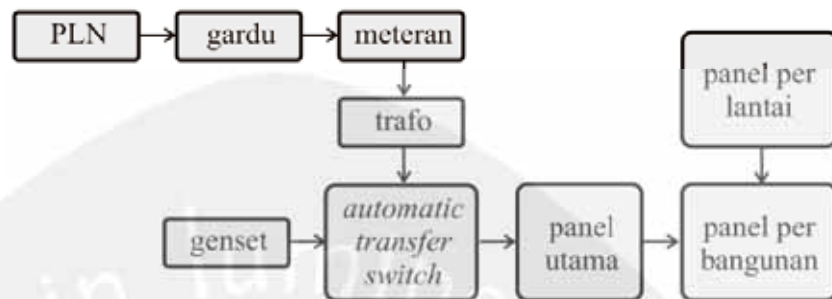
6.2.5.3. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman akan dikumpulkan pada ruang sampah yang dibedakan menjadi sampah organik dan anorganik. Selanjutnya sampah anorganik akan diangkut oleh petugas untuk diangkut ke TPS atau TPA dan sampah organik akan diolah menjadi pupuk pada taman.

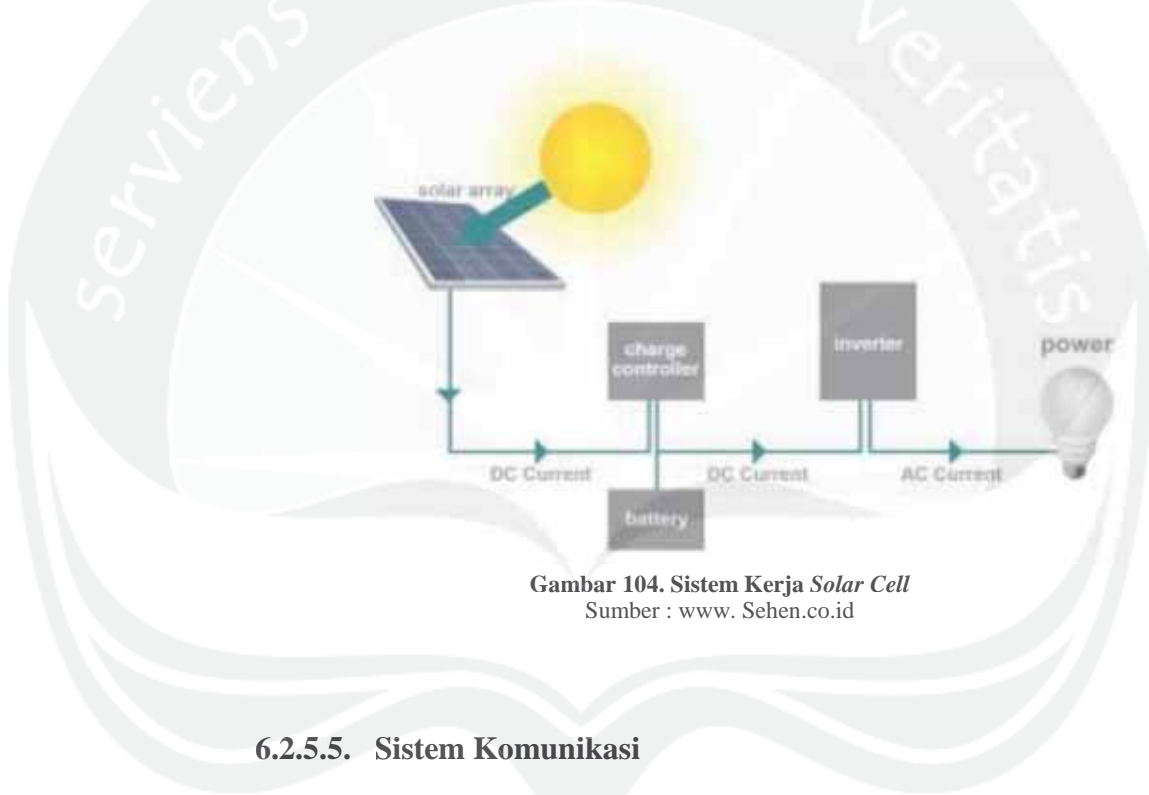
6.2.5.4. Sistem Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman dibutuhkan dalam penerangan, mesin pompa, CCTV, dan peralatan elektronik lainnya. Sumber listrik berasal dari PLN dan genset. Listrik dialirkan melalui kabel di bawah tanah untuk kemudian didistribusikan ke seluruh ruangan melalui plat lantai. Sumber daya untuk mesin genset

berasal dari panel surya. Panel surya merupakan pembangkit listrik yang mengubah sinar matahari menjadi arus listrik.



Gambar 105. Sistem Jaringan Listrik



Gambar 104. Sistem Kerja Solar Cell

Sumber : [www. Sehen.co.id](http://www.Seheh.co.id)

6.2.5.5. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman adalah penggunaan telepon dan internet. Telepon memiliki jaringan telepon induk dan jaringan internet menggunakan sistem LAN yang dikelola oleh komputer server. Pengelola dan pengunjung dapat menggunakan jaringan *wifi* yang dipancarkan oleh router.

6.2.5.6. Sistem Penanggulangan Kebakaran

Bangunan *Youth Activity Center* di Sleman dengan jumlah lantai 2 lantai, yang termasuk dalam kelas B dan bangunan kelas 3. Bangunan kelas B adalah bangunan yang komponen struktur utamanya harus tahan api sekurang-kurangnya 2 jam. Jarak antar massa bangunan dan sirkulasi dirancang masih terjangkau oleh panjang selang mobil pemadam kebakaran sepanjang 30m. Proteksi kebakaran yang disediakan sebagai sistem penanggulangan kebakaran pada bangunan *Youth Activity Center* di Sleman antara lain :

- Smoke Detector : untuk mendeteksi keberadaan asap
- Hydrant : dipasang dengan 1buah/800m² dengan jangkauan 35 m.
- Fire Extinguisher
- Sprinkler : memancarkan air dengan radius 3.5m yang aktif pada suhu 57°C
- Pintu Darurat : berupa pintu dengan material tahan api yang diarahkan dengan adanya tanda “EXIT” yang menyala (50 lux)
- Tangga Darurat : Terbuat dari beton bertulang yang tahan terhadap api selama 3 jam. Tersedia pada setiap lantai yang mengarah keluar.

6.2.6. Konsep Penekanan Studi : Karakter Ruang

Konsep penekanan studi pada *Youth Activity Center* di Sleman mencakup organisasi massa (lihat halaman 152) dan kualitas ruang dengan menggunakan analisis kata kunci dari tahapan proses kreatif dan karakteristik cara berpikir kreatif. Tahapan proses kreatif dianalisis untuk menentukan aktivitas dan ruang yang memadai serta hubungan dan organisasi ruang. Karakteristik cara berpikir kreatif dianalisis untuk mengolah kualitas ruang yang sudah ditentukan dari hasil analisis tahapan proses kreatif.

Tabel 25. Ruang dan Karakter Ruang yang Akan Diolah

Tahapan Proses Kreatif (TPK)	Karakteristik Cara Berpikir Kreatif	Ruang yang Diolah berdasarkan TPK	Kata Kunci Karakteristik	Kualitas yang Diolah
Persiapan	Lancar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taman-jogging track 2. Cafe-Galeri 3. Lobby (ruang publik, ruang yang berfungsi sebagai penarik minat dan memberi gambaran kepada pengunjung mengenai fungsi <i>youth activity center</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaktif - Ambigu 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk, tekstur, definisi ruang,
Inkubasi	Orisinil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amphitheater 2. Perpustakaan 3. Ruang Diskusi (Pemilihan ruang yang memungkinkan untuk beraktivitas yang beragam dalam waktu yang relatif lama) 	<ul style="list-style-type: none"> - Terbuka - Baru 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk, Derajat ketertutupan, pemandangan
Iluminasi	Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rg. Komp. 2. Gedung Seni 3. Studi Lukis 4. Workshop 5. Tata Boga 6. Gedung Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus 	<ul style="list-style-type: none"> - bentuk, warna, tekstur, pencahayaan
Verivikasi	Redefinisi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rg. Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> - Fleksibel 	<ul style="list-style-type: none"> - Derajat ketertutupan, bentuk, pola, warna

Sumber : Analisis Penulis, 2015

1.2.6.1. Konsep Karakter Ruang Interaktif

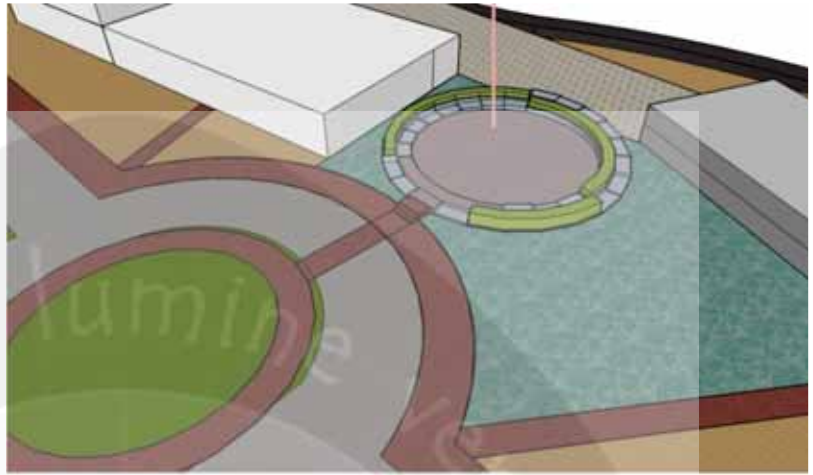
Interaktif adalah sifat saling aktif, saling melakukan aksi, memberi timbal balik. Interaktif diwujudkan dengan definisi ruang yang membuat pengguna mengetahui fungsi dari perancangan. Definisi ruang dapat diaplikasikan melalui perbedaan ketinggian, pengolahan bentuk, perbedaan tekstur/warna yang secara tidak langsung memberi kesan ruang pada area tertentu.

Tabel 26. Konsep Karakter Ruang Interaktif

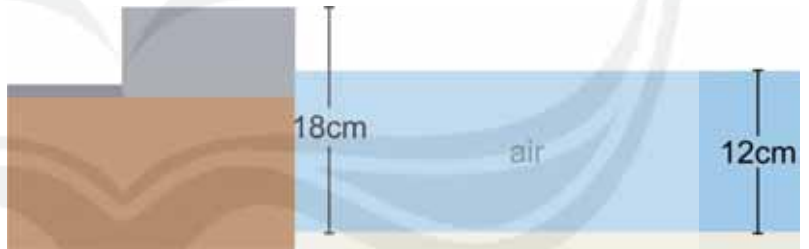
Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
Taman– <i>Jogging Track</i>	- Membedakan material dan warna antara jalur jogging, jalur pejalan, dan jalur	<ul style="list-style-type: none"> - Pembedaan material dan warna pada tiap jalur memudahkan pengunjung dalam aspek sirkulasi dan keamanan pengguna jalur. <p>Jalur kendaraan menggunakan <i>Super Absorbent Polymer (SAP)</i> yang mampu menyerap air 4000L/menit dan dicampur dengan</p>

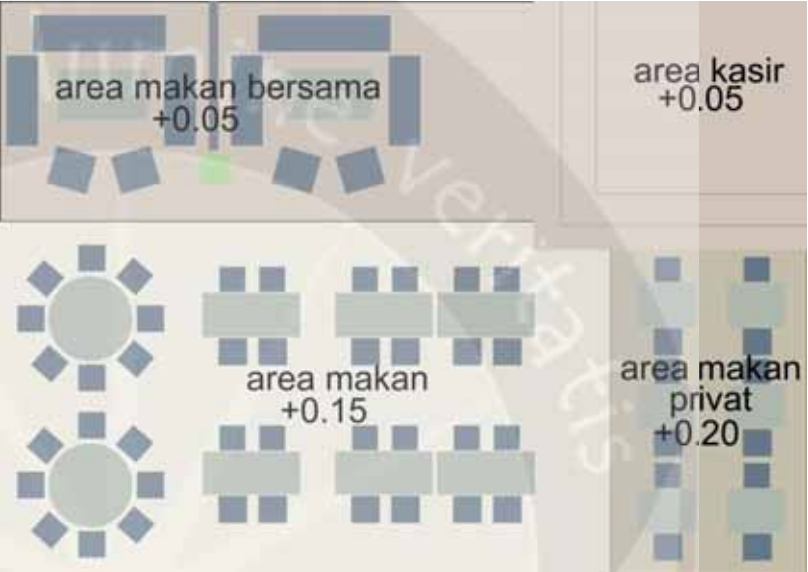
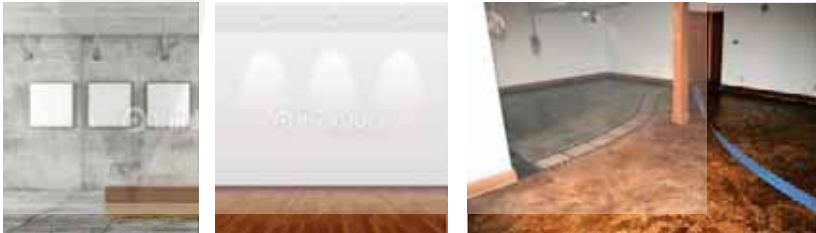
kendaraan.
- Meletakkan kolam air dangkal sebagai area rekreasi

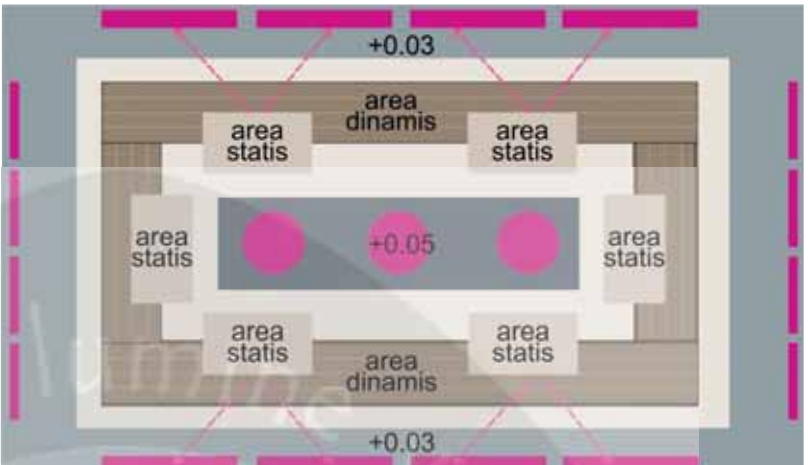

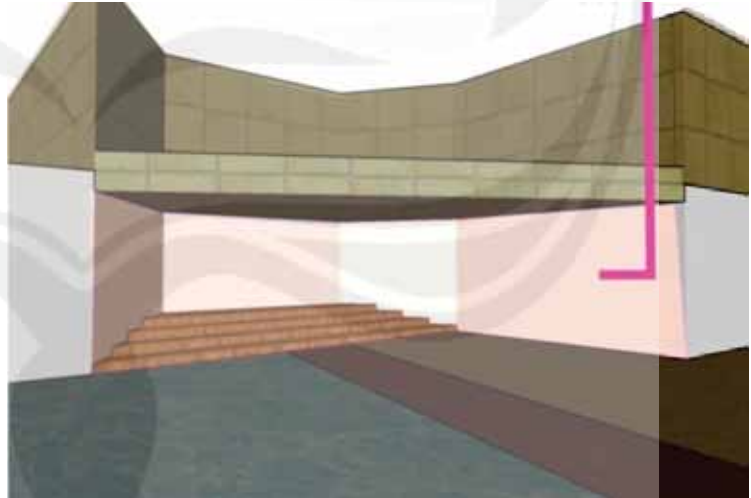
beton. Jalur pejalan kaki menggunakan *artificial stone* dan jalur jogging menggunakan *small pebble stones*.

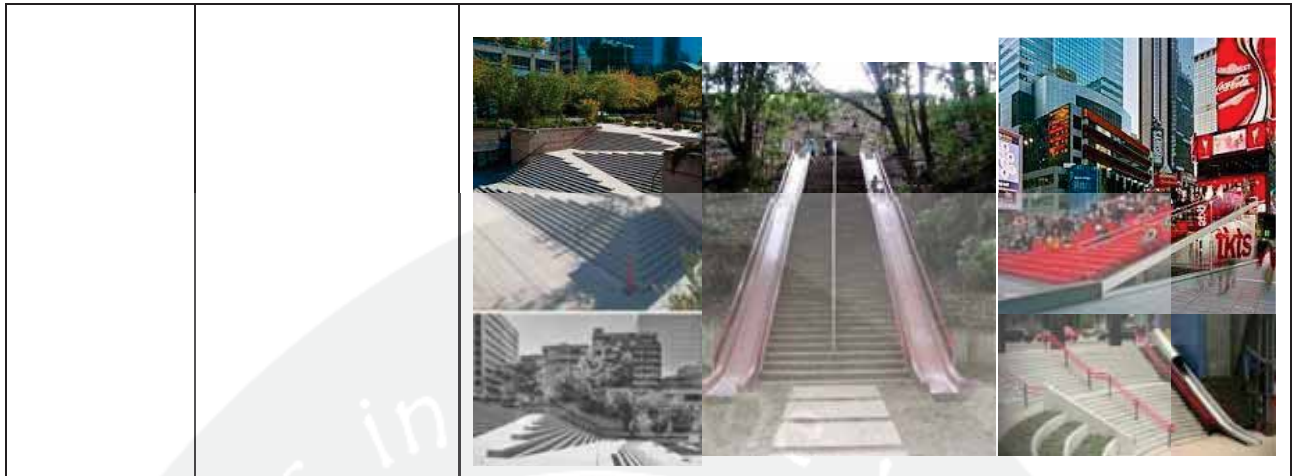


- Air merupakan tekstur yang berkarakter interaktif (timbal balik), mudah menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, khususnya untuk fungsi rekreatif. Kolam yang dirancang hanya setinggi mata kaki, lebih mengarah pada konsep 'kubangan' yang bisa menjadi sarana bermain dan eksplorasi pengguna.



<p>Cafe-Galeri</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan area makan dengan area kasir dengan ketinggian lantai dan material lantai. - Membedakan penggunaan dan penataan perabot area makan bersama (6-8orang) dengan area makan 'privat' (1-4 orang) - Perbedaan material dan ketinggian lantai pada area galeri, antara jalur pengunjung, area pengamatan dan area jarak antar pengunjung dan pameran. 	<ul style="list-style-type: none"> - Area kasir sebagai area publik, dan area makan sebagai area semi publik. Area makan dengan kenaikan 10cm dan menggunakan material lantai lebih halus dari pada area kasir. Area kasir sebagai area peralihan dari ruang luar ke dalam cafe, menggunakan tekstur lantai agak kasar. - Area makan bersama menggunakan sofa dan perabot yang berkesan santai dengan tatanan melingkar yang memudahkan untuk berinteraksi. Area makan privat menggunakan perabot yang lebih formal dan penataan berhadapan.   <ul style="list-style-type: none"> - Pada jalur sirkulasi di ruang galeri menggunakan material berpola garis-garis (kayu atau keramik) yang berkesan dinamis, sedangkan pada area tertentu yang diarahkan sebagai pengamatan menggunakan material polos (tak berpola) yang mengesankan statis. Pada lantai area pajangan menggunakan tekstur kasar, mengesankan bukan untuk diakses dan meninggikan lantai 3-5cm. 
--------------------	--	---

		
<p><i>Drop-off- Lobi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan bentuk cekung (mangkok) dan langit-langit yang lebar dan rendah - Peletakan tangga yang banyak pada area <i>drop-off</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk cekung dan skala intim mengesankan suasana 'welcome', artinya menerima tamu. Penggunaan plafon yang lebar dan rendah menciptakan suasana intim yang mengesankan karakter ruang hangat, ramah, dan nyaman.   <ul style="list-style-type: none"> - Peran tangga sebagai penarik pengunjung untuk menimbulkan kesan 'ayo naik' yang mengarahkan pengunjung ke arah lobby. Mengaplikasikan ramp sebagai alternatif jalur naik yang menarik bagi pengunjung.





Sumber : Analisis Penulis, 2015

1.2.6.2. Konsep Karakter Ruang Ambigu

Ambigu berarti memiliki makna ganda pada suatu obyek yang dapat menimbulkan tafsir yang berbeda-beda dari beragam sudut pandang.

Tabel 27. Konsep Karakter Ruang Ambigu

Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
Taman	- Peletakan benda non-fungsional pada area taman	<p data-bbox="695 1073 1409 1171">- Benda non-fungsional memiliki karakter ambigu yang membebaskan pengguna untuk menyesuaikan fungsi sesuai keadaan obyeknya.</p> 

		
Lobby	<p>- Penggunaan material reflektif pada fasad</p>	<p>- Material reflektif menghasilkan kesan ruang sesuai dengan refleksi lingkungan sekitarnya yang memiliki beragam pemaknaan.</p> 

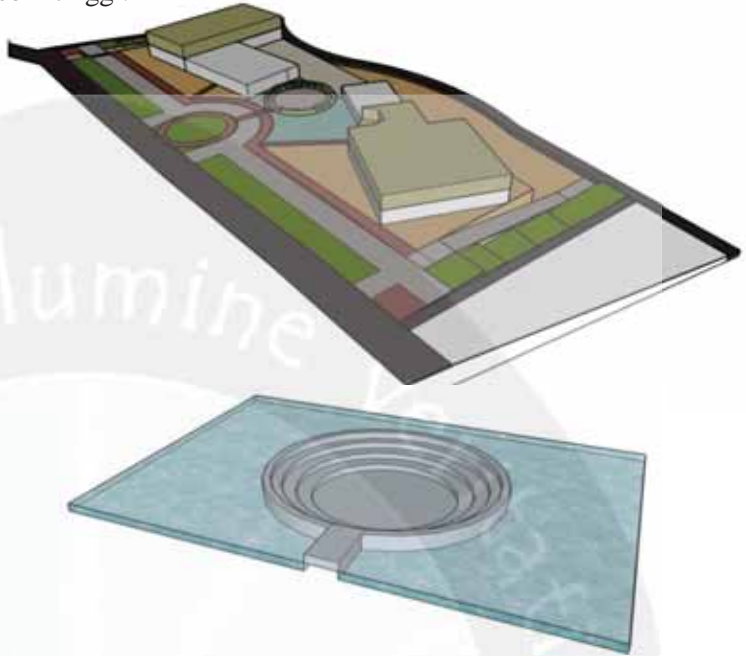


Sumber : Analisis Penulis, 2015

1.2.6.3. Konsep Karakter Ruang Terbuka

Terbuka menggambarkan karakteristik cara berpikir individu pada tahap inkubasi, dimana individu menemukan gagasan dan mampu mengungkapkan semua pemikiran/gagasannya.

Tabel 28. Konsep Karakter Ruang Terbuka

Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
Ampiteater	- Peletakan ampiteater yang	- Peletakan ampiteater di tengah memungkinkan ampiteater untuk diakses secara fisik maupun non fisik (visual, akustika, bau) yang

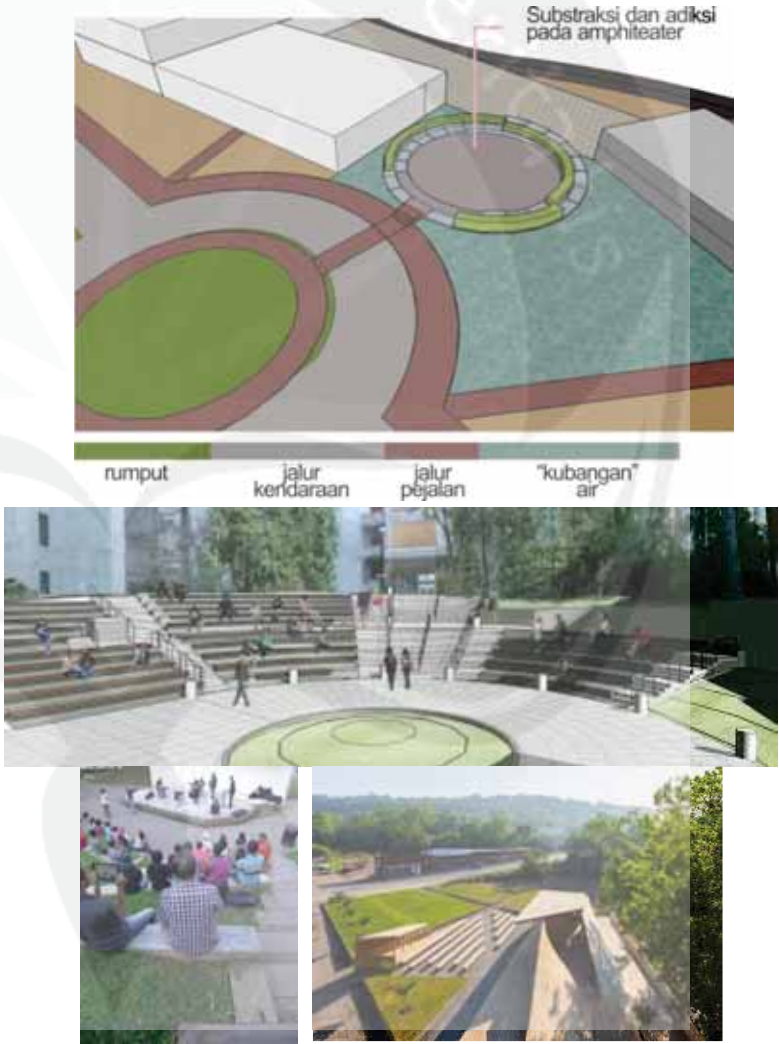
	<p>berada di tengah massa bangunan yang letaknya lebih rendah 60cm dari tapak.</p>	<p>menjadikannya sangat terbuka. Peletakan yang lebih rendah agar menimbulkan kenyamanan visual jika dilihat dari jarak jauh yang lebih tinggi.</p> 
<p>Perpustakaan</p>	<p>- Penggunaan material transparan pada dinding</p>	<p>- Penggunaan material transparan pada dinding memungkinkan terbuka secara visual karena perpustakaan membutuhkan privasi akustika.</p> 
<p>Ruang Diskusi</p>	<p>- Penggunaan partisi non-masif pada area belajar individu dan belajar bersama</p>	<p>- Penggunaan partisi non-masif sebagai pembatas untuk mengesankan area yang lebih privasi dan tetap berkesan terbuka secara akustika dan sedikit visual.</p> 

Sumber : Analisis Penulis, 2015

1.2.6.4. Konsep Karakter Ruang Baru

Karakter baru menggambarkan ide yang dihasilkan pada tahap inkubasi merupakan hasil pemikiran yang berberda dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, baik penggabungan, inovasi yang lebih baik, atau hal yang benar-benar baru.

Tabel 29. Konsep Karakter Ruang Baru

Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
Ampiteater	- Pengolahan bentuk ampiteaater menjadi bentuk substraksi dan adiksi	<p>- Pengolahan bentuk substraksi dn adiksi pada ampiteater menghasilkan pola ketinggian yang beragam, menghasilkan bentuk baru dan pengalaman baru yang berbeda beda dari tiap titik ketinggian.</p> 

<p>Ruang Diskusi dan area baca perpustakaan</p>	<p>- Pengolahan bentuk area pustaka dan area baca yang privat dari bentuk substraksi.</p>	
---	---	--

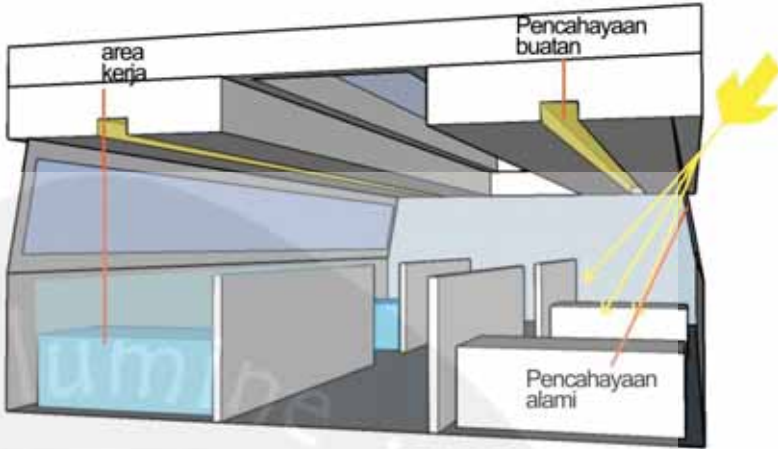

Sumber : Analisis Penulis, 2015



1.2.6.5. Konsep Karakter Ruang Fokus

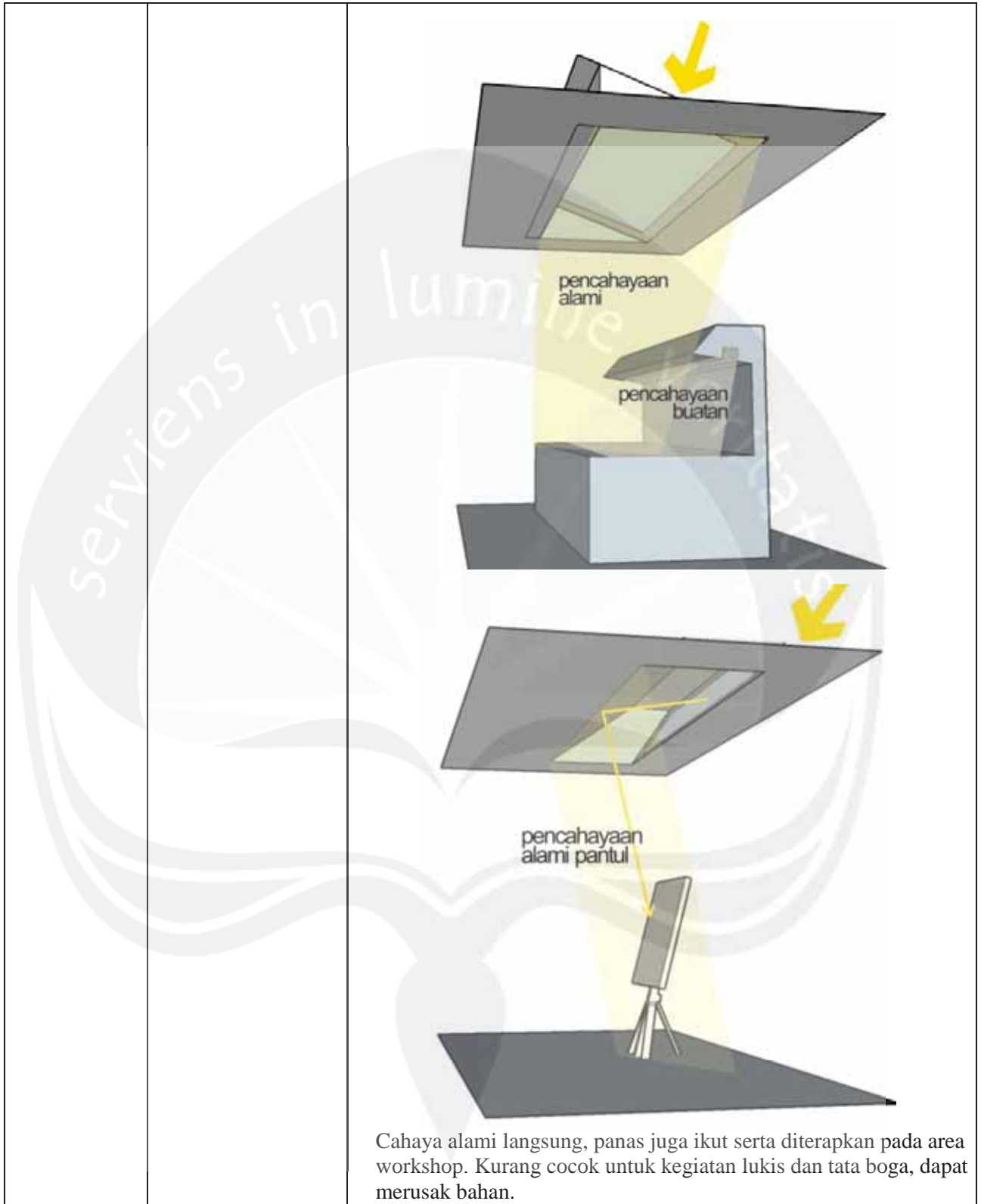
Fokus berarti pusat, memusat dengan arah yang jelas. Karakter fokus menggambarkan kemampuan untuk menguraikan gagasan secara rinci setelah gagasan ditemukan. Sesuatu yang detail dihasilkan dari sikap fokus.

Tabel 30. Konsep Karakter Ruang Fokus

Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
<p>R. Komputer</p>	<p>- Pencahayaan setempat untuk tiap PC. - Penggunaan panel pembatas pada tiap PC, setinggi 1m - 1.5m dari lantai</p>	<p>- Karakter fokus didapatkan dari tata cahaya untuk area baca, sebesar 300Lx. Kualitas ruang yang terang dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada suatu obyek. Penggunaan lampu titik sebagai pencahayaan buatan dan untuk pencahayaan alami menggunakan jendela lebar.</p>

		
<p>Gedung Seni dan Gedung Olahraga</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skala ruang perantara - Pola Lantai - Warna dinding 	<p>- Skala ruang yang fokus adalah skala intim, digabungkan dengan fungsi ruang mewadahi aktivitas dengan pergerakan tinggi, maka lebih cocok menggunakan skala monumental. Penggunaan skala intim diletakan pada area masuk gedung, sehingga tidak mengganggu aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Bentuk jalur masuk yang mengerucut berkesan mengarahkan dan fokus ke area ruang aktivitas (ke dalam).</p>  <p>- Pola lantai yang digunakan beragam, pada jalur masuk menggunakan lantai berpola –mengaragkan-dinamis, sedangkan pada area kegiatan menggunakan lantai berpola aktif-statis</p>

		 <p>Pola lantai dari arah pintu masuk dibuat menerus hingga akhir ruang yang berkesan tetap fokus. Sedangkan untuk area gerak, pola lantai dikelompokkan menjadi beberapa area kecil yang didefinisikan dengan pola lantai, agar kegiatan yang beragam tetap fokus dalam suatu ruangan besar</p> <p>- Warna yang memiliki karakter fokus adalah warna biru. Akan dipadukan dengan warna kuning ke arah oranye yang merupakan warna kontras dengan biru yang memiliki karakter aktif dan turut merangsang aktivitas pikiran dan mental. Kombinasi warna komplementer akan diterapkan pada dinding.</p> <p>Warna Oranye bersemangat, hangat, simbol petualangan, optimisme, percaya diri</p> <p>Warna Kuning rasa 'bahagia', ceria, merangsang aktivitas pikiran dan mental (penalaran dan logis), kreatif</p> <p>Warna Biru merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistik, berpikiran jernih, meningkatkan konsentrasi</p> 
<p>Studio Lukis Tata Boga Workshop</p>	<p>- Pencahayaan - Pola Lantai</p>	<p>- Pencahayaan buatan menggunakan pencahayaan setempat dan pencahayaan alami yang banyak untuk setiap area kerja dengan menggunakan jendela yang lebar.</p> <p>- Pola lantai setiap area kerja berbeda-beda sesuai fungsi areanya.</p>

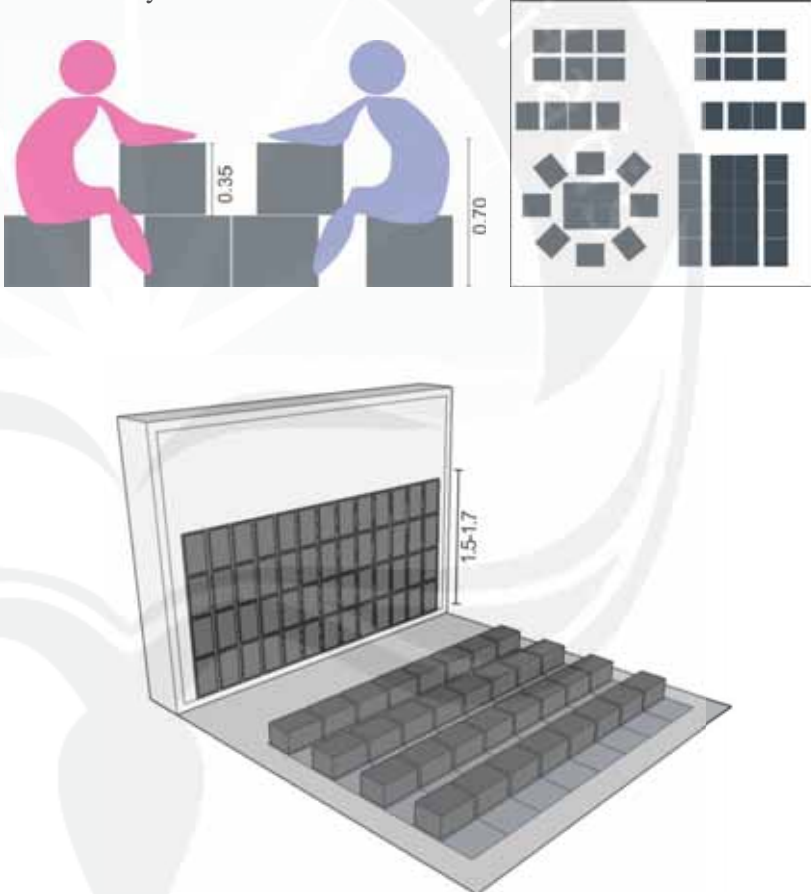


Sumber : Analisis Penulis, 2015

1.2.6.6. Konsep Karakter Ruang Fleksibel

Fleksibel menggambarkan kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang dapat diterima secara luas melalui tahapan pengujian gagasan yang ditinjau dari berbagai sudut pandang dan pendekatan. Fleksibel berarti mudah menyesuaikan, seperti gagasan yang dihasilkan agar bisa diterima dari berbagai sudut pandang.

Tabel 31. Konsep Karakter Ruang Fleksibel

Ruang	Pengolahan	Keterangan dan Sketsa
R. Diskusi	- Perabot	<p>- Penggunaan perabot dengan bentuk dan ukuran yang sama membuat penataan perabot lebih mudah menyesuaikan dengan aktivitasnya.</p>  <p>The diagram illustrates a flexible furniture arrangement for a discussion room. It shows two stylized figures (one pink, one blue) sitting at a table composed of uniform blocks. The height of the blocks is marked as 0.35, and the distance between them is 0.70. To the right, a top-down view shows various configurations of these blocks. Below, a 3D perspective view shows a table with a grid of blocks, with a height dimension of 1.5-1.7.</p>

Sumber: Analisis Penulis, 2015

DAFTAR PUSTAKA

- Abomies Glenn, AIA dan Sundra Viocck 2001 dalam Chiara Joseph de dan Michael J. Crosbie ,*Time Sever Standars for Building types-fourth editions*, Mcgraw Hill, Singapore.
- Adam, Fahry, dkk. (2014). *Semarang Youth and Community Center*. IMAJI: Vol.3 No.3 ed. Juli 2013.
- Air Combat Command, Directorete of Service, *Youth Center Standards and Facilities Guide*. Diunduh pada 10 Maret 2015 dari <http://www.wbdg.org>
- BPS. (2013). *Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2013*. DIY: BPS Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Ching, F.D.K, 2007, *Form Space and Order (Third edition)*, Wiley .Canada. Ching, F.D.K ,1996, *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Dipa, G.B. Adrianta. 2014. *Yogyakarta Youth Center Berkarakter Ekologis dengan Pendekatan Teori Visual Appropriateness*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Santrock, John W. (2011). *Life – Span Development Ed.13 jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, Desi Retnowati. (2014). *Youth Center di Kota Yogyakarta Senagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat dan Minat Komunitas di Yogyakarta dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern*. Universitas Negri Semarang. Canopy: Journal of Architecture.
- Sasnita, B. Darma, dkk. (2014).*Youth Center di Semarang*. Jurnal: Imaji Vol.3 No.3 Ed. Juli
- White, Edward. T. 1985, *Tata Atur*, ITB, Bandung.

DAFTAR REFERENSI

Balai Pemuda dan Olahraga (2010) *Profil Youth Center*. Diakses pada 23 Maret 2015 dari <http://www.bpo-diy.or.id>

Wardaya, Didik (2012, Oktober 15). *Mengubah 'use center' Menjadi Youth Center Bertata Nilai Budaya*. Dipetik 2015, Febuari 20, dari Dikpora : <http://www.pendidikan-diy.go.id>.

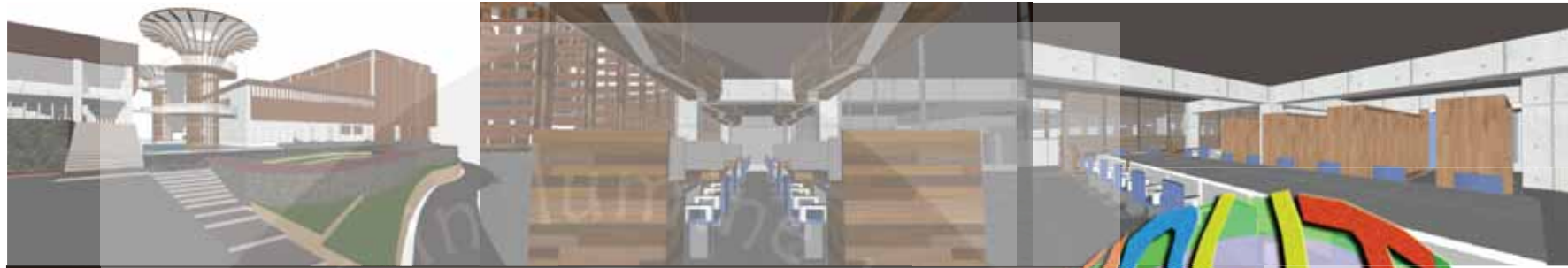
<http://arsitekistn.blogspot.com> (Diakses pada 18 Oktober 2015, pukul 16.00)

<http://Desaininterior.me> (Diakses pada 18 Oktober 2015, pukul 16.00)

<http://project.us.com> (Diakses pada 18 Oktober 2015, pukul 16.00)

<http://Solusiproperti.com> (Diakses pada 18 Oktober 2015, pukul 16.00)

<http://wbdg.org/ccb/AF/AFDG/ARCHIVES/youthcenter.pdf> (Diakses pada 18 Oktober 2015, pukul 16.00)



YOUTH **ACTIVITY** CENTER DI SLEMAN

CAROLLINA GITA NATALIA - 110113790



LAPORAN PERANCANGAN

13PGS





LATAR BELAKANG

pengadaan proyek

perkiraan
2020
2030
BONUS DEMOGRAFI
populasi penduduk usia produktif (15-64 tahun) mencapai 60%

sekarang
2015
INDIVIDU REMAJA
diasumsikan pada saat ini calon penduduk usia produktif tersebut berusia +/- 10 tahun (kelompok remaja awal)

tujuan
2035
REMAJA KREATIF
menjadi aset untuk pembangunan negara

HOW? **PP NO.41 tahun 2011** + **TAHAPAN PROSES KREATIF - GRAHAM WALLAS**
penyediaan sarana dan prasarana kepemudaan
"produk yang dihasilkan melalui tahapan proses kreatif dapat disebut **produk kreatif** dan orangnya disebut **orang kreatif**." (Utami Munandar, 2004)



HASIL YANG DICAPAI

LATAR BELAKANG

pemilihan lokasi

DIY KOTA PENDIDIKAN
menjadi magnet bagi pendatang khususnya remaja

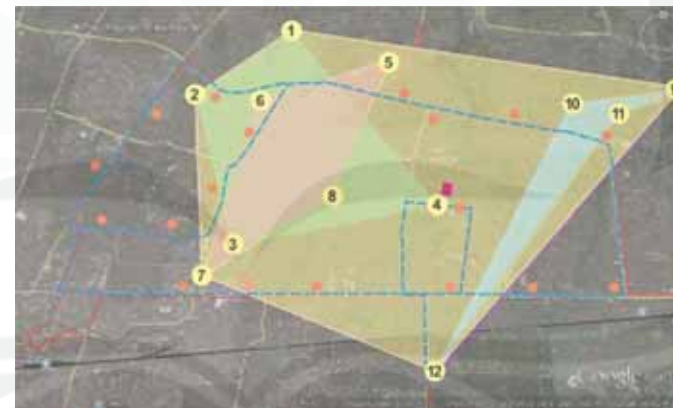
JUMLAH REMAJA
usia 10-14 tahun meningkat 1.000-4.000 jiwa/tahun
1 KAB. BANTUL
2 KOTA YOGYAKARTA
3 KAB SLEMAN

KEC. DEPOK

- merupakan kawasan dengan arah pengembangan pendidikan
- jumlah sekolah tingkat menengah pertama tertinggi dibanding kecamatan lainnya. terdapat 12 SMP yang tersebar di desa Catur tunggal, Condong Catur, dan Maguwoharjo

jumlah prasarana pendidikan terbanyak khususnya tingkat SMP
110 SMP dengan jumlah murid 34.761 orang dan 360 orang paket B

LOKASI TERPILIH:
Jl. Selokan Mataram, Catur Tunggal, Depok, Sleman, DIY



KETERANGAN:

1 SMP Budi Mulia	5 SMPN 2	8 SMP Diponegoro	Area SMP Desa Catur Tunggal
2 SMPN 5	6 SMP Muh.2	10 SMPN 3	Area SMP Desa Condongcatur
3 SMP Muh.3	7 SMPN 1	11 SMP Muh.1	Area SMP Desa Maguwoharjo
4 SMPN 4	8 Mts. Wachid Hasyim	12 SMP Angkasa Adisucipto	Area SMP Desa Keseluruhan
			Shelter Trans Jogja
			Jalur Trans Jogja

pemilihan lokasi ditentukan dengan menghubungkan lokasi lokasi sekolah tingkat menengah pertama di kecamatan Depok dan titik shelter trans jogja serta aspek lainnya yang terkait melalui skoring tapak seperti aspek lingkungan sekitar dan kedekatan dengan sarana dan prasarana remaja lainnya yang mendukung (sarana pendidikan, komersial, rekreasi, dsb.)

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan Youth Activity Center di Sleman yang dapat mendorong remaja menjadi lebih kreatif melalui tata ruang luar dan dalam berdasarkan tahapan proses kreatif menurut Graham Wallas

ANALISIS PENDEKATAN

penentuan kata kunci

1 PERSIAPAN KELANCARAN

INTERAKTIF - AMBIGU - pengolahan bentuk, tekstur, definisi ruang

- Aktivitas**
- datang
 - belajar
 - diskusi
 - membaca
 - akses internet
 - melatih keterampilan
 - seminar

- Kebutuhan Ruang**
- lobby
 - Rg. diskusi
 - perpustakaan
 - Rg. Komputer
 - Ruang seni
 - Studio lukis
 - Studio Kriya
 - Rg. Olahraga
 - Auditorium
 - taman
 - cafe-galeri

2 INKUBASI ORISINALITAS

TERBUKA- BARU - Bentuk, derajat ketertutupan, view

- Aktivitas**
- ngobrol
 - Nongkrong
 - Curahat
 - Membaca
 - Jogging
 - Makan

- Kebutuhan Ruang**
- taman
 - perpustakaan
 - jogging track
 - cafe-galeri
 - ampiteater

3 ILUMINASI ELABORASI

FOKUS - Pencahayaan

- Aktivitas**
- Belajar
 - Diskusi
 - Membaca
 - Akses Internet
 - Berlatih

- Kebutuhan Ruang**
- Rg. komputer
 - Rg. Seni
 - Studio Lukis
 - Studio Kriya
 - Tata Boga
 - Rg. Olahraga
 - perpustakaan

4 VERIFIKASI REDEFINISI

FLEKSIBEL - Derajat ketertutupan

- Aktivitas**
- diskusi
 - debat
 - pameran
 - pementasan
 - pertandingan
 - produksi

- Kebutuhan Ruang**
- Ruang Diskusi
 - Galeri
 - Auditorium
 - Ruang Olahraga
 - Ruang Diklat
 - Ruang Klub

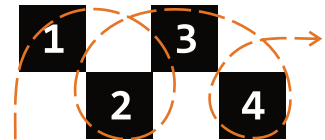


Batas Utara : Jalan setapak, lahan kosong. Selatan : Gang senyum, perumahan. Barat : Jalan Selokan Matarahn, Perumahan. Timur : Jalan setapak perumahan



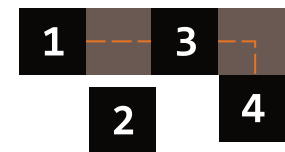
KONSEP

tatanan massa



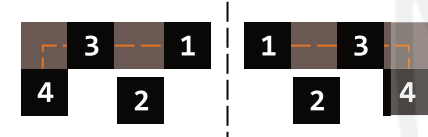
URUTAN TAHAPAN PROSES KREATIF

peletakan ruang berdasarkan gambaran tahapan proses kreatif



PENGGABUNGAN MASSA

berdasarkan hasil analisis, tahap 1, 3 dan 4 memiliki kesamaan aktivitas dan ruang yang memiliki perbedaan tujuan yang bisa diatasi dengan mengelola manajemen pelaksanaan kegiatan



KELOMPOK MASSA

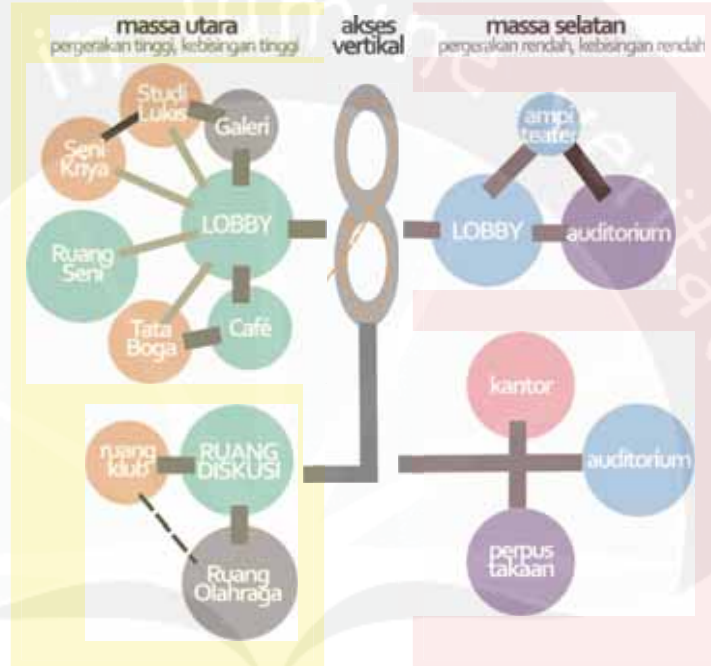
massa dibagi menjadi massa dengan aktivitas kebisingan dan pergerakan tinggi dan rendah



HASIL

ruang wadah aktivitas pada tahap kedua menjadi pemersatu kedua massa

HUBUNGAN ANTAR RUANG



PROGRAM RUANG

kebutuhan luasan ruang

PENGELOLA	72.52
SERVIS	50.44
PENUNJANG	425.35
UNIT OLAHRAGA	1000.8
UNIT KESENIAN	643.45
UNIT ILMIAH	310.54
CAFÉ	180.16
GALERI	251.85
AUDIOTRIUM	304.35
PARKIR	958.72
TOTAL	4084.17

ANALISIS KEGIATAN

berdasarkan pengguna

sasaran pengguna adalah remaja awal berusia 10-14 tahun yang terbagi dalam 4 kelompok seperti pada tabel. Fokus waktu, aktivitas yang diarahkan adalah kegiatan mengisi waktu luang untuk menghindarkan remaja dari kegiatan negatif seperti kenakalan remaja.

Waktu	Pelajar Pekerja	Pelajar	Non-Sekolah Pekerja	Non-Sekolah Non-Pekerja
07.00-13.00	Sekolah	Sekolah	Bekerja	Free
13.00-15.30	Bekerja	Istirahat	Free	Free
16.00-18.00	Bekerja	Free	Free	Free
18.00-19.00	Free	Free	Bekerja	Free
19.00-20.00	Free	Istirahat	Bekerja	Free

PENGELOMPOKAN

Aktivitas minat merupakan aktivitas terarah yang dipegang oleh tenaga ahli dalam bidangnya, khusus bagi remaja yang mendaftar sebagai anggota. Aktivitas rekreasi merupakan aktivitas untuk umum yang disediakan dengan cuma-cuma dan membayar sewa

Sasaran Utama	Olahraga		Kesenian		Ilmiah		Rohani/Sosial	
	Minat	Rekreasi	Minat	Rekreasi	Minat	Rekreasi	Minat	Rekreasi
NSNK (Pagi-sore)			Seni Lukis, Kerajinan Bambu, Tata Boga				Kerja	
NSK (siang-sore)					Membaca			Nongkrong, istirahat
SNK (Sore)	Voli, Basket, Bulutangkis	jogging	Seni tari, seni drama	Seni Lukis, tata boga	Belajar, eksplorasi mandiri	Membaca		Nongkrong, ngobrol
SK (Malam)				Seni Lukis		Membaca, internet		Nongkrong, ngobrol, istirahat

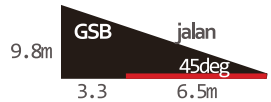


ANALISIS TAPAK

Dimensi dan Peraturan

EKSISTING

Peraturan Bangunan :
GSB : 1/2 lebar jalan
KDB : max. 50% Luas site
KDH : min. 28% Luas site
TB : 45deg Damija



kondisi :
 lahan kosong, tanaman liar,
 bangunan non permanen
 tumpukan sampah

Luas Tapak : 9067.17 m²

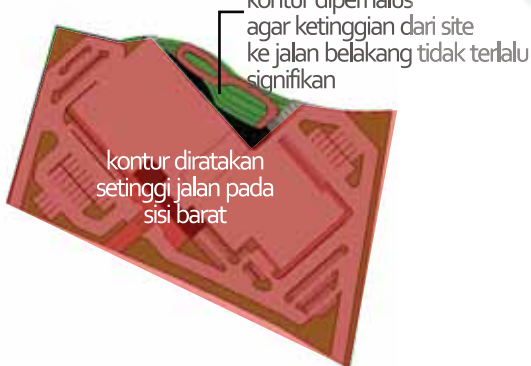
TANGGAPAN

Ruang Hijau (24%)
 RTH : 1735.48 m²
 Roof Garden : 495.27 m²

Bangunan
 KDB : 2204.85 m²
 Luas Total : 4084.17 m²
 TB = 15.45m

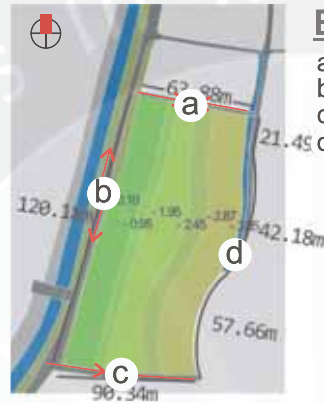
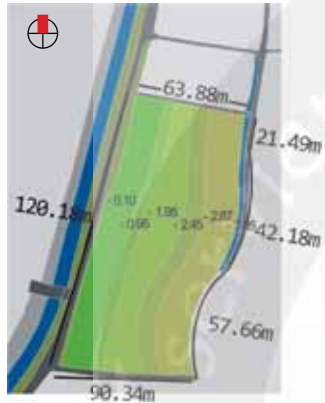
ANALISIS TAPAK

Kontur



ANALISIS TAPAK

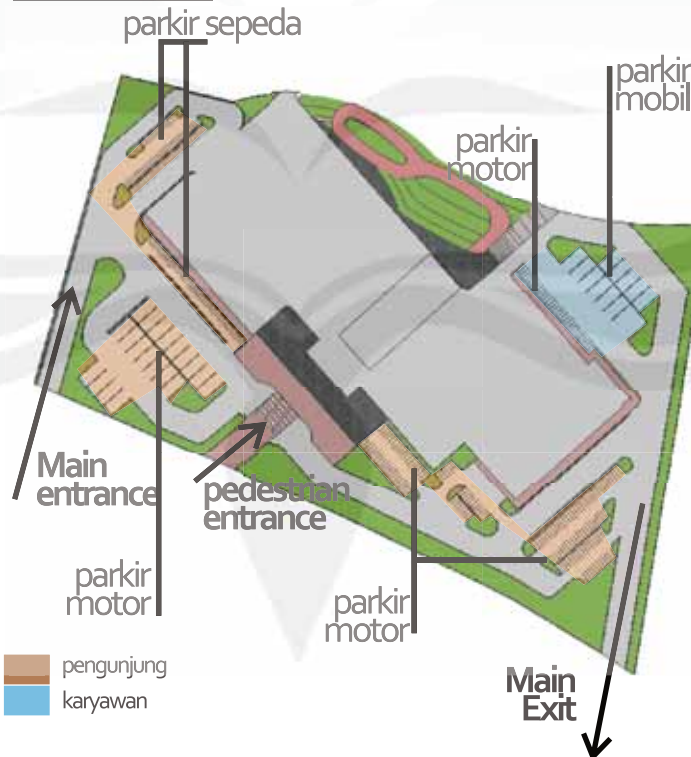
Sirkulasi



EKSISTING

- a jalan 2 arah, lebar 2m
- b jalan 2 arah, lebar 6.5m
- c jalan 2 arah, lebar 3m
- d jalan 2 arah, lebar 3m

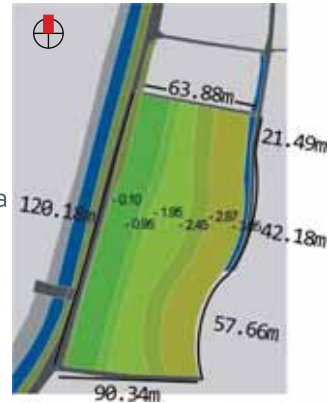
TANGGAPAN



EKSISTING

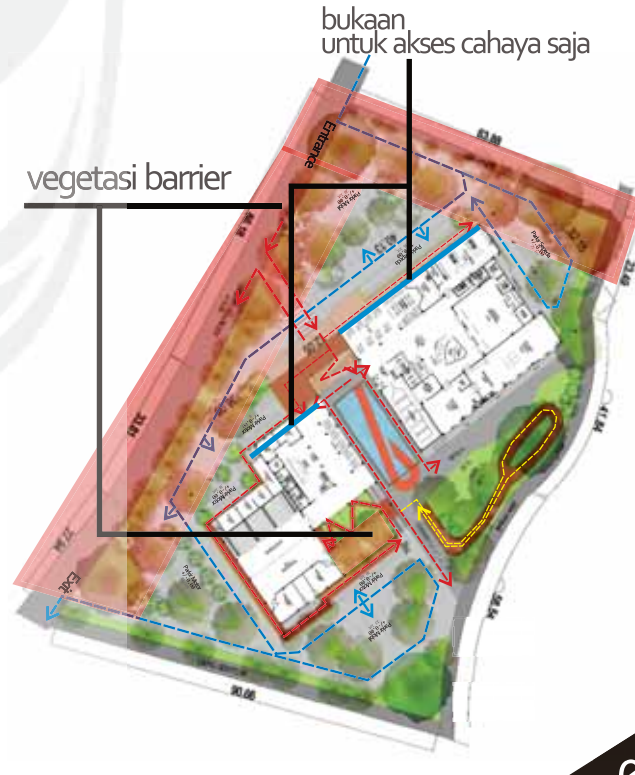
sumber bisung utama
 berasal dari jalan selokan
 mataram

bising dari dalam tapak
 berasal dari lahan parkir,
 tamandan ruang di massa
 utara



ANALISIS TAPAK

kebisingan





Siteplan

KETERANGAN

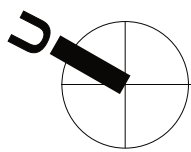
- Jalan sekitar Site
Aspal
- Jalan dalam Site
Aspal + campuran SAP
- Jalur Pedestrian
Artificial conc-block
dan small pebble
- Ramp Pedestrian
concrete
- Air kolam
Batu kali belah
- Rumput
- Jalur kendaraan
- jalur pedestrian
- menuju parkir
- jalur jogging

MATERIAL



VEGETASI

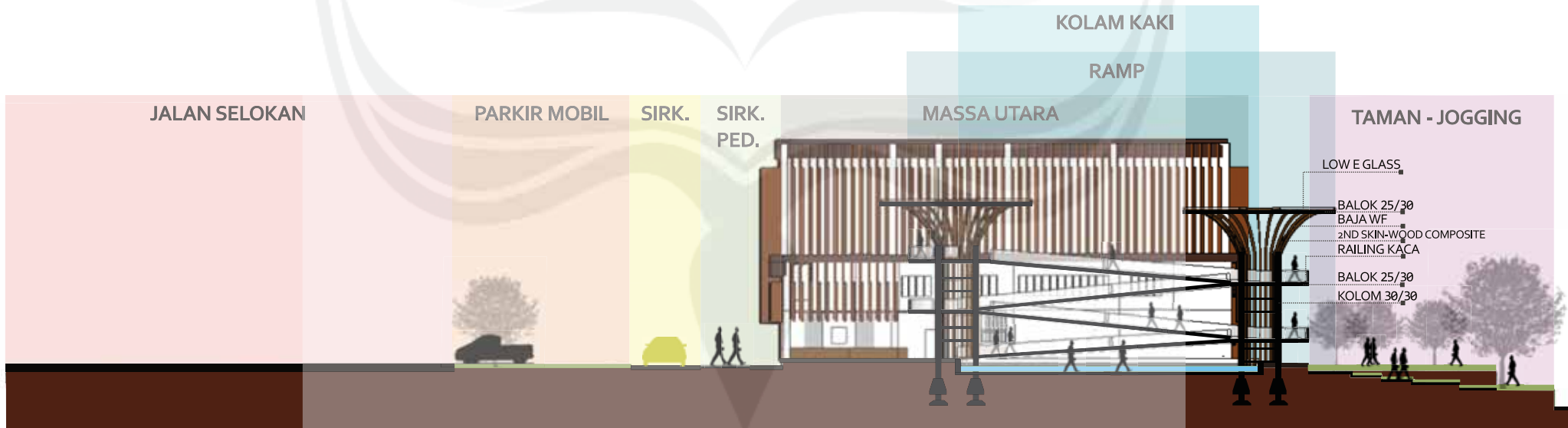
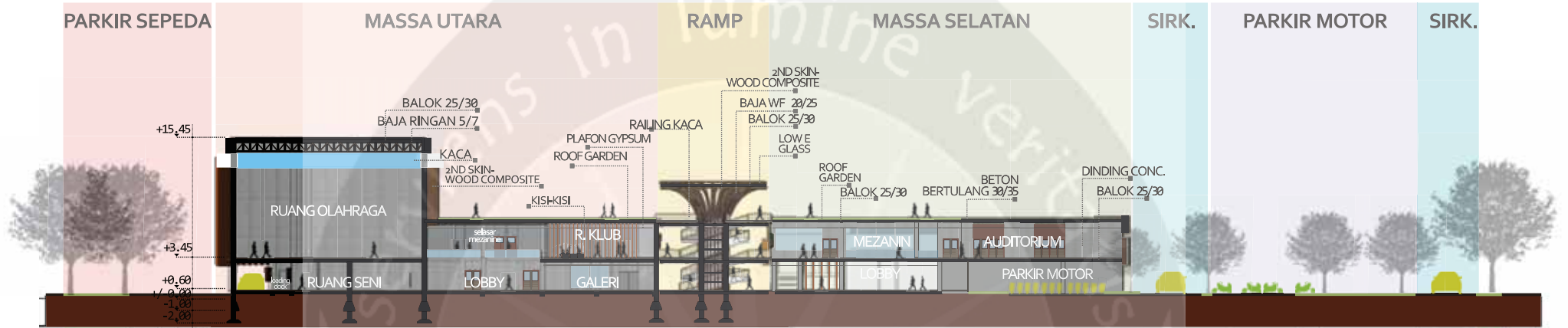
- Fungsi Barrier
- Fungsi Perindang
- Fungsi Estetika



SITEPLAN
skala 1:500



Potongan keseluruhan

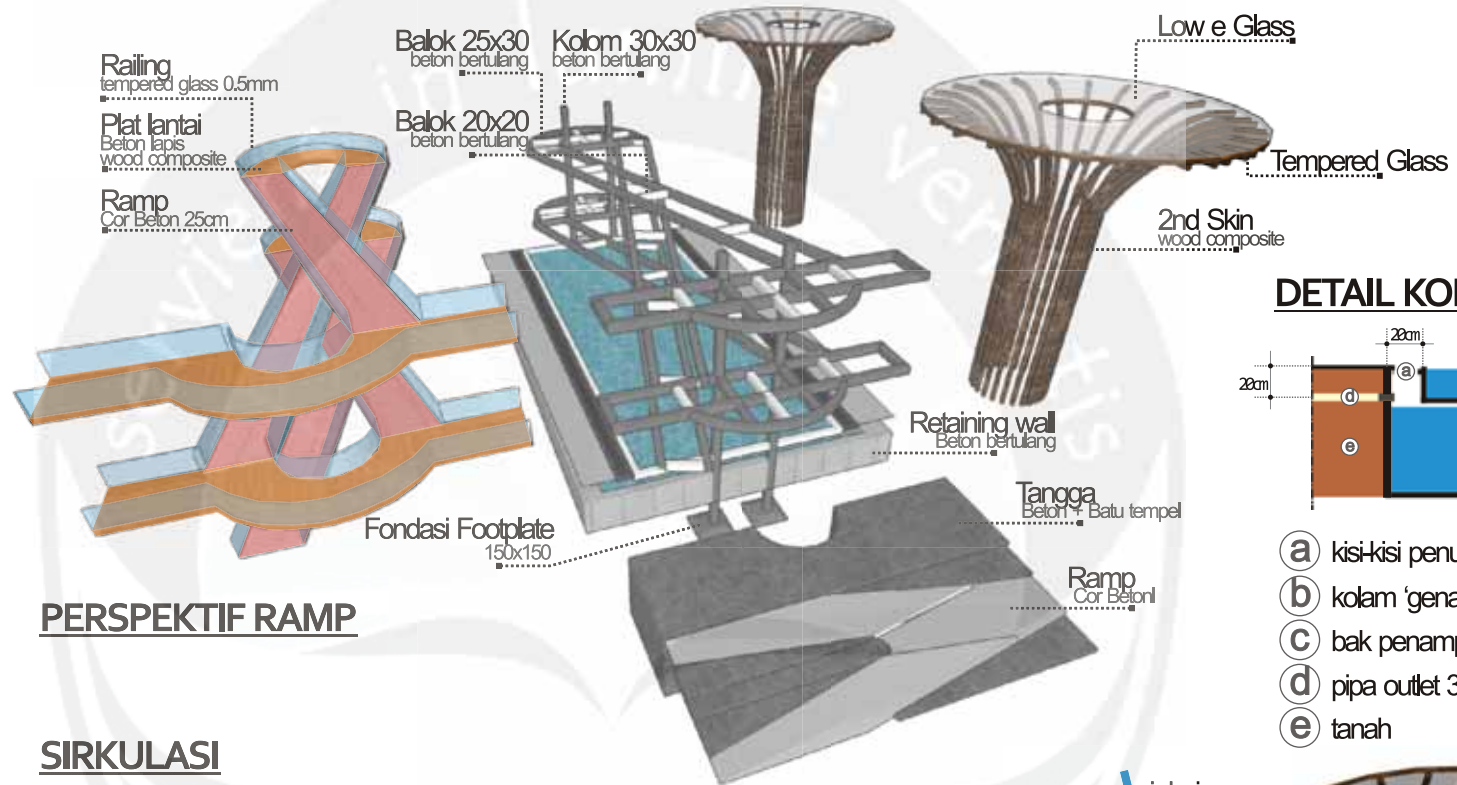




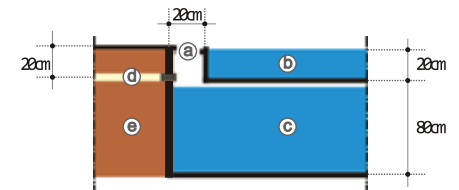
Detail Konsep

KARAKTER RUANG INTERAKTIF

penggunaan media air sebagai representatif karakter interaktif. Interaktif berarti hubungan timbal balik antara 2 objek. Untuk menciptakan kondisi timbal balik antara ruang dan pengguna, media air dengan sifat fleksibel bisa dengan mudah menyesuaikan kebutuhan pengguna yang beragam.



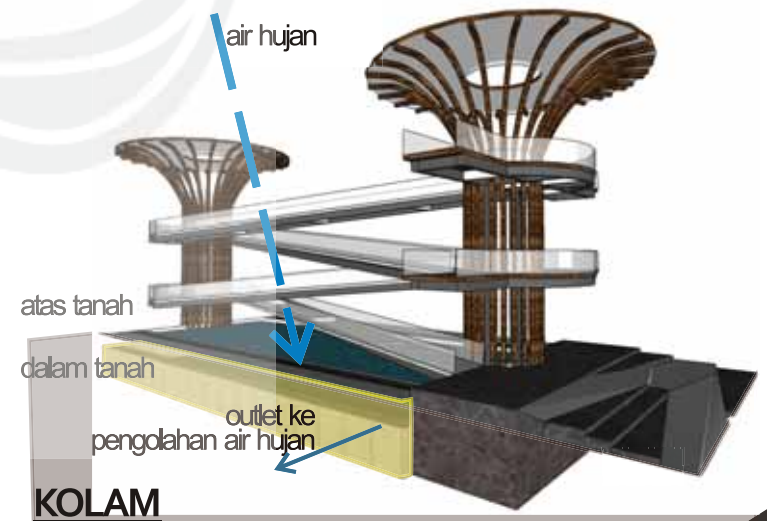
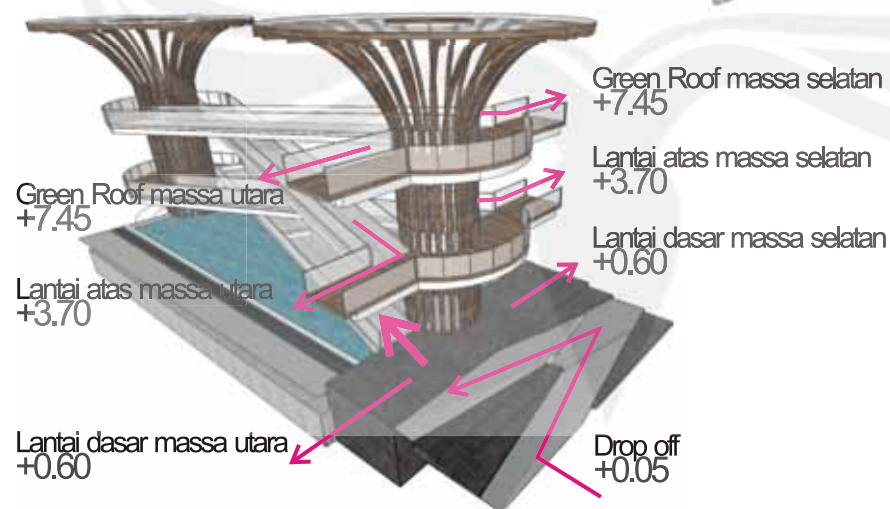
DETAIL KOLAM



- a kisi-kisi penutup
- b kolam 'genangan'
- c bak penampung air hujan
- d pipa outlet 3"
- e tanah

PERSPEKTIF RAMP

SIRKULASI





Detail Konsep

KARAKTER RUANG INTERAKTIF

Hubungan timbal balik bisa diwujudkan dengan **membedakan material untuk menandai fungsi suatu area**. Pada tapak pembedaan material digunakan untuk membedakan jalur bagi pejalan kaki dan pengguna kendaraan bermotor.



KARAKTER RUANG AMBIGU

peletakan objek non fungsional mereprestasikan karakter ambigu. Ambigu berarti memiliki makna ganda dalam penafsiran akan sesuatu. Pengguna yang beragam akan memiliki tanggapan yang beragam pula akan suatu ruang yang tidak dapat ditentukan. Sehingga peletakan objek non fungsional dapat memiliki beragam fungsi dan guna sesuai kebutuhan pengguna

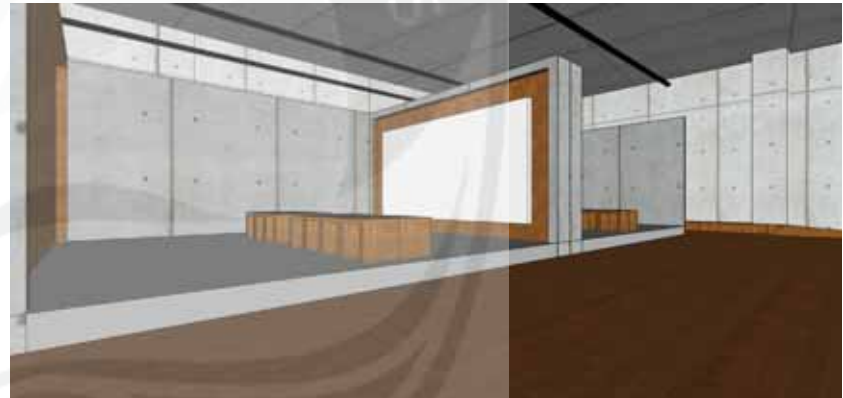
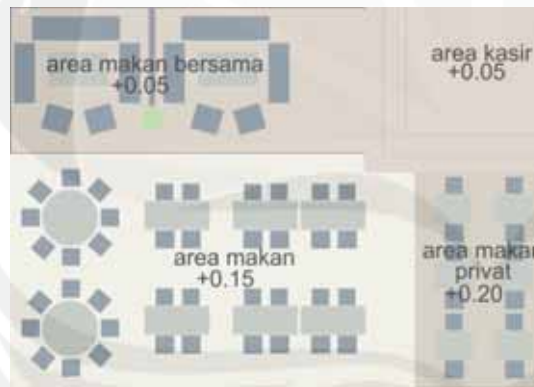
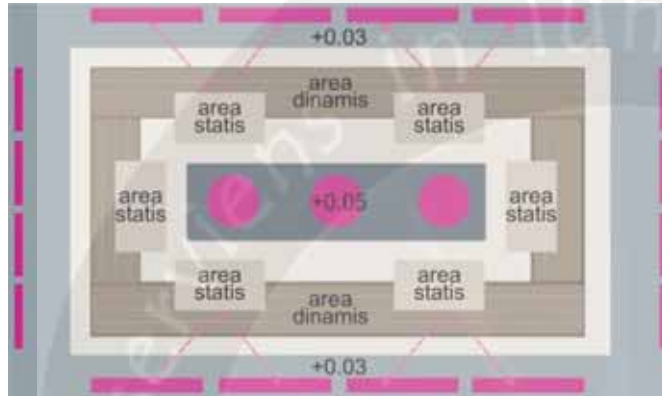




Detail Konsep

KARAKTER RUANG INTERAKTIF

Hubungan timbal balik bisa diwujudkan dengan membedakan material dan ketinggian lantai untuk menandai fungsi suatu area. Pada tapak perbedaan material digunakan untuk membedakan jalur area dinamis dan area statis

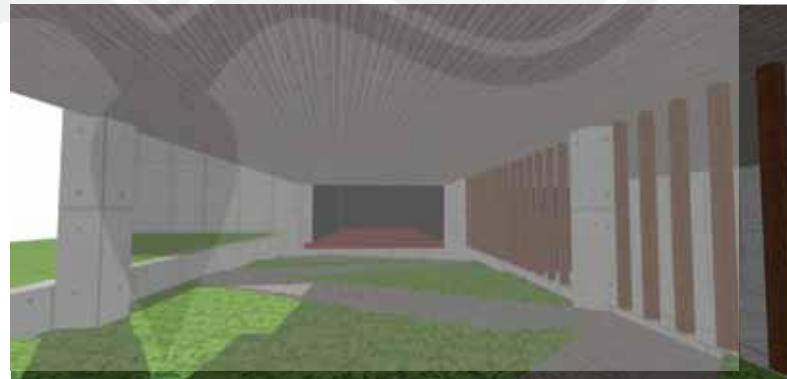
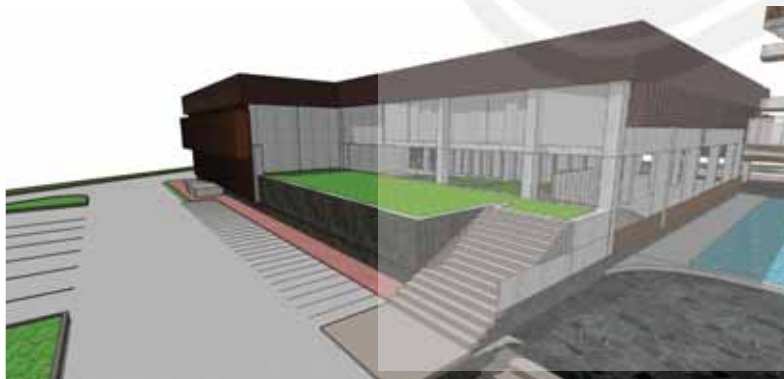
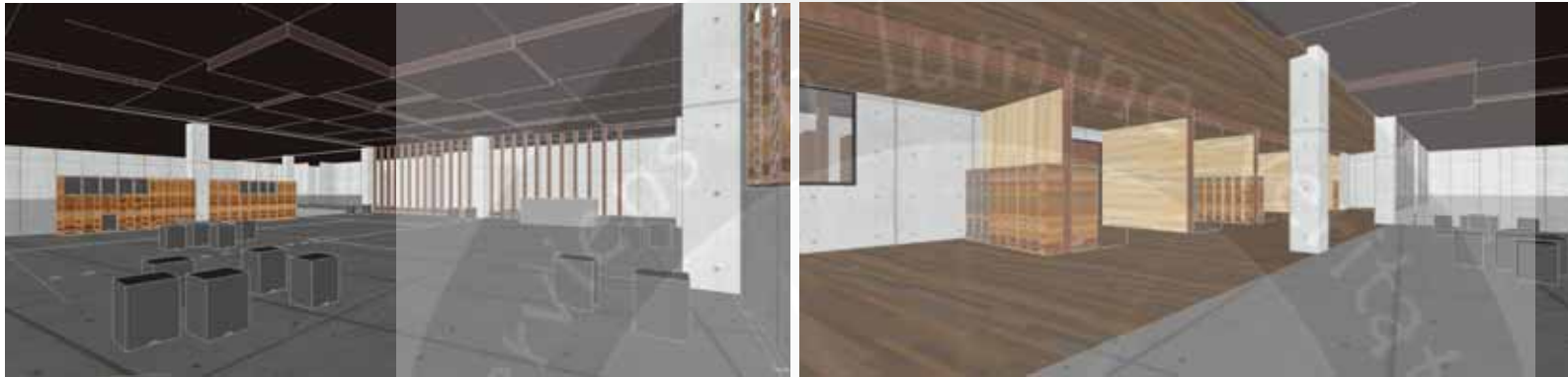




Detail Konsep

KARAKTER RUANG TERBUKA dan FLEKSIBEL

Terwujud melalui pengolahan derajat ketertutupan suatu ruang melalui penggunaan partisi non masiv





Detail Konsep

KARAKTER RUANG
TERBUKA dan
FLEKSIBEL

Terwujud melalui
pengolahan derajat
ketertutupan suatu ruang
melalui penggunaan
partisi non masif

DETAIL AMPITEATER





Detail Konsep

KARAKTER RUANG TERBUKA dan FLEKSIBEL

Terwujud melalui pengolahan derajat ketertutupan suatu ruang melalui penggunaan partisi non masiv

