

**PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS
(YOUTH CENTER) DI KOTA PEKANBARU DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR *HIGH-TECH***

TUGAS AKHIR

Oleh:

MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM. 16660046



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS
(YOUTH CENTER) DI KOTA PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR HIGH-TECH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM. 16660046

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Martina Oktavia Azizah
NIM : 16660046
JURUSAN : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas
(*Youth Center*) di Kota Pekanbaru dengan
Pendekatan Arsitektur *High Tech*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 17 Mei 2020

Pembuat Pernyataan,



Martina Oktavia Azizah

16660046



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Martina Oktavia Azizah
NIM : 16660046
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS
(YOUTH CENTER) DI KOTA PEKANBARU DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR *HIGH TECH*

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 30 Mei 2020

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Ach. Gat Gautama, M.T

NIP.19760418 200801 1 009

A. Farid Nazaruddin, M.T

NIP. 19821011 20160801 1 079

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003

Dr.Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS
(YOUTH CENTER) DI KOTA PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR HIGH-TECH**

TUGAS AKHIR

Oleh:

MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM. 16660046

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003

Dr.Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

Malang, 30 Mei 2020

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP 19790913 2006 2 001

**PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS
(YOUTH CENTER) DI KOTA PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *HIGH-TECH***

TUGAS AKHIR

Oleh:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM. 16660046

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 30 Mei 2020

Menyetujui:
Tim Penguji

Penguji Utama	: Ach. Gat Gautama, M.T NIP.19760418 200801 1 009	()
Ketua Penguji	: A. Farid Nazaruddin, M.T NIP. 19821011 20160801 1 079	()
Sekretaris Penguji	: Elok Mutiara, M.T NIP. 19760528 200604 2 003	()
Anggota Penguji	: Dr.Agung Sedayu, M.T NIP. 19781024 200501 1 003	()

**Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

ABSTRAK

Oktavia Azizah, Martina. 2019. *Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (Youth Center) di Kota Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur High-tech*. Dosen Pembimbing: Elok Mutiara, M.T., Aisyah Nur Handryant, S.T., M.Sc., Dr. Agung Sedayu, M.T.

Kata Kunci: Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas (*Youth Center*), *High-tech Architecture*, Pendidikan Non-formal, Karakter Remaja.

Pekanbaru merupakan salah satu kota terbesar di Pulau Sumatera setelah Medan dan Palembang. Sebagai ibukota provinsi Riau, kini Pekanbaru telah bertransformasi menjadi kota yang lebih baik, salah satunya dibidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu perhatian pemerintah Kota Pekanbaru, dimana tak hanya pendidikan formal saja yang menjadi pertimbangan namun juga Pendidikan non-formal. Pendidikan non-formal ini sering menjadi persoalan bagi para pelajar yang notabennya berada dalam fase remaja. Pasalnya, sebagian besar sarana pendidikan yang mereka dapatkan hanya berasal dari sekolah (pendidikan formal) sehingga mereka tidak bisa menyalurkan hobi dan *passion* mereka dibidang lain (olahraga, seni, sosial/bisnis, teknologi dan keagamaan). Maka dari itu dibutuhkan suatu wadah terpusat serta terintegrasi untuk mewedahi dan megembangkan hobi dan *passion* para pemuda di kota ini. Wadah/sarana yang dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan pemuda tersebut ialah *Youth Center* atau Pusat Kegiatan/ Komunitas Remaja. Wadah ini nantinya diharapkan dapat diakses dan dimaksimalkan oleh para pemuda serta komunitas di Kota Pekanbaru serta dikenal sebagai *icon* remaja dikota tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam merancang Pusat Kegiatan Remaja ini adalah pedekatan *High-tech Architecture* yang dinilai mampu menggambarkan karakteristik remaja pada rancangan ini.

ABSTRACT

Oktavia Azizah, Martina. 2019. Design of Youth Centers in the City of Pekanbaru with the High-tech Architecture Approach. Supervisor: Elok Mutiara, M.T., Aisyah Nur Handryant, S.T., M.Sc., Dr. Agung Sedayu, M.T.

Keywords: Youth/Community Activity Centers, High-tech Architecture, Non-formal Education, Youth Character.

Pekanbaru is one of the largest cities on the island of Sumatra after Medan and Palembang. As the provincial capital of Riau, Pekanbaru has transformed into a better city, one of which is in the education aspect. Education is one of the concerns of the Pekanbaru City government, where not only formal education is considered but also non-formal education. This non-formal education is often a problem for students who are in the teenage phase. The reason is that most of the education facilities they get only come from schools (formal education) so that they cannot improve their hobbies and passion in other fields (sports, arts, social / business, technology and religion). Therefore, we need a centralized and integrated container to accommodate and develop the hobbies and passions of the youth in this city. The facilities/facilities that can facilitate youth activities are Youth Centers or Youth Activities/Community Centers. This container is expected to be accessible and maximized by young people and communities in the city of Pekanbaru and known as a youth icon in the city. The approach used in designing this Youth Center is a High-tech Architecture approach which is considered capable of describing the characteristics of adolescents in this design.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Puji syukur bagi Allah swt yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah membawa umat manusia ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi membantu baik dalam bentuk do'a, motivasi, dukungan dan lainnya. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Tarranita Kusuma Dewi, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Elok Mutiara, M.T., Aisyah Nur Handryant, S.T, M.Sc dan Agung Sedayu, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, motivasi dan pengetahuan selama proses penyusunan proposal tugas akhir ini.
5. Ibu Ernaning Setyowati, M.T, selaku dosen wali penulis yang menjadi pengganti orangtua selama berada di kampus. Beliau selalu memberi pengarahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
6. Seluruh praktisi, dosen, dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Bapak Sumari Aziz Biantoro dan Ibu Hari Mastutik, selaku orang tua penulis yang selama masa perkuliahan ini memberikan dukungan, motivasi, materi serta do'a yang tiada henti kepada penulis. Terimakasih atas segala kasih sayang dan cinta yang tiada henti untuk penulis sehingga laporan ini bisa selesai.
8. Ria Agustina Larasati dan Mohammad Fajar Arofah, selaku kakak dan adik penulis serta keluarga besar penulis. Terimakasih telah membersamai penulis dalam mengerjakan tugas dan laporan tugas akhir ini, terimakasih telah menghibur, membantu dan memberi dukungan penuh disamping penulis.
9. Guru-guru penulis yang tak dapat disebutkan namanya satu per satu. Guru TK Tunas Bangsa, SDN 012, SMPN 1 Kerumutan, MAN 2 Model Pekanbaru, serta tentor STIS. Terimakasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan kepada penulis.

10. Teman-taman Jurusan Teknik Arsitektur, khususnya *Angkatan Kodok 2016*, yang telah membantu penulis dari awal perkuliahan hingga laporan ini dikerjakan. Penulis berharap kita semua dapat menjadi orang yang mampu mengharumkan nama kampus dan membanggakan orang tua serta dosen-dosen. Selain itu, semoga ilmu yang kita dapatkan dapat kita terapkan dengan baik sehingga kita kelak dapat menjadi arsitek yang bertanggung jawab dan selalu merancang dengan landasan dan nilai keislaman.
11. Teman-teman Fatimah Az-Zahra kamar 19. Terimakasih telah memberikan pelajaran dan dukungan serta membantu penulis untuk bisa *survive* di ma'had selama satu tahun.
12. Terimakasih kepada Bagus Wahyutomo, Ghazali Imam Negoro, Rizky Hatur Ariqoh, Ditia Tahta, Atik Yusni, Desy Ayu, Alvira Dwi, selaku teman penulis yang selalu memotivasi dan memberi dukungan. Terimakasih telah menjadi sahabat *online* yang memiliki mimpi dan cita-cita yang sama dengan penulis sejak pertama kali mengenyam bangku perkuliahan. Memberikan motivasi secara tidak langsung kepada penulis, semoga kita dipertemukan dalam keadaan sehat dan sukses.
13. Sahabat penulis yang selalu memotivasi serta mendengarkan keluh kesah. Anisa Fitria Ningrum, Novta Widyawati, Rachmi Yunisa Astari, Anisa Rahma Yenti, Doa Sri Sucinta, Iftitah, Naufala Anisul Farah, Ida Kusuma Rossa, Dea Rizki Putri, Dwi Ayu Wulansari, Maudina Fiqi Barlinti, Annis Noruzzaini. Terimakasih telah membantu penulis semasa kuliah, semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah swt.
14. Keluarga besar Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menjadi ruang belajar selama masa perkuliahan.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak agar dapat dijadikan masukan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi penulis, pembaca, maupun masyarakat.

Wassalamualaium Warahmatullah Wabarakatuh

Malang, 17 Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.4 Batasan-Batasan	5
1.5 Keunikan Rancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Objek Rancangan	9
2.1.1 Definisi Objek Rancangan.....	9
2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek	10
2.1.3 Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek	19
2.1.4 Tinjauan Pengguna pada Objek	26
2.1.5 Studi Preseden Berdasarkan Objek.....	26
2.2 Tinjauan Pendekatan Definisi Objek Rancangan.....	37
2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan	37
2.2.2 Studi Preseden berdasarkan Pendekatan	39
2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan.....	41
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami	42
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami	42
2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan.....	45
BAB III METODE PERANCANGAN	47
3.1 Tahap Programming	47
3.2 Tahap Pra Rancangan	49
3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	49
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	50
3.2.3 Teknik Sintesis	52

	3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (<i>Tagline</i>)	53
	3.3 Skema Tahapan Perancangan	54
BAB IV	ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN	55
	4.1. Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan	55
	4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak.....	55
	4.1.2 Data Tapak Perancangan.....	58
	4.2 Analisis Fungsi dan Ruang	65
	4.2.1 Analisis Fungsi.....	65
	4.2.2 Analisis Pengguna dan Aktivitas	72
	4.2.3 Analisis Persyaratan Ruang	96
	4.3 Analisis Tapak.....	105
	4.3.1 Analisis Massing Tapak.....	105
	4.3.2 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	106
	4.3.3 Analisis Ruang terhadap Tapak	107
	4.3.4 Analisis Matahari.....	108
	4.3.5 Analisis Angin, Suhu, dan Hujan	109
	4.3.6 Analisis Odor dan View	110
	4.3.7 Analisis Vegetasi	111
	4.3.8 Analisis Bentuk.....	112
	4.3.8 Analisis Struktur	113
	4.3.9 Analisis Utilitas.....	114
BAB V	KONSEP RANCANGAN	115
	5.1 Konsep Dasar	115
	5.2 Konsep Tapak	116
	5.3 Konsep Bangunan.....	117
	5.4 Konsep Ruang	118
	5.5 Konsep Struktur	119
	5.6 Konsep Utilitas	120
BAB VI	HASIL RANCANGAN	123
	6.1 Pengembangan Konsep Rancangan	123
	6.1.1 Pengembangan Konsep Dasar	123
	6.1.2 Pengembangan Konsep Tapak	124
	6.1.3 Pengembangan Konsep Bangunan.....	126
	6.1.4 Pengembangan Konsep Struktur	127
	6.1.5 Pengembangan Konsep Ruang	129
	6.1.6 Pengembangan Konsep Utilitas	130
	6.2 Hasil Rancangan	131

6.2.1 Hasil Rancangan Kawasan	131
1. Siteplan dan Layoutplan.....	132
2. Tampak Kawasan	133
3. Potongan Kawasan.....	133
4. Perspektif Kawasan	134
5. Detail Lanskap	135
6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan	139
1. Bangunan Olahraga	139
a. Denah Bangunan Olahraga	139
b. Tampak Bangunan Olahraga	140
c. Potongan Bangunan Olahraga.....	141
d. Perspektif Eksterior Bangunan Olahraga.....	142
e. Perspektif Interior Bangunan Olahraga	142
f. Detail Arsitektural Bangunan Olahraga	143
2. Bangunan Seni	143
a. Denah Bangunan Seni	144
b. Tampak Bangunan Seni	145
c. Potongan Bangunan Seni.....	146
d. Perspektif Eksterior Bangunan Seni	146
e. Perspektif Interior Bangunan Seni	147
f. Detail Arsitektural Bangunan Seni.....	148
3. Bangunan Sosial dan Teknologi	148
a. Denah Bangunan Sosial dan Teknologi	148
b. Tampak Bangunan Sosial dan Teknologi	150
c. Potongan Bangunan Sosial dan Teknologi.....	150
d. Perspektif Eksterior Bangunan Sosial dan Teknologi	151
e. Perspektif Interior Bangunan Sosial dan Teknologi	152
f. Detail Arsitektural Bangunan Sosial dan Teknologi.....	152
BAB VI PENUTUP	153
7.1 Kesimpulan	153
7.2 Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram presentase komunitas di Kota Pekanbaru	19
Gambar 2.2 Standar ruang <i>handcraft</i>	20
Gambar 2.3 Dimensi orang shalat	20
Gambar 2.4 Standar tata ruang musholla.....	20
Gambar 2.5 Standar lintasan <i>skateboard</i>	20
Gambar 2.6 Standar lintasan sepeda	21
Gambar 2.7 Standar lapangan sepak bola	21
Gambar 2.8 Standar aula olahraga.....	21
Gambar 2.9 Standar tenis meja	21
Gambar 2.10 Standar tenis meja.....	22
Gambar 2.11 Standar <i>gymnasium</i>	22
Gambar 2.12 Standar <i>game center</i>	22
Gambar 2.13 Standar penempatan dan ukuran kursi bioskop.....	23
Gambar 2.14 Standar jarak bioskop	23
Gambar 2.15 Standar ruang musik	23
Gambar 2.16 Standar auditorium	23
Gambar 2.17 Jarak Meja Perpustakaan	24
Gambar 2.18 Sirkulasi Meja Perpustakaan.....	24
Gambar 2.19 Rak Buku Perpustakaan	24
Gambar 2.20 Jarak Rak Buku Perpustakaan.....	24
Gambar 2.21 organisasi ruang kelas memasak.....	24
Gambar 2.22 Standar studio gambar	25
Gambar 2.23 Standar jarak pandang galeri	25
Gambar 2.24 Ukuran Kursi Teater	25
Gambar 2.25 Potongan Teater.....	25
Gambar 2.26 Struktur organisasi <i>Youth Center</i>	26
Gambar 2.27 Lokasi Chongqing Taoyuanju Community Center	27
Gambar 2.28 Potongan/kontur Chongqing Taoyuanju Community Center.....	27
Gambar 2.29 Bangunan menyatu dengan pegunungan	28
Gambar 2.30 Atap kontinu pada rancangan.....	28
Gambar 2.31 Bukaannya yang lebar pada bangunan	28
Gambar 2.32 Perbedaan suasana ruang komunitas dengan olahraga	29
Gambar 2.33 Skylight dan bukaan pada bangunan.....	29
Gambar 2.34 Kantilever dan slasar pada bangunan	30
Gambar 2.35 Eksterior Chongqing Taoyuanju Community Center.....	30
Gambar 2.35 Interior Chongqing Taoyuanju Community Center	30

Gambar 2.36 Denah lantai 1 Chongqing Taoyuanju Community Center.....	30
Gambar 2.37 Denah lantai 2 Chongqing Taoyuanju Community Center.....	31
Gambar 2.38 Denah lantai 3 Chongqing Taoyuanju Community Center.....	31
Gambar 2.39 Denah lantai 4 Chongqing Taoyuanju Community Center.....	31
Gambar 2.40 ACC Youth Center	32
Gambar 2.41 Kegiatan pada ACC Youth Center	32
Gambar 2.42 Site youth center.....	33
Gambar 2.43 organisasi ruang ACC Youth Center	33
Gambar 2.44 area parker ACC Youth Center	34
Gambar 2.45 entrance ACC Youth Center	34
Gambar 2.46 lanskap ACC Youth Center	34
Gambar 2.47 ruang komputer ACC Youth Center	34
Gambar 2.48 ruang musik ACC Youth Center	35
Gambar 2.49 ruang bersama ACC Youth Center	35
Gambar 2.50 ruang bermain ACC Youth Center	35
Gambar 2.51 area bermain ACC Youth Center	35
Gambar 2.52 Lapangan basket indoor ACC Youth Center	35
Gambar 2.53 ruang santai ACC Youth Center.....	36
Gambar 2.54 area resepsionis ACC Youth Center	36
Gambar 2.55 ruang komunal ACC Youth Center.....	36
Gambar 2.56 ruang kantor ACC Youth Center	36
Gambar 2.57 dapur ACC Youth Center	36
Gambar 2.58 kantin ACC Youth Center	37
Gambar 2.59 ruang mekanikal ACC Youth Center	37
Gambar 2.60 Chek Lap Kok Airport.....	39
Gambar 2.61 interior bandara	39
Gambar 2.62 tampak luar bandara.....	40
Gambar 2.63 area eskalator bandara.....	40
Gambar 2.64 area kedatangan	40
Gambar 2.65 ekspos struktur bandara.....	40
Gambar 2.66 detail material.....	40
Gambar 3.1 Skema tahapan analisis Norman Foster	49
Gambar 3.2 Diagram alur perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas	54
Gambar 4.1 Data kawasan perancangan	56
Gambar 4.2 Analisis umum kawasan perancangan	57
Gambar 4.3 Peta kepadatan penduduk Kecamatan Meranti Pandak	59
Gambar 4.4 Data temperature per jam, arah angin, dan kecepatan angin	59

Gambar 4.5 Data arah tiupan angin selama lima hari	60
Gambar 4.6 Data kondisi temperature dan kelembapan selama satu tahun	60
Gambar 4.7 Data kondisi cuaca selama satu tahun di lokasi tapak	61
Gambar 4.8 Data curah hujan selama satu tahun di lokasi tapak.....	61
Gambar 4.9 Data dan analisis umum tapak perancangan	62
Gambar 4.10 Data dan analisis umum tapak perancangan	53
Gambar 4.11 Data dan analisis umum tapak perancangan	54
Gambar 4.12 Analisis fungsi rancangan	66
Gambar 4.13 Klasifikasi pengguna	67
Gambar 4.14 Analisis hubungan ruang makro	99
Gambar 4.15 Analisis hubungan ruang olahraga 1.....	99
Gambar 4.16 Analisis hubungan ruang olahraga 2.....	100
Gambar 4.17 Analisis hubungan ruang social teknologi	100
Gambar 4.18 Analisis hubungan ruang seni.....	100
Gambar 4.19 Analisis hubungan ruang pengelola	101
Gambar 4.20 Analisis hubungan ruang seni (galeri & perpustakaan)	101
Gambar 4.21 blokplan zona olahraga.....	102
Gambar 4.22 blokplan zona olahraga 2	102
Gambar 4.23 blokplan zona social teknologi.....	103
Gambar 4.24 blokplan zona pengelola	103
Gambar 4.25 blokplan zona seni	104
Gambar 4.26 blokplan zona seni (perpustakaan & galeri)	104
Gambar 4.27 tagline rancangan	105
Gambar 4.28 analisis zoning pada tapak.....	105
Gambar 4.29 analisis aksesibilitas dan sirkulasi	106
Gambar 4.30 analisis ruang pada tapak.....	107
Gambar 4.31 analisis matahari	108
Gambar 4.32 analisis angin, suhu, hujan	109
Gambar 4.33 analisis odor.....	110
Gambar 4.34 analisis vegetasi	111
Gambar 4.35 analisis bentuk.....	112
Gambar 4.36 analisis struktur	113
Gambar 4.37 analisis utilitas.....	114
Gambar 5.1 Sekema konsep dasar rancangan.....	115
Gambar 5.2 Konsep Tapak.....	116
Gambar 5.4 Konsep Bangunan	117
Gambar 5.5 Konsep Ruang.....	118
Gambar 5.6 Konsep Struktur	119

Gambar 5.7 Konsep Utilitas	120
Gambar 6.1 Konsep Dasar Rancangan	124
Gambar 6.2 Konsep Penataan massing	124
Gambar 6.3 Konsep Massing pada Tapak	125
Gambar 6.4 Akses dan sirkulasi kawasan	125
Gambar 6.5 Konsep Bangunan	126
Gambar 6.6 Konsep Struktur	127
Gambar 6.7 Konsep Struktur	128
Gambar 6.8 Konsep Ruang.....	129
Gambar 6.9 Konsep Utilitas	130
Gambar 6.10 Siteplan	132
Gambar 6.11 Layoutplan.....	132
Gambar 6.12 Tampak depan kawasan.....	133
Gambar 6.13 Tampak samping kawasan	133
Gambar 6.14 Potongan A-A' kawasan	134
Gambar 6.15 Potongan B-B' kawasan	134
Gambar 6.16 Perspektif mata manusia	134
Gambar 6.17 Perspektif mata burung	135
Gambar 6.18 Detail Plaza outdoor	136
Gambar 6.19 Detail Skate Park	136
Gambar 6.20 Detail Parking Area	137
Gambar 6.21 Detail Gazebo	138
Gambar 6.22 Detail Drop off	138
Gambar 6.23 Detail foodcourt	139
Gambar 6.24 Denah Bangunan Olahraga Lantai 1	139
Gambar 6.25 Denah Bangunan Olahraga Lantai 2	140
Gambar 6.26 Tampak Depan Bangunan Olahraga	140
Gambar 6.27 Tampak Samping Bangunan Olahraga	141
Gambar 6.28 Potongan A-A' Bangunan Olahraga	141
Gambar 6.29 Potongan B-B' Bangunan Olahraga	141
Gambar 6.30 Perspektif Eksterior Bangunan Olahraga	142
Gambar 6.31 Perspektif Interior Bangunan Olahraga	143
Gambar 6.32 Detail Kolom Bangunan Olahraga	143
Gambar 6.33 Detail Material Dinding Bangunan Olahraga	143
Gambar 6.34 Denah Bangunan Kesenian Lantai 1	144
Gambar 6.35 Denah Bangunan Kesenian Lantai 2	144
Gambar 6.36 Denah Bangunan Kesenian Lantai 3	145
Gambar 6.37 Tampak Depan Bangunan Kesenian	145

Gambar 6.38 Tampak Samping Bangunan Kesenian.....	145
Gambar 6.39 Potonagn A-A' Bangunan Kesenian	146
Gambar 6.40 Potonagn B-B' Bangunan Kesenian	146
Gambar 6.41 Eksterior Bangunan Kesenian.....	147
Gambar 6.42 Interior Bangunan Kesenian	147
Gambar 6.43 Detail Arsitektural Bangunan Kesenian.....	148
Gambar 6.44 Denah Bangunan Sosial dan Teknologi Lantai 1	149
Gambar 6.45 Denah Bangunan Sosial dan Teknologi Lantai 2	149
Gambar 6.46 Tampak Depan Bangunan Sosial dan Teknologi	150
Gambar 6.47 Tampak Samping Bangunan Sosial dan Teknologi	150
Gambar 6.48 Potongan A-A' Bangunan Sosial dan Teknologi.....	150
Gambar 6.49 Potongan B-B' Bangunan Sosial dan Teknologi.....	151
Gambar 6.50 Perspektif Bangunan Sosial dan Teknologi.....	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Penduduk berdasarkan Usia.....	14
Tabel 2.2 Data Komunitas di Kota Pekanbaru	14
Tabel 2.3 Tabel tinjauan preseden Chongqing Taoyuanju Community Center.....	30
Tabel 2.4 Tinjauan Preseden Objek ACC <i>Youth Center</i>	32
Tabel 2.5 Tinjauan Pendekatan Preseden	39
Tabel 2.6 Tinjauan material dan teknologi.....	41
Tabel 2.7 Penerapan prinsip <i>high tech</i> pada rancangan	42
Tabel 2.8 Penerapan prinsip <i>high tech</i> pada preseden.....	45
Tabel 4.1 Kapasitas pengguna <i>Youth Center</i> (pengelola)	69
Tabel 4.2 Kapasitas pengguna <i>Youth Center</i> (pengunjung)	70
Tabel 4.3 Analisis aktivitas (primer).....	72
Tabel 4.4 Analisis aktivitas (sekunder)	80
Tabel 4.5 Analisis aktivitas (tersier)	84
Tabel 4.6 Analisis ruang kuantitatif (social teknologi)	86
Tabel 4.7 Analisis ruang kuantitatif (pengelola-sosial teknologi)	87
Tabel 4.8 Analisis ruang kuantitatif (praktek olahraga).....	89
Tabel 4.9 Analisis ruang kuantitatif (pengelola-club olahraga).....	91
Tabel 4.10 Analisis ruang kuantitatif (kesenian)	92
Tabel 4.11 Analisis ruang kuantitatif (service)	93
Tabel 4.12 Jumlah besaran ruang kuantitatif.....	95
Tabel 4.13 Analisis ruang kualitatif	91

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah suatu periode transisi/peralihan dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa yang masuk pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun (Wikipedia). Sedangkan batasan usia remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes RI, 2015) serta 16-30 tahun menurut UU No. 40 tahun 2009. Pada masa-masa tersebut remaja biasanya mulai memiliki pemikiran yang kritis dan mudah terpengaruh pada lingkungan yang ada disekitar mereka. Dalam Islam sendiri, isu mengenai remaja sendiri juga menjadi perhatian penting yang mana sering dibahas dalam konteks masa muda. Masa muda adalah masa mencari jati diri, masa membuktikan eksistensi, masa mencari perhatian dan masa penuh semangat dan bergairah, akan tetapi dibalik semangat itu diperlukan kontrol dan pembinaan agar tidak berlebihan dan tidak keluar dari bimbingan syariat. (Raehanul Bahraen, 2017)

Adanya semangat dan gairah dalam pencarian jati diri membuat sebagian besar remaja terkadang sulit menyaring pergaulan dan tindakan yang mereka lakukan, sehingga seringkali kita mendengar adanya penyimpangan perilaku remaja yang sudah melanggar syariat agama. Padahal, Nabi pernah bersabda mengenai masa muda yang kita habiskan, yaitu sebagai berikut:

“Tidak akan bergeser kaki manusia di hari kiamat dari sisi Rabbnya sehingga ditanya tentang lima hal: tentang umurnya dalam apaia gunakan, tentang masa mudanya dalam ia habiskan, tentang hartanya darimana ia peroleh dan dalam apa ia belanjakan, dan tentang apa yang ia amalkan dari yang ia ketahui (ilmu).”

Sabda Nabi diatas menjelaskan bahwa kelak di akhirat masa muda kita akan ditanyai dan dimintai pertanggung jawabannya secara khusus. Kelak usia kita, termasuk saat muda, akan dipertanyakan bagaimana kita menghabiskan waktu kita saat masih remaja. Untuk itu, masa muda atau remaja ini perlu kita perhatikan secara khusus. Selain sabda Nabi, Syaikh Abdul Aziz pun pernah berkata mengenai pentingnya remaja bagi masyarakat, yaitu sebagai berikut:

“Para pemuda pada setiap umat manapun, mereka adalah tulang punggung yang membentuk unsur pergerakan dan dinamisasi. Pemuda mempunyai kekuatan yang produktif, kontribusi yang terus menerus. Tidak akan bangkit suatu umat umumnya kecuali ada di pundak (ada kepedulian dan sumbangsiah) para pemuda yang punya kepedulian dan semangat menggelora.”

Berdasarkan perkataan Syaikh Abdul Aziz diatas, dapat kita ketahui bahwa pemuda/remaja merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung dan membentuk peradaban dalam masyarakat. Sehingga dibutuhkan pemuda/remaja yang peduli dan memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat.

Menurut hasil Susenas tahun 2018, Indonesia adalah rumah bagi 63,82 juta jiwa pemuda, jumlah tersebut merupakan seperempat dari total penduduk Indonesia dengan kondisi hampir tidak ada pemuda yang tidak bisa membaca dan menulis (BPS RI, 2018). Dari persentase tersebut banyak dari pemuda/remaja yang mulai menunjukkan eksistensi mereka ditengah-tengah masyarakat, baik itu melalui prestasi di dalam/di luar negeri maupun melalui keikutsertaan mereka berpartisipasi dalam dunia bisnis dan politik di Indonesia. Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki para pemuda/remaja di Indonesia ini, pemerintah sendiri telah menyediakan fasilitas yang biasa disebut dengan *Youth Center*. *Youth Center* merupakan fasilitas yang dikelola oleh Dinas Pendidikan dan Olahraga (DISPORA) setempat bagi para remaja yang memerlukan wadah untuk mereka berkegiatan baik di dalam maupun di luar bangunan.

Lebih lanjut, remaja di Provinsi Riau menurut BPS Provinsi Riau pada tahun 2016 berjumlah 1,1 juta orang. Sedangkan di Kota Pekanbaru berjumlah 290 jiwa dari 970 penduduk Kota Pekanbaru. Ini merupakan hal wajar karena Kota Pekanbaru merupakan kota terbesar ketiga di Pulau Sumatra setelah Medan dan Palembang. Namun meski menjadi salah satu kota terbesar di Pulau Sumatera, Kota Pekanbaru belum memiliki sebuah wadah/*Youth Center* bagi para pemuda-pemudanya. Padahal apabila dilihat dari jumlah dan potensi pemudanya, Kota Pekanbaru dinilai mulai membutuhkan sarana *Youth Center*.

Sarana *Youth Center* di Kota Pekanbaru sangat dibutuhkan, mengingat saat ini para remaja di kota ini memiliki berbagai macam kegiatan baik itu dalam bentuk komunitas, organisasi, maupun kegiatan pengembangan hobi secara individu. Dilansir oleh *Komunitas.id*, Kota Pekanbaru setidaknya memiliki kurang lebih 60 komunitas di bidang olahraga, kesehatan, bisnis dan UKM, keagamaan, kepemudaan, lingkungan hidup, olahraga, teknologi, wisata dan kuliner, seni dan budaya, sosial, perempuan dan pendidikan. Tidak sedikit dari komunitas-komunitas tersebut mulai menunjukkan prestasi dan membawa nama Kota Pekanbaru dalam berbagai kompetisi. Sebagai contoh, terdapat komunitas dibidang bisnis yaitu HIPMI (Himpunan Ikatan Pengusaha Muda Indonesia) yang memiliki 670 anggota pemuda dimana anggota tersebut dilatih untuk berwirausaha serta dipersiapkan untuk calon pengusaha yang dapat menghadapi isu MEA (Tribunnews). Kegiatan-kegiatan komunitas diatas dinilai dapat lebih maju dan berkembang apabila pemerintah mulai memberi wadah serta fasilitas yang memadai dan terpadu untuk mereka.

Tidak hanya sebagai sarana kegiatan bagi komunitas dan remaja untuk mengembangkan *passion* mereka, perencanaan *Youth Center* di Kota Pekanbaru ini diharapkan juga dapat mengurangi adanya kegiatan/perilaku yang menyimpang dari remaja. Kegiatan menyimpang ini berupa tawuran, seks bebas, narkoba, geng motor, dll. Diambil dari Data Lembaga Permasalahankomunitas Anak Pekanbaru terjadi peningkatan

jumlah narapidana sebanyak 68 orang dalam kurun waktu Januari hingga September 2016. Selain itu pada tahun yang sama terdapat salah satu kejadian yang mengejutkan dunia pendidikan Kota Pekanbaru, yaitu tewasnya salah satu siswa SMP akibat adanya tawuran (Rahmat, 2016). Perilaku menyimpang para remaja ini dapat terjadi akibat beberapa faktor, salah satunya adalah terbentuknya lingkungan negatif dikalangan remaja akibat berbagai dampak buruk, baik itu dampak dari media elektronik maupun dari hubungan komunikasi (orang tua/teman) yang buruk sehingga menyebabkan remaja terpengaruh untuk melakukan kegiatan negatif. Seperti yang terdapat pada firman Allah dalam Surah Al-Kahfi ayat [18] ayat 10, sebagai berikut:

“(Ingatlah) ketika pemuda-pemuda itu berlindung di dalam gua, lalu mereka berdoa, “Ya Tuhan kami! Berikanlah kami rahmat dari sisi-Mu dan sempurnakanlah petunjuk yang lurus bagi dalam urusan kami.” (Q.S. Al-Kahfi [18] ayat 10)

Pada ayat diatas, Allah SWT mengisahkan kepada Rasul-Nya ketika zaman dahulu terdapat beberapa pemuda keturunan bangsawan di suatu negeri pergi mencari perlindungan kedalam gua pada sebuah gunung karena takut akan penganiayaan rajanya serta takut dengan adanya pengaruh kaum dzalim yang menyembah berhala. Di dalam gua inilah mereka bertekad menghabiskan masa-masa remajanya untuk mengabdikan kepada Allah SWT. Kemudian mereka mengharapkan pengampunan, ketentraman, serta rezeki dari Allah sebagai anugrah yang besar atas diri mereka. Selain daripada itu, mereka memohon pula kiranya Tuhan memudahkan bagi mereka jalan yang benar untuk menghindari godaan orang-orang kafir dan untuk memperoleh ketabahan dalam menaati Tuhan sehingga tercapai kebahagiaan dunia dan akhirat. (Tafsir Departemen Agama RI)

Sejalan dengan tafsir pada Surah Al-Kahfi ayat 10 diatas, untuk menanggapi berbagai potensi serta permasalahan para remaja di Kota Pekanbaru, diperlukanlah suatu fasilitas dan wadah kegiatan bagi para remaja untuk mengembangkan minat dan potensi serta menghindarkan remaja dari pengaruh kegiatan-kegiatan negatif yang ada. Fasilitas dan wadah ini (*Youth Center*) direncanakan dapat menjadi pusat kegiatan para remaja dan juga untuk mengembangkan hobi/*passion* mereka diberbagai bidang. Selain itu, *youth center* ini juga diharapkan dapat memberikan ketentraman serta meningkatkan jiwa spiritual yang jarang didapatkan oleh remaja di lingkungan luar. Pada zaman modern ini, penyediaan fasilitas dan sarana Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini dapat dikatakan sebagai ‘gua’ bagi para remaja/pemuda. Para remaja diberikan wadah dan fasilitas untuk berkegiatan sekaligus wadah yang dapat mengingatkan mereka kepada Sang Pencipta.

Selanjutnya, untuk merancang sebuah Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru yang sesuai dengan karakteristik dan sifat remaja, digunakan pendekatan Arsitektur *High-tech* pada rancangan. Arsitektur *High-tech* adalah bagian dari arsitektur modernism yang muncul pada tahun 1970-an yang memadukan unsur-unsur

berteknologi tinggi serta sistem teknologi kedalam rancangan/bangunan sehingga bangunan tersebut memiliki langgam arsitektur yang modern. Pemanfaatan teknologi dalam proses perancangan bangunan ini dinilai memiliki prinsip-prinsip yang dapat merepresentasikan dan sesuai dengan *image* remaja. Pemanfaatan dan inovasi teknologi dalam Arsitektur *High-tech* pada rancangan ini juga sejalan dengan Surah Ar-Rahman [55] ayat 33 yang berbunyi:

“*Hai jama’ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.*” (Q.S. Ar-Rahman [55]: ayat 33)

Surah Ar-Rahman diatas telah memberikan isyarat secara ilmiah kepada manusia dan jin bahwa mereka dapat menjelajah keluar angkasa asalkan memiliki kemampuan dan kekuatan. Kekuatan yang dimaksud ditafsirkan oleh para ulama sebagai ilmu pengetahuan atau sains dan teknologi. Selanjutnya, prinsip-prinsip Arsitektur *High-tech* yang memiliki inovasi teknologi pada rancangan bangunan tersebut juga dinilai dapat menghasilkan rancangan yang dapat mewakili *image* dan jiwa muda para remaja. Hal ini dikarenakan remaja saat ini sangat erat dengan kesan modern dan terus mengikuti perkembangan-perkembangan teknologi yang semakin maju. Untuk itu, dengan penerapan dan penggunaan prinsip-prinsip Arsitektur *High-tech* diharapkan dapat menampung dan mengembangkan minat dan *passion* mereka sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dan sesuai dengan ‘*style*’ remaja pada saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Rancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas (*Youh Center*) dapat menjadi wadah atau sarana kegiatan bagi para remaja/ komunitas untuk mengembangkan hobi atau *passion* mereka?
2. Bagaimanakah penerapan pendekatan Arsitektur *High-tech* pada Rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) yang dapat merepresentasikan remajan di Kota Pekanbaru?

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diketahui tujuan dari perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas, yaitu:

1. Membuat rancangan kawasan yang menjadi sarana pusat kegiatan remaja dan komunitas di Kota Pekanbaru dibidang non-akademik (olahraga, seni, sosial/bisnis, keagamaan, dan teknologi).
2. Membuat rancangan yang dapat mewadahi hobi dan *passion* remaja/ komunitas sehingga dapat dikempangkan secara terarah dan teratur dengan penanggung jawab tertentu dengan pendekatan Arsitektur *High-tech* agar rancangan dapat mencerminkan dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Setelah mengetahui rumusan masalah dan tujuan dari perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas (*Youth Center*), maka diketahui manfaat dari rancangan, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai hakikat pusat kegiatan remaja/komunitas (*youth center*).
 - b. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai sarana/prasarana serta fasilitas pada pusat kegiatan remaja/komunitas (*youth center*).
 - c. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pengaplikasian prinsip Arsitektur *High-tech* Norman Foster yang menggabungkan penonjolan langgam *High-tech* dengan pemanfaatan ekologi bangunan.
 - d. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai karakteristik dan bentukan Arsitektur *High-tech* (Norman Foster) yang dapat mencerminkan dan sesuai dengan sifat/karakter/kebutuhan remaja.
2. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Sebagai gambaran mengenai perilaku dan kegiatan-kegiatan remaja diluar lingkungan sekolah formal.
 - b. Sebagai gambaran mengenai lingkungan sosial yang sebaiknya disediakan khusus untuk para remaja mengembangkan hobi dan *passion* mereka.
3. Manfaat bagi Akademisi
 - a. Sebagai literatur rancangan dengan objek pusat kegiatan remaja/komunitas (*youth center*).
 - b. Sebagai literatur rancangan dengan pendekatan *High-tech Architecture* (Norman Foster).
 - c. Sebagai literatur rancangan dengan lokasi tapak berada di Kota Pekanbaru.
4. Manfaat bagi Pemerintah Daerah
 - a. Sebagai gambaran rancangan pusat kegiatan remaja/komunitas (*youth center*) di Kota Pekanbaru yang sesuai dengan RDTR Kota Pekanbaru.
 - b. Sebagai gambaran rancangan kegiatan-kegiatan yang dapat dikembangkan pada pusat kegiatan remaja/komunitas (*youth center*) di Kota Pekanbaru yang sesuai dengan kondisi remaja di kota tersebut.

1.4 Batasan-Batasan

1. Batasan Skala Pelayanan

Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini mencakup seluruh kegiatan dan komunitas remaja (16-30 tahun) di seluruh wilayah Kota Pekanbaru.

2. Batasan Objek

Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) yang memiliki fungsi utama sebagai wadah berbagai kegiatan remaja atau komunitas di Kota Pekanbaru yang dilengkapi fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan-kegiatan tersebut.

3. Batasan Tema

Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini menggunakan pendekatan Arsitektur High Tech dengan mengambil prinsip arsitek Norman Foster dimana lebih menonjolkan langgam arsitektur *high-tech* dan sistem ekologi pada bangunan.

4. Batasan Lokasi

Lokasi perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini berada di Kelurahan Meranti Pandak, Kecamatan Rumbai, Kota Pekanbaru. Lokasi tapak diambil dari area Sosial Budaya/Gedung Expo yang telah direncanakan oleh Pemerintah Kota Pekanbaru (RDTR Kota Pekanbaru) sebagai bagian dari kawasan perluasan kota dimasa mendatang.

1.5 Keunikan Rancangan

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru memiliki keunikan yang berbeda dari *youth center* lain dari segi fungsi objek dan sistem kurikulum yang diterapkan, serta pendekatan yang digunakan pada rancangan *youth center* ini.

1.5.1 Fungsi Objek

Sesuai dengan fungsi utama objek rancangan yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini dirancang sebagai sarana/fasilitas bagi para remaja di Kota Pekanbaru. Namun selain sebagai sarana berkegiatan secara fisik, terdapat fungsi lain dari segi spiritual yang akan dihadirkan dalam rancangan ini, yaitu sebagai tempat para remaja meningkatkan nilai keimanan mereka kepada Sang Pencipta.

Apabila beberapa *Youth Center* yang ada di Indonesia sebelumnya identik dengan tujuan-tujuan pengembangan bakat secara fisik, maka *youth center* pada rancangan ini akan menambahkan tujuan pengisi rohani tanpa mengurangi fungsi kegiatan. Tujuan pengembangan dan peningkatan nilai spiritual ini dapat berupa penambahan ruang jeda bagi para remaja untuk merefleksikan diri dan waktu sendiri untuk mengagumi dan mengingat Sang Pencipta. Ruang tersebut dapat berupa tempat ibadah dan juga ruang terbuka yang dapat dinikmati remaja sembari mengingat kekuasaan Sang Pencipta. Seperti yang kita ketahui bahwa remaja terkadang membutuhkan waktu sendiri atau sering disebut "*me time*" untuk mengambil keputusan atau untuk beristirahat dari kepenatan kegiatan yang ada. Untuk itu, dengan ditambahkan fungsi spiritual pada rancangan ini diharapkan dapat mewadahi kebutuhan remaja baik secara fisik maupun rohani.

1.5.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan Arsitektur *High-tech* yang digunakan disini dapat memberikan keunikan pada rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*). Prinsip-prinsip rancangan Arsitektur *High-tech* dapat menggambarkan secara baik “*style*” dan karakteristik remaja, sehingga rancangan ini akan dapat menggambarkan kesan remaja hanya dengan melihat visual bangunannya saja. Penggunaan material baja/metal dan juga kaca yang dominan dapat memberikan kesan modern dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Selain itu, prinsip rancangan Arsitektur *High-tech* juga sesuai dengan fungsi objek yang ada. Misalnya penggunaan material kaca yang dominan pada dinding bangunan dinilai sesuai dengan kegiatan yang ada pada bangunan. Dimana remaja dapat beraktifitas secara bebas dalam bangunan dengan tetap pada pengawasan sehingga hal-hal yang tidak diinginkan (kegiatan negatif) tidak terjadi di dalam *Youth Center* ini.





BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Desain

2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

2.1.1.1 Definisi Objek

Sebelum membahas mengenai definisi Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) secara keseluruhan, akan dibahas terlebih dahulu mengenai definisi atau pengertian dari Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas yang ditinjau secara arti per kata (etimologi) lalu kemudian diinterpretasikan dari definisi perkata dan didefinisikan secara terminologi.

Pengertian Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas (*Youth Center*) berdasarkan dari arti adalah:

a. Pusat

Pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pempuan (berbagai-bagai urusan,hal,dan sebagainya). (www.kbbi.web.id)

b. Kegiatan

Menurut KBBI definisi kegiatan adalah aktivitas; usaha; pekerjaan. Sedangkan menurut UU RI NO 15 TH 2006, kegiatan adalah sekumpulan tindakan pengerahan sumberdaya baik berupa personel (sumber daya manusia), barang modal termasuk peralatan dan teknologi, dana, atau kombinasi dari beberapa atau kesemua jenis sumber daya tersebut sebagai masukan (input) untuk menghasilkan keluaran (*output*) dalam bentuk barang/jasa.

c. Remaja

Definisi remaja menurut Y. Singgih D. Gunarso (1998:8) adalah masa dimana permulaannya ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Kurang lebih bersamaan dengan perubahan fisik ini, juga akan dimulai proses perkembangan psikis remaja pada waktu mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat.

Batasan usia remaja menurut WHO (2014) adalah 10-19 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) batas usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes RI, 2015). Sedangkan menurut UU No 40 tahun 2009, Batasan usia remaja ialah 16-30 tahun.

d. Komunitas

Komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu; masyarakat; paguyuban (www.kbbi.web.id). Menurut Soenarno (2002), komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Dari penjelasan arti kata yang telah dijelaskan diatas, pengertian Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas secara terminologi adalah suatu wadah tempat berhimpunnya beberapa jenis aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh remaja pada usia 10-30 tahun baik secara personel maupun kelompok serta dikemas sesuai karakteristik dan sifat remaja yang masih dalam fase proses perubahan psikis untuk mengembangkan hobi dan *passion* mereka (Dipa, Bima Adrianta. 2014. "*Hakikat Youth Center*". 20). Kegiatan-kegiatan remaja yang dimaksud tersebut meliputi: kegiatan olahraga; kegiatan kesenian; kegiatan sosial/bisnis; dan kegiatan keagamaan.

Sebagai tempat yang mewadahi kegiatan para remaja di beberapa bidang yang berbeda, Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini memiliki berbagai fasilitas yang dapat mendukung kegiatan-kegiatan tersebut supaya remaja/komunitas dapat mengembangkan dan mengeksplor hobi dan *passion* yang mereka miliki secara teratur dan terarah dengan penanggungjawab tertentu. Pada Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini mereka dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan untuk menunjang atau mendukung kegiatan-kegiatan yang dilakukan karena tempat ini memiliki fasilitas untuk menyalurkan aspirasi dan hobi para remaja berdasarkan pada unsur pendidikan non-formal.

Selain itu, fungsi Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini juga untuk menciptakan lingkungan sosial yang sehat dikalangan remaja dan mewadahi kreatifitas generasi muda berkembang dengan baik dan bertanggung jawab. Mengingat saat ini isu kenakalan remaja mulai menjadi "*momok*" yang dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat maupun remaja itu sendiri. Tempat ini juga dapat menjadi tempat bagi generasi muda untuk terlibat dalam proses kehidupan berbangsa dan bernegara dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pembangunan nasional dari kegiatan serta komunitas yang tercipta didalamnya.

2.1.1.2 Tinjauan tentang Remaja

Remaja memiliki berbagai istilah dan definisi yang berbeda-beda disetiap negara. Pada kepustakaan atau bahasa dari negara lain (Belanda dan Inggris), kata remaja sering diperbincangkan dengan istilah "*adolescent*" atau "*adolescentia*". *Adolescentia* berasal dari istilah latin yang berarti masa muda yang terjadi antara 17-30 tahun yang merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. (Yulia S.D. Gunadarsa, 1991)

Selanjutnya, dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat di Indonesia lebih akrab menyebut masa remaja dengan istilah "puber". Puber atau pubertas dalam bahasa latin memiliki arti kelaki-lakian dan menunjukkan kedewasan yang dilandasi oleh sifat kelakian dan ditandai oleh kematangan fisik. Masa pubertas meliputi masa peralihan dari masa

anak sampai tercapainya kematangan fisik (rentan usia 12-15 tahun). Pada masa ini terjadi perubahan-perubahan jasmaniah yang berkaitan dengan proses kematangan jenis kelamin serta perkembangan psikososial yang berhubungan berfungsinya seseorang dalam lingkungan social, yakni dengan melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orangtua. (Yulia S.D. Gunadarsa, 1991)

Perbedaan definisi antara pubertas dan *adolescent* diatas sebenarnya memiliki makna yang sama-sama membahas mengenai masa peralihan manusia baik secara fisiologis, psikologis, maupun psikososial. Untuk itu, pada pembahasan selanjutnya istilah pupertas dan *adolescent* akan diartikan sebagai “remaja” dalam artian yang lebih luas sehingga remaja dapat didefinisikan sebagai masa peralihan/perubahan yang terjadi hingga tercapainya masa dewasa (baik secara fisik maupun psikis sehingga tidak ada penentuan usia). Perubahan dan perilaku remaja yang akan dibahas lebih dalam untuk kebutuhan perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) adalah mengenai perubahan dan perilaku remaja secara psikologis, psikososial, dan fisiologis.

A. Perubahan secara Psikologis

Masa peralihan/perubahan yang pertama akan dibahas ialah masa peralihan/perubahan secara psikologis. Dalam buku Psikologi dan Perkembangan Remaja karya Prof. DR. Singgih D. Gunarsa dijelaskan beberapa perubahan psikis yang terjadi pada masa remaja, diantaranya:

1. Kecanggungan dalam pergaulan akibat dari perkembangan fisik yang menyebabkan timbulnya perasaan rendah diri. Seringkali timbul sikap *overacting* atau berlebihan untuk menutupi perasaan rendah diri tersebut dan untuk memenuhi kebutuhan bergaul.
2. Ketidakseimbangan perasaan serta emosi yang mulai tidak stabil. Hal ini terjadi akibat berubahnya keadaan emosional yang tidak dapat diprediksi sehingga dapat menyebabkan orang lain sulit melakukan pendekatan. Keadaan emosional ini juga menyebabkan remaja sering tidak mengerti dirinya sendiri dan memerlukan uluran tangan oranglain agar tidak terjerumus kedalam perbuatan negatif demi mencari jati dirinya.
3. Perubahan pandangan hidup yang telah didapatkan sebelumnya serta meninggalkan perasaan kosong yang ada dalam diri mereka. Maksudnya ialah remaja mulai mengosongkan diri dari hasil “didikan” orangtua dan mulai mengisi kekosongan tersebut dengan pengaruh orang-orang atau pergaulan yang ada disekitar mereka saat itu.
4. Mulai ingin merenggangkan hubungannya dengan orangtua untuk mewujudkan keinginannya sendiri. Hal ini dilakukan dengan cara menentang keputusan orangtua maupun orang dewasa lainnya dan menunjukkan ketidak tergantungannya terhadap orangtua/orang dewasa tersebut.

5. Terjadinya pertentangan dengan diri sendiri dimana remaja ingin melepaskan diri dari ketergantungannya dari keluarga untuk mencari pengalamannya sendiri. Namun disisi lain remaja juga masih takut menerima konsekuensi yang akan didapat dari langkah yang diambilnya sendiri hingga akhirnya remaja tidak tahu apayang harus dilakukannya.
6. Remaja mengalami kegelisahan dan tidak tenang karena banyak hal yang diinginkan namun tidak sanggup memenuhi semuanya. Banyaknya cita-cita dan angan-angan yang terlalu tinggi maupun keinginan melakukan kewajiban rutin yang tidak bisa tercapai menyebabkan perasaan panik dan gelisah.
7. Remaja mulai bereksperimentasi karena adanya keinginan yang besar yang mendorong remaja mencoba dan melakukan kegiatan dan perbuatan orang dewasa. Eksperimen yang terbimbing secara konstruktif bias menghasilkan pendalaman ilmu dan penemuan pengetahuan baru, namun akan menjadi sebuah penyimpangan apabila tidak ada yang mengarahkan.
8. Keinginan bereksplorasi untuk menjelajahi lingkungan alam. Biasanya remaja menyalurkan keinginan ini dengan cara mengikuti penjelajahan alam maupun pendakian gunung.
9. Mulai banyak fantasi,khalayan dan bualan yang diakibatkan dari banyaknya hal yang tidak bisa tercapai sehingga bias mereka capai melalui fantasi. Contohnya ialah remaja menutupi prestasi belajar yang tidak memuaskan dengan membual atau berfantasi tentang keberhasilan yang tidak didapatkannya.
10. Kecenderungan berkegiatan secara kelompok untuk memberikan dorongan moril terhadap sesame remaja. Remaja dapat memperoleh kekuatan dari keadaan bersama tersebut. Dalam hal ini perlu diperhatikan agar kemungkinan timbulnya pengaruh negatif dalam kegiatan berkelompok tidak terjadi.

Berdasarkan beberapa perubahan psikis pada remaja yang telah dijelaskan diatas, dapat kita ketahui bahwa pada fase remaja ini mereka mengalami krisis kepercayaan diri serta dalam masa pencarian jati diri. Selain itu, mereka juga mulai ingin mengambil keputusan sendiri serta bereksplorasi tanpa adanya campur tangan orangtua. Untuk menanggapi perubahan-perubahan perilaku remaja tersebut diperlukan suatu pembinaan pada kegiatan yang dilakukan remaja tanpa harus membatasi mereka dalam berkegiatan. Selain itu, diperlukan pula ruang terbuka sebagai tempat bersosialisasi agar mereka mendapat wawasan dan bergaul dengan banyak orang.

B. Perubahan secara Psikososial

Periode peralihan/perubahan remaja yang kedua ialah perubahan secara psikososial yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (*early adolescent*), remaja pertengahan (*middle adolescent*), remaja akhir (*late adolescent*). (Jose RL, Batubara. *Adolescent Development*. 2010)

1. Remaja Periode Awal (*early adolescent*)

Periode awal ini terjadi pada rentan usia 12-14 tahun, dimana remaja terpapar pada perubahan tubuh yang cepat, adanya akselerasi pertumbuhan, serta perubahan komposisi tubuh disertai awal pertumbuhan seks sekunder. Pada fase *early adolescent* ini, terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki remaja, yaitu: a) krisis identitas; b) jiwa mulai labil; c) meningkatnya kemampuan verbal untuk ekspresi diri; d) pentingnya teman dekat/sahabat; d) berkurangnya rasa hormat terhadap orangtua, kadang-kadang berlaku kasar; e) menunjukkan kesalahan orangtua; f) mencari orang lain yang disayangi selain orangtua; g) kecenderungan untuk berlaku kekanak-kanakan; h) terdapatnya pengaruh teman sebaya terhadap hobi dan cara berpakaian.

Selanjutnya, pada fase ini remaja hanya tertarik pada masa sekarang (bukan masa depan), sedangkan secara seksual mulai tumbuh rasa malu dan ketertarikan terhadap lawan jenis. Selain itu, remaja juga mulai tertarik dan bereksperimen dengan rokok, alkohol, atau narkoba. Peranan teman dekat sangat dominan karena mereka akan mulai berusaha membentuk kelompok dengan bertingkah laku sama, berpenampilan sama, mempunyai gaya bahasa atau isyarat yang sama.

2. Remaja Periode Tengah (*middle adolescent*)

Periode *middle adolescent* terjadi pada rentan usia 15-17 tahun, periode ini ditandai dengan adanya perubahan-perubahan, diantaranya: a) mengeluh orangtua terlalu ikut campur dalam kehidupannya; b) mulai memperhatikan penampilan dengan detail; c) berusaha untuk mendapatkan teman-teman baru; d) mulai kurang respek terhadap pendapat dari orangtua; e) *mood* yang suka berubah-ubah; f) mulai menulis buku harian untuk mengekspresikan perasaan; h) memperhatikan kelompok/grup bermainnya secara selektif dan kompetitif; i) mengalami periode sedih dan ingin lepas dari orangtua.

Pada periode *middle adolescent* ini remaja mulai memperhatikan penampilannya dan mulai memikirkan intelektualitas dan karir. Selain itu, mereka juga mulai memiliki *role model* dan mulai konsisten terhadap cita-citanya.

3. Remaja periode Akhir (*late adolescent*)

Periode *late adolescent* mulai terjadi pada usia 18 tahun dan ditandai dengan tercapainya maturitas fisik secara sempurna. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja difase ini diantaranya adalah: a) identitas diri menjadi lebih kuat; b) mampu memikirkan ide-ide; c) mampu mengekspresikan perasaan dengan kata-kata; d) mulai lebih menghargai orang lain; e) lebih konsisten terhadap pilihan dan minatnya; f) bangga terhadap pencapaian diri sendiri; g) emosi menjadi lebih stabil.

Pada fase akhir perkembangan psikologis remaja ini, mereka mulai memperhatikan hal-hal yang terkait dengan masa depan, termasuk peran yang

diinginkan nantinya. Pada fase remaja akhir ini, mereka juga mulai dapat menerima tradisi dan kebiasaan lingkungan disekitarnya.

Tabel 2.1 Jumlah Penduduk berdasarkan Usia

Kelompok Umur	2014		
	Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)		
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki+Perempuan
0-4	55 782	50 967	106 749
5-9	47 106	42 907	90 013
10-14	43 553	40 616	84 169
15-19	48 825	50 516	99 341
20-24	61 867	60 589	122 456
25-29	49 632	47 202	96 834

Sumber: BPS (Kota Pekanbaru, 2014)

Berdasarkan data yang didapatkan dari Badan Pusat Statistika Kota Pekanbaru, jumlah remaja yang ada di Kota Pekanbaru sebagian besar ialah remaja yang ada pada fase remaja akhir atau periode *late adolescent* (dimulai pada usia 18 tahun keatas). Jumlah remaja pada fase tersebut ialah 122.456 orang dengan jumlah remaja laki-laki 61.867 orang dan jumlah remaja perempuan 60.589 orang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada perancangan PusatKegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini pengguna yang nantinya dominan ada di perancangan ialah remaja pada usia 18 tahun keatas.

C. Perubahan secara Fisiologis

Selanjutnya, peralihan/perubahan remaja secara fisiologis pada remaja yang terjadi hingga seorang remaja memiliki kemampuan bereproduksi. Perubahan ini ditandai dengan adanya penambahan tinggi badan, perkembangan seks yang sekunder, perkembangan organ-organ reproduksi, perubahan komposisi tubuh, serta perubahan sistem sirkulasi dan respirasi yang berhubungan dengan kekuatandan stamina tubuh.

2.1.1.3 Tinjauan tentang Komunitas

Remaja di Kota Pekanbaru memiliki beberapa komunitas di berbagai bidang seperti yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Data Komunitas di Kota Pekanbaru

No	Klasifikasi	Komunitas	Penjelasan	Jenis Kegiatan/ Ruang
1.	Ekonomi	Komunitas Crafter Riau (UKM dan Bisnis)	Mewadahi penyuka kerajinan dan crafting	Perkumpulan, pameran/ Studio <i>Crafting</i> , ruang pameran

No	Klasifikasi	Komunitas	Penjelasan	Jenis Kegiatan/ Ruang
		Riau <i>Crafter Club</i> (UKM dan Bisnis)	Wadah bagi <i>crafter</i> perempuan untuk mencari ide, berbagi tutorial, <i>sharing</i> ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan dunia <i>crafter</i> .	Perkumpulan, pameran/ Studio <i>Crafting</i> , ruang pameran
2.	Agama	<i>One Day One Juz</i>	Komunitas yang sering disebut ODOJers Riau yang merupakan wadah bagi pecinta Al-Quran dan saling memotivasi untuk membiasakan diri bertilawah satu harisatu juz. Komunitas memiliki motto "Mari membumikan Al-Quran di bumi Lancang Kuning"	Perkumpulan/ Area berkumpul (Ruang terbuka atau sekretariat), musholla atau masjid
		Komunitas Muslimah Riau	Komunitas Muslimah Riau, atau disingkat dengan KAMUS RIAU didirikan oleh sekelompok Muslimah berdomsili Pekanbaru yang sama-sama memiliki tujuan dan itikad baik yakni sebagai wadah untuk menjalin ukhuwah sesama Muslimah mencakup seluruh Riau, berkumpul bersama saling mengenal, saling share belajar bersama tentang Islam.	Perkumpulan/ Area berkumpul (Ruang terbuka atau sekretariat), musholla atau masjid
3.	Olahraga	<i>Trail Runners Pekanbaru</i>	Komunitas yang ingin mewujudkan Kota Pekanbaru menjadi kota bertuah dengan gaya hidup yang sehat dan ingin menunjukkan bahwa Kota Pekanbaru memiliki <i>trail trackfor running</i> yang indah.	Perkumpulan/ <i>Jogging Track</i>
		Komunitas Sehat Jiwa Riau	Komunitas yang berminat, pemerhati atau konsen terhadap kesehatan jiwa. Selain itu, mereka juga ingin meningkatkan kesehatan jiwa dan empati pada pasien dengan gangguan jiwa.	Perkumpulan, sosialisasi/ Sekretariat atau ruang komunal, aula
		Komunitas Pecinca Sepak Bola	Merupakan perkumpulan komunitas <i>fan</i> dari pecinta sepak bola seperti <i>Manchester, Chelsea</i> , dll	Perkumpulan/ Sekretariat atau ruang menonton (bioskop mini)
4.	Teknologi	Pkuvidgram (Vidiografi)	Komunitas vidgram di Pekanbaru	Perkumpulan/ Ruang Komputer
		Fotografi Pekanbaru (Fotografi)	Momunitas yang mewadahi penggiat fotografi, mempelajari dan berbagi ide tentang fotografi. Selain itu, mereka juga melakukan <i>hunting spot</i> foto Bersama.	Perkumpulan, pameran/ sekretariat dan spot foto ruang terbuka, ruang pameran
		Aliansi Komunitas Film Indonesia (Film)	Aliansi Komunitas Film Riau (AKFR) adalah wadah bagi penggiat perfilman yang terdiri dari berbagai komunitas film di Riau. AKFR menjadi tempat bagi komunitas untuk belajar dan mengasilkan karya film di Riau.	Perkumpulan/ Ruang Komputer dan ruang menonton (bioskop mini)
5.	Sosial	<i>Backpacker Pekanbaru (Lifestyle)</i>	Komunitas <i>backpacker</i> di Kota Pekanbaru	Perkumpulan/ sekretariat

No	Klasifikasi	Komunitas	Penjelasan	Jenis Kegiatan/ Ruang
		<i>Natural Cooking Club</i> Riau (Lifestyle)	Grup ini didirikan oleh moderator komunitas <i>Natural Cooking Club</i> (NCC) sebagai wahana komunikasi antar member NCC di wilayah Riau. Keanggotaan grup terbatas pada mereka yang berdomisili atau memiliki KTP Riau.	Perkumpulan/ ruang kelas memasak
		Kelas Inspirasi Pekanbaru (Pendidikan)	Komunitas perkumpulan remaja untuk <i>sharing</i> dan belajar Bersama.	Perkumpulan, sosialisasi/ sekretariat (ruang komunal), aula
		Komunitas Donor Buku (Pendidikan)	Berdiri pada 9 Januari 2013 yang focus pada pengumpulan buku dangerakan membangun ruang baca masyarakat desa di wilayah pedalaman. Ide untuk mendirikan komunitas ini lahir setelah melihat kenyataan yang cukup miris di wilayah pelosok. Dimana banyak anak-anak yang ingin belajar namun terkendala dengan tidak adanya buku pelajaran untuk mereka bisa membaca. Selain itu, banyak kami dapati fakta di lapangan, masih ada masyarakat yang belum bisa membaca dan masih terkendala dengan sumber informasi yang belum lagi memadai.	Perkumpulan/ sekretariat atau ruang komunal
		Kongkow Nulis (Pendidikan)	Kongkow diambil dari bahasa 'anak muda' yang artinya nongkrong, berkumpul. Komunitas ini sengaja merubah citra kongkow seperti nongkrong tidak jelas, tidak memiliki tujuan menjadi kegiatan bermanfaat untuk menghasilkan dan berdiskusi mengenai karya. Kampanye Membaca & Menulis adalah kegiatan utama untuk menyebarkan kampanye membaca bagi kalangan anak muda yang 'cenderung' masih banyak yang alergi dengan kegiatan itu.	Perkumpulan/ sekretariat, ruang komunal, perpustakaan
		Forum Lingkar Pena Riau (Pendidikan)	Komunitas yang berisi orang-orang yang hobi menulis.	Perkumpulan/ sekretariat atau perpustakaan
		Komunitas Pemuda Berani Kreatif (Kepemudaan)	Komunitas ini merupakan komunitas yang lahir dari semangat beberapa pemuda di Pekanbaru yang ingin berkreatifitas seluas-luasnya.	Perkumpulan/ ruang komunal
		Komunitas PMCI (Kepemudaan)	Merupakan singkatan dari Purna Caraka Muda Indonesia. Komunitas ini merupakan komunitas yang mawadahi perkumpulan alumni dari pertukaran pemuda berskala Internasional	Perkumpulan/ ruang komunal
		Aliansi Jurnalis Independen (AJI) Pekanbaru (Kepemudaan)	Komunitas perkumpulan jurnalis-jurnalis di Kota Pekanbaru	Perkumpulan/ sekretariat atau perpustakaan

No	Klasifikasi	Komunitas	Penjelasan	Jenis Kegiatan/ Ruang
		STAR PKBI Riau (Kesehatan)	Merupakan singkatan dari Sentra Terapan Aspirasi Remaja yang berdiriatas kepedulian dan jiwa kerelawanan remaja yang peduli terhadap isu kesehatan reproduksi dan seksualitas remaja dan isu-isu remaja lainnya yang tidak terpenuhi haknya.	Perkumpulan, sosialisasi/ ruang komunal, aula
		Forum Komunikasi Keluarga Anak Dengan Kecacatan (FKKADK) (Kesehatan)	Dibentuk dengan tujuan untuk memajukan masyarakat inklusi, bebas hambatan dan berbasis hak bagi penyandang cacat di wilayah Provinsi Riau	Perkumpulan, sosialisasi/ ruang komunal, aula
		Perkumpulan Kesejahteraan Penyandang Cacat (PKPC) Riau (Kesehatan)	Berdiri tahun 2005, atas prakarsa beberapa orang yang mempunyai kepedulian dan keprihatinan terhadap kondisi dan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh penyandang cacat yang ada di Pekanbaru	Perkumpulan, sosialisasi/ ruang komunal, aula
		Komunitas Musang Loverst Pekanbaru (Lingkungan Hidup)	Komunitas sebagai sarana bagi pecinta hewan musang di Pekanbaru untuk menjalin silaturahmi, bertukar pikiran, bertanya, berbagi informasi, foto, dll.	Perkumpulan/ ruang komunal
		Cinta Satwa Riau (Lingkungan Hidup)	Komunitas yang mewadahi para pecinta dan pelindung satwa di Riau.	Perkumpulan/ ruang komunal
		<i>DogLoverst</i> Pekanbaru (Lingkungan Hidup)	Terbentuk dari keinginan bersama oleh para pecinta anjing Pekanbaru, keinginan untuk memiliki wadah untuk mempererat para penyayang anjing.	Perkumpulan/ ruang komunal
		Jikalahari (Lingkungan Hidup)	Merupakan komunitas penyelamat hutan yang telah berdiri sejak tahun 2002.	Perkumpulan, sosialisasi/ ruang komunal, aula
		Perkumpulan Elang (Lingkungan Hidup)	Merupakan komunitas yang memperhatikan permasalahan pencemaran sungai yang ada di Kota Pekanbaru.	Perkumpulan/ ruang komunal
6.	Seni	<i>Doodle Art</i> Pekanbaru	Komunitas penggiat/pembuat seni <i>doodle</i> .	Perkumpulan, pameran/ Studio seni gambar, ruang pameran
		Komunitas Musisi Muda Riau	Wadah bagi para musisi muda di pesisir Riau yang didirikan sejak tanggal 1 Januari 1999.	Perkumpulan, pertunjukan musik/ Studio musik dan teater musik
		<i>Riau Creative Women</i>	Riau Creative Women adalah sebuah wadah bagi perempuan-perempuan Riau untuk saling berbagi informasi dan saling memotivasi. Dengan harapan, remaja mampu bersinergi untuk menjadi perempuan-perempuan kreatif yang memiliki	Perkumpulan/ ruang komunal

No	Klasifikasi	Komunitas	Penjelasan	Jenis Kegiatan/ Ruang
			kontribusi positif bagi keluarga dan masyarakat Riau.	
7.	Budaya Melayu (lokal)	Batik Tabir (Kerajinan)	Komunitas Batik Tabir merupakan komunitas yang nantinya akan dibentuk dan diwadahi dalam rancangan untuk mengangkat kegiatan lokal yang sudah jarang ditemukan di masyarakat. Batik tabir sendiri merupakan kerajinan batik khas Melayu yang dibuat dengan proses cap, canting, tulis/colet dengan motif Melayu seperti <i>Bungo Kesumbo</i> , <i>Bunga Tanjung</i> , <i>Bunga Cempaka</i> , <i>Matahari Kaluk Berlapis</i> , dll.	Perkumpulan, pelatihan, pameran/ Studio membatik, ruang pameran atau galeri
		Gambus (Alat Musik)	Gambus merupakan salah satu alat musik tradisional Riau yang bentuknya mirip dengan gitar dan memiliki jumlah senar antara 3-12 buah. Fungsi: -Mengiringi lagu-lagu melayu. -Mengiringi tari Melayu Zapin.	Perkumpulan, pelatihan, pertunjukan/ Studio musik, teater musik
		Rebana (Alat Musik)	Alat musik pukul yang terbuat dari kayu dengan salah satu sisinya ditutup menggunakan kulit kayu. Alat musik tradisional asal Riau ini umumnya memiliki ukuran dari yang esar sampai kecil. Pada budaya Melayu, rebana biasanya digunakan sebagai pengiring nyanyian dan tarian pada acara pernikahan tradisional sejak zaman kerajaan Melayu Kuno.	Perkumpulan, pelatihan, pertunjukan/ Studio musik, teater musik
		Nafiri (Alat Musik)	Alat musik tiup yang mirip dengan terompet. Fungsi: <ul style="list-style-type: none"> • Pengiring tarian tradisional, tari Inai, tari Jinugroho dan tari Olang. • Sebagai alat musik yang utama di dalam musik robot yang merupakan musik yang dimainkan di lingkungan masyarakat. Untuk penobatan raja-raja ketika Riau masih berbentuk kerajaan-kerajaan serta bangsawan	Perkumpulan, pelatihan, pertunjukan/ Studio musik, teater musik
		Marwas/ Gendang (Alat Musik)	Instrumen ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu. Marwas sendiri merupakan alat musik tradisional yang lebih kecil dari gendang. Terbuat dari kulit kembang, kayu cempedak atau kayu nangka dan rotan sebagai pengikat. Fungsi: <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu alat musik tradisional untuk mengiringi tarian Zapin sama seperti Gambus. • Instrumen musik dari Riau yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama 	Perkumpulan, pelatihan, pertunjukan/ Studio musik, teater musik

(sumber: <http://www.komunita.com>, 2019)
diakses pada 23 Maret 2019, pukul 17:10

Berdasarkan tabel penjelasan komunitas-komunitas yang ada di Kota Pekanbaru di atas, dapat kita ketahui bahwa komunitas remaja di Kota Pekanbaru sebagian besar ialah komunitas sosial yang berjumlah 17 komunitas serta paling sedikit ialah komunitas ekonomi dan agama dengan masing-masing 2 komunitas. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru membutuhkan ruang atau wadah bagi para komunitas di bidang sosial yang lebih luas dibanding dengan ruang lainnya.

Selanjutnya, selain menyediakan wadah dan fasilitas kegiatan remaja dan komunitas yang sudah ada di Kota Pekanbaru, penulis juga akan menyediakan wadah untuk komunitas budaya lokal yang nantinya akan dikembangkan di Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*). Fasilitas kegiatan budaya lokal ini diharapkan dapat mengangkat kembali budaya Melayu yang sudah jarang dikenal oleh remaja di Kota Pekanbaru.



Gambar 2.1 Diagram presentase Komunitas di Kota Pekanbaru

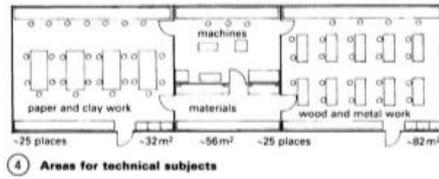
2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek

Adanya perbedaan potensi/hobi dan komunitas-komunitas yang beragam berpengaruh terhadap fasilitas yang terdapat pada Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*). Dari pemaparan yang telah dijelaskan dalam sub-bab sebelumnya, didapatkan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini.

Fasilitas yang akan diberikan pada masing-masing komunitas ialah ruang sekretariat/kantor komunitas dan juga ruang pengembangan/kerja yang sesuai dengan bidang komunitas tersebut. Sedangkan, sarana/fasilitas yang akan dijelaskan berdasarkan hobi/*passion* akan diklasifikasikan berdasarkan enam bidang, yaitu: bidang ekonomi, bidang keagamaan, bidang olahraga, bidang teknologi, bidang seni, dan bidang seni.

1. Fasilitas dibidang Ekonomi

- a. Studio *Handcraft*: diperuntukkan bagi remaja/komunitas penggiat *handcraft* (*crafter*) sekaligus ruang sekretariat komunitas crafter.



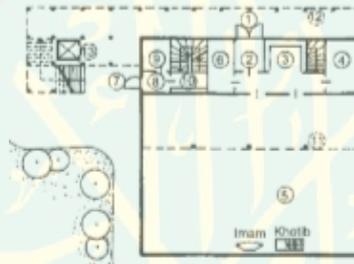
Gambar 2.2 Standar ruang *handcraft* (sumber: neufert 2002: 309)

2. Fasilitas dibidang Keagamaan

- a. Musholla: diperuntukkan untuk area ibadah pengunjung Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) serta untuk area kegiatan komunitas dibidang keagamaan.



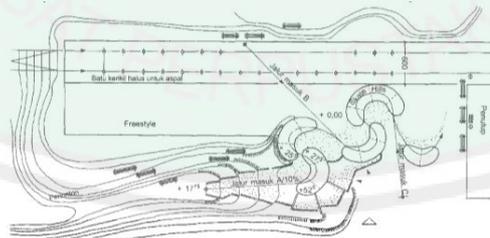
Gambar 2.3 Dimensi orang shalat (sumber: neufert 2002: 249)



Gambar 2.4 Standar tata ruang musholla (sumber: neufert 2002: 249)

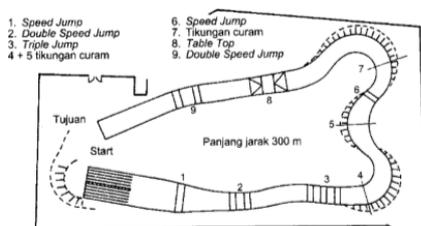
3. Fasilitas dibidang Olahraga

- a. *Jogging Track*: Area lari/*jogging* untuk pengunjung serta komunitas lari (*Pekanbaru Trail Runners*) yang berada di area *outdoor*.
- b. *Skate Park*: Area untuk bermain *skateboard* yang berada area luar ruangan.



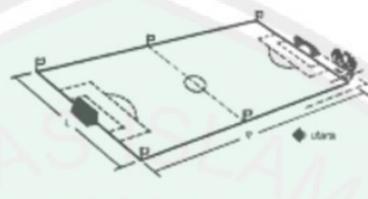
Gambar 2.5 Standar lintasan *skateboard* (sumber: neufert 2002: 175)

- c. Area Bersepeda: difungsikan sebagai area/*track* bersepeda para komunitas sepeda dan juga untuk semua pengunjung *Youth Center*



Gambar 2.6 Standar lintasan sepeda
(sumber: neufert 2002: 176)

- d. Lapangan Sepak Bola: difungsikan sebagai areabermain sepakbola para komunitas penggemar sepakbola dan juga untuk semua pengunjung *Youth Center*



Perencanaan	maksimal		minimal		Ukuran standar	
	P	L	P	L	P	L
① Sepak bola	120	90	50	43	105	70

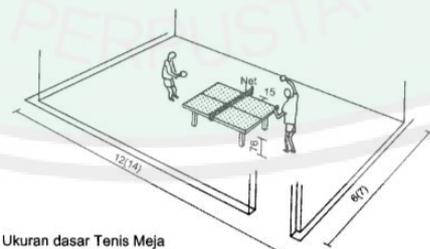
Gambar 2.7 Standar lapangan sepak bola
(sumber: neufert 2002: 151)

- e. Aula Olahraga: merupakan area olahraga *indoor* yang dapat dimanfaatkan sebagai area lapangan futsal, basket, dan bulu tangkis.



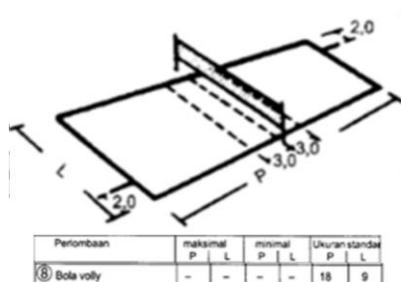
Gambar 2.8 Standar aula olahraga
(sumber: neufert 2002: 181)

- f. Tenis Meja: fasilitas rekreasi bermain tenis meja untuk semua pengunjung *Youth Center*



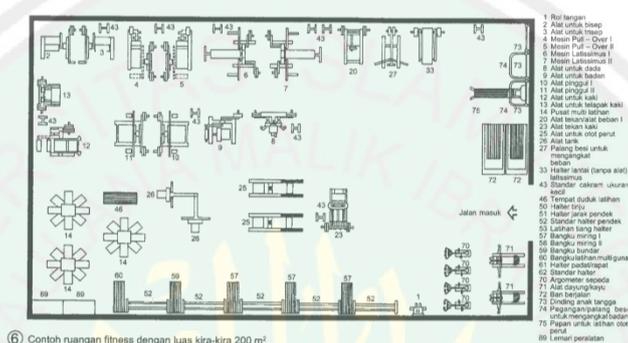
Gambar 2.9 Standar tenis meja
(sumber: neufert 2002: 186)

- g. Lapangan Voli: fasilitas rekreasi bermain bola voli untuk semua pengunjung *Youth Center*



Gambar 2.10 Standar tenis meja
(sumber: neufert 2002: 151)

h. *Gymnasium*: difungsikan sebagai area olahraga/pemanasan dan untuk semua pengunjung *Youth Center*.



Gambar 2.11 Standar *gymnasium*
(sumber: neufert 2002: 157)

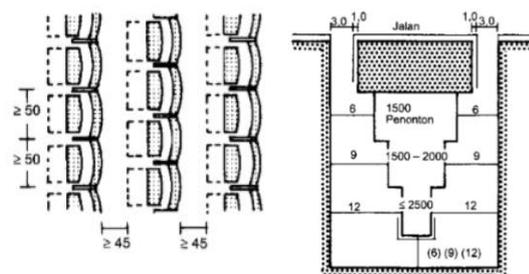
i. *Game Center*: difungsikan sebagai area rekreasi/bermain yang bersifat terarah dan ditujukan untuk semua pengunjung *Youth Center*



Gambar 2.12 Standar *game center*
(sumber: neufert 2002: 159)

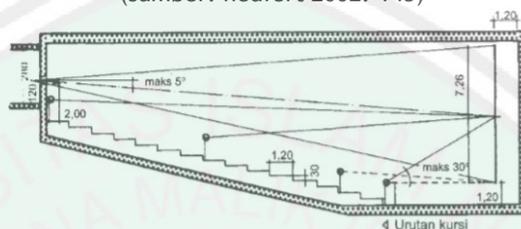
4. Fasilitas dibidang Teknologi

- a. Ruang komputer: digunakan sebagai wadah bagi remaja/komunitas yang membutuhkan fasilitas komputer seperti mengedit hasil foto, mengerjakan tugas, pelatihan yang berkaitan dengan bidang komputerisasi.
- b. Ruang editing: digunakan sebagai fasilitas untuk mengedit film/perekaman audio film
- c. Bioskop: Bioskop pada perancangan ini digunakan untuk pemutaran film hasil kreasi remaja Kota Pekanbaru dan sebagai fasilitas untuk bedah film (mempelajari film)



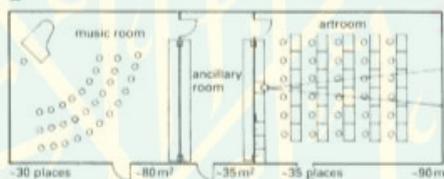
① Jarak dan urutan kursi ⑤ Jarak yang membatasi tingkat dasar

Gambar 2.13 Standar penempatan dan ukuran kursi bioskop (sumber: neufert 2002: 145)



Gambar 2.14 Standar jarak bioskop (sumber: neufert 2002: 146)

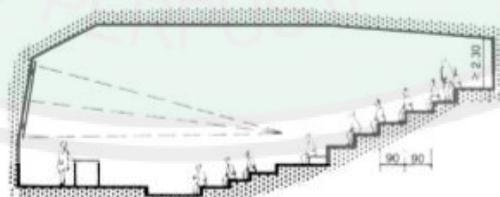
- d. Studio musik: studio musik digunakan sebagai tempat rekaman/proses latihan bagi para remaja/komunitas penggiat musik



⑤ Music and art
Gambar 2.15 Standar ruang musik (sumber: neufert 2002: 309)

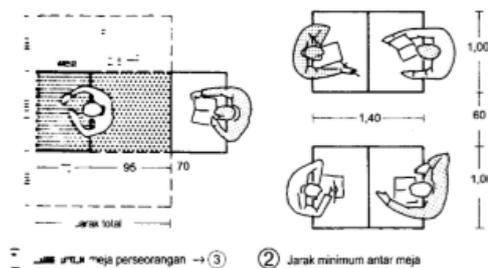
5. Fasilitas dibidang Sosial

- a. Auditorium: difungsikan sebagai wadah acara atau sosialisasi dalam ruangan yang dapat digunakan oleh seluruh pengunjung *Youth Center*. Penggunaan auditorium ini bersifat terjadwal.



⑤ More steeply raked lecture theatre
Gambar 2.16 Standar auditorium (sumber: neufert 2002: 315)

- b. Perpustakaan: difungsikan sebagai area baca para komunitas penulis, jurnalis, penggiat sosialisasi membaca serta untuk semua pengunjung *Youth Center*.



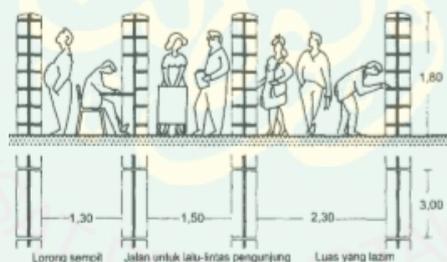
Gambar 2.17 Jarak Meja Perpustakaan
(Sumber: neufert 2002:3)



Gambar 2.18 Sirkulasi Meja Perpustakaan
(Sumber: neufert 2002:3)

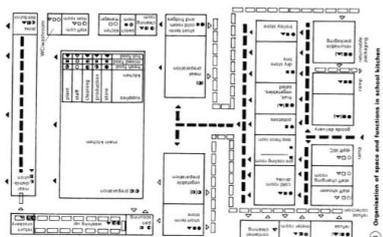


Gambar 2.19 Rak Buku Perpustakaan
(Sumber: neufert 2002:3)



Gambar 2.20 Jarak Rak Buku Perpustakaan
(Sumber: neufert 2002:4)

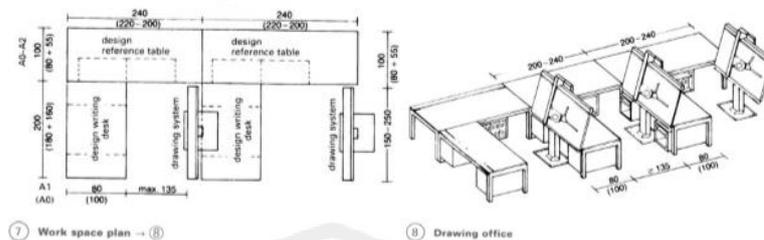
c. Kelas Memasak: fasilitas kelas memasak untuk komunitas memasak.



Gambar 2.21 organisasi ruang kelas memasak
(Sumber: neufert 2002:310)

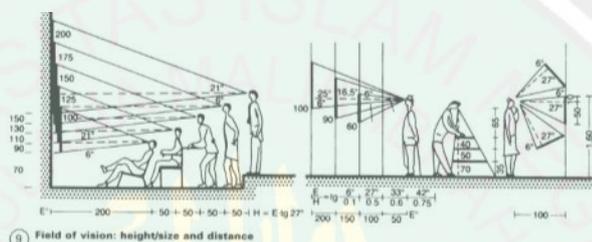
6. Seni

a. Studio gambar:



Gambar 2.22 Standar studio gambar
(Sumber: neufert 2002:320)

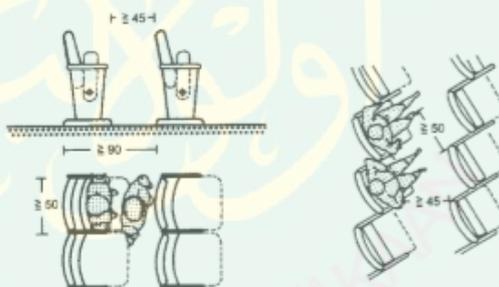
b. Galeri Seni:



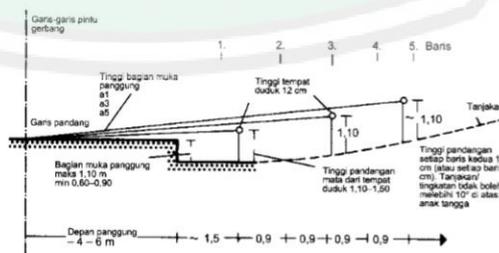
Gambar 2.23 Standar jarak pandang galeri
(Sumber: neufert 2002:333)

c. Studio Tari

d. Mini teater:



Gambar 2.24 Ukuran Kursi Teater
(Sumber: neufert 2002:138)



1 Tinggi tempat duduk (menanjak/bertingkat)

Gambar 2.25 Potongan Teater
(Sumber: neufert 2002:139)

2.1.3 Tinjauan Pengguna (User)

Pengguna pada perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini dibagi menjadi pengelola dan pengunjung.

2.1.3.1 Pengelola

Pengelola dalam Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini terdiri dari struktur kepengurusan dalam kawasan rancangan, mulai dari pembina hingga pengajar yang akan digambarkan pada bagan dibawah ini:



Gambar 2.26 Struktur organisasi *Youth Center*

2.1.3.2 Pengunjung

a) Pengunjung Khusus

Terdiri dari remaja/komunitas yang memiliki kegiatan terjadwal dalam kurikulum Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini.

b) Pengunjung Umum

Terdiri dari remaja/komunitas yang datang secara insidensial ke Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini. Biasanya pengunjung umum mengunjungi Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini hanya untuk sekedar mengisi waktu luangnya tanpa mengikuti kegiatan yang terjadwal.

2.1.4 Studi Preseden Objek

A. Chongqing Taoyuanju Community Center

Pada studi preseden objek rancangan yang pertama, diambil preseden objek yang memiliki rancangan dalam skala kawasan yang dapat memberikan literatur/cara penempatan massa bangunan dan juga diagram keterkaitan antar massa dalam rancangan *Youth Center*.

1. Penjelasan Objek Preseden

Objek: Chongqing Taoyuanju Community Center

Arsitek: *Vector Architects*

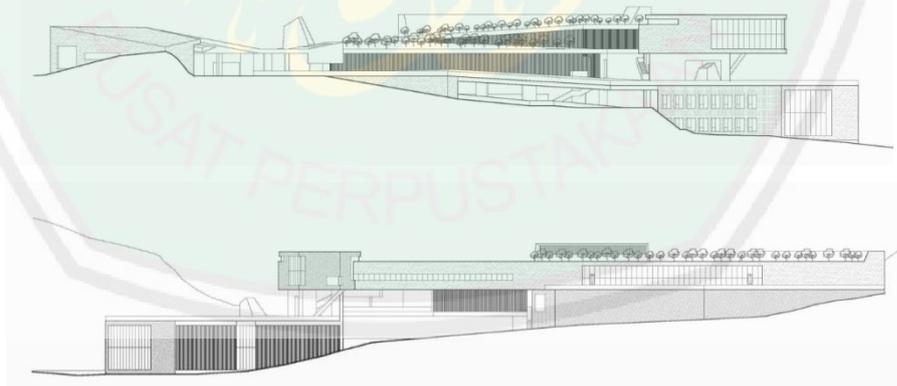
Lokasi: Chongqing, Chongqing, China

Luas area: 10.000 m²



Gambar 2.27 Lokasi Chongqing Taoyuanju Community Center
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

Chongqing Taoyuanju Community Center merupakan rancangan kawasan pusat kegiatan anak-anak, remaja, dan komunitas yang terletak di Chongqing, China. Rancangan ini terletak di daerah pegunungan yang berkontur tepatnya di Chongqing *Park*, China. Sang arsitek merancang Chongqing Taoyuanju Community Center dengan tiga program utama, yaitu sebagai pusat budaya, pusat atletik, dan pusat kesehatan yang nantinya akan menjadi tiga bangunan utama dan dihubungkan dengan atapnya yang bersifat *continue* antar bangunan. Atap dan dinding bangunan ini dipenuhi dengan tanaman yang berfungsi untuk meningkatkan efisiensi termal pada selubung bangunan. Tiga bangunan utama ini juga menjadi konsep dasar rancangan karena menggabungkan bangunan dengan topografi yang ada sehingga bentuknya dapat menciptakan citra arsitektur yang menyatu dengan lanskap pegunungan di lokasi *community center* ini.

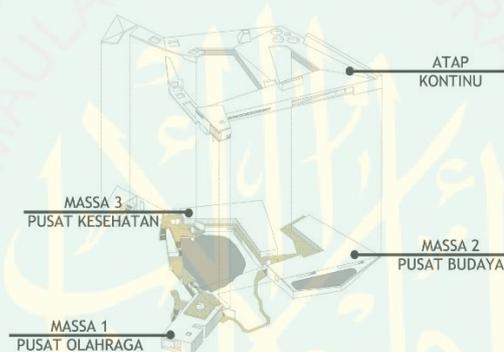


Gambar 2.28 Potongan/kontur Chongqing Taoyuanju Community Center
(sumber: www.archdaily.com, 2019)



Gambar 2.29 Bangunan menyatu dengan pegunungan
(sumber: www.archdaily.com)

Pada bagian atap kontinu tiga bangunan utama, beberapa bagian atap dibuat miring untuk menyerupai bentuk bukit serta berbentuk membingkai taman dan *green plassa* tempat berkumpul para komunitas. Bangunan budaya, olahraga dan kesehatan terlihat seperti memiliki satu bentuk bangunan tunggal karena atap menerus yang dihubungkan tersebut.



Gambar 2.30 Atap kontinu pada rancangan
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

Pada rancangan Chongqing Taoyuanju Community Center ini, hubungan antara ruang luar dengan ruang dalam menjadi salah satu aspek penting. Dalam arsitektur tradisional Chongqing, terdapat *Qilou* (*Veranda House*) yang digunakan untuk strategi menghadapi cuaca hujan di area tersebut. Pada rancangan, jenis ruang ini diadopsi kedalam sistem sirkulasi luar ruangan. Akibatnya banyak jalur yang menghubungkan halaman dengan area dalam bangunan. Perancang menghubungkan area luar dan area dalam baik secara visual maupun secara koneksi fisik dengan bukaan dan bentang yang besar.



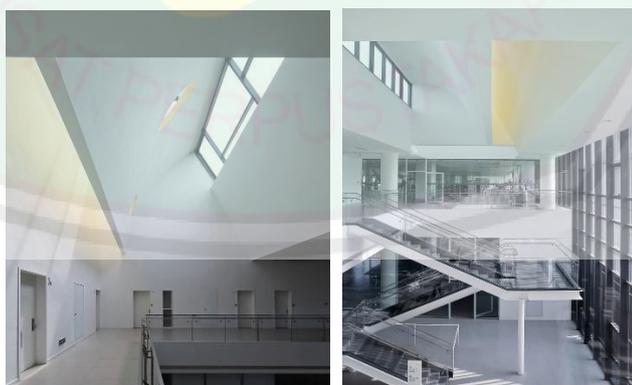
Gambar 2.31 Bukaannya lebar pada bangunan
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

Selanjutnya, pengguna Chongqing Taoyuanju Community Center ini beragam, diantaranya ialah para anggota berbagai komunitas, masyarakat setempat, pengunjung, staf dan lainnya. Untuk itu, desain pusat komunitas ini mempertimbangkan masa inap (lama kunjungan) serta interaksi antar pengguna. Mereka memiliki pola perilaku yang berbeda saat berada di dalam bangunan, seperti berjalan, berkumpul, pelatihan, dll. Arsitek Pusat Komunitas ini sendiri telah menetapkan dan mendesain ruang agar sesuai dengan perilaku-perilaku yang berbeda tersebut. Hal ini dilakukan agar pengguna bangunan dapat berinteraksi dan melakukan kegiatan dengan nyaman.



Gambar 2.32 Perbedaan suasana ruang komunitas dengan olahraga
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

Chongqing Taoyuanju Community Center terdiri dari tiga bangunan utama yang masing-masing memiliki atrium. Tiap bangunan utama memiliki *skylight* besar yang dapat meneruskan cahaya matahari ke ruang-ruang dalam bangunan. Bukaannya, jendela, kantilever dan slasar pada bangunan merupakan elemen yang dapat menggabungkan batas antara bangunan dengan alam sekitarnya sehingga desain bangunan dapat menyatu dengan pegunungan. Elemen tersebut juga menggabungkan ruang dalam bangunan dengan langit, gunung, pohon, sinar matahari, angin yang pada akhirnya dapat menciptakan hubungan antara struktur buatan dengan lanskap alami.



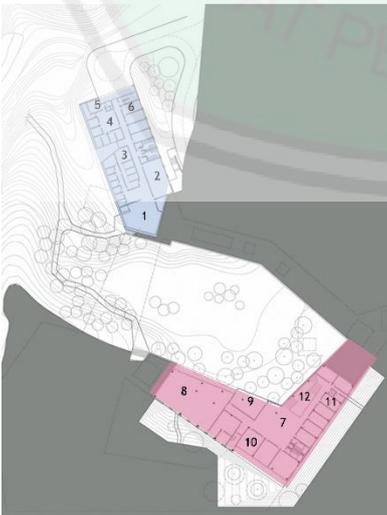
Gambar 2.33 Skylight dan bukaan pada bangunan
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

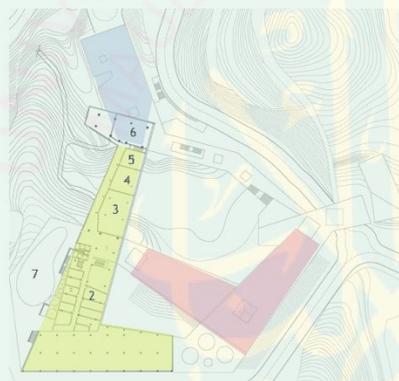
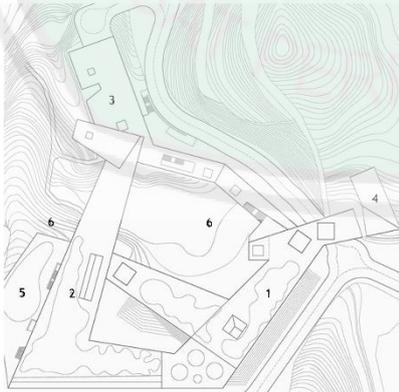


Gambar 2.34 Kantilever dan slasar pada bangunan
(sumber: www.archdaily.com, 2019)

2. Tinjauan Objek Preseden

Tabel 2.3 Tabel tinjauan preseden objek

No	Aspek Arsitektural	Keterangan	Tinjauan
1.	<p>Konsep Rancangan:</p>  <p>Gambar 2.35 Eksterior (sumber: www.archdaily.com)</p>	<p>Konsep bentukan dan eksterior bangunan ini bersatu dengan alam (pegunungan pada area tapak objek) dengan dinding dan atap yang juga ditumbuhi tanaman.</p>	<p>Objek <i>Community Center</i> memiliki konsep yang diselaraskan dengan keadaan lingkungan dan masyarakat sekitar</p>
2.	<p>Interior:</p>  <p>Gambar 2.35 Interior (sumber: www.archdaily.com)</p>	<p>Pada bagian interior bagunan menggunakan bukaan dan dinding transparan yang dapat menghubungkan visual luar dengan dalam bangunan.</p>	<p>Interior pada objek menggunakan warna material monokrom, arsitek memanfaatkan view alam sebagai estetika alami.</p>
3.	<p>Tatanan massa lantai 1:</p>  <p>Gambar 2.36 Denah lantai 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Playground 2. Medical Center 3. Ruang Kelas 4. Ruang Tunggu 5. Gudang 6. Ruang Pertemuan 7. Lobby 8. Perpustakaan 9. Toko Buku 10. Ruang Pertemuan 11. Ruang Kelas 12. Area Istirahat 	<p>Pada area lantai dasar bangunan difungsikan sebagai area interaksi antar komunitas dan ruang komunal. Pada level ini, area dalam bangunan hanya pada massa medical center dan cultural center yang bersifat publik.</p>

No	Aspek Arsitektural	Keterangan	Tinjauan
	(sumber: www.archdaily.com)		
4.	<p>Tatanan massa lantai 2:</p>  <p>Gambar 2.37 Denah lantai 2 (sumber: www.archdaily.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teras <i>Outdoor</i> 2. <i>Entrance Hall</i> 3. <i>Lobby</i> 4. Area Istirahat 5. <i>Infusion Area</i> 6. Laboratorium 7. Ruang Kelas 8. Ruang Tari 9. Ruang Musik 10. <i>Gymnasium</i> 11. Ruang Serbaguna 12. Ruang Ganti 13. Badminton 14. Restoran 	<p>Pada area lantai 2, difungsikan sebagai area pelatihan masing-masing massa bangunan. Diantaranya area pelatihan berbagai bidang olahraga, pelatihan/laboratorium kesehatan, serta ruang kelas pelatihan budaya. Pada level dua ini, ruangan lebih bersifat semi-publik.</p>
5.	<p>Tatanan massa lantai 3:</p>  <p>Gambar 2.38 Denah lantai 3 (sumber: www.archdaily.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Istirahat 2. Ruang Catur 3. Ruang Aerobik 4. <i>Gymnasium</i> 5. Ruang Jahit 6. Ruang Yoga 7. Kolam Renang <i>Outdoor</i> 	<p>Pada area lantai tiga, hanya terdapat ruangan untuk pelatihan olahraga dalam ruangan seperti <i>gym</i>, ruang <i>aerobic</i>, dll.</p>
6.	<p>Tatanan massa lantai 4:</p>  <p>Gambar 2.39 Denah lantai 4 (sumber: www.archdaily.com)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cultural Center</i> 2. Pusat Olahraga 3. Pusat Kesehatan 4. <i>Restaurant</i> 5. Kolam Renang <i>Outdoor</i> 6. Area Taman 	<p>Lantai paling atas dimanfaatkan sebagai taman <i>outdoor</i> dan juga area berkumpul atau bersantai.</p>

B. Air Combat Command Youth Center

Pada studi preseden objek rancangan yang selanjutnya, diambil preseden objek yang memiliki rancangan dalam skala bangunan yang dapat memberikan literatur/contoh kualitas ruang yang baik dalam bangunan dan juga gambaran fasilitas yang ada pada *Youth Center* serta hubungan antar ruang yang ada.

1. Penjelasan Objek Preseden

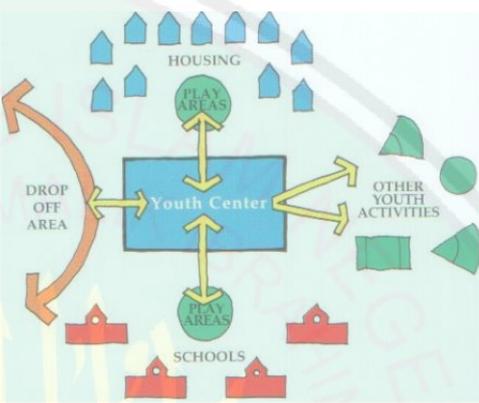
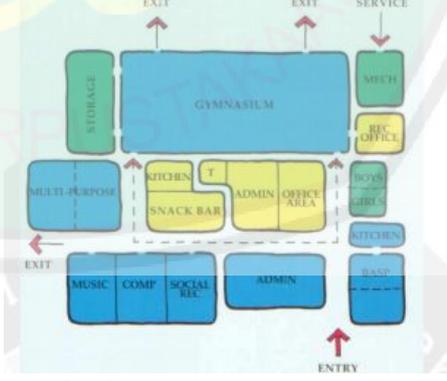
Objek: Air Combat Command Youth Center (ACC Youth Center)

Youth Center ini didirikan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup keluarga dari bagian kelembagaan Air Force United States of America. Program dari ACC Youth Center ini adalah untuk menghasilkan aktifitas yang komprehensif bagi remaja dalam perkembangan sosial, rekreasional, budaya, pendidikan, olahraga dan kesehatan yang dapat mempengaruhi perkembangan serta karakter remaja yang ada disana. Untuk itu, *Youth Center* ini dirancang semaksimal mungkin agar dapat memberikan kenyamanan bagi anak-anak serta remaja diarea tersebut.

B. Tinjauan Objek Preseden

Tabel 2.4 Tinjauan Preseden ACC Youth Center

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)
1.	Konsep	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.40 ACC Youth Center (sumber: www.wbdg.fcc)</p> </div> <p>ACC Youth Center merupakan fasilitas yang disediakan untuk meningkatkan kualitas anak-anak pasukan angkatan udara yang sering tidak memiliki waktu untuk keluarga mereka. Untuk itu, <i>Youth Center</i> ini memiliki konsep “<i>safety and aesthetic</i>” yakni dengan bentukan bangunan, material, dan sirkulasi yang aman dan nyaman bagi anak-anak dan remaja. Bentuk <i>massive</i> yang berirama dengan material ekspos pada eksterior ACC Youth Center dimaksudkan untuk mengidentifikasi kesan pusat remaja dalam bangunan.</p>
2.	Fungsi	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)
		<p style="text-align: center;">Tinjauan (Gambar dan Keterangan)</p> <p style="text-align: center;">Gambar 2.41 Kegiatan pada ACC Youth Center (sumber: www.wbdg.fcc)</p> <p>Fungsi utama ACC Youth Center adalah mengembangkan program-program inovatif yang menarik dan menggairahkan bagi pengunjung. Program ACC Youth Center menyediakan kegiatan komprehensif untuk anak-anak dan remaja usia sekolah yang mencakup perkembangan ketenagakerjaan, rekreasi, kultur, Pendidikan, pengajaran, dan keterampilan olahraga dan kebugaran. Kegiatan-kegiatan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan pribadi dan perkembangan fisik serta mental anak-anak dan remaja.</p>
3.	Tatanan Massa	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.42 Site youth center (sumber: www.wbdg.fcc)</p> </div> <p>Air Combat Command Youth Center hanya memiliki satu massa bangunan. Bangunan ini terletak dekat dengan area perumahan, sekolah dan dekat dengan area kegiatan remaja lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan jangkauan Youth Center oleh anak-anak/remaja dari sekolah atau area rumah mereka. Selain itu, lokasi Youth Center jauh dari area yang ribut atau ramai seperti area kemacetan, jalur pesawat dan area Industri. Pada setiap area outdoor disekitar bangunan diberikan area bermain atau area aktivitas khusus di luar ruangan.</p>
4.	Sirkulasi	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 2.43 organisasi ruang (sumber: www.wbdg.fc)</p> </div> <p>Sirkulasi dalam bangunan ACC Youth Center memiliki satu pintu (depan bangunan) masuk dan tiga pintu keluar (satu samping dan dua belakang). Pintu keluar sendiri ditempatkan disamping dan belakang untuk menjangkau area bermain di luar. Area-area ruang pada youth center sendiri telah dikelompokan berdasarkan tingkat kebisingan dan fungsinya.</p>

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)	
		Misal, mereka memposisikan area kantor dan administrasi yang mudah dilihat dari area public (pintu masuk). Lalu memposisikan ruang musik, ruang seni, dan ruang komputer berdekatan satu sama lain. Hal ini memudahkan pengunjung untuk menjangkau area-area dan memudahkan sirkulasi <i>service area</i> tersebut.	
6.	Ruang	Sebagian besar ruangan dalam ACC <i>Youth Center</i> ini memiliki konsep warna pastel yang terkesan nyaman. Selanjutnya, dapat dilihat bahwa setiap sudut ruangan memiliki kesan aman dengan penggunaan material dan fasilitas yang tumpul. Pada tinjauan ruang di ACC <i>Youth Center</i> ini akan dibahas satu-per-satu ruang yang ada dalam bangunan, baik itu ruang luar maupun ruang dalam. Selain itu akan ditinjau pula fasilitas-fasilitas apa saja dalam ruang tersebut.	
	a. Parkir	 <p data-bbox="523 981 799 1032">Gambar 2.44 area parkir (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol data-bbox="863 703 1284 1032" style="list-style-type: none"> 1. Penyediaan lahan parkir yang sesuai dengan estimasi jumlah pengunjung 2. Menggunakan tanaman sebagai pelindung antar jalan dan parkir. 3. Menyediakan area motor dan mobil di area yang berbeda. 4. Memiliki <i>dropping area</i>. 5. Melokasikan parkir jauh dari depan bangunan dan jalan utama.
	b. Entrance	 <p data-bbox="523 1294 799 1352">Gambar 2.45 entrance (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol data-bbox="863 1032 1284 1352" style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan tempat sampah dekat dengan area masuk dan jaga agar area masuk tetap bersih. 2. Menempatkan tanda dan arah jalan dengan arahan yang sesuai. 3. Menempatkan keterangan jam buka dan operasi di area entrance dengan jelas.
	c. Lanskap	 <p data-bbox="523 1608 799 1659">Gambar 2.46 lanskap (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol data-bbox="863 1352 1284 1659" style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan semua bagian taman aman untuk digunakan remaja dan anak-anak. 2. Menggunakan pohon, bebatuan dan tanaman hijau untuk melindungi bangunan 3. Menggunakan tanaman yang menarik dan tidak mengandung racun
	d. Ruang Komputer	 <p data-bbox="523 1921 799 1982">Gambar 2.47 ruang komputer (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol data-bbox="863 1659 1284 1982" style="list-style-type: none"> 1. Ruang komputer yang mudah diakses 2. Mengorganisasikan ruang komputer yang dapat digunakan untuk remaja mengerjakan tugas bersama-sama. 3. Penggunaan karpet dan penutup dinding yang tahan lama pada ruangan

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)	
	e. Ruang Musik	 <p>Gambar 2.48 ruang musik (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan ruang musik untuk aktifitas bermain/kelas musik baik secara individu/kelompok. 2. Penggunaan dinding dan plafon yang kedap suara. 3. Menyediakan instrument/alat music yang dibutuhkan.
	f. Ruang Serbaguna	 <p>Gambar 2.49 ruang bersama (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti mengobrol, bermain, dll. 2. Menyediakan area cuci tangan. 3. Menyediakan papan mading/informasi. 4. menciptakan area yang atraktif dan menyenangkan.
	g. Game Center	 <p>Gambar 2.50 ruang bermain (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memposisikan area <i>game center</i> jauh dari ruang yang memiliki jam belajar/les (ruang music, computer, dll). 2. Memberikan ruang yang cukup antar meja permainan yang memungkinkan penggunaan secara bersamaan.
	h. Area Luar	 <p>Gambar 2.51 area bermain (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan area bermain <i>outdoor</i> seperti lapangan sepakbola, <i>playground outdoor</i>, dll. 2. Menyediakan area-area yang aman.
	i. Pusat Olahraga	 <p>Gambar 2.52 Lapangan basket <i>indoor</i> (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan pintu ganda terbuka ke luar untuk mencegah cedera pada ruang <i>gymnasium</i>. 2. Penggunaan lantai serbaguna yang memungkinkan seluruh kegiatan olahraga sehingga terjamin keamanannya.

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)	
	j. Area Istirahat	 <p>Gambar 2.53 ruang santai (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberiaan bukaan/jendela diseluruh sisi ruangan untuk pengawasan orang dewasa. 2. Penyediaan area lesehan dan area duduk.
	k. Resepsionis	 <p>Gambar 2.54 area resepsionis (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat pada pusat atau area yang mudah ditemukan. 2. Mudah diakses ke seluruh area ke seluruh area <i>youth center</i>. 3. Mudah dijangkau oleh pengunjung cacat.
	l. Ruang Komunal	 <p>Gambar 2.55 ruang komunal (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan area sosial yang interaktif dan dilengkapi fasilitas seperti TV, sofa, dll.
	m. Kantor	 <p>Gambar 2.56 ruang kantor (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perletakan posisi kantor dekat dengan ruang administrasi dan ruang direktur/ pimpinan <i>youth center</i> 2. Menyediakan komputer pada ruang kantor. 3. Pemberian partisi <i>non-massive</i> antar karyawan
	n. Dapur	 <p>Gambar 2.57 dapur (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan lantai dan dinding yang tahan lama dan mudah dibersihkan. 2. Penggunaan alat-alat dan fasilitas memasak yang mudah dijangkau oleh seluruh pengguna.

No	Aspek Arsitektural	Tinjauan (Gambar dan Keterangan)	
	o. <i>Snack Bar</i>	 <p>Gambar 2.58 kantin (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perletakan area <i>snack bar</i> yang mudah diakses dari seluruh area. 2. Sirkulasi bahan makanan dan pembuangan sampah yang mudah. 3. Dekat dengan kelas memasak dan dapur.
	p. <i>Mechanical</i>	 <p>Gambar 2.59 ruang mekanikal (sumber: www.wbdg.fcc)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perletakan ruang mekanikal jauh dari area kegiatan. 2. Ventilasi ruang dan bukaan ruang yang cukup. 3. Mengkondisikan agar <i>temperature</i> ruangan pada angka 70-78°F. 4. Menggunakan pelapis pada radiator dan alat-alat elektrik lainnya.

2.2 Tinjauan Pendekatan Desain

2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain

Sebelum lebih dalam membahas mengenai Arsitektur *High-tech*, penulis akan lebih dahulu memaparkan definisi dari Arsitektur *High-tech* yang kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan mengenai prinsip-prinsip dari Arsitektur *High-tech* tersebut. Nantinya prinsip-prinsip Arsitektur *High-tech* akan diterapkan dalam rancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas di Kota Pekanbaru.

2.2.1.1 Definisi Arsitektur *High-tech*

High-tech atau lebih lengkapnya *high-technology* memiliki arti “Teknologi Tinggi” dalam bahasa Indonesia. *High-tech Architecture* merupakan bagian dari arsitektur modernism yang muncul pada tahun 1970-an yang memadukan unsur-unsur berteknologi tinggi serta sistem teknologi kedalam rancangan/bangunan. Namun, pada masa itu, arsitek-arsitek di Amerika Serikat lebih memilih untuk menggunakan istilah *high-tech* sebagai teknologi tepat guna yang menunjuk kepada pengertian langgam.

Pengertian *High-tech Architecture* dapat pula didapatkan dari apa yang sudah diterapkan pada bangunan yang sudah dirancang oleh beberapa tokoh Arsitektur *high-tech*. Tokoh utama yang mengusung arsitektur *high-tech* diantaranya adalah Sir Norman Foster, Sir Richard Rogers, Sir Michael Hopkins, Santiago Calatrava. Salah satu arsitek yaitu Sir Norman Foster mempunyai pandangan mengenai arsitektur *high-tech* dan prinsip ramah lingkungan yang diciptakannya. Beliau menggunakan teknologi dan menerapkan prinsip ramah lingkungan dalam desain dan menciptakan ekologis bangunan sensitive.

2.2.1.2 Arsitektur *High-tech* Norman Foster

Dalam perancangan Pusat Kegiatan Komunitas/Remaja (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru menggunakan pendekatan *High-tech Architecture* Norman Foster. Penggunaan pendekatan *High-tech Architecture* Norman Foster dinilai dapat menghasilkan rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas yang dapat merepresentasikan “*image*” remaja di Kota Pekanbaru. Remaja saat ini memiliki semangat/ jiwa muda serta memiliki *image* yang *modern* dan *up-to-date*, untuk itu pendekatan arsitektur *high-tech* dalam rancangan ini dimaksudkan untuk dapat menggambarkan *image* tersebut didalam bangunan serta Kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas Remaja sehingga Kawasan tersebut dapat menjadi *icon* dari remaja di Kota Pekanbaru.

Selain sesuai dengan *image* remaja, prinsip arsitektur *high-tech* Norman Foster juga tidak hanya menonjolkan langgam *high-tech*, namun juga merancang bangunan bersama dengan alam. Hal ini membuat karya-karyanya memiliki sistem hemat energi karena beliau merancang bangunan yang dapat memasukkan dan memanfaatkan energi-energi yang ada kedalam bangunan.

Berikut merupakan penjelasan mengenai prinsip rancangan Arsitektur *High-tech* Norman Foster:

a) *Inside-Out*

Struktur dan area servis pada bangunan lebih ditonjolkan sebagai langgam bangunan dan ornamen. Pengeksposan ini dinilai sebagai ciri khas yang dapat memberikan kesan kuat dan nilai estetika pada bangunan.

b) *Selebration of process*

Ciri khas Norman Foster pada prinsip rancangan ini adalah Norman dapat mengungkapkan sesuatu lebih dari arsitek manapun dalam cara penyelesaiannya dengan cemerlangnya yang mengembangkan suatu rancangan sesuai dengan zaman sehingga kegunaan dan fasad bangunannya dapat menggambarkan konsep *high-tech architecture* sesuai dengan masa.

c) *Transparant, Pelapisan, dan Pergerakan*

Penggunaan kaca sebagai material dinding yang dominan pada rancangan. Selain sebagai material dinding, kaca juga digunakan untuk melapisi pipa-pipa saluran, tangga, struktur, dan lainnya sehingga bangunan dapat terekspos dan dapat terlihat pergerakan secara vertikal maupun horizontal didalam bangunan. Penggunaan material kaca juga dapat menyerap energi matahari kedalam bangunan sehingga bangunan lebih hemat energi.

d) *Pewarnaan Cerah yang Merata*

Warna-warna cerah digunakan untuk membedakan jenis struktur dan utilitas yang dapat mempermudah mereka untuk memahami kegunaannya secara efektif.

e) *A Lightweight Filigree of Tensile Members*

Penggunaan baja-baja tipis sebagai penopang yang dapat membuat rancangan lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.

f) *Optimistic Confidence in a Scientific Culture*

Mempermudah dalam proses pengerjaannya dengan perlakuan pada material, warna-warna dan pendapatan. Selain itu, memperhatikan detail dan seni dalam setiap pengerjaannya.

2.2.2 Studi Preseden Pendekatan

A. Penjelasan Preseden



Gambar 2.60 Chek Lap Kok Airport
(sumber: www.hongkongairport.com)

Objek Preseden: *Chek Lap Kok Airport*

Lokasi: Hongkong

Arsitek: Norman Foster & Partners

Luas Objek: 260.000 m²

Bandara Chek Lap Kok di Hongkong termasuk salah satu proyek infrastruktur terbesar yang ada di Hongkong. Bangunan ini memiliki tujuh lantai cargo dengan ukuran 260.000 m² yang menjadikan cargo ini menjadi cargo terbesar di dunia. Bangunan terminal ini sendiri memiliki Panjang 1,5 km dengan kubah seperti drum yang tersambung dari timur kebarat. Terminal ini dapat menampung hingga sekitar 80 juta penumpang.

B. Tinjauan Preseden

Berikut ini akan dijelaskan mengenai penerapan prinsip arsitektur *high tech* yang diaplikasikan pada Bandara Chek Lap Kok di Hongkong karya Norman Foster:

Tabel 2.5 Tinjauan Preseden

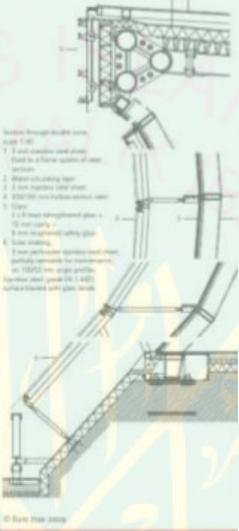
No	Prinsip Arsitektur <i>High Tech</i>	Penerapan pada Preseden	Keterangan
1.	<i>Inside-out</i>		Penggunaan material kaca pada interior yang dapat dilihat dari luar bangunan serta pengeksposan bentukan struktur dan utilitas pada bandara.

No	Prinsip Arsitektur <i>High Tech</i>	Penerapan pada Preseden	Keterangan
		Gambar 2.61 interior bandara (sumber: www.hongkongairport.com)	
2.	<i>Selebration of Process</i>	 <p>Gambar 2.62 tampak luar bandara (sumber: www.hongkongairport.com)</p>	Penggunaan material kaca dan baja pada fasad bangunan sehingga bangunan terkesan memiliki langgam <i>high tech</i> .
3.	Transparan, pelapisan, pergerakan	 <p>Gambar 2.63 area eskalator bandara (sumber: www.hongkongairport.com)</p>	Pelaisan transportasi vertical dan horizontal seperti lift serta area utilitas sehingga terlihat pergerakan pada seluruh area bangunan.
4.	Pewarnaan cerah yang merata	 <p>Gambar 2.64 area kedatangan bandara (sumber: www.hongkongairport.com)</p>	Perwarnaan putih dan warna material yang ekspos pada seluruh sudut bandara.
5.	<i>A lightweight filigree of tensile members</i>	 <p>Gambar 2.65 ekspos struktur bandara (sumber: www.hongkongairport.com)</p>	Detail struktur baja ringan yang diekspos dan dijadikan nilai estetik pada bangunan bandara.
6.	<i>Optimistic confidence in a specific culture</i>		Wujud memperlihatkan ekspresi kekuatan struktur yang dapat diekspos dan memiliki ciri/karakteristik material unfabrikasi. Selain itu juga dengan penggunaan

No	Prinsip Arsitektur <i>High Tech</i>	Penerapan pada Preseden	Keterangan
		Gambar 2.66 detail material (sumber: www.hongkongairport.com)	teknologi untuk memanfaatkan panas sinar matahari di wilayah tersebut.

C. Tinjauan Material dan Teknologi

Tabel 2.6 Tinjauan Material dan Teknologi

No	Material	Teknologi	Tinjauan
1.	<i>Cladding Panel Stainless Steel</i>	 <p>Teknologi dengan menggunakan atap sebagai sarana penghantar dingin (preseden: MNW Welt)</p>	<p>Penggunaan teknologi yang sesuai dengan kondisi tapak rancangan yang memiliki suhu cukup tinggi yaitu teknologi yang ada melalui atap bangunan.</p> <p>Berupa atap yang dilapisi <i>claddingpanel stainless steel</i> yang hanya ditopang beberapa kolom dan titik <i>support</i>. Kemudian pada lapangan, air dingin di sirkulasi melalui profil baja yang di las dalam sirkulasi tertutup untuk mendinginkan bangunan.</p>
2.	Kaca dan Baja Ringan	Penerapan sistem <i>skylight</i> pada bangunan sebagai penerapan teknologi untuk menyerap energi matahari kedalam bangunan dan dapat dimanfaatkan kembali (preseden: <i>Chek Lap Kok Airport</i> , Hongkong)	Pemanfaatan energi matahari yang ada pada tapak untuk dimanfaatkan lagi.
3.	<i>photovoltaic</i>	Penggunaan <i>photovoltaic</i> (PV) sebagai sumber energilistrik pada bangunan yang brasal dari penyerapan energi matahari. (preseden: <i>Dragon Shaped Stadium</i> di Taiwan)	Pemanfaatan panas matahari menjadi sumber energi listrik pada bangunan karena tapak memiliki potensi dan energi matahari yang cukup tinggi

2.2.3 Prinsip dan Aplikasi Pendekatan

Setelah mengkaji penerapan prinsip *high tech* pada rancangan karya Norman Foster, selanjutnya akan dijelaskan mengenai pengaplikasian prinsip-prinsip tersebut

kedalam rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru. Berikut merupakan tabel pengaplikasian prinsip *high tech* dalam rancangan:

Tabel 2.7 Penerapan prinsip *high tech* pada rancangan

No	Prinsip Arsitektur <i>High Tech</i>	Penerapan pada Rancangan
1.	<i>Inside-out</i>	Ekspos elemen struktural pada fasad dan interior bangunan sebagai nilai estetika bangunan.
2.	<i>Selebration of Process</i>	Posisi bangunan disesuaikan dengan site sehingga dapat memanfaatkan energi alam yang ada. Selanjutnya, memanfaatkan material dan teknologi yang ada untuk menghemat energi, seperti mengeksplorasi fitur teknis dalam membuat ventilasi udara pada bangunan.
3.	Transparan, pelapisan, pergerakan	Menggunakan material transparan seperti kaca pada eskalator, lift, atau shaft lainnya untuk memperlihatkan fitur mekanis pada bangunan.
4.	Pewarnaan cerah yang merata	Mengekspos warna-warna asli dari material seperti kaca atau baja dengan di padukan warna-warna cerah seperti putih sebagai warna utama bangunan. Penggunaan warna-warna cerah ini juga akan membantu meminimalisir panas pada area rancangan karena tapak terletak di area yang memiliki suhu tinggi.
5.	<i>A lightweight filigree of tensile members</i>	Menggunakan struktur dan konstruksi seperti susunan baja ringan, aluminium dan kaca sebagai elemen desain yang estetis pada interior bangunan untuk mengekspresikan kekuatan struktur dari dalam ruangan.
6.	<i>Optimistic confidence in a specific culture</i>	Menggunakan teknologi terbaru untuk memanfaatkan sumber energi alam di Kota Pekanbaru, seperti cahaya matahari, dll.

(Sumber: Hasil analisa)

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

Setelah mengetahui prinsip-prinsip rancangan Arsitektur *High Tech*, selanjutnya prinsip-prinsip tersebut akan ditinjau menurut kajian atau nilai-nilai islami yang ada dalam Al-Quran atau Hadist. Berikut ini merupakan beberapa nilai islami yang sesuai dengan prinsip Arsitektur *High Tech*:

a). Q.S. Ar-Rum [30:41]

“Telah Nampak kerusakan di darat dan dilaut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)”

Tafsir Jalalayn:

(Telah Nampak kerusakan di darat) disebabkan terhentinya hujan dan menipisnya tumbuh-tumbuhan (dan dilaut) maksudnya di negeri-negeri yang banyak sungainya

menjadi kering (disebabkan perbuatan tangan manusia) berupa perbuatan-perbuatan maksiat (supaya Allah merasakan kepada mereka) dapat dibaca *liyudziiqahum* dan *linudziiqahum*; Apabila dibaca *linudziiqahum* artinya supaya kami merasakan kepada mereka (sebagian dari akibat perbuatan mereka) sebagai hukumannya (agar mereka kembali) supaya mereka taubat dari perbuatan-perbuatan maksiat.

Nilai keislaman: Ramah lingkungan

Salah satu prinsip rancangan yakni ramah lingkungan. Nilai keislaman yang diterapkan surah Ar-Rum ayat 41 pada rancangan ialah dimana dalam merancang suatu bangunan kita harus memperhatikan lingkungan dan menjaganya, serta tidak membuat kerusakan di bumi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan material dan teknologi untuk menghemat energi

b). Q.S. Ar-Rahman [55:33]

“Hai jama’ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat melintasinya kecuali dengan kekuatan”

Tafsir Jalalayn:

(Hai semua jin dan manusia, jika kalian sanggup menembus) melintasi (penjuru) atau kawasan-kawasan (langit dan bumi, maka lintasilah). Perintah disini mengandung makna yang memnunjukkan ketidakmampuan mereka untuk melakukan hal tersebut (kalian tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan) dan kalian tidak akan mempunyai kekuatan untuk itu.

Nilai keislaman: :Pemanfaatan Energi

Selanjutnya yaitu prinsip penghematan energi yang diaplikasikan dengan pemanfaatan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami bangunan serta pemanfaatan atrium sebagai penghawaan alami pada bangunan. Pada Surah Ar-Rahman ayat 55 menjelaskan agar kita menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mengeksplorasi dan meraih kemaslahatan. Hal ini dapat diaplikasikan dengan cara mengeksplorasi fitur teknis, seperti ventilasi udara.

c). Q.S. Fushshilat [41:53]

“Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) Kami disegala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagi mereka bahwa Al-Quran itu adalah benar. Tidaklah cukup bahwa sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu?”

Tafsir Jalalayn:

(Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda kekuasaan Kami di segenap penjuru) langit dan bumi, yaitu berupa api, tumbuh-tumbuhan dan pohon-pohonan (dan pada diri mereka sendiri) yaitu berupa raphinya ciptaan Allah dan indahnya hikmah yang terkandung didalam penciptaan itu (sehingga jelaslah bagi mereka bahwa ia) yakni Al-Quran itu (adalah benar) diturunkan dari sisi Allah yang di dalamnya dijelaskan masalah

hari berbangkit, hisab, dan siksaan, maka mereka akan disiksa karena kekafiran mereka terhadap Al-Quran dan terhadap orang yang Al-Quran diturunkan kepadanya, yaitu Nabi (dan apakah Rabbmu tidak cukup bagi kamu) lafal *Birabbika* adalah *fa'il* dari lafal *Yakfi* (bahwa sesungguhnya Dia menyaksikan segala sesuatu) . Lafal ayat ini menjadi *Mubdal Minhu* yakni apakah tidak cukup sebagai bukti tentang kebenaranmu bagi mereka, yaitu bahwasannya Rabbmu tiada sesuatu pun yang samar bagi-Nya.

Nilai keislaman: Penggunaan Material Transparan

Prinsip yang ketiga yaitu penggunaan material transparan/kaca pada ruangan. Pada Surah Ar-Rahman ayat 53 dapat kita ketahui bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenal lebih dekat Allah. Dengan adanya penggunaan kaca kita dapat merasakan kebesaran Allah yaitu dengan adanya hubungan antara ruang dalam dan ruang luar.

d). Q.S. Al-Anfal [6:80]

“Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang (yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; sedang Allah mengetahuinya. Apa saja yang kamu nafkahkan pada jalan Allah niscahaya akan dibatasi dengan cukup keadaanmu dan kamu tidak akan dianiaya (dirugikan)”

Tafsir Jalalayn:

(Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka) untuk memerangi mereka (kekuatan apasaja yang kalian sanggupi) Rasulullah saw menjelaskan, bahwa yang dimaksud dengan kekuatan adalah ar-ramyu atau pasukan pemanah. Demikianlah menurut hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim (dan kuda-kuda yang ditambat) lafal ribath berbentuk mashdar, artinya kuda-kuda yang sengaja disediakan untuk berperang dijalan Allah (untuk membuat takut) kalian membuat gentar (dengan adanya persiapan itu musuh Allah dan musuh kalian) artinya orang-orang kafir Makkah (dan orang-orang yang selain mereka) terdiri dari orang-orang munafik atau orang-orang yahudi (yang kalian tidak mengetahuinya sedangkan Allah mengetahuinya. Apa saja yang kalian nafkahkan nischahaya akan dibalaskan kepada kalian dengan balasan yang cukup) yakni pahalanya (dan kalian tidak akan dianiaya) dan tidak akan dikurangi sedikitpun dari pahala kalian.

Nilai keislaman: Inovasi Teknologi Baru

Prinsip yang selanjutnya yaitu adanya inovasi teknologi baru dalam rancangan dimana kita dapat menjadikan teknologi sebagai alat untuk kemajuan dakwah dan kemajuan Islam. Hal ini sejalan dengan surah Al-Anfal ayat 60 yang menjelaskan tentang pasukan pemanah yang memperkuat Islam. Pada saat ini, kita dapat memajukan dan berdakwah melalui kemajuan teknologi

2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam

Selanjutnya, dari prinsip dan nilai-nilai islami yang sudah dikaji pada sub-bab sebelumnya, nilai-nilai islami tersebut akan diaplikasikan pada rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.8 Penerapan prinsip *high tech* pada preseden

No	Prinsip <i>High Tech</i>	Pengaplikasian pada Rancangan	Nilai Islami			
			Ar- Rum 41	Ar- Rahman 33	Fush shilat 53	Al- Anfal 60
1.	<i>Inside-out</i>	Penggunaan material transparan (kaca) sebagai material utama dinding bangunan untuk menghubungkan pandangan antara ruang luar dan ruang dalam sehingga pengguna dalam bangunan dapat melihat area luar/alam sehingga tetap mengingat kebesaran Allah. Selain itu fungsi kaca sebagai material dinding juga untuk memanfaatkan konservasi energi (pemanfaatan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami)		Konser- vasi energi	Sarana Menge- nal Allah	
2.	<i>Selebration of Process</i>	Penggunaan material baja pada fasad bangunan untuk merepresentasikan <i>image</i> remaja yang terkesan <i>modern</i> , serta untuk memberikan inovasi di bidang teknologi. Hal ini sesuai dengan tafsir Al-Anfal yang mana ita dapat memajukan teknologi sebagai sarana berdawah dalam <i>Youth Center</i> .				Inova- si tek nologi
3.	Transparan, pelapisan, pergerakan	Pengeksposan area utilitas, struktur dan transportasi vertikal/horizontal pada perancangan serta pergerakan/perpindahan ruang yang tampak dengan penggunaan material kaca sebagai pelapis.		Konser vasi energi		
5.	<i>A lightweight filigree of tensile members</i>	Penggunaan kaca dan baja sebagai material utama serta elemen estetika. Dengan penggunaan kaca dan baja ini juga dapat membuat pengunjung kagum dengan kebesaran Allah baik itu di luar maupun di dalam ruangan.				

No	Prinsip <i>High Tech</i>	Pengaplikasian pada Rancangan	Nilai Islami			
			Ar- Rum 41	Ar- Rahman 33	Fush shilat 53	Al- Anfal 60
6.	<i>Optimistic confidence in a specific culture</i>	Pemanfaatan energi matahari pada bangunan dengan bantuan teknologi terbaru dapat menjadikan bangunan lebih ramah lingkungan. Selain itu, penggunaan teknologi tersebut juga dapat dijadikan inovasi terbaru bagi bangunan-bangunan disekitar kawasan tersebut.				

(Sumber: Hasil analisa)

BAB 3 METODE DESAIN

3.1 Tahap Programming

Tahapan awal yang dilakukan dalam proses perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru adalah tahapan programming. Tahap programming ini berisi tentang gagasan perancangan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan juga metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini. Adapun pembahasan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

3.1.1 Gagasan Perancangan

Gagasan perancangan yang mendasari alasan dilakukannya perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru didapatkan dari beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Isu Terkait Objek

Perumusan gagasan perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini dilihat dari isu dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat di Kota Pekanbaru yang menjadi latar belakang objek ini dibutuhkan. Selain dari isu dan kondisi yang diterjadi di lapangan, gagasan perancangan ini juga didukung dengan adanya data-data kualitatif mengenai isu tersebut dan kebutuhan yang ada di masyarakat Kota Pekanbaru. Pada perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini didasari dari isu bahwa remaja/komunitas di Kota Pekanbaru mulai membutuhkan suatu sarana yang dapat mewadahi dan memfasilitasi kegiatan-kegiatan dan mengembangkan *passion* mereka di luar sekolah formal.

2. Al-Quran dan Sunnah

Al-Quran merupakan sebuah pedoman hidup bagi umat Islam. Untuk itu, selain menanggapi isu dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat, penulis juga mengambil sumber landasan perancangan yang berkaitan dengan objek dari Al-Qur'an dan as Sunnah. Dalam Al-Quran dan as Sunnah sendiri telah terdapat banyak penjelasan dan pengkajian yang dapat dijadikan landasan serta acuan bahwa rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini penting untuk dibangun. Selanjutnya, Al-Quran dan sunnah akan dijadikan sebagai sumber yang dapat menjadi pedoman dalam proses merancang.

3. Identifikasi Masalah

Setelah menanggapi isu dan fenomena yang ada dalam masyarakat serta menjadikan Al-Quran dan as Sunah sebagai pedoman dalam perancangan, selanjutnya penulis melakukan identifikasi permasalahan yang bertujuan untuk menentukan lokasi dan tema perancangan. Pada perancangan ini didasari beberapa, yang pertama yaitu permasalahan mengenai lokasi yang strategis bagi para remaja untuk berkegiatan.

Lokasi perancangan sendiri diambil berdasarkan RDTRK Pekanbaru yang berada di zona khusus gedung ekspo. Zona ini di diperuntukkan sebagai area pengembangan Pendidikan, olahraga dan budaya Kota Pekanbaru yang dinilai sesuai dengan objek rancangan. (PERDA Kota Pekanbaru nomor 2 tahun 2014)

Permasalahan selanjutnya yaitu mengenai bagaimana rancangan yang sesuai dengan 'image' dan kebutuhan remaja di era perkembangan teknologi saat ini. Untuk itu penulis menentukan tema rancangan yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang erat kaitannya dengan para remaja. Tema yang dapat menyesuaikan kebutuhan ini ialah *High Tech Architecture*, dimana dengan penggunaan tema ini rancangan diharapkan dapat menjadikan tempat yang sesuai dengan 'style' dan dapat menjawab semua kebutuhan remaja untuk berkegiatan.

3.1.2 Metode Rancangan

Metode rancangan merupakan tahapan/skema berpikir perancang dalam proses rancangan berdasarkan rumusan masalah dan tujuan rancangan hingga menghasilkan rancangan yang sesuai. Pada perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas di Kota Pekanbaru ini perancang menggunakan metode rancangan Norman Foster. Norman Foster merupakan salah satu arsitek yang memimpin gerakan *high tech* di Inggris bersama tiga arsitek lainnya. Sebagian dari karya-karya Norman Foster memiliki aliran/tema *high tech*. Dari beberapa penelusuran yang dilakukan, Norman Foster merancang bangunan *high tech* dengan menjadikan teknologi sebagai landasan utamanya dalam mendesain. Hal ini dikarenakan teknologi tersebut berhubungan dengan penampilan bangunan. Selain teknologi, Norman Foster juga memikirkan bahan-bahan bangunan yang nantinya akan digunakan dalam rancangannya supaya dapat menghasilkan detail interior yang bernilai estetika dan berfungsi dengan baik. Norman Foster selalu memilih sendiri bahan dan juga detail struktur rancangannya, yang kemudian diserahkan pada pabrik khusus. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan detail yang sesuai serta untuk efisiensi waktu pengerjaan.

Setelah mempelajari lebih lanjut beberapa karya *high tech* Norman Foster, dapat diketahui bahwa beliau merancang karya-karyanya dengan menggunakan tahapan rancangan *linear*. Dengan menggunakan tahapan ini, Norman Foster dapat menyesuaikan setiap aspek analisis dengan teknologi dan material utama yang digunakannya. Untuk itu, setiap hasil analisis yang didapatkan dapat di sesuaikan dengan aspek analisis selanjutnya sehingga didapatkan hasil analisis yang terbaik. Berikut ini merupakan gambaran skema tahapan analisis Norman Foster:

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses pengumpulan dan pengolahan data yang berasal dari buku, jurnal, artikel, internet dan majalah baik itu yang didapatkan secara *online* maupun secara *offline*. Data ini dapat digunakan sebagai acuan atau sumber dalam merancang Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini. Selain beberapa sumber yang telah disebutkan, juga didapatkan data tata ruang berupa Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) kawasan disekitar area tapak dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Pekanbaru. Data ini nantinya dapat digunakan dalam proses analisis.

4. Studi Komparasi

Studi komparasi merupakan data yang dapat dijadikan referensi maupun pembandingan berdasarkan objek dan tema rancangan lain yang sama. Studi komparasi ini berfungsi sebagai referensi untuk penulis tentang rancangan yang baik maupun kekurangan rancangan yang sudah ada sehingga dapat diaplikasikan dan dipertimbangkan dalam proses merancang. Pada perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini akan menggunakan studi komparasi *Air Combaat Youth Center* dan Bandara Chek Lap Kok.

3.2.2 Teknik Analisis

Setelah melakukan proses pengumpulan data, tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu tahapan analisis atau pengolahan data. Tahapan analisis merupakan tahapan yang penting sebelum memasuki tahapan penyusunan konsep rancangan yang nantinya akan digunakan dalam perancangan bangunan. Komponen-komponen yang akan dibahas dalam tahapan analisis ini diantaranya: analisis teknologi dan material, analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna dan aktivitas, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, serta analisis utilitas.

Selanjutnya, teknik yang akan digunakan penulis dalam melakukan analisis ini adalah teknik analisis *linear*. Teknik analisis *linear* merupakan Teknik analisis yang saling memiliki ketekkaitan antar elemen analisis yang dilakukan. Dalam tahapannya, setiap hasil tahapan yang telah dilakukan perancang akan dibawa ke tahapan yang selanjutnya hingga mendapatkan hasil akhir analisis yang terbaik.

a. Analisis Fungsi, Pengguna dan Aktivitas

Pada tahapan pertama ini, analisis fungsi pada proses merancang dilakukan untuk menentukan fungsi dan kegiatan apa saja yang akan diwadahi dalam objek rancangan. Analisis fungsi ini meliputi beberapa aspek, yaitu Fungsi primer atau fungsi utama bangunan, fungsi sekunder, dan juga fungsi penunjang. Dari analisis fungsi ini kita dapat mengelompokkan kegiatan-kegiatan berdasarkan aspek fungsinya sehingga didapatkan keterkaitan ruang yang sesuai dengan kebutuhan/fungsi. Selanjutnya, setelah melakukan analisis fungsi, perancang melakukan analisis pengguna dan

aktivitas. Pada tahapan ini akan dilakukan pengelompokan mengenai siapa saja yang akan menggunakan objek rancangan serta jumlah pengguna yang ada. Selain itu, pada tahapan analisis ini juga dapat mengklasifikasikan aktifitas dan kegiatan-kegiatan yang ada berdasarkan kebutuhan fasilitas yang diperlukan. Dari analisis ini akan didapatkan zoning-zoning berdasarkan kegiatan dan aktivitas pengguna.

b. Analisis Ruang

Pada tahapan analisis ruang dilakukan analisis mengenai standar kebutuhan ruang yang sesuai dengan perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru. Aspek-aspek yang didapatkan dalam analisis ini ialah dimensi kebutuhan ruang, dimensi furniture yang dibutuhkan, serta kualitas ruang yang sesuai dengan fungsi dan aktivitas yang telah didapatkan pada proses analisis sebelumnya. Pada tahapan analisis ini akan didapatkan gambaran mengenai kualitas dan estetika ruangan serta diagram antar ruang dan juga blokplan.

c. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang dilakukan terhadap tapak/lokasi rancangan. Analisis ini meliputi: analisis Batasan lahan, analisis kebisingan, analisis klimatologi, analisis pandangan/view keluar-kedalam, analisis aksesibilitas dan sirkulasi, serta analisis vegetasi. Pada tahapan analisis ini akan didapatkan perletakan zonasi-zonasi atau bentuk dasar bangunan yang sesuai dengan kondisi eksisting tapak sehingga blokplan rancangan dapat sesuai dengan kondisi tapak. Aspek utama yang perlu diperhatikan dalam analisis ini ialah iklim. Iklim pada tapak nantinya dapat berperan menentukan teknologi dan material yang sesuai untuk digunakan dalam rancangan ini.

.d. Analisis Bentuk (Teknologi Terbaru dan Material)

Selanjutnya, analisis bentuk berdasarkan teknologi dan material serta potensi sumber energi dari alam yang nantinya dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam bangunan. Sumber energi tersebut akan diolah/diteruskan ke rancangan dengan teknologi *high tech* yang digunakan. Dalam rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru sendiri, energi-energi alam yang berpotensi dapat dimanfaatkan yaitu energi matahari. Mengingat Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota yang memiliki suhu cukup tinggi, maka perancang dapat mengolah panas tersebut menjadi potensi energi dalam bangunan. Selain itu perancang juga dapat mengolah panas tersebut agar tidak mengganggu suhu dalam rancangan dengan menganalisis teknologi apa saja yang sesuai dengan kondisi lokasi dan rancangan. Selain teknologi, penulis/perancang juga akan menganalisis material-material apa saja yang sesuai dengan rancangan.

e. Analisis Struktur

Pada analisis struktur ini penulis akan menganalisis sistem struktur apa yang akan digunakan dalam rancangan sesuai dengan *alternative* bentuk yang didapatkan pada

analisis bentuk. Analisis struktur ini berupa analisis *upper structure* (struktur atap), *middle structure* (kolom-balok, dinding,dll) dan juga *sub structure* (struktur pondasi). Selain struktur utama diatas, yang perlu diperhatikan dalam proses analisis ini ialah bagaimana perancang dapat mengekspos elemen-elemen struktur yang digunakan sehingga dapat menjadi nilai estetika pada bangunan, baik untuk interior maupun eksterior. Pengeksposan struktur ini juga dapat memunculkan kesan *iconic* pada rancangan.

f. Analisis Utilitas

Analisis utilitas dilakukan untuk menentukan sistem utilitas yang sesuai dengan perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*). Sistem utilitas yang digunakan akan mengacu pada prinsip-prinsip Arsitektur *High Tech* dimana jaringan utilitas akan di ekspos sehingga harus dipertimbangkan perletakan dan sistemnya agar dapat dijadikan sebagai nilai estetika pada bangunan. Ada beberapa aspek yang dianalisis dalam lingkup utilitas, diantaranya: sistem perencanaan air bersih (sumber dan jaringan *supply* air bersih), sistem perencanaan air kotor (jaringan pipa dan pengolahan limbah), sistem *fire protection* (sistem penanganan dan pipa jaringan air), sistem elektrikal (pencahayaan), serta sistem persampahan (jalur, pembuangan, dan pengolahan sampah). Analisis utilitas ini dilakukan tidak hanya pada bangunan saja, namun secara menyeluruh pada kawasan tapak,

3.2.3 Teknik Sintesis

Pada proses perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini, teknik sintesis digunakan sebagai hasil dari proses analisis yang telah dilakukan. Tahapan ini menjadi landasan dan hasil dari rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru yang menerapkan tema High Tech Architecture. Adapun hasil yangdidapatkan dari proses ini ialah konsep rancangan yang meliputi: konsep makro (konsep dasar), dan konsep mikro (konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas).

a. Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan ide dasar yang berisi gambaran perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) secara umum yang nantinya akan dijadikan pedoman yang mendasari rancangan ini.

b. Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan konsep dari tapak rancangan yang berisi zonasi/penzoningan pada tapak, tatanan massa bangunan pada tapak, akses dan sirkulasi pada tapak, serta lanskaping atau tatanan vegetasi dan area outdoor pada tapak.

d. Konsep Bentuk dan Teknologi

Konsep bentuk dan teknologi berisi transformasi dan bentuk dari rancangan yang serta teknologi-teknologi yang digunakan pada rancangan yang sesuai dengan hasil analisis.

e. Konsep Struktur

Konsep struktur berisi mengenai struktur yang digunakan pada rancangan berupa struktur atap, struktur pondasi, dan struktur tengah bangunan. Struktur yang digunakan pada bangunan ini dapat merepresentasikan ciri khas struktur *High Tech* yang sesuai dengan konsep sebelumnya.

g. Konsep Utilitas

Konsep Utilitas berisi perletakan dan jenis-jenis utilitas pada rancangan. Utilitas ini nantinya akan diekspos dan dijadikan sebagai nilai estetika pada rancangan.

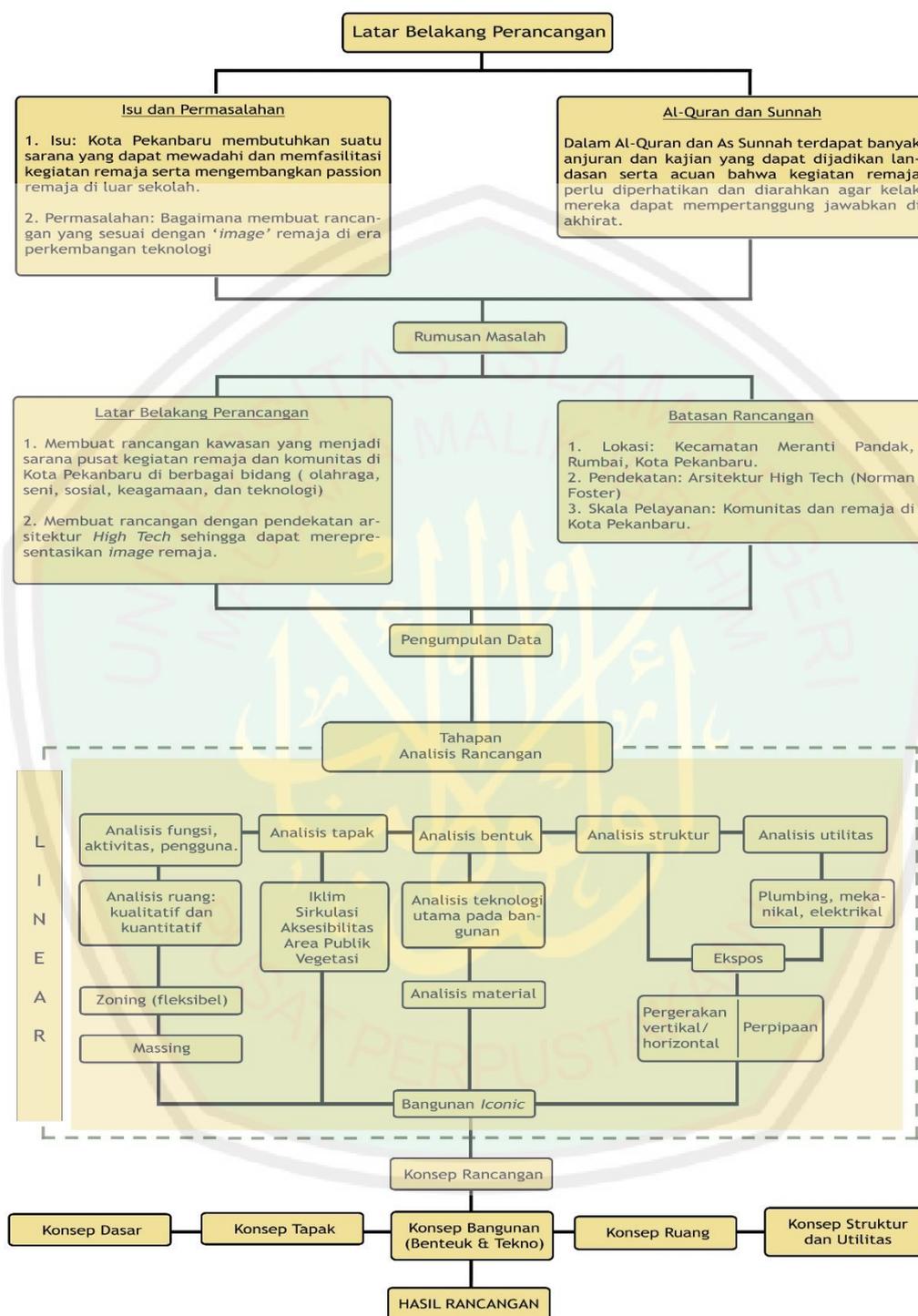
h. Konsep Ruang

Konsep ruang berisi penzoningan area/ruang dalam bangunan beserta besaran dan juga kualitas ruang secara kualitatif maupun kuantitatif.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (Tagline)

Tagline pada Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (Youth Center) di Kota Pekanbaru ini adalah "*Flexible High Tech*". Maksud dari *Flexible High Tech* ialah mendesain rancangan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur *High Tech* yang sesuai dengan kondisi dilapangan, baik itu berdasarkan pengguna maupun tapak. Fleksibel disini berarti dapat menyesuaikan atau pun beradaptasi. Rancangan menggunakan material baja dan kaca namun tetap disesuaikan dengan hasil analisis iklim dan kondisi pada tapak sehingga menghasilkan rancangan yang nyaman bagi para penggunanya. Selain itu, bentuk rancangan juga menyesuaikan dengan kondisi sosial budaya yang ada di masyarakat di sekitar tapak tersebut (Kecamatan Meranti Pandak) sehingga nantinya rancangan ini dapat beradaptasi dengan kondisi masyarakat setempat.

3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar 3.2 Diagram alur perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (Youth Center) di Kota Pekanbaru (sumber: Hasil analisa, 2019)

BAB IV ANALISIS

Pada bab analisis ini metode desain yang digunakan dalam menganalisis rancangan menyesuaikan dengan metode desain yang sudah dijabarkan dalam bab sebelumnya, yakni metode linear yang disesuaikan dengan cara merancang Norman Foster. Sebelum memasuki fase analisis, penulis juga akan menyajikan kondisi/data kawasan dan tapak rancangan agar memudahkan dalam proses analisis rancangan.

4.1 Data Kawasan dan Tapak Perancangan

4.1.1 Data Kawasan

Ketentuan-ketentuan pemilihan Kawasan yang berkaitan dengan objek Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru adalah lokasi bangunan atau kawasan harus strategis dimana bangunan tidak boleh terlalu dekat dengan area komersil. Selain itu bangunan juga harus memiliki garis sempadan sungai, mengingat lokasi tapak berada dekat dengan aliran Sungai Siak. Rancangan objek juga harus memperhatikan peraturan-peraturan dan jaringan-jaringan utilitas kawasan yang telah diatur sesuai dengan RDTR Kota Pekanbaru, meliputi jaringan jalan, jaringan penerangan, jaringan drainase, STP (Sewage Treatment Plan), dll.

A. Gambaran Kawasan

Secara administratif tapak perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) berada di Kelurahan Meranti Pandak, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Selanjutnya, secara geografis area tapak terletak pada Kelurahan Meranti Pandak, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru. Kecamatan Rumbai Pesisir memiliki total luas wilayah 157,33 km² yang terdiri dari enam kelurahan, dengan wilayah kelurahan terbesar ialah 134,79 km² (Kelurahan Tebing Tinggi Okura) dan wilayah kelurahan terkecil 2,09 km² (Kelurahan Limbungan Baru). Kelurahan Meranti Pandak sendiri memiliki luas 3,88 km² dan terletak pada sisi paling selatan Kecamatan Rumbai Pesisir. (BPS Kota Pekanbaru, 2014)

Kecamatan Meranti Pandak memiliki potensi yang cukup bagus karena berbatasan dengan Sungai Siak yang mana dapat dijadikan sebagai potensi view pada rancangan. Selain itu Kelurahan meranti pandak ini juga dapat terakses langsung ke pusat kota melalui Jembatan IV Siak yang telah diresmikan pada Bulan Februari 2019. Dengan adanya jembatan menuju kawasan tapak dari pusat kota ini, pengunjung Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas dapat dengan mudah mengakses area rancangan karena jalan arteri primer yang berada didekat tapak akan terhubung langsung dengan Jalan Sudirman Kota Pekanbaru yang merupakan jalan utama di pusat kota.

Selanjutnya, penulis menyajikan data dan analisis kawasan yang diambil dari sumber BAPPEDA Kota Pekanbaru serta BPS Kota Pekanbaru:



Gambar 4.1 Data Kawasan Perancangan (Sumber: BAPPEDA Kota Pekanbaru)

Analisis Kawasan Perancangan



GAMBARAN KAWASAN PERANCANGAN MERANTI PANDAK

Secara administrasi tapak perancangan berada di Kelurahan Meranti Pandak, Kecamatan Rumbai Pesisir, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Kecamatan ini merupakan kawasan rencana perluasan Kota Pekanbaru, yang terletak berbatasan dengan area Sungai Siak (*river-front*) sehingga infrastruktur dan sarana-prasarana masih dalam proses pembangunan.

Kecamatan Rumbai Pesisir memiliki total luas wilayah 157,33 km² (enam kelurahan) dan sesuai rencana RDTR akan menjadi pusat kota Pekanbaru selanjutnya.

Aksesibilitas



Akses utama menuju tapak/kawasan (kecamatan Meranti Pandak) dari pusat Kota Pekanbaru adalah melalui Jembatan Siak IV yang baru diresmikan pada tahun 2019 lalu.

Terdapat tiga jenis jalan yang dapat dilalui kendaraan di Kecamatan Meranti Pandak, diantaranya adalah:

Sirkulasi



Sirkulasi menuju kawasan tapak (Meranti Pandak) dari pusat Kota Pekanbaru ialah melalui Jembatan Siak. Pada kelurahan Meranti Pandak ini, dalam peraturan RDTR Kota Pekanbaru telah ditetapkan fungsi jalan sesuai tatanan pola peruntukan lahan. Terdapat tiga jenis jalan yaitu jalan arteri primer, jalan kolektor primer dan jalan lokal (dengan jumlah jalur berbeda sesuai fungsi).

Utilitas/Sarana-prasarana Kawasan



Gambar 4.2 Analisis Umum Kawasan Perancangan (Sumber: BAPPEDA Kota Pekanbaru)

4.1.2 Data Tapak Perancangan

Pemilihan lokasi tapak Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas di Kota Pekanbaru berada pada salah satu kelurahan yang akan dijadikan sebagai area perluasan pembangunan Kota Pekanbaru, yaitu Kelurahan Meranti Pandak. Melihat isu perkembangan kota dan pembangunan yang terus-menerus, penulis atau perancang mengambil lokasi dari Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dimana area tersebut telah memiliki pola fungsi ruang/kawasan yang direncanakan oleh pemerintah. Pemilihan tapak di area ini juga menanggapi lingkungan yang akan terbentuk di sekitar area rancangan.

Pola ruang/kawasan yang direncanakan pemerintah kota di kelurahan Meranti Pandak meliputi area perumahan, area komersil, area perkantoran/perdagangan/jasa, area pendidikan, area kesehatan, area sosial budaya/gedung ekspo, pariwisata/hotel/*homestay*, peribadatan, serta area sarana dan prasarana (terminal angkot,dll). Pada Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini penulis mengambil tapak pada area sosial budaya/gedung ekspo (SPU 5) yang sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 2 tahun 2014 pasal 6 yang berbunyi, sebagai berikut:

Bangunan gedung sosial dan budaya dengan fungsi utama sebagai tempat manusia melakukan kegiatan sosial dan budaya dapat berbentuk:

- a. Bangunan Gedung pelayanan Pendidikan seperti bangunan sekolah taman kanak-kanak, Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, Pendidikan tinggi, kursus dan sebagainya;
- b. Bangunan gedung pelayanan kesehatan seperti bangunan puskesmas, poliklinik, rumah bersalin, rumah sakit termasuk panti-panti sejenisnya;
- c. Bangunan gedung kebudayaan seperti bangunan museum, gedung kesenian, bangunan gedung adat dan sejenisnya;
- d. Bangunan gedung laboratorium seperti bangunan laboratorium fisika, laboratorium kimia dan laboratorium lainnya, dan
- e. Bangunan Gedung pelayanan umum seperti bangunan stadion, gedung olah raga dan sejenisnya.

Berdasarkan Peraturan Daerah yang telah dituliskan di atas, Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) yang menyediakan fasilitas dibidang kesenian, kesehatan, serta pendidikan diluar sekolah sesuai dengan fungsi peruntukan kawasan zona sosial budaya/gedung ekspo (SPU 5) tersebut.

A. Gambaran Umum Tapak

Lokasi tapak berada pada area yang dekat dengan waterfront Sungai Siak serta area yang direncanakan pemerintah menjadi area komersil dan Pendidikan. Area disekitar tapak memiliki kepadatan penduduk (Kecamatan Rumbai Pesisir) mencapai 458,76 jiwa per km² dengan total jumlah penduduk 72.177 jiwa pada tahun 2018. Dari jumlah penduduk tersebut, sebagian besar masyarakat memiliki mata pencaharian

dibidang bisnis dan perdagangan, mengingat saat ini Kota Pekanbaru juga merupakan salah satu kota investasi terbesar di Pulau Sumatra. Tidak heran apabila kita dapat dengan mudah menjumpai pertokoan dan ruko.



Gambar 4.3 Peta kepadatan penduduk Kecamatan Meranti Pandak
(Sumber: BAPPEDA Kota Pekanbaru, 2016)

1) Kondisi Klimatologi

Area tapak perancangan secara geografis terletak pada titik 101° 14' -101° 34' Bujur Timur dan 0° 25' -0°45' Lintang Utara. Pekanbaru merupakan daerah yang berada pada kawasan garis khatulistiwa, oleh sebab itu area Kota Pekanbaru memiliki hawa yang panas dengan suhu antara 23,4°C hingga 33,4°C saat siang hari dengan curah hujan rata-rata 73,9-584,1mm/tahun yang dinilai tidak terlalu tinggi. (BAPPEDA Kota Pekanbaru, 2012: 4)

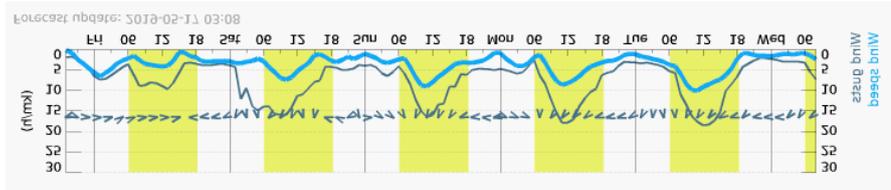
- Angin

Pada area tapak perancangan yang berada pada Rumbai Pesisir, arah angin pada pagi hari (pukul 08:00 WIB) bergerak dari arah Barat menuju Barat Daya tapak. Kemudian pada siang hari sekitar pukul 14:00 WIB angin bergerak dari arah Barat dan Barat Daya menuju Timur dan Timur Laut. Selanjutnya pada sore, tepatnya pukul 17:00 WIB angin bertiup dari arah Selatan dan Barat Daya menuju Barat. Kecepatan hembusan angin pada tapak rata-rata 3-6 km/h.



Gambar 4.4 Data temperature per jam, arah angin, dan kecepatan angin antara pukul 08:00 hingga 23:00 WIB

(Sumber:www.meteoblue.com , diakses tanggal 17 Mei 2019 pukul 01:00 WIB)



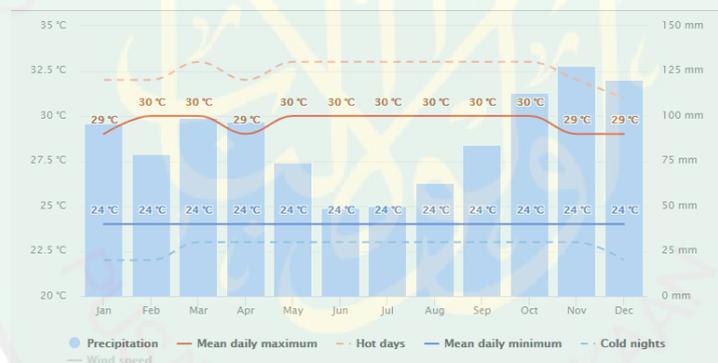
Gambar 4.5 Data arah tiupan angin selama lima hari

(Sumber: www.meteoblue.com, diakses pada tanggal 17 Mei 2019 pukul 01:55 WIB)

Berdasarkan tabel arah tiupan angin diatas, dapat diketahui bahwa arah pergerakan angin pada tapak Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) dapat berubah sewaktu-waktu dengan intensitas yang tidak terlalu kencang. Data ini dapat digunakan perancang nantinya dalam proses menganalisis angin dan yang berkaitan dengan sistem penghawaan atau bukaan pada bangunan.

- **Suhu dan Kelembapan**

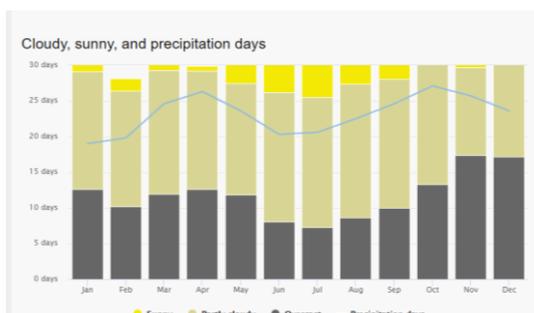
Suhu pada area tapak racangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru berkisar antara 23,4°C-33,4°C dengan suhu minimal berkisar antara 23,4°C-24,4°C dan juga suhu maksimal 33,0°C-33,4°C. Sedangkan untuk tingkat kelembapan diarea tapak perancangan, tingkat kelembapan maksimum pada kawasan tapak mencapai 85,5% hingga 92,2% dan juga tingkat kelembapan minimum berkisar antara 57,0%-67,7%.



Gambar 4.6 Data kondisi temperature dan kelembapan selama satu tahun di lokasi tapak

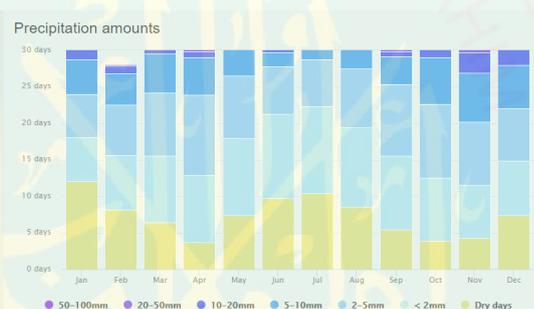
(Sumber: www.meteoblue.com, diakses pada tanggal 17 Mei 2019 pukul 01:55 WIB)

Dari tabel grafik kondisi temperature dan kelembapan di kecamatan Rumbai Pesisir diatas, dapat kita ketahui bahwa tingkat suhu tertinggi tahunan dikawasan tersebut mencapai 30°C dan tingkat suhu terendah berada pada titik 29°C, yang mana tidak memiliki banyak perbedaan suhu.



Gambar 4.7 Data kondisi cuaca selama satu tahun di lokasi tapak
(Sumber: www.metablue.com, diakses pada tanggal 17 Mei 2019 pukul 01:55 WIB)

Pada tabel data selanjutnya yaitu mengenai kondisi cuaca pada area tapak dalam kurun waktu satu tahun. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa area tapak cerah dan tersinari matahari dan juga berawan dalam kondisi yang stabil. Lalu pada bulan November dan Desember cuaca cenderung mendung. Hal ini juga berkaitan langsung dengan kondisi curah hujan area tapak yang jarang sekali turun hujan, yang dapat diketahui pada tabel data curah hujan di area tapak dibawah ini:

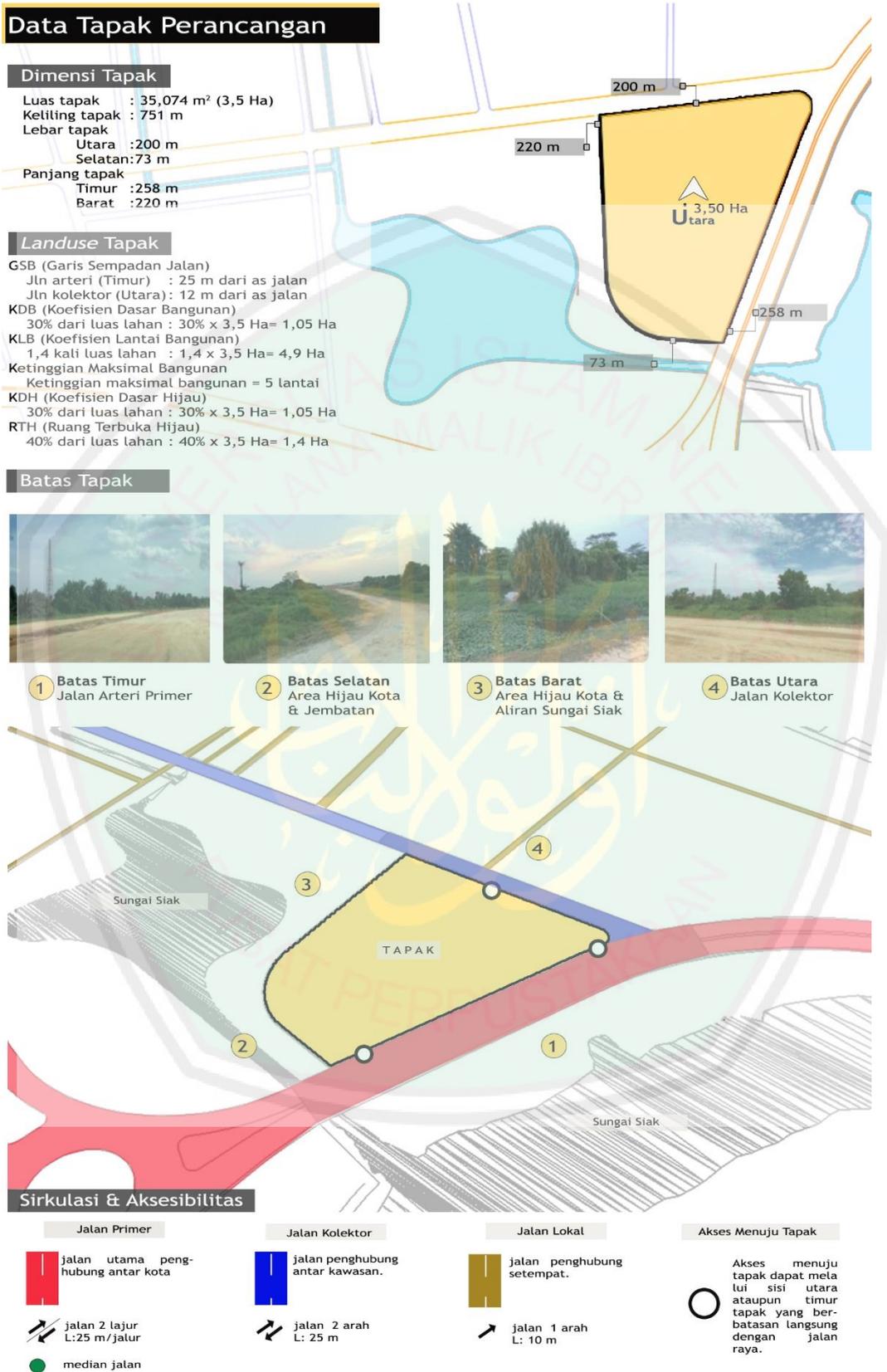


Gambar 4.8 Data curah hujan selama satu tahun di lokasi tapak
(Sumber: www.meteoblue.com, diakses pada tanggal 17 Mei 2019 pukul 02:15 WIB)

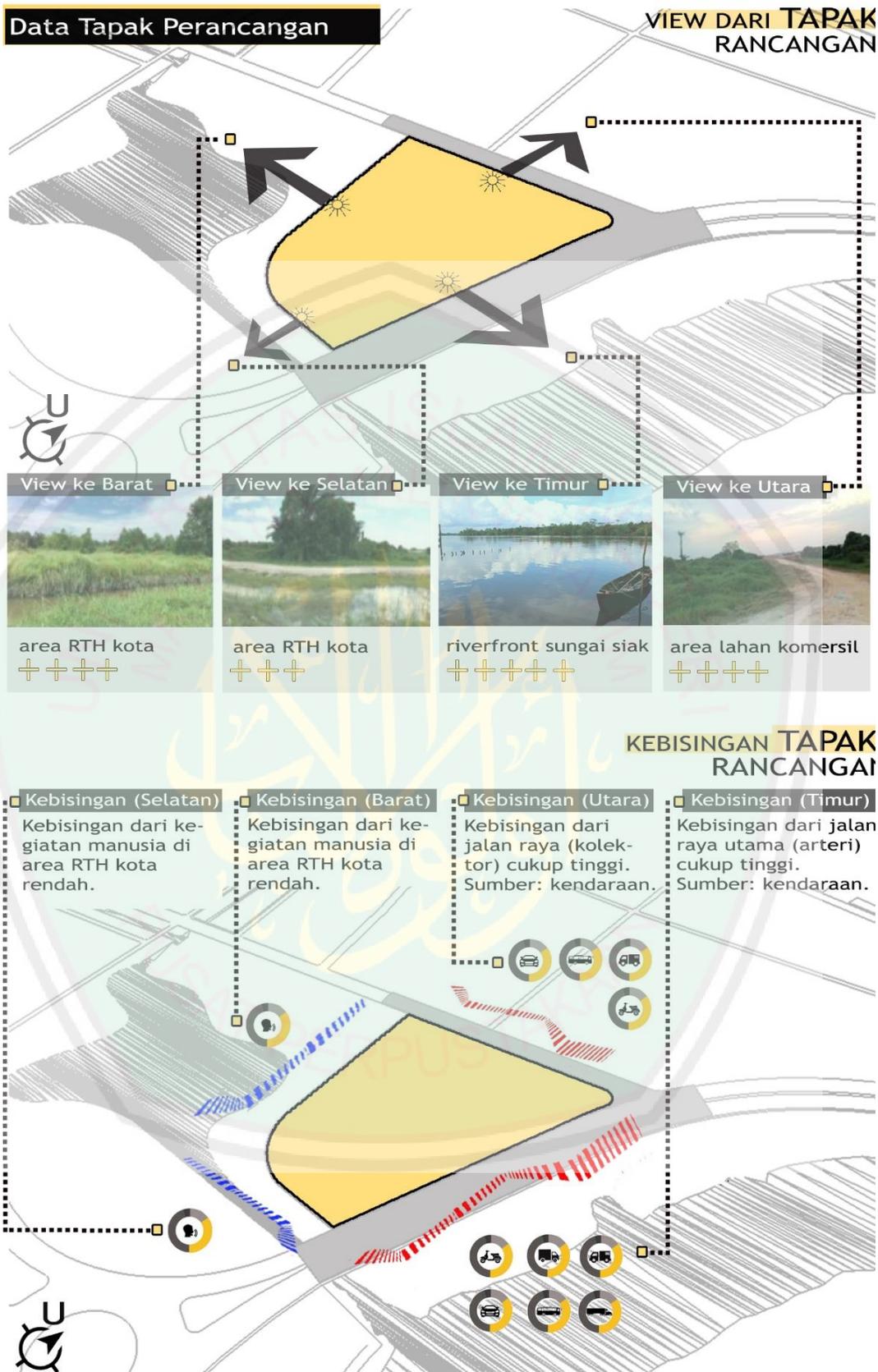
Pada tabel tersebut, curah hujan rata-rata pada area perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) berkisar antara 7-20 mm dengan frekuensi paling sering terjadi pada bulan Agustus hingga Desember.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi suhu dan kelembapan di lokasi perancangan terbilang terik dan memiliki hawa yang panas terutama pada bulan Juni-Juli. Hal ini juga disebabkan karena tapak berada pada pesisir sungai yang termasuk area dataran rendah. Selain itu, area tapak juga jarang menerima air hujan. Hal ini nantinya akan dapat berpengaruh dalam proses analisis pada area tapak mengenai suhu dan kelembapan di area tersebut.

Selanjutnya penulis akan menyajikan data dan analisis tapak secara umum yang bersumber dari BAPPEDA Kota Pekanbaru, BPS Kota Pekanbaru, dan *website* cuaca www.meteoblue.com:



Gambar 4.9 Data Tapak Perancangan (sumber: BAPPEDA, hasil survey)



Gambar 4.10 Data Tapak Perancangan (sumber: BAPPEDA, hasil survey)

Data Tapak Perancangan

Selatan-Barat

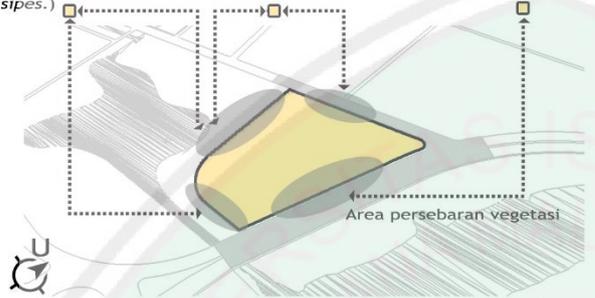
Area Selatan dan Barat Daya tapak didominasi vegetasi: kelapa (*Cocos nucifera L.*), rengas (*Gluta renghas L.*), semak ilalang (*Imperata cylindrica*), meranti (*Shorea sp.*), eceng gondok (*Eichornia crassipes.*)

Utara-Barat

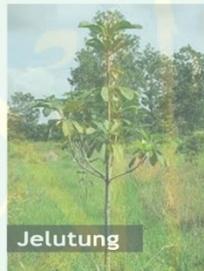
Area Utara dan Barat tapak didominasi vegetasi: semak ilalang (*Imperata cylindrica*), jelutung (*Dyrea polyphilla*), meranti (*Shorea sp.*), kempas (*Kampassiana malaccensis*)

Timur-Timur Laut

Area Timur dan Timur Laut tapak didominasi vegetasi: semak ilalang (*Imperata cylindrica*), pinang (*Areca catechu.*), kelapa (*Cocos nurifera L.*), kelapa sawit (*Elaeis guineensis.*)



VEGETASI TAPAK RANCANGAN



BEBAUAN PADA TAPAK RANCANGAN

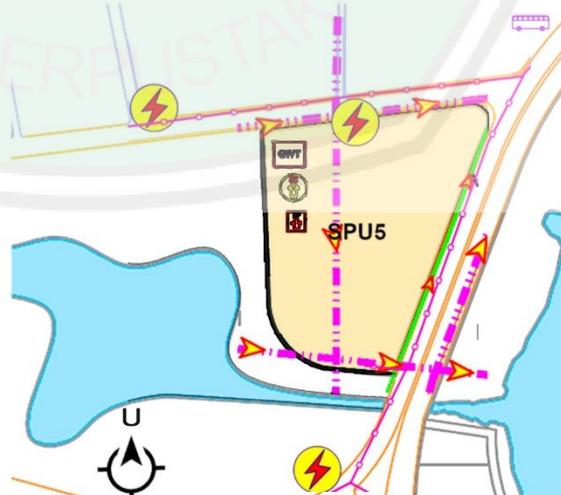
Pada area tapak tidak terdapat bebauan yang mengganggu karena tapak berbatasan dengan area RTH dan jalan raya

TANAH PADA TAPAK RANCANGAN



Jenis tanah pada tapak perancangan adalah tanah aluvial. Tanah aluvial pada tapak merupakan hasil pengendapan dari lumpur Sungai Siak, oleh sebab itu tanah pada area tapak memiliki kesuburan yang sangat tinggi.

SITE FURNITURE



IKLIM TAPAK RANCANGAN

Curah hujan rata-rata: 73,9-584,1 mm/th

Suhu: 23,4°C (min) hingga 33,4°C (maks)

Kelembapan: 57% (min) hingga 92,2% (maks)

Kecepatan Angin: 3-6 km/h

Pagi 08:00 WIB dari Selatan ke Utara

Siang 14:00 WIB dari Barat Daya ke Timur Laut

Sore 17:00 WIB dari Barat ke Timur

Gambar 4.11 Data Tapak Perancangan (sumber: BAPPEDA, hasil survey)

4.2 Analisis Fungsi dan Ruang

Pada bab analisis rancangan ini penulis/perancang akan menjabarkan dan menjelaskan proses analisis dalam perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru. Proses analisis ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan serta metode yang digunakan sesuai dengan objek dan tema/pendekatan rancangan. Proses analisis ini sendiri bertujuan untuk menghasilkan suatu rancangan yang sesuai dengan beberapa aspek penting seperti manusia, lingkungan, dll.

4.2.1 Analisis Fungsi

Pada analisis fungsi ini akan dijelaskan fungsi-fungsi apa saja yang nantinya akan diwadahi dalam Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru. Fungsi-fungsi tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang. Fungsi primer merupakan fungsi kegiatan utama yang ada pada rancangan ini dan fungsi sekunder merupakan fungsi yang nantinya akan mendukung kegiatan utama pada rancangan. Selanjutnya, fungsi penunjang yaitu fungsi yang akan menunjang agar kegiatan primer dan kegiatan sekunder dapat terpenuhi.

1. Fungsi Primer

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru memiliki beberapa fungsi kegiatan utama/primer sebagai berikut:

a. Pelatihan dan Pengembangan Hobi

Sebagai wadah untuk remaja mengembangkan hobi dan mendapatkan pelatihan yang terarah di luar sekolah sesuai dengan bidang dan hobi yang mereka minati.

b. Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas

Sebagai wadah untuk memfasilitasi kegiatan remaja dan komunitas di Kota Pekanbaru untuk melakukan kegiatan yang sesuai hobi diberbagai bidang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah kegiatan remaja/komunitas diluar jadwal pelatihan yang ada di *Youth Center*.

c. Rekreasi

Sebagai sarana rekreasi atau sosialisasi para remaja untuk mengisi waktu luang yang bermanfaat. Fungsi hiburan ini bersifat pengunjung remaja yang datang ke *Youth Center* secara *insidensil* atau tidak memiliki pelatihan atau kegiatan khusus.

2. Fungsi Sekunder

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru memiliki beberapa fungsi kegiatan sekunder sebagai berikut:

a. Pameran dan Pertunjukan (Promosi)

Pameran dan pertunjukan merupakan fungsi sekunder yang mendukung hasil dari kegiatan primer. Pameran atau pertunjukan ini dilakukan untuk menampilkan dan memperlihatkan hasil dari pelatihan dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh para remaja di *Youth Center*.

b. Komersil

Sebagai area komersil untuk mendukung kegiatan utama. Contoh area komersil ini ialah dengan disediakannya *cafeteria*, penjualan hasil kerajinan dari komunitas-komunitas *craft*, dll.

c. Pengelolaan dan Administrasi

Sebagai fungsi pengelolaan dan administrasi yang meliputi seluruh aktivitas yang mengelola kegiatan-kegiatan yang ada di *Youth Center*.

3. Fungsi Penunjang

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru memiliki beberapa fungsi kegiatan penunjang sebagai berikut:

- a. Sebagai wadah yang menyediakan fungsi kebutuhan servis seperti *maintenance*, keamanan, peribadatan, dll.



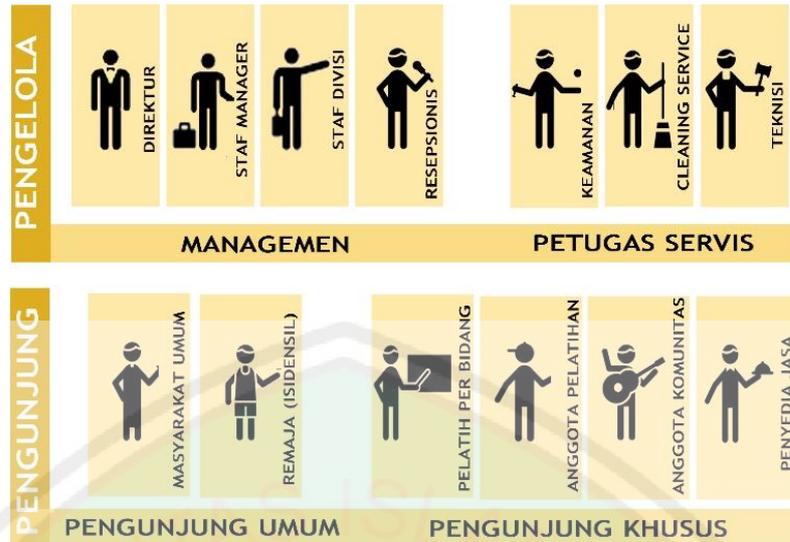
Gambar 4.12 Analisis Fungsi Rancangan
(Sumber: Hasil analisis)

4.2.2 Analisis Pengguna dan Aktivitas

Pada sub bab analisis aktivitas dan pengguna ini akan dijabarkan mengenai klasifikasi pengguna serta aktivitas apa saja yang ada pada Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas di Kota Pekanbaru berdasarkan fungsi-fungsi yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

A. Klasifikasi Pengguna

Klasifikasi pengguna pada Rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru terbagi menjadi dua, yaitu pengunjung dan pengelola. Berikut ini merupakan skema pembagian pengunjung *Youth Center*:



Gambar 4.13 Klasifikasi Pengguna
(Sumber: Hasil analisis)

B. Alur Sirkulasi

- Alur Sirkulasi Pengguna Management (Direktur, Staf Manager, Staf Devisi)



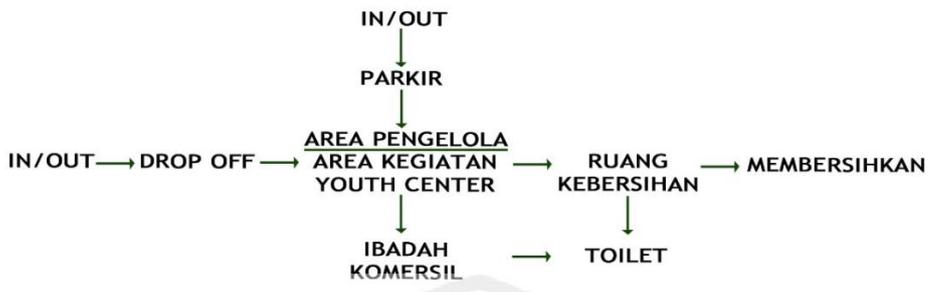
- Alur Sirkulasi Pengguna Management (Resepsionis)



- Alur Sirkulasi Servis (Keamanan)



- Alur Sirkulasi Servis (*Cleaning Service*)



- Alur Sirkulasi Servis (Teknisi)



- Alur Sirkulasi Pengunjung Umum



- Alur Sirkulasi Pengunjung Khusus (Pelatih)



- Alur Sirkulasi Pengunjung Khusus (Anggota Pelatihan/komunitas)



- Alur Sirkulasi Pengunjung Khusus (Penyedia Jasa)



C. Analisis Kapasitas Pengguna

Kapasitas pengguna Rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru didasarkan pada maksimal kapasitas area (RDTR Kota Pekanbaru) yaitu 200 org/Ha. Selain itu asumsi kapasitas pengguna/pengunjung juga didasarkan pada komparasi bangunan sejenis yang berada di Kota Pekanbaru, yaitu GOR Tribuana Pekanbaru serta komparasi jumlah remaja di Kota Pekanbaru.

Pengunjung

Jumlah remaja Kota Pekanbaru 2015= 290.000 jiwa

Tabel 4.1 Asumsi kapasitas pengguna *Youth Center* (Pengelola)
(Sumber: Hasil analisis, 2019)

Pengguna Kegiatan		Keterangan	Jumlah Orang
Pengelola	Direksi	Direktur utama	1
		Penasihat	1
		Keuangan	1
	Ketua Divisi	Konseling	1
		Medis	1
		Media & Advokasi	1
		Evaluasi	1
		Olahraga	1
		Seni	1

Pengguna Kegiatan		Keterangan	Jumlah Orang
Pelatih dan servis		Sosial	1
		Teknologi	1
		Agama	1
	Pelatih	Olahraga	6
		Seni	6
		Sosial	2
		Teknologi	4
		Agama	2
	Staf karyawan dan servis	Staff Olahraga	8
		Staff Seni	8
		Staff Sosial-teknologi	8
		Staff Agama	8
		Staff Perpustakaan	8
		Staff Kafetaria	15
		Cleaning service	10
		Officeboy	5
		Staff Utilitas	10
		Staff MEE	5
Staff Keamanan		6	
Staff Medis		5	
Staf umum operasional Youth Center dan tenaga ahli		30	
Jumlah		154	

Tabel 4.2 Asumsi kapasitas pengguna Youth Center (Pengunjung)
(Sumber: Hasil analisis, 2019)

Pengguna Kegiatan		Keterangan	Jumlah Orang
Pengunjung Khusus (Pelatihan)	Olahraga	basket	30
		voli	35
		futsal	30
		badminton	20
		Tenis meja	10
	Seni	crafting	20
		musik	30
		tari	30
		Lukis/gambar	30
		jurnalistik	30
	Sosial	Komunitas sosial	50

Pengunjung umum	Teknologi	Fotografi	15
		Perfilman	20
	Agama	Komunitas agama	30
	Perpustakaan	Pengunjung isidensil	100
	Cafetaria	Pengunjung isidensil	100
	Skateboarding	Komunitas & pengunjung umum	20
	Event pertunjukan	Panitia, pengisi, dan penonton	1000
	Event pameran	Panitia, pengisi, dan penonton	100
	Penyuluhan/seminar	Panitia, pengisi, dan penonton	100
	Area komunal/ rekreasi/wifi	Pengunjung umum	200
Jumlah (tidak satu waktu)			1800

Estimasi jumlah maksimal dalam satu waktu (pengunjung pertunjukan, pelatihan, rekreasi/ area komunal, dan pengelola)= 1750 orang

D. Analisis Aktifitas

Berikut merupakan tabel penjabaran analisis aktivitas Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas di Kota Pekanbaru berdasarkan fungsi dan klasifikasi pengguna:

Tabel 4.3 Analisis Aktivitas (Primer)

FUNGSI PRIMER:

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
Ekonomi						
Pelatihan dan Pengembangan hobi	Anggota <i>crafting</i> (UKM & Bisnis)	Belajar <i>crafting</i>	Studio <i>crafting</i>	20	Kelas Kerajinan	R1 3 jam 2x/minggu
		Menyimpan barang pribadi	Loker			
		Menyimpan alat hasil <i>crafting</i>	Ruang penyimpanan	20	Kelas Teori	R2 2 jam 2x/minggu Idem (memasak, craft, seni music gambar tari)
		Mengikuti kelas teori <i>crafting</i>	Ruang kelas			
		Rapat penjualan UKM Bisnis	Sekretariat	20	Sekretariat	R3 1-2 jam 2x/minggu (idem kerajinan dan memasak)
	Pelatih <i>crafting</i>	Melatih anggota <i>crafting</i>	Studio <i>crafting</i>	idem	Kelas Kerajinan	R1 idem
		Mempersiapkan materi	Area Kerja	2	Kantor Pelatih	R4 3 jam Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)
		Rapat dengan atasan	Area rapat	10	Ruang rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)
	Anggota Komunitas <i>Natural Cooking Club</i>	Menaruh barang/ ganti baju	Loker	15	Kelas Memasak	R6 3 jam 2x/minggu
		Menyimpan bahan makanan	Ruang penyimpanan	2		

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
					Olahraga	
	Penanggung Jawab bid. Olahraga	Mengawasi kegiatan	Kantor	1	Kantor	R7 3-4 jam/hari
	Komunitas <i>Trail Runner Pekanbaru</i>	Diskusi kegiatan	Sekretariat	20	Sekretariat olahraga	R8 2-3 jam/hari (seluruh bidang olahraga)
		Melakukan kegiatan lari	Lintasan lari	>20	<i>Jogging Track</i>	-
	Komunitas sehat jiwa Pekanbaru	Diskusi	Sekretariat	idem	Sekretariat olahraga	R8 2-3 jam/hari (seluruh bidang olahraga)
		Penyuluhan	Ruang pertemuan	120	Aula/hall	R10 2-3 jam 1x/bulan (digunakan untuk semua kegiatan di <i>Youth Center</i>)
	Komunitas Pecinta Sepakbola	Berkumpul	Sekretariat	idem	Sekretariat olahraga	R8 2-3 jam/hari (seluruh bidang olahraga)
		Nonton bersama	Bioskop mini	120	Bioskop	R12 2-3 jam (digunakan untuk semua kegiatan di <i>Youth Center</i>)
	Pengunjung kegiatan hobi (futsal/sepak bola)	Bermain futsal	Lapangan futsal	2 tim	Aula olahraga (lapangan indoor)	R13 3-4 jam/hari
		Bermain sepakbola	Lapangan sepakbola	2 tim		1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
		Manaruh barang	Loker	24	Ruang atlet	R14 20-40 menit/hari
		Ganti baju	Ruang ganti			1x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan olahraga)
		Membilas badan	Kamar mandi			
	Pengunjung kegiatan hobi (basket)	Bermain basket		2 tim	Aula olahraga (lapangan indoor)	R13 3-4 jam/hari 1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
		Manaruh barang	Loker	Idem	Ruang atlet	R14 20-40 menit/hari
		Ganti baju	Ruang ganti			

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
		Membilas badan	Kamar mandi			1x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan olahraga)
	Pengunjung kegiatan hobi (Bulu tangkis)	Bermain bulu tangkis		10 tim	Aula olahraga (lapangan indoor)	R13 3-4 jam/hari 1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
		Manaruh barang	Loker	idem	Ruang atlet	R14 20-40 menit/hari
		Ganti baju	Ruang ganti			1x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan olahraga)
		Membilas badan	Kamar mandi			
	Pengunjung kegiatan hobi (Volli)	Bermain Volli	Lapangan olahraga	idem	Aula olahraga (lapangan indoor)	R13 3-4 jam/hari 1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
		Manaruh barang	Loker	idem	Ruang atlet	R14 20-40 menit/hari
		Ganti baju	Ruang ganti			1x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan olahraga)
		Membilas badan	Kamar mandi			
	Pengunjung kegiatan hobi (Tenis Meja)	Bermain tenis meja	Lapangan olahraga	2 tim	Aula olahraga (lapangan indoor)	R13 3-4 jam/hari 1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
		Manaruh barang	Loker	idem	Ruang atlet	R14 20-40 menit/hari
		Ganti baju	Ruang ganti			1x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan olahraga)
		Membilas badan	Kamar mandi			
	Pengunjung <i>Gymnasium</i>	Menaruh barang	Loker	10	Ruang <i>Gymnasium</i>	R15 20-40 menit (digunakan oleh pengunjung gym)
		Berganti baju	Ruang ganti			
		Membilas badan	Kamar mandi			
		<i>Gym</i>	Area olahraga <i>gym</i>	30		R16
	Petugas <i>Gymnasium</i>	Memberikan loket loker	Resepsionis/loket	2		1-2 jam/hari
		Briefing kegiatan	Ruang rapat	10	Ruang rapat	R17 30-1 jam

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
	Pelatih bidang olahraga					(digunakan untuk kegiatan rapat ged olahraga)
		Mempersiapkan materi	Ruang Kerja	6	Kantor	R18 2-4 jam/hari (kantor pelatih olahraga)
	Penanggung jawab bid. olahraga	Mengawasi kegiatan	Kantor	1	Kantor	R19 2-4 jam/hari
		Rapat dengan pelatih	Ruang rapat	idem	Ruang rapat	R17 30-1 jam (digunakan untuk kegiatan rapat ged olahraga)
Teknologi						
	Komunitas Pkuvidgram (vidiografi)	Pelatihan/ membuat vidio	Lab Komputer	20	Ruang Komputer	R20 2-3 jam 2x/minggu (digunakan bergantian untuk kegiatan sosial-teknologi)
		Diskusi kegiatan	Sekretariat	20	Sekretariat teknologi	R21 2-3 jam
	Komunitas Fotografi Pekanbaru	Diskusi kegiatan	Sekretariat		Sekretariat teknologi	2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Seminar/kelas fotografi	Area belajar	20	Ruang kelas materi	R22 1-2 jam 2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Mencari spot foto	Ruang terbuka	-	Sekretariat teknologi	R21 2-3 jam
	Anggota Komunitas Film	Diskusi bersama	Sekretariat teknologi	idem	Sekretariat teknologi	2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Nonton Bersama	Bioskop mini	Idem	Bioskop	R12 2-3 jam (digunakan untuk semua kegiatan di <i>Youth Center</i>)
	Pelatih bid. teknologi	Briefing	Ruang rapat	10	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
		Menyiapkan materi	Ruang kerja	4	Kantor	R24 2-3 jam/hari
		Mengawasi kegiatan	Kantor	2		(digunakan pelatih sosial-teknologi)

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
	Penanggung jawab bid. teknologi	Rapat dengan pelatih	Ruang rapat	10	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
				Sosial		
	Anggota Komunitas Jurnalistik (menulis, relawan buku, jurnalistik)	Diskusi kegiatan	Sekretariat	20	Sekretariat	R21 2-3 jam 2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Pelatihan menulis	Kelas menulis	20	Ruang Kelas	R22 1-2 jam 2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Menitipkan barang	Area Loker	30	Perpustakaan	R25 2-4 jam (digunakan semua kegiatan)
		Memisahkan buku	Area Katalogi	2		
		Mencari buku membaca	Rak buku	-		
		Menulis	Internet cafe/ area menulis	Idem		
		Mengadakan penyuluhan membaca	Area diskusi	Idem		
	Pelatih jurnalistik	Menyiapkan materi/briefing	Area kerja	6	Kantor	R24 2-3 jam/hari (digunakan pelatih sosial-teknologi)
		Diskusi/rapat	Area rapat	Idem	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
	Anggota komunitas pecinta lingkungan dan satwa	Diskusi kegiatan dengan anggota	Area diskusi	Idem	Sekretariat	R21 2-3 jam 2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
	Komunitas peduli kesehatan/cacat	Mengadakan penyuluhan cinta lingkungan dan satwa	Area berkumpul	Idem	Aula/hall	R10 2-3 jam 1x/bulan (digunakan untuk semua kegiatan di <i>Youth Center</i>)
		Diskusi kegiatan	Area diskusi	Idem	Sekretariat	R21 2-3 jam 2x/minggu (digunakan bergantian komunitas sosial-teknologi)
		Mengadakan penyuluhan kesehatan	Area berkumpul	Idem	Aula/hall	R10 2-3 jam 1x/bulan (digunakan untuk semua kegiatan di <i>Youth Center</i>)
	Penanggung jawab kegiatan sosial	Mengawasi kegiatan	Ruang kerja	2	Kantor	R24 2-3 jam/hari (digunakan pelatih sosial-teknologi)
		Rapat dengan pelatih komunitas	Ruang rapat	10	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
Seni						
Anggota Komunitas <i>doodle art</i> PKU	Menyimpan barang	Loker	20	Studio gambar	R26 2-3 jam/hari	
	Pelatihan <i>doodle</i>	Area menggambar				
	Menggambar <i>doodle</i>	Area menggambar				
	Menyimpan alat gambar/ hasil karya	Ruang penyimpanan	-			
Pelatih gambar	<i>Briefing/</i> menyiapkan materi	Area kerja	2	Kantor	R4 3 jam Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)	
	rapat	Area rapat	10	Ruang rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)	
Anggota Komunitas musisi muda Riau	Berlatih menyanyi	ruang musik	10	Studio musik	R27 2-3 jam/hari 3x/minggu (bergantian dengan komunitas music modern)	
	Rekaman	ruang rekaman	2			

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
		Diskusi kegiatan	Sekretariat	20	Sekretariat	R28 2-3 jam (bergantian dengan komunitas seni)
		Belajar materi	Ruang belajar	20	Ruang kelas	R2 2 jam 2x/minggu Idem (memasak, craft, seni musik gambar tari)
	Pelatih musik	Briefing/ menyiapkan materi	Area kerja	2	Kantor	R4 3 jam Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)
		rapat	Area rapat	Idem	Ruang Rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)
	Anggota komunitas musik melayu Riau	Menyimpan peralatan musik	Ruang peralatan	Idem	Studio musik	R27 2-3 jam/hari 3x/minggu (bergantian dengan komunitas music modern)
		Berlatih	Ruang latihan			
	Pelatih musik tradisional	Briefing menyiapkan materi	Area kerja	2	Kantor	R4 3 jam Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)
		rapat	Area rapat	idem	Ruang Rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)
	Komunitas/anggota tari	Berganti baju	Loker/ruang ganti	20	Studio tari	R29 2-3 jam
		Menyimpan kostum	Ruang wardrobe			
		Berlatih menari	Area menari			
	Pelatih tari	Briefing/ menyiapkan materi	Area kerja	2	Kantor	R4 3 jam Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)
		rapat	Area rapat	idem	Ruang Rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)
		Mengawasi kegiatan	Area kerja	1	Kantor	R4 3 jam

Fungsi Primer	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
	Penanggung jawab seni					Idem (ruang kerja pelatih ged.seni dan kerajinan)
		Rapat dengan pelatih komunitas	Area rapat	Idem	Ruang Rapat	R5 30-1 jam Idem (kegiatan rapat di ged.seni kerajinan)

Tabel 4.4 Analisis Aktivitas (Sekunder)

FUNGSI SEKUNDER:

Fungsi Sekunder	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
Rekreasi	Pengunjung (remaja) umum	Berdiskusi/bersantai	Area santai/belajar	10 gazebo	Gazebo	Isidensil dan menyesuaikan R11 2-4 jam Setiap hari (digunakan oleh seluruh kegiatan dan pengunjung berkumpul serta untuk acara pameran)
		Mengerjakan tugas	Co-working space Internet cafe	Idem	Plaza	
		Berolahraga	Lapangan	2 tim sepakbola	Lapangan outdoor	2-4 jam (digunakan untuk kegiatan olahraga insidensil)
Pertunjukan dan pameran (promosi)				Musik		
	Panitia acara musik	Briefing persiapan acara	Ruang <i>briefing</i>	30	Ruang pertunjukan/konser/teater	R30 2-4 jam/acara Min 1x/bulan/komunitas (digunakan untuk semua kegiatan acara pemuda di <i>Youth Center</i>)
	Penata Gaya	Me- <i>makeup</i> pengisi acara	Ruang make up			
		Mempersiapkan kostum	Ruang ganti			
	Pelatih	Briefing dengan peserta	Ruang tunggu <i>backstage</i>			
		Memantau penampilan	Ruang tunggu <i>backstage</i>			
Pengisi acara	Menampilkan pertunjukkan	Panggung musik	500			
Penonton	Menonton pertunjukan	Area penonton				

Fungsi Sekunder	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
Tari						
Panitia acara tari		Briefing persiapan acara	Ruang <i>briefing</i>	30	Ruang pertunjukan/ konser/teater	R30 2-4 jam/acara Min 1x/bulan/komunitas (digunakan untuk semua kegiatan acara pemuda di <i>Youth Center</i>)
		Mempersiapkan peralatan tari	Ruang penyimpanan			
Penata gaya		Me- <i>makeup</i> pengisi acara	Ruang make up			
		Mempersiapkan kostum	Ruang ganti			
Pelatih		Briefing dengan peserta	Ruang tunggu <i>backstage</i>			
		Memantau penampilan	Ruang tunggu <i>backstage</i>			
Pengisi acara		Menampilkan pertunjukan	Panggung			
Penonton		Menonton pertunjukan	<i>Convention hall</i>	500		
Pameran						
Panitia acara		<i>Briefing acara</i>	Ruang rapat	20	Sekretariat Ruang penyimpanan	R31 1-2 jam (digunakan apabila ada acara di plaza)
		Memperkenalkan karya-karya remaja	Galeri pameran	120	Galeri/Plaza	R11 2-4 jam Min 1x/bulan (digunakan oleh seluruh kegiatan dan pengunjung berkumpul serta untuk acara pameran)
pengunjung		Memantau barang-barang	Ruang penyimpanan karya	-		
		Menjual karya/kerajinan	Etalase barang jual	idem		
Artis/seniman		Melihat karya	Galeri pameran	idem		
		Diskusi pembelian karya	Ruang pembelian	idem		
Artis/seniman		<i>Briefing acara</i>	Ruang rapat	idem		
		Memperkenalkan karya-karyanya	Galeri pameran	idem		
Pertandingan Olahraga						
Panitia acara		<i>Briefing pertandingan</i>	Ruang <i>briefing</i>			
		Mengawal jalannya pertandingan	Box komentator			

Fungsi Sekunder	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
		Mengawasi penonton	<i>Security post</i> / loket	idem	Aula olahraga (lapangan <i>indoor</i>)	R13 3-4 jam/hari 1x/minggu (digunakan bergantian untuk pelatihan basket, bulu tangkis, futsal, voli, tenis meja)
	Pelatih	<i>Briefing</i> dengan atlet	Ruang tunggu			
	Atlet	Bertanding	Lapangan pertandingan			
		Ganti kostum	Ruang ganti			
		Membilas badan	Kamar mandi			
		<i>Briefing</i> dengan pelatih	Ruang tunggu			
	Penonton	Duduk menonton pertandingan	Tribun	1000		
Komersil	Makanan dan Minuman (<i>Cafeteria</i>)					
	Chef	Memasak makanan	Dapur	10	<i>Cafeteria</i>	R32 2-4 jam (Digunakan oleh seluruh pengunjung <i>Youth Center</i>)
		Menyimpan bahan makanan	Ruang penyimpanan			
		Berganti baju	Ruang ganti/loker			
		Beristirahat	Ruang karyawan			
	Pelayan	Melayani pemesanan	Area Pemesanan	2		
		Mempersiapkan sajian	Area penyajian	2		
		Berganti baju	Ruang ganti/loker	idem		
		Beristirahat	Ruang karyawan			
	Kasir	Melayani pembayaran	Area kasir	2		
		Berganti baju	Ruang ganti/loker	idem		
		Beristirahat	Ruang karyawan			
	Pengunjung	Memesan makanan	Area Pemesanan	idem		
		Makan/minum	Area makan	60		
		Membayar makanan	Area kasir	Idem		

Fungsi Sekunder	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
Pengelolaan dan Administrasi Youth Center	Direktur Youth Center (ketua)	Menerima tamu	Ruang tamu	3	Kantor Direktur	R33 4-6 jam (Digunakan oleh Direktur Utama Youth Center)
		Bekerja	Ruang kerja direktur	1		
		Rapat dengan manager	Area rapat	10	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
		Pertemuan	Area konferensi			
Penasehat/Pembina	Penasehat/Pembina	Menerima tamu	Ruang tamu	3	Kantor	R34 4-6 jam (digunakan oleh Manager, Pembina, dan Ketua Divisi Youth Center)
		Bekerja	Ruang kerja	Idem		
		Rapat dengan manager	Area rapat		Area konferensi	
		Pertemuan	Area konferensi			
Manager keuangan	Manager keuangan	Bekerja	Ruang kerja	1	Kantor	R34 4-6 jam (digunakan oleh Manager, Pembina, dan Ketua Divisi Youth Center)
		Rapat dengan manager	Area rapat	Idem		
		Pertemuan	Area konferensi			
Divisi Umum						
Ketua divisi konseling	Bekerja	Area kerja	1	1	Kantor	R34 4-6 jam (digunakan oleh Manager, Pembina, dan Ketua Divisi Youth Center)
Ketua divisi Medis						
Ketua divisi Media dan advokasi	Rapat dengan manager	Area rapat	Idem	Idem	Ruang rapat	R23 20-40 menit (digunakan untuk kegiatan rapat ged. Sosial-teknologi)
Ketua divisi evaluasi	Pertemuan	Area konferensi				
Divisi SDM						
Ketua divisi Olahraga	Bekerja			1		R34 4-6 jam
Ketua divisi seni	Bekerja			1		

Fungsi Sekunder	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
	Ketua divisi Sosial-teknologi	Bekerja	Ruang Kerja	1	Kantor Ketua Divisi	(digunakan oleh Manager, Pembina, dan Ketua Divisi <i>Youth Center</i>)
	Ketua divisi	Bekerja		1		

Tabel 4.5 Analisis Aktivitas (Tersier/Penunjang)

FUNGSI TERSIER:

Fungsi Tersier	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
Servis	Resepsionis	Menerima/memberi informasi	Area informasi	2	Disetiap gedung	R35 4-6 jam (digunakan oleh staff resepsionis dan seluruh civitas <i>Youth Center</i>)
	Pengunjung	Menunggu	Lobby/ruang tunggu	20		
	Seluruh civitas <i>Youth Center</i>	Buang hajat	Toilet	10		
Peribadatan	Seluruh civitas <i>Youth Center</i>	Beribadah	area sholat	100	Masjid	R36 Fleksibel (digunakan oleh seluruh civitas <i>Youth Center</i>)
		Berwudhu	Area wudhu	20		
		Menitipkan barang	Loker	20		
		Buang hajat	Toilet	10		
	Pengelola masjid	Membersihkan & membersihkan	gudang	-		
		Mengecek <i>sound</i>	Ruang <i>sound</i>	1		
<i>Maintenance</i>	Petugas <i>cleaning service</i>	Beristirahat	Ruang ta'mir	2	Ruang Cleaning Service(disetiap Gedung)	R37 Fleksibel (digunakan oleh petugas <i>cleaning service</i>)
		Membersihkan		2		
		Menyimpan alat	Ruang CS			
	Petugas pengangkut sampah	Beristirahat,	Loker/ruang karyawan			
		Memilah sampah	<i>Waste treatment</i>		Pembuangan Sampah	Fleksibel
Membawa sampah	Sirkulasi mobil sampah		-			

Fungsi Tersier	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan tempat	Kapasitas (orang)	Ruang	Durasi dan Waktu
		Membuang sampah dari gedung-gedung	Pembuangan sampah sementara		kawasan	
	Teknisi Bangunan	Memperbaiki peralatan teknisi	Ruang panel	4	Ruang Teknisi Per gedung	R38 Fleksibel (digunakan oleh petugas teknisi <i>Youth Center</i>)
		Memantau jaringan listrik	Ruang Genset Ruang ME			
		Memantau distribusi air	Ruang perpipaan			
Keamanan	Satpam	Menjaga per-area	Pos satpam	2	Kantor keamanan	R39 Fleksibel (digunakan oleh petugas keamanan/satpam <i>Youth Center</i>)
		<i>Briefing</i> keamanan	Ruang keamanan	6		
		Memantau	Ruang CCTV	2		
Kesehatan	Ketua Klinik	Mengerjakan administrasi klinik	Kantor	1	Klinik	R40 4-6 Jam (digunakan oleh staf kesehatan dan seluruh civitas <i>Youth Center</i>)
	Perawat/dokter	Memeriksa pasien	Ruang rawat	6		
		Beristirahat	Ruang karyawan/perawat	2		
	Pasien	Berobat	Ruang rawat	Idem		

4.2.3 Analisis Ruang

Pada proses analisis ruang ini, penulis akan menjabarkan kebutuhan ruang yang diperlukan dalam Rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) baik itu secara kualitatif maupun kuantitatif. Setelah mendapatkan hasil analisis ruang tersebut, selanjutnya akan dibawa ke analisis zoning, baik itu zoning mikro maupun makro (dalam tapak).

A. Analisis Besaran Ruang Kuantitatif

Zona sosial-teknologi:

Tabel 4.6 Analisis besaran ruang kuantitatif (pertunjukan)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Area Teknologi (Pertunjukan)								
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
1.	Lobby	Resepsionis	2	Modul orang duduk 1.06	• 2 kursi: 2x 1.06=2.12 m ² 1 meja: 1x(2 x 0.75)=1.5 m ²	2.12+1.5=3.62	20%x3.62=0.724	4.30
		Ruang tunggu	20	Meja bulat 3.14x0.5 ²	• 20 kursi: 20x 0.8x0.8=12.8 m ² 5 meja: 5x3.14x0.5 ² = 3.92	12.8+3.92=16.72	230%x16.72=6.68	55
2.	Pertunjukan	Area duduk penonton	1000	0.65 m ² /org	1000 x 0.65= 650 m ²	650 + 30 + 30 + 27 + 25.6 + 25.6 + 150 + 36= 974.2 m ²	100% x 974.2 m ² = 974.2 m ²	1948
		Ruang rias (2 ruang)	20/ruang	1.5/org	20 x 1.5= 30 m ²			
		Ruang Ganti (2)	20/ruang	1.5/ org	20 x 1.5= 30 m ²			
		R. proyektor, cahaya & tata suara	fleksibel	9 m ² /jns teknisi	3 x 9= 27 m ²			
		R. tunggu	40	0.64/org	40 x 0.64 = 25.6 m ²			
		Backstage (2 ruang)	40	0.64/org	40 x 0.64 = 25.6 m ²			
		Panggung	40	150 m ²	150 m ²			
Gudang	fleksibel	36 m ²	36 m ²					
3	Lavatory	wanita	5	toilet 2.4 Urinoir = 0.32 Wastafle = 2.53	Pria (5 x 2.4)=12 Wanita (5 x 2.4)=12 Urinoir (5 x0.32)= 1.6 Wastafle (2x2.53)= 5.06	12+12+1.6+5.06= 30.66 m ²	30% (0.3 x 30.66) = 9.19 m ²	40
		pria	5					

Area Teknologi (Pertunjukan)								
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)	
Total Luas Kebutuhan Ruang							2047 m ²	

Tabel 4.7 Analisis besaran ruang kuantitatif (pengelola dan kegiatan)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Area Sosial (Pengelola dan Kegiatan)								
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)	
1. Lobby	Resepsionis	2	Modul orang duduk 1.06	• 2 kursi: 2x 1.06=2.12 m ² 1 meja: 1x(2 x 0.75)=1.5 m ²	2.12+1.5=3.62	20% x 3.62 = 0.724	4.30	
	Ruang tunggu	20	Meja bulat 3.14x0.5 ²	• 20 kursi: 20x 0.8x0.8=12.8 m ² 5 meja: 5x3.14x0.5 ² = 3.92	12.8+3.92=16.72	230% x 16.72 = 6.68	55	
2. Lavatory	Wanita & pria	5 & 5	toilet 2.4 Urinoir = 0.32 Wastafle = 2.53	Pria (5 x 2.4)=12 Wanita (5 x 2.4)=12 Urinoir (5 x 0.32)= 1.6 Wastafle (2x2.53)= 5.06	12+12+1.6+5.06= 30.66 m ²	30% (0.3 x 30.66) = 9.19 m ²	40	
3. Kantor Direktur Youth Center	Area Kerja	1	13.4 m ²	1 x 13.4 m ² = 13.4 m ²	13.4 m ² + 10 m ² = 23.4 m ²	40% x 23.4 m ² = 9.36 m ²	33	
	Area menerima tamu	5	2 m ² /org	5 x 2 m ² =10 m ²				
4. Kantor Ketua Divisi Per Bidang	Area kerja= 1 kep. Divisi (1 meja kerja, 1 almari, 1 rak)	10	• Modul org=1.06m ² • Meja kerja=1.08m ² • Almari=0.72 m ² • Rak= 0.54 m ²	10 x 1.06 m ² = 10.6 m ² 10 x 1.08 m ² = 10.8 m ² 10 x 0.72 m ² = 7.2 m ² 10 x 0.54 m ² = 5.4 m ²	10.6+ 10.8+ 7.2+ 5.4= 34 m ²	80% x 34 m ² = 27.2 m ²	61.2	
	Ruang Arsip	fleksibel	Lemari= 0.6 x 2= 1.2 m ²	5 lemari x 1.2 = 6 m ²	6 m ²	60 % x 6 m ² = 3.6 m ²	9.6	

Area Sosial (Pengelola dan Kegiatan)									
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)		
	Area Istirahat	15	0.8 m ² /org	15 x 0.8 m ² = 12 m ²	12 m ²	40% x 12 m ² = 4.8 m ²	16.8		
	Musholla	20	1.375x0.75= 1.031 m ² /org	20 x 1.031 m ² = 20.62 m ²	20.62 m ²	30% x 20.62 m ² = 6.18 m ²	27		
	Mini Pantry	8	0.2 m ² /org	8 x 0.2= 1.6 m ²	1.6 m ²	30% x 1.6 =0.5 m ²	2		
5.	Ruang Rapat	Diperhitungkan untuk rapat direksi dan kepala setiap divisi serta pelatih <i>Youth Center</i> . Kapasitas= 30 orang	30	1.42 m ² /orang	30 x 1.42 m ² = 42.6 m ²	42.6 m ²	30% x 42.6 m ² = 12.78 m ²	55	
6.	Kantor Pelatih Sosial-Teknologi	Area kerja dan istirahat	8	2.3 m ² /orang kursi= 1.06 m ² meja= 0.96 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • 8 x 2.3 = 18.4 m² • 8 meja= 8 (1.2x0.8)= 0.96 x 8= 7.68 m² • 8 kursi= 8 x 1.06= 8.48 m² 	18.4+7.68+8.48= 34.56 m ²	30% x 34.56= 10.36 m ²	45	
7.	Lab Komputer	Area computer	15	12 m ²	12 m ²	12 + 1 + 2.5 + 45= 60.5 m ²	40% x 60.5= 24.2 m ²	84.7	
		Area audio visual		1 m ²	1 m ²				
		Area Perlengkapan		2.5 m ²	2.5 m ²				
		Mini studio		3 m ² /org	3 x 15 m ² =45 m ²				
8.	Ruang Kelas Teori	Area belajar	30 siswa 1 pelatih	1 m ² /orang Perlengkapan 2.5 m ²	31 x 1 = 31 m ² Perlengkapan= 2.5 m ²	31 + 2.5 = 33.5 m ²	40% x 33.5 m ² = 13.4 m ²	47	
9.	Sekretariat	Sekretariat agama (halaqol)	30	0.6 m ² /orang Perlengkapan 8 m ²	30 x 0.6= 18 m ² Perlengkapan= 8 m ²	3 x (18 +8)= 78 m ²	30% x 78= 23.4 m ²	100	
		Sekretariat Sosial							30
		Sekretariat teknologi							30
10	Gudang	Area Penyimpanan	fleksibel	9 m ²	9 m ²	fleksibel	fleksibel	9	
Total Luas Kebutuhan Ruang							590 m²		

Zona Olahraga

Tabel 4.8 Analisis besaran ruang kuantitatif (Praktek Olahraga)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

		Area kegiatan/praktek olahraga						
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar (m ²)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
1.	Lobby	Resepsionis	2	Modul orang duduk 1.06	<ul style="list-style-type: none"> • 2 kursi: $2 \times 1.06 = 2.12$ m² • 1 meja: $1 \times (2 \times 0.75) = 1.5$ m² 	$2.12 + 1.5 = 3.62$	$20\% \times 3.62 = 0.724$	4.30
		Ruang tunggu	20	Meja bulat 3.14×0.5^2	<ul style="list-style-type: none"> • 20 kursi: $20 \times 0.8 \times 0.8 = 12.8$ m² • 5 meja: $5 \times 3.14 \times 0.5^2 = 3.92$ 	$12.8 + 3.92 = 16.72$	$230\% \times 16.72 = 6.68$	55
2.	Sekretariat	Ruang diskusi	30	Meja persegi 1.2×0.8	<ul style="list-style-type: none"> • 2 meja: $2 \times (1.2 \times 0.8) = 1.92$ • 12 kursi: $12 \times 1.06 = 12.72$ 	$1.92 + 12.72 = 14.64$	$80\% \times 14.64 = 11.32$	52.36
		Ruang berkas		Lemari Rak pajangan meja	<ul style="list-style-type: none"> • 1 lemari: $2 \times 0.8 = 1.6$ • 1 rak: $2 \times 0.4 = 0.8$ 	$1.6 + 0.8 = 2.4$	$1000\% \times 2.4 = 24$	
3.	Loker Pelatih	Area istirahat	10	meja	<ul style="list-style-type: none"> • 1 meja: $1.2 \times 0.8 = 0.96$ • 10 kursi: $10 \times 1.06 = 10.6$ • 1 meja makanan: $1 \times 0.8 = 0.8$ • 2 sofa: $2 \times (2 \times 0.8) = 3.2$ 	$0.96 + 10.6 + 0.8 + 3.2 = 15.56$	$200\% \times 15.56 = 31.12$	59.08
		Area Loker		Lemari loker	<ul style="list-style-type: none"> • Loker: $2 \times 0.4 = 0.8$ • Area duduk: $10 \times 1.06 = 10.6$ 	$0.8 + 10.6 = 11.2$	$100\% \times 11.2 = 11.2$	
4.	Aula Olahraga	Lapangan rangkap	20 pemain	1 L.futsal: 15×25 1 L.basket: 14×26 5 b.tangkis: 6×14 1 L.volli: 9×18	<ul style="list-style-type: none"> • Area gawang: $2 \times (2.5 \times 1) = 5$ • Area ring: $2 \times (1 \times 2) = 2$ • Area net: $5 \times (9 \times 0.4) = 18$ • Lapangan: $25 \times 15 = 375$ • Area pergantian: $20 \times 2 = 40$ 	$5 + 2 + 18 + 375 + 40 = 440$	$80\% \times 440 = 352$	792
5.	Gudang	Penyimpanan alat olahraga	-	-	-	$7 \times 6 = 42$	$40\% \times 42 = 16.8$	58.8
6.	Loker Atlet	Area istirahat	30	1.3 m ² / Orang	<ul style="list-style-type: none"> • Orang: $30 \times 1.3 = 39$ • 1 meja: $1.2 \times 0.8 = 0.96$ • 1 meja makanan: $1 \times 0.8 = 0.8$ • 2 sofa: $2 \times (2 \times 0.8) = 3.2$ 	$39 + 0.96 + 0.8 + 3.2 = 44$	$44 \times 30\% = 13$	58.6
		Area Loker	14		<ul style="list-style-type: none"> • Loker: $2 \times 0.4 = 0.8$ 	0.8	$100\% \times 0.8 = 0.8$	1.6

		Area kegiatan/praktek olahraga						
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar (m2)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
7.	Bilas & ganti	Kamar mandi	14	Toilet+KM 2.25	Area bilas: 14x2.25= 31.5	31.5+24.5= 56	40%x56= 22.4	78.4
		Ruang ganti	14	Area Ganti 1.75	Area ganti: 14x1.75= 24.5			
8	Lavatory	wanita	5	toilet 2.4	Pria (5 x 2.4)=12	12+12+1.6+5.06= 30.66 m ²	30% (0.3 x 30.66) = 9.19 m ²	40
		pria	5	Urinoir = 0.32 Wastafle = 2.53	Wanita (5 x 2.4)=12 Urinoir (5 x0.32)= 1.6 Wastafle (2x2.53)= 5.06			
9.	Fitness	Area Loker	50	<ul style="list-style-type: none"> 1 rak= 24 loker=0.5 x 1.2=0.6 m² Area gym= 40 m² /12 org 	<ul style="list-style-type: none"> 4 rak= 0.6 x 4= 2.4 m² gym 4 area =4 x 40= 160 m² Area istirahat= 4 x 4 = 8 m² 	2.4 + 160 + 8= 170 m ²	30% x 170= 51 m ²	225
		Area istirahat	15					
		Area Fitness/gym	50					
10	Tenis meja	Area Loker	20	1 rak= 24 loker= 0.5 x 1.2= 0.6 m ² Tenis meja= 2.74x1.52= 4.2 m ²	<ul style="list-style-type: none"> 4 rak= 0.6 x 4= 2.4 m² 2 x 0.9= 1.8 m² x 20= 36 6 area tenis meja= 25,2 	2.4 + 36 + 25 = 65	100 % x 65= 65 m ²	130
		Area istirahat	20					
		Area bermain	12					
11	Kantin	Area Dapur	8	0.2 m ² / orang	• Kitchen set	8 x 0.2 = 1.6 m ²	40%	150
		Area Penyimpanan	Fleksibel	Asumsi 9 m ²	• Lemari penyimpanan	3 x 3= 9 m ²		
		Area Makan	50	2.79 m ² /orang	• 50 x 2.79= 139.5 m ²	50 x 2.79= 139.5 m ²		
12	Klinik	Area registrasi	10	Registrasi= 6 m ²	• Registrasi= 6 m ²	6+6+10+1.8= 23.8 m ²	50% x 23.8= 11,90	60
		Area periksa		Periksa= 6 m ²	• Periksa= 6 m ²			
		Area tunggu		Tunggu= 2 m ²	• Tunggu=5 x 2= 10 m ²			
		Area istirahat		Istirahat= 2 x 0.9= 1.8 m ²	• Istirahat= 2 x 0.9= 1.8 m ²			
13	Ruang Teknisi	Area teknisi	20	Asumsi 1.5/orang		20 x 1.5 = 30 m ²	40% x 30= 12 m ²	42
14	Tangga							
Total Luas Kebutuhan Ruang							1 807 m²	

Tabel 4.9 Analisis besaran ruang kuantitatif (Pengelola & club Olahraga)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Area pengelola & club olahraga								
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
1.	Kelas teori	Ruang kelas besar/ Audit Jumlah= 3 kelas	30 siswa, 1 Instruktur	1 m ² /Orang Perlengkapan 2.5	31 x 0.56= 17.36 m ² Luas minimum ruang kelas olahraga= 24.3 m ²	3 kelas x 24,3= 73 m ²	40 % x 73= 29 m ²	102
2.	Ruang Club Olahraga	2 ruang klub olahraga (futsal, voli, b,tangkis, basket, t.meja,)	30 orang/ ruang klub	1.39 m ² / orang	1.39 x 30= 41.7 m ²	2 x 41.7= 83.4 m ²	40% x 83,4= 33.36 m ²	117
3.	Kantor Pelatih Olahraga	Area kerja dan istiratah	12	2.3 m ² /orang	<ul style="list-style-type: none"> • 12 x 2.3 = 27.6 m² • 12 meja= 12 (1.2x0.8)= 0.96 x 12= 11.52 m² • 12 kursi: 12x 1.06= 12.72 m² 	27.6 + 11.52 + 12.72 = 51,84 m ²	100% x 51,84 m ² =103.6 m ²	155
4.	Ruang Rapat	Area rapat divisi olahraga	10	1.42 m ² /org	<ul style="list-style-type: none"> • 12 meja= 12 (1.2x0.8)= 0.96 x 12= 11.52 m² • 12 kursi: 12x 1.06= 12.72 m² • 1.42 x 10= 14.2 m² 	14.2+12.72+11.52 = 38.44 m ²	20% x 38,44 m ² = 7.7	47
5.	Toilet	wanita	5	toilet 2.4 Urinoir = 0.32 Wastafle = 2.53	Pria (5 x 2.4)=12 Wanita (5 x 2.4)=12 Urinoir (5 x0.32)= 1.6 Wastafle (2x2.53)= 5.06	12+12+1.6+5.06= 30.66 m ²	30% (0.3 x 30.66) = 9.19 m ²	40
		pria	5					
6.	Tangga							
Total Luas Kebutuhan Ruang								461 m²

Zona Area Kesenian

Tabel 4.10 Analisis besaran ruang kuantitatif (Kesenian)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Area Kesenian								
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
1.	Lobby	Resepsionis	2	Modul orang duduk 1.06	• 2 kursi: 2x 1.06=2.12 m ² 1 meja: 1x(2 x 0.75)=1.5 m ²	2.12+1.5=3.62	20%x3.62=0.724	4.30
		Ruang tunggu	20	Meja bulat 3.14x0.5 ²	• 20 kursi: 20x 0.8x0.8=12.8 m ² 5 meja: 5x3.14x0.5 ² = 3.92	12.8+3.92=16.72	230%x16.72=6.68	55
2.	Toilet	wanita	5	toilet 2.4 Urinoir = 0.32	Pria (5 x 2.4)=12 Wanita (5 x 2.4)=12 Urinoir (5 x0.32)= 1.6	12+12+1.6+5.06=30.66 m ²	30% (0.3 x 30.66) = 9.19 m ²	40
		pria	5	Wastafle = 2.53	Wastafle (2x2.53)= 5.06			
3.	Galeri/plaza							
4.	Perpustakaan	Area membaca dan penyimpanan buku	100	Minimal 300 m ² /10,000 exemplar buku	1 x 300= 300 m ²	300 m ²	Sudah termasuk dalam standar	300
5.	Sekretariat	Sekretariat (seni, music)	30	0.6 m ² /orang Perlengkapan 8 m ²	30 x 0.6= 18 m ² Perlengkapan= 8 m ²	2 x (18 +8)= 52m ²	30% x 52= 15.6 m ²	67.6
		Sekretariat (memasak, crafting)	30					
6.	Kantor Pelatih	Area kerja dan istirahat	12	2.3 m ² /orang kursi= 1.06 m ² meja= 0.96 m ²	• 12 x 2.3 = 27.6 m ² • 12 meja= 12 (1.2x0.8)= 0.96 x 12= 11.52 m ² • 12 kursi= 12 x 1.06= 19.2 m ²	58.32 m ²	30% x 58.32= 17.5 m ²	76
7.	Ruang rapat	Area rapat pelatih seni/kerajinan	15	1.42 m ² /org	• 12 meja= 12 (1.2x0.8)= 0.96 x 12= 11.52 m ² • 12 kursi: 12x 1.06= 12.72 m ² • 1.42 x 10= 14.2 m ²	14.2+12.72+11.52 = 38.44 m ²	20% x 38.44 m ² = 7.7	47
8.	Kelas teori	Area belajar	30 siswa	1 m ² /orang	31 x 1 = 31 m ²	31 + 2.5 = 33.5 m ²	40% x 33.5 m ² =	47

Area Kesenian								
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perhitungan (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)	
		1 pelatih	Perlengkapan 2.5 m ²	Perlengkapan= 2.5 m ²		13.4 m ²		
9.	Kelas memasak	8 siswa 1 pelatih		Asumsi 8 x 5 = 40 m ²			40	
10	Studio crafting/kriya	10-20	1.4 m ² /org Perlengkapan 8 m ²	20 x 1.4= 28 Perlengkapan 8 m ²	28 + 8 = 36 m ²	40% x 36 = 14.4	50	
11	Studio musik	8 siswa 1 pelatih	Studio music STSI 80 m ²	1 x 80 = 80 m ²	80 m ²	30% x 80 m ² = 24 m ²	100	
12	Studio gambar/lukis	20	Meja lukis 1 m ² Kursi 0.64 m ²	20 x 1 = 20 m ² 20 x 0.64= 12.8 m ²	20+12.8= 32.8 m ²	50% x 32.8= 16.4 m ²	49.2	
13	Studio tari	20		Asumsi 8 x 5= 40 m ²			40	
14	Cafeteria	8	0.2 m ² /orang	Kitchen set	8 x 0.2 = 1.6 m ²	40%	150	
	Area Penyimpanan	Fleksibel	Asumsi 9 m ²	Lemari penyimpanan	3 x 3= 9 m ²			
	Area Makan	50	2.79 m ² /orang	50 x 2.79= 139.5 m ²	50 x 2.79= 139.5 m ²			
Total Luas Kebutuhan Ruang						1,067.1 m²		

Zona service

Tabel 4.11 Analisis besaran ruang kuantitatif (service)
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Area Service/penunjang								
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perabot (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)	
1.	Pos Keamanan	2	Asumsi ruang 3 x 3 m ²	Ruang CCTV= 3 x 3= 9 m ² Ruang kantor dan istirahat petugas keamanan= 4 x 4= 16 m ²	9 + 16= 25 m ²	Termasuk dalam asumsi kebutuhan ruang	25	
		6	Asumsi 4 x 4 m ²					

Area Service/penunjang								
Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perabot (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)	
2. Power House	Ruang istirahat	6					Termasuk dalam asumsi kebutuhan ruang	110
	Area genset dan trafo	fleksibel	Asumsi ruang 6 x 10 m ²	6 x 10= 60 m ²	60 + 20 + 30= 110 m ²			
	Area panel dan listrik	fleksibel	Asumsi ruang 4 x 5 m ²	4 x 5=20 m ²				
Area pengaturan plumbing kawasan	fleksibel	Asumsi ruang 5 x 6 m ²	5 x 6=30 m ²					
3. Area Parkir Pengunjung	Asumsi bus 10% dari total pengunjung	40 org/bus	5 x 10 =50 m ²	10% x 1750 (asumsi pengunjung)= 175 orang (:40 org/ bus)= 5 bus Sirkulasi 100% x 5 x 50= 250 m ²	250+250= 500 m ²		8525t	
	Asumsi mobil 20% dari total pengunjung	4 org/mobil	2.5 x 5 = 12.5 m ²	20% x 1750 (asumsi pengunjung)= 350 org (:4 org/mobil)= 88 mobil Sirkulasi 100% x 88 x 12.5= 1100	1100+1100= 2400 m ²			
	Asumsi motor 50% dari total pengunjung	2 org/motor	1.5 x 2= 3 m ²	50% x 1750 (asumsi pengunjung)= 875 org (:2 org/motor)= 875 motor Sirkulasi 100% x 875 x 3= 2625 m ²	2625+2625= 5250 m ²			
	Asumsi motor 10% dari total pengunjung	1 org/sepeda	0.6 x 1.7= 1.02 m ²	10% x 1750 (asumsi pengunjung)= 175 org (:1 org/sepeda)= 175 sepeda Sirkulasi 100% x 175 x 1.02= 178.5 m ²	178.5+178.5= 357 m ²			
4. Area Parkir Pengelola	Asumsi mobil 20% dari total pengelola	1 org/mobil	2.5 x 5 = 12.5 m ²	20% x 154 (asumsi pengelola)= 31 org (:1 org/mobil)= 31 mobil Sirkulasi 100%x 31 x 12.5= 387.5 m ²	387.5+387.5= 775 m ²		1226	
	Asumsi motor 80% dari total pengelola	1 org/motor	1.5 x 2= 3 m ²	80% x 154 (asumsi pengelola)= 124 org (:1 org/motor)= 124 motor Sirkulasi 100% x 124 x 3= 372 m ²	372+372= 744 m ²			

Area Service/penunjang								
	Klasifikasi Area	Ruang	Kapasitas (org)	Standar Ruang (m ² /org)	Perabot (m ²)	Luas (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
5.	Skatepark	Area skateboarb	30	SB= 464.51-743.22 m ²	Satu area skateboard	500 m ²		500
6.	Gazebo	Area santai/belajar	10 org/gazebo	3 x 3= 9 m ²	6 gazebo x 9= 54 m ²	54		54
7.	Ruang Komunal outdoor				Fleksibel			
8.	Jogging track				fleksibel			
Total Luas Kebutuhan Ruang						3472 m²		

Rekapitulasi Perhitungan Kebutuhan Ruang

Tabel 4.12 Jumlah besaran ruang kuantitatif
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Kelompok zona	
Total Luas Kebutuhan Ruang Teknologi (Pertunjukan)	2047 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang Sosial (Kegiatan dan pengelola)	590 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang Praktik Olahraga	1 807 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang Pengelola dan Club olahraga	461 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang Kesenian	1,067.1 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang Service dan penunjang	3472 m²
Total	9444 m²

B. Analisis Persyaratan Ruang (Kualitatif)

Tabel 4.13 Analisis persyaratan ruang kualitatif
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

	Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaan		Penghawaan		View		Kebisingan	Utilitas
			A	B	A	B	A	B		
R1	Kelas Kerajinan	+++	+++	+++	+++	++	++	++	+++	+
R2	Kelas teori: memasak, kerajinan, seni	+++	+++	+++	++	++	++	++	+++	+
R3	Sekretariat (memasak, kerajinan)	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R4	Kantor pelatih (seni, kerajinan)	++	++	++	++	++	++	++	++	++
R5	Ruang rapat (seni, kerajinan)	+++	++	++	++	++	++	++	+++	+
R6	Kelas memasak	+++	++	++	+++	+	++	++	++	+++
R7	Kantor manajer (seni, kerajinan)	++	++	++	++	++	++	++	++	++
R8	Halaqoh/sekretariat agama	+++	++	++	++	++	++	++	++	+
R9	Sekretariat olahraga	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R10	Hall/Audit	+++	++	+++	+++	+++	++	++	+	++
R11	Plaza	+++	+++	+++	+++	++	+++	++	++	++
R12	Bioskop mini	+++	+	+++	++	+++	++	++	++	+
R13	Aula olahraga	+++	+++	+++	+++	+	++	++	+	++
R14	Ruang bilas/ganti aula olahraga	++	++	++	++	+	+	+	+	+++
R15	Ruang bilas/ganti gymnasium	++	++	++	++	+	+	+	+	+++
R16	Ruang gym	+++	+++	++	++	+	++	++	++	+
R17	Ruang rapat (olahraga)	+++	++	++	++	++	++	++	++	+

	Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaan		Penghawaan		View		Kebisingan	Utilitas
			A	B	A	B	A	B		
R18	Kantor pelatih olahraga	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R19	Kantor manajer olahraga	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R20	Lab Komputer	+++	+++	+++	+++	++	++	++	+++	+
R21	Sekretariat teknologi	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R22	Ruang kelas (sosial-teknologi)	+++	+++	+++	+++	++	++	++	+++	+
R23	Ruang rapat (sosial-teknologi)	+++	++	++	++	++	++	++	++	+
R24	Kantor (sosial-teknologi)	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R25	Perpustakaan	+++	+++	+++	+++	++	+++	+++	+++	++
R26	Studio gambar	+++	+++	+++	+++	++	++	++	++	+
R27	Studio music	+++	+++	+++	+++	++	++	++	++	+
R28	Sekretariat (seni, musik)	++	++	++	++	++	++	++	++	++
R29	Studio tari	+++	+++	+++	+++	++	++	++	+++	++
R30	Ruang pertunjukan	+++	+++	+++	++	++	++	++	++	++
R31	Gudang plaza/galeri	++	+	++	+	+	+	+	+	+
R32	Cafetaria	+++	+++	+++	+++	++	++	++	++	+++
R33	Kantor Direktur	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R34	Kantor Ketua Divisi	++	++	++	++	++	++	++	++	+
R35	Lobby/ Resepsionis	+++	++	+++	++	++	++	++	+	+
R36	Musholla	+++	++	++	+++	++	++	+	+++	+++
R37	Ruang Cleaning Service	++	++	++	++	+	+	+	+	++
R38	Ruang Teknisi	+++	+	++	++	+	+	+	++	++
R39	Kantor keamanan	+++	++	++	++	++	+	+	+	++

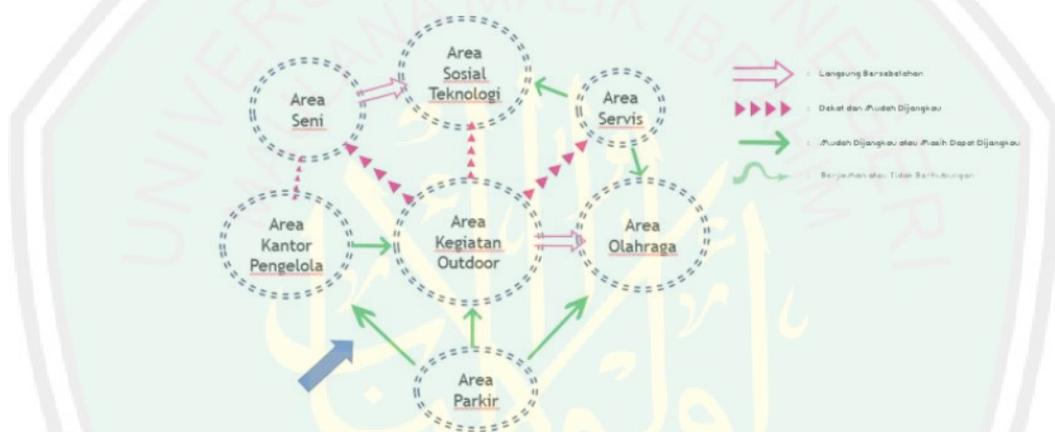
	Ruang	Aksesibilitas	Pencahaya-an		Penghawaan		View		Kebisingan	Utilitas
			A	B	A	B	A	B		
R40	Klinik	+++	+++	+++	++	++	++	++	++	++

Keterangan:

- + Tidak dibutuhkan Zona 1: seni-kerajinan
- ++ Dibutuhkan/diperlukan Zone 2: sosial
- +++ Sangat diperlukan (dengan pertimbangan) Zone 3: olahraga
- A Alami Zona 4: area teknologi
- B Buatan

C. Diagram Keterkaitan

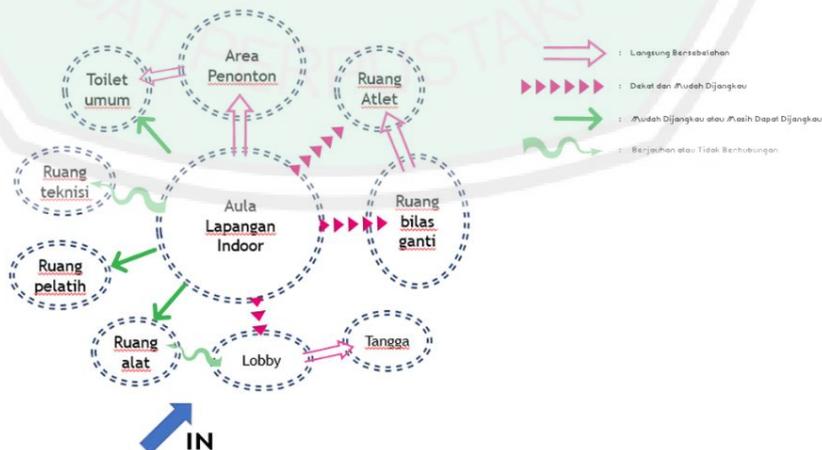
1. Analisis Hubungan Makro



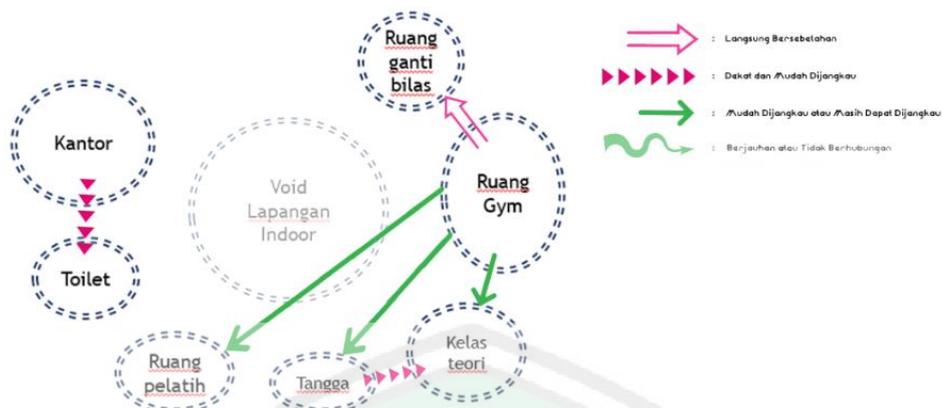
Gambar 4.14 Analisis hubungan ruang makro (sumber: Hasil Analisis, 2019)

2. Analisis Hubungan Mikro

Zona Olahraga

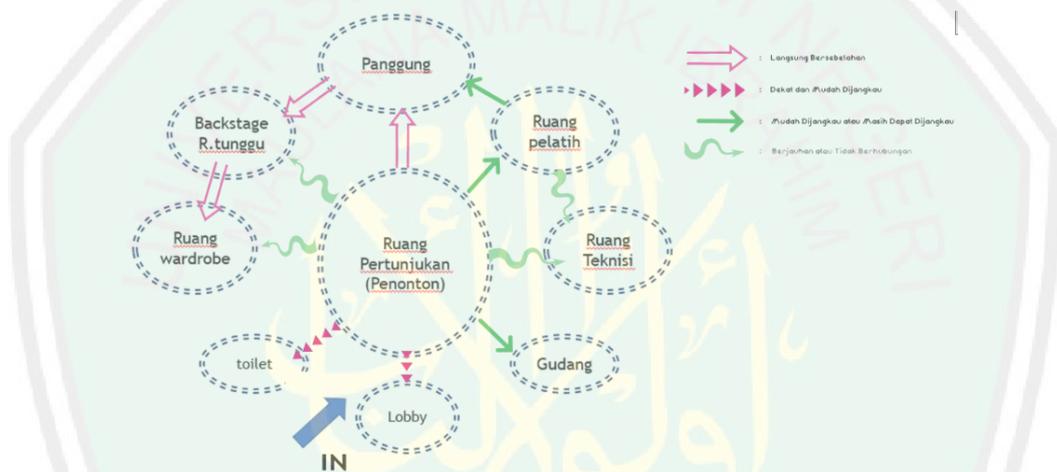


Gambar 4.15 Analisis hubungan ruang (zona olahraga) (sumber: Hasil Analisis, 2019)



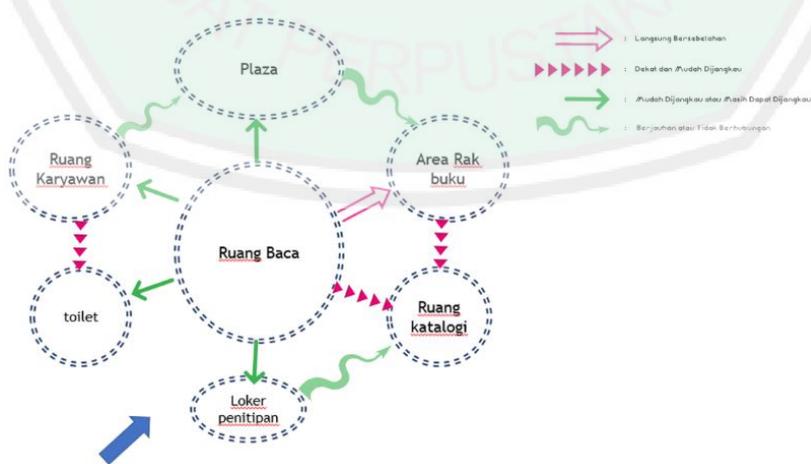
Gambar 4.16 Analisis hubungan ruang (zona olahraga)
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

Zona Teknologi



Gambar 4.17 Analisis hubungan ruang (zona teknologi/pertunjukan)
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

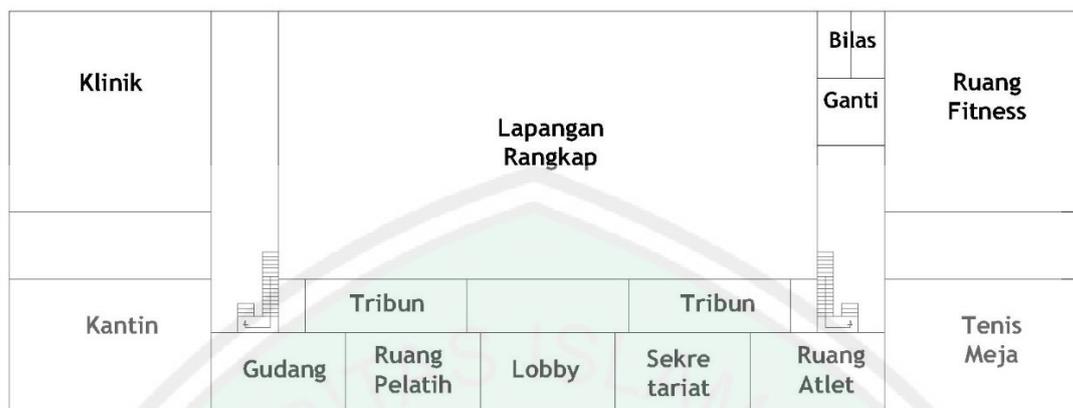
Zona Seni (plaza dan perpustakaan)



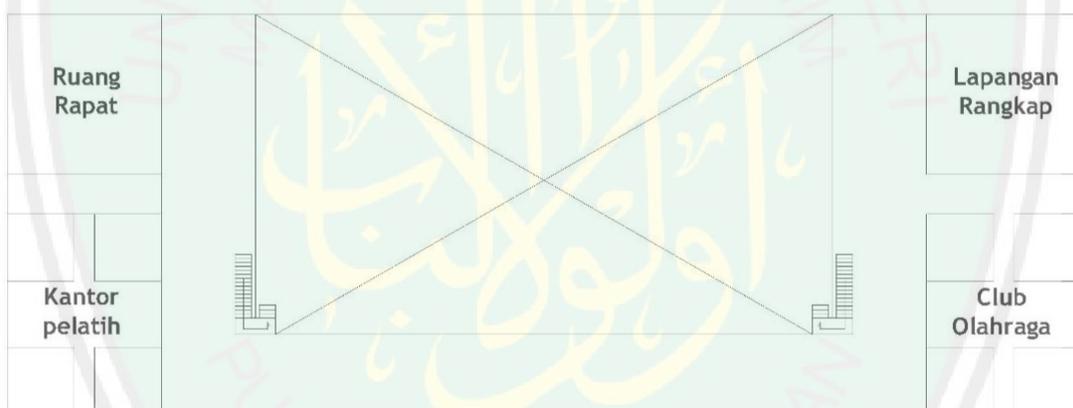
Gambar 4.18 Analisis hubungan ruang (zona seni)
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

D. Blokplan

1. Zona Olahraga



Gambar 4.21 Blokplan zona olahraga
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

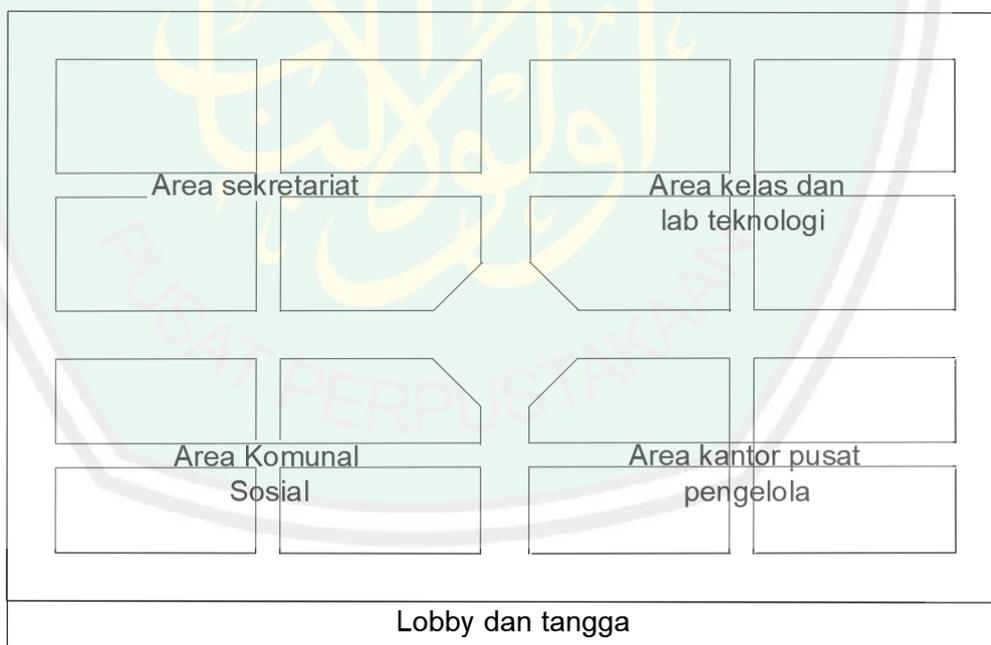


Gambar 4.22 Blokplan zona olahraga
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

2. Zona Teknologi



Gambar 4.23 Blokplan zona teknologi/ pertunjukkan 2
(sumber: Hasil Analisis, 2019)



Gambar 4.24 Blokplan zona sosial 1
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

3. Zona Kesenian



Gambar 4.24 Blokplan zona plaza
(sumber: Hasil Analisis, 2019)



Gambar 4.25 Blokplan zona seni 1
(sumber: Hasil Analisis, 2019)



Gambar 4.26 Blokplan zona seni 2
(sumber: Hasil Analisis, 2019)

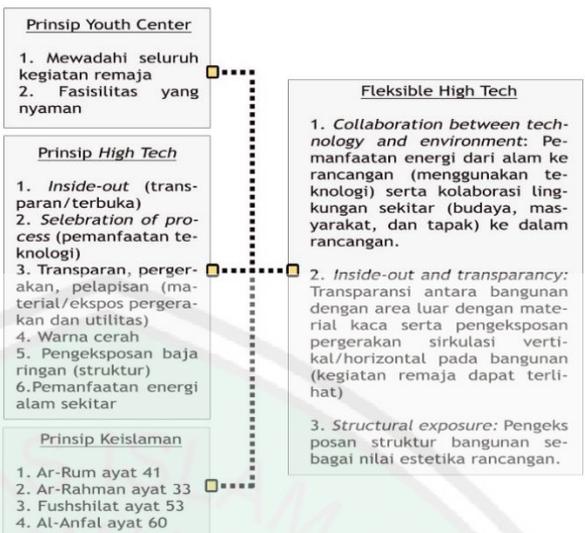
4.3 Analisis Rancangan

Tagline Perancangan

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa proses analisis rancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas di Kota Pekanbaru (*Youth Center*) ini menggunakan metode linear.

Tahapan Analisis dilakukan untuk mendapatkan konsep/rancangan yang sesuai dengan isu objek dan juga pendekatan rancangan. Untuk itu, pada proses ini perancang akan menganalisis rancangan berdasarkan dengan prinsip objek rancangan (*Youth Center*), prinsip pendekatan rancangan (Arsitektur *High Tech*) dan nilai/prinsip Keislaman.

Pada bab 2, ketiga aspek/prinsip rancangan diatas telah penulis rumuskan dalam satu *tagline*, yaitu "*Fleksible Architecture*". Berikut merupakan penjelasan dan skema mengenai "*Fleksible Architecture*" yang nantinya akan digunakan selama proses analisis:



Gambar 4.27 Tagline analisis rancangan (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.1 Analisis Zoning

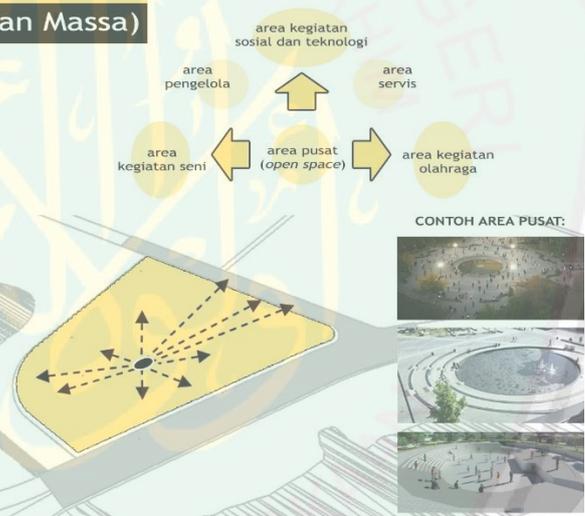
Analisis Zoning (Penyebaran Massa)

Pekanbaru *Youth Center* memiliki beberapa macam fungsi dan fasilitas pengembangan hobi/bakat yang berbeda sesuai bidang (Agama, sosial-teknologi, olahraga, dan seni).

Ide penyebaran massa dan zona kegiatan di dalam tapak perancangan adalah dengan membuat suatu area pusat/pengikat pada tengah tapak yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna (semua kegiatan).

Prinsip: *Inside-out and Transparency*
Area pengikat berupa *open space*/ruang komunal *outdoor* dan taman.

Seluruh massa bangunan berorientasi mengelilingi area pusat ini. Selain itu, seluruh kegiatan di setiap bangunan dapat terlihat dari area pusat ini.



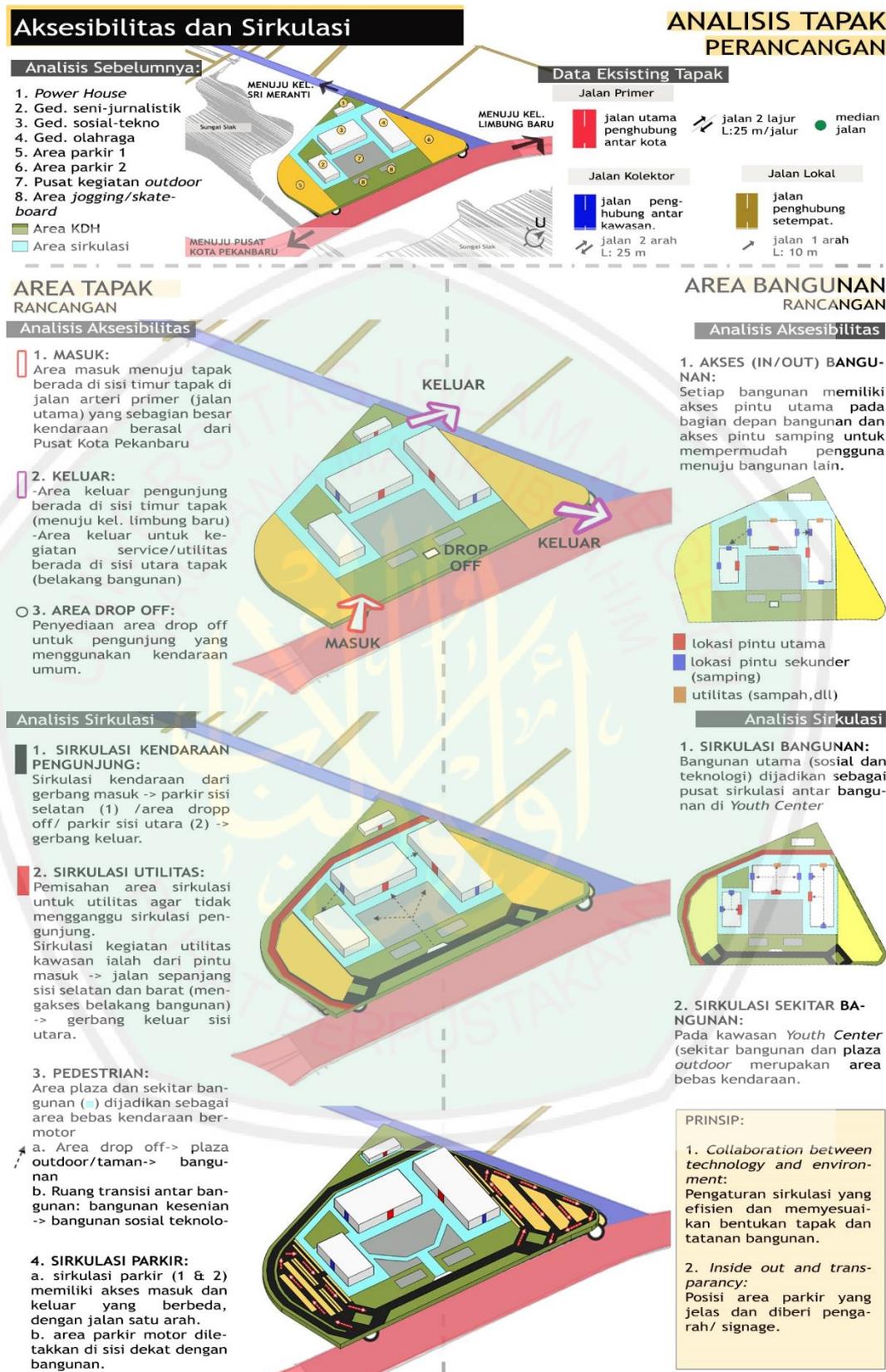
PERLETAKAN ZONA DAN MASSA BANGUNAN

- 1 Power House/Pusat utilitas kawasan *Youth Center* (110 m²)
- 2 Bangunan kegiatan seni, kerajinan, dan jurnalistik (1000 m²)
- 3 Bangunan kegiatan sosial dan teknologi (2000 m²)
- 4 Bangunan kegiatan olahraga dan lapangan (2400 m²)
- 5 Area parkir 1 kawasan *Youth Center* (5750 m²)
- 6 Area parkir 2 kawasan *Youth Center* (4000 m²)
- 7 Pusat kegiatan outdoor *Youth Center*: plaza outdoor, area gazebo, area istirahat (2500 m²)
- 8 Area rekreasi: skateboarding, jogging track, dll (500 m²)

- Keterangan:
- Area terbangun
 - Area parkir
 - Sirkulasi terbangun: 40% terbangun (2000m²)
 - Dasar hijau (15000 m²)
 - Area terbuka (dengan perkerasan)

Gambar 4.28 Analisis zoning pada tapak (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.2 Analisis Tapak (Aksesibilitas dan Sirkulasi)



Gambar 4.29 Analisis aksesibilitas dan sirkulasi (sumber: Hasil Analisis, 2020)

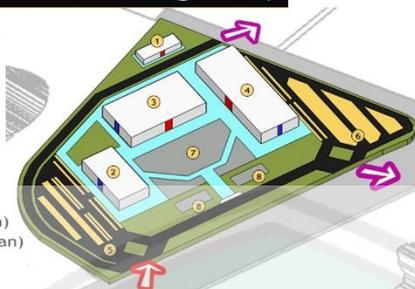
4.3.3 Analisis Tapak (Ruang pada tapak)

Ruang (Tapak dan Dalam Bangunan)

Hasil Analisis Sebelumnya

1. Power House
2. Ged. seni-jurnalistik
3. Ged. sosial-teknologi
4. Ged. olahraga
5. Area parkir 1
6. Area parkir 2
7. Pusat kegiatan outdoor
8. Area jogging/skateboard

- RTH Tapak
- Pedestrian
- Drop Off
- ➔ In (Tapak)
- ➔ Out (Tapak)
- In (Bangunan)
- Out (Bangunan)



Data Analisis Ruang

Pada analisis fungsi & ruang telah didapatkan kegiatan apa saja yang akan diwadahi secara umum. Pada analisis ini data tersebut akan di kembangkan kembali.

Bangunan Utama: Sosial dan teknologi/pertunjukan, seni, olahraga.

Ruang Luar:

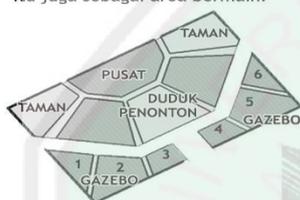
1. Plaza outdoor (gazebo, taman, area event outdoor, area duduk)
2. Jogging track
3. Area skateboarding

AREA TAPAK

RANCANGAN

1. AREA PLAZA OUTDOOR

Pusat area plaza sebagai tempat untuk menampilkan acara/pertunjukan luar. Selain itu juga sebagai area bermain.



PRINSIP

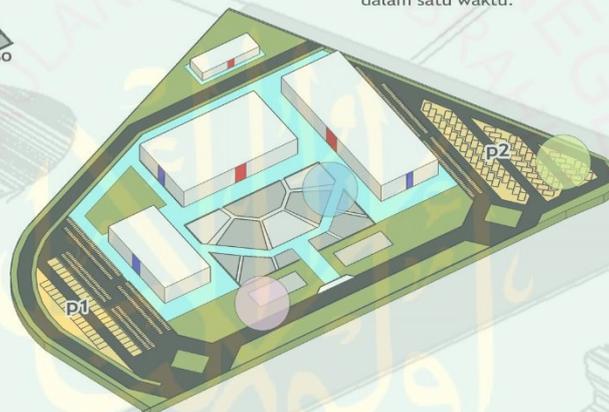
Collaboration between technology and environment: memaksimalkan area luar tapak untuk menunjang kegiatan yang diwadahi Youth center.t

3. AREA PARKIR

Area parkir kawasan di dua area. Parkir 1 (sisi Selatan) dengan kapasitas 250 motor dan 40 mobil. Parkir 2 (sisi Utara) dengan kapasitas 60 mobil dan 170 motor dan 3 bus). Area parkir ini dapat memuat asumsi jumlah pengunjung tertinggi dalam satu waktu.

2. JOGGING & SKATEBOARD

Pada area Timur tapak dirancang agar menjadi taman sekaligus area bermain skateboard dan area jogging pengunjung umum.

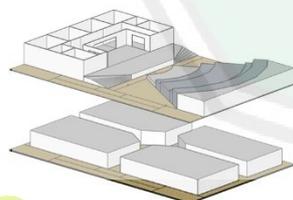


AREA BANGUNAN

RANCANGAN

1. SOSIAL DAN TEKNOLOGI:

lantai 1: kantor utama, ruang kelas dan lab sosial-teknologi, sekretariat sosial-teknologi, kantor pelatih.
lantai 2: Ruang pertunjukan, backstage.

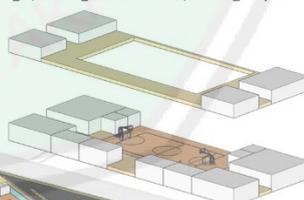


PRINSIP

Inside-Out and transparency: ruang yang lapang dalam bangunan dan mengekspos sirkulasi pada area kegiatan publik dan semi publik pada bangunan.

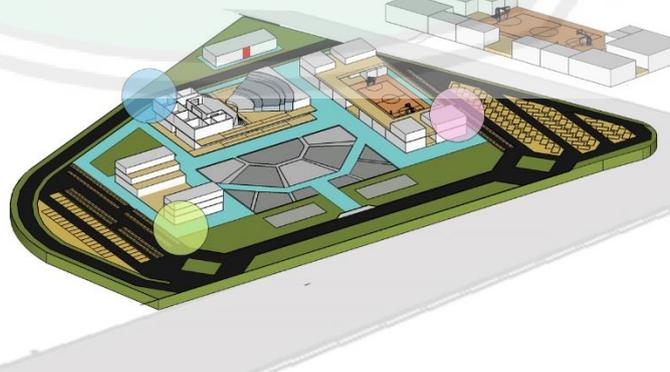
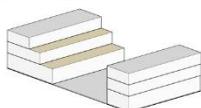
2. OLAHRAGA:

lantai 1: Aula olahraga (lapangan), kafetaria, klinik, gym, ruang atlet, ruang pelatih.
lantai 2: Kantor pelatih, club olahraga, ruang kelas teori, ruang rapat.



3. KESENIAN:

lantai 1: perpustakaan/galeri, kafetaria, sekretariat.
lantai 2: Studio kerajinan, kelas teori, kelas tata boga, studio gambar/lukis.
lantai 3: Studio musik, studio tari, kantor kesenian.



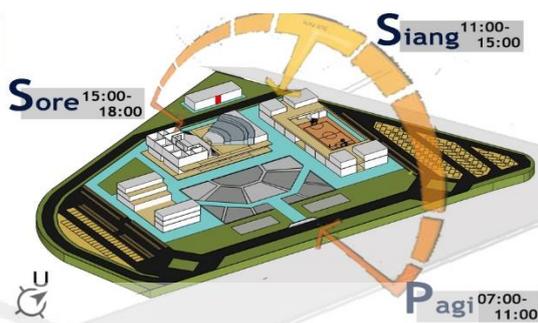
Gambar 4.30 Analisis ruang pada tapak (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.4 Analisis Tapak (Matahari)

Klimatologi (Matahari)

Kondisi Eksisting

- Sisi Timur tapak yang berbatasan dengan jalan raya utama merupakan area yang terkena sinar matahari pagi (baik untuk tanaman).
- Sisi Barat tapak yang berbatasan dengan area hijau kota dan aliran Sungai Siak merupakan area yang terkena sinar matahari siang/sore.



AREA BANGUNAN RANCANGAN

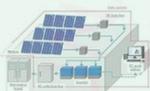
1. BUKAAN BANGUNAN

Bukaan berupa dinding kaca pada sisi timur bangunan. Kaca yang digunakan pada bangunan menggunakan teknologi tinggi, yaitu kaca *thermochromic*. Kaca *thermochromic* merupakan kaca yang dapat berubah warna menjadi lebih gelap/transparan mengikuti intensitas matahari. Material ini memungkinkan suhu dalam ruangan tetap nyaman tanpa mengurangi visibilitas ke luar ruangan.

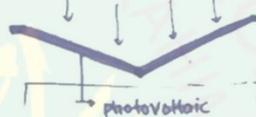


Area kaca pada bangunan yang juga mengekspos sirkulasi vertikal-horizontal dalam bangunan.

2. BENTUK ATAP BANGUNAN



Penggunaan *photovoltaic system* pada atap bangunan untuk memanfaatkan energi matahari yang tinggi. *photovoltaic system* merupakan sistem pemanfaatan sinar matahari yang disalurkan dari solar dan diproses menjadi sumber listrik.



Ged. sosial dan teknologi orientasi bangunan ke Timur sehingga hanya memerlukan atap sebagai sistem photovoltaic



Ged. seni dan olahraga orientasi bangunan ke selatan sehingga potongan atap zigzag untuk pencahayaan alami dari timur dan solar panel di sisi barat



■ area photovoltaic
■ area skylight

AREA TAPAK RANCANGAN

1. AREA TEDUH/GAZEBO:

Pemanfaatan cahaya matahari pada area komunal outdoor (gazebo/area duduk) dengan sistem solar panel di tapnya lalu diproses sebagai sumber listrik di area tersebut (stopkontak/ charger)

- Menggunakan atap solar panel penyerap panas matahari
- Baterai penyimpanan listrik dari proses solar panel
- Menyediakan sumber listrik (stopkontak) dari hasil solar panel.
- Sebagai tempat istirahat/ duduk
- Sebagai tempat berteduh



PRINSIP:

1. *Inside Out and transparency:* penggunaan material transparan untuk pencahayaan alami di siang hari (kaca *thermochromic*).
2. *Collaboration between technology and environment* memanfaatkan energi alam (matahari) yang dikolaborasi dengan teknologi menjadi sumber listrik pada rancangan.

2. VEGETASI PENEDUH:

Pemberian vegetasi peneduh pada area parkir agar tidak terpapar sinar matahari

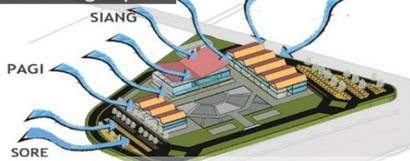


Gambar 4.31 Analisis matahari (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.5 Analisis Tapak (Angin, suhu, dan hujan)

Klimatologi (Angin, Suhu, Hujan)

Data Eksisting Tapak:



Kondisi Eksisting:

- Curah hujan rata-rata: 73,9-584,1 mm/th
- Suhu: 23,4°C (min) hingga 33,4°C (maks)
- Kelembapan: 57% (min) hingga 92,2% (maks)

Kecepatan Angin: 3-6 km/h

Pagi 08:00 WIB dari Barat ke Barat Daya

Siang 14:00 WIB dari Barat Daya ke Timur Laut

Sore 17:00 WIB dari Selatan ke Barat

ANALISIS TAPAK PERANCANGAN YOUTH CENTER

AREA BANGUNAN RANCANGAN

1. PEMBERIAN VENTILASI:

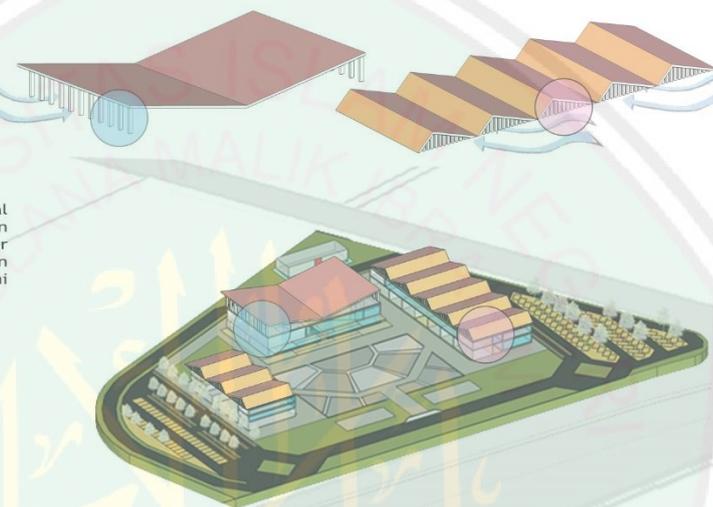
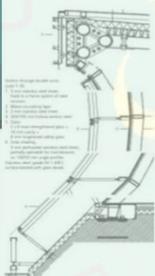
Memberikan ventilasi pada sisi bangunan yang menghadap sumber datangnya angin (sisi Selatan dan Barat) sebagai penghawaan alami pada ruangan.

2. PEMANFAATAN AIR HUJAN:

Memanfaatkan air hujan yang berasal dari atap bangunan untuk dialirkan ke baja-baja selubung bangunan agar dapat dimanfaatkan sebagai pasokan air untuk sistem pendingin alami dalam ruangan.



● Baja yang dialiri air



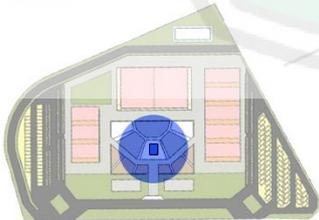
PENERAPAN PRINSIP:

1. *Collaboration between technology and environment*: pemanfaatan air hujan dan baja untuk pendingin.
2. *Structure Exposure*: penggunaan baja sebagai pendingin ruang alami sekaligus diekspos sebagai nilai estetika.

AREA TAPAK RANCANGAN

1. DRAINASE AIR HUJAN:

Pemberian drainase sekunder untuk mengalirkan air hujan di area taman/ plaza yang didominasi perkerasan dan memanfaatkannya untuk menyiram vegetasi di area taman.



Titik Tandon Bawah

Penyimpanan air hujan dari saluran air di area taman untuk menyirami tanaman.

Area saluran air

Area saluran air di taman

2. AREA PENYERAPAN:

Mempertahankan tanah tanpa perkerasan pada area taman sebagai air hujan dapat diserap langsung oleh tanah. Area serap air berada pada area gazebo. Tanah diberi tanaman rumput jepang yang dapat diinjak sehingga area tetap terlihat hijau.



Gambar 4.32 Analisis angin, suhu, hujan (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.6 Analisis Tapak (Odor dan View)

Odor (kebisingan/bau) dan View



Data Eksisting Tapak:

Kondisi Eksisting:

- Selatan: Kebisingan dari kegiatan manusia di area RTH kota rendah.
- Barat: Kebisingan dari kegiatan manusia di area RTH kota rendah.
- Utara: Kebisingan dari jalan raya (kolektor) cukup tinggi. Sumber: kendaraan.
- Timur: Kebisingan dari jalan raya utama (arteri) cukup tinggi. Sumber: kendaraan.

ANALISIS TAPAK PERANCANGAN YOUTH CENTER

AREA TAPAK RANCANGAN

Analisis odor:

- VEGETASI PENYARING POLUSI:** Area yang dekat dengan jalan raya diberikan vegetasi yang dapat meminimalisir/ menyaring polusi dari kendaraan. Selain itu, pada area parkir yang juga dilalui kendaraan diberi batasan vegetasi penyaring polutan.

penempatan vegetasi pemecah kebisingan dan polusi

- PEMBATAS TAPAK TIDAK MASSIVE:**

pagar terbuka

Pada area yang berbatasan dengan jalan raya (Utara dan Timur), diberi batas tapak berupa pagar yang tidak masif (semi terbuka) untuk meminimalisir kebisingan kendaraan yang ada.



PENERAPAN PRINSIP:

- Collaboration between technology and environment:* pemanfaatan vegetasi sebagai pemecah kebisingan dan bebauan pada tapak.
- Inside out and transparency:* Penggunaan material transparan untuk kualitas visual in-out bangunan dan tapak.

AREA BANGUNAN RANCANGAN

Analisis view:

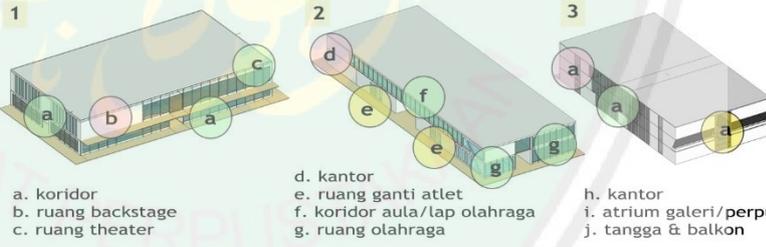
- VIEW DALAM KE LUAR:** Untuk mencapai view dari dalam ke luar bangunan digunakan dinding kaca pada ruangan yang bersifat publik. Hal ini sekaligus mengekspos kegiatan sirkulasi dalam bangunan.

a. koridor
b. ruang backstage
c. ruang theater

d. kantor
e. ruang ganti atlet
f. koridor aula/lap olahraga
g. ruang olahraga

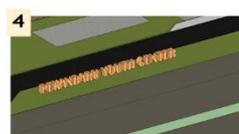
h. kantor
i. atrium galeri/perpus
j. tangga & balkon

privat
 semi publik
 publik



- 1
- 2
- 3

- VIEW LUAR KE DALAM:** Pemberian penanda identitas kawasan pada area depan kawasan yang berbatasan langsung dengan jalan utama (Timur tapak)





Gambar 4.33 Analisis odor (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.7 Analisis Tapak (vegetasi)

Vegetasi

Data Eksisting Tapak:

Selatan-Barat

Area Selatan dan Barat Daya tapak didominasi vegetasi: kelapa (*Cocos nucifera* L.), rengas (*Gluta renghas* L.), semak ilalang (*Imperata cylindrica*), meranti (*Shorea sp.*), eceng gondok (*Eichornia crassipes*.) –

Utara-Barat

Area Utara dan Barat tapak didominasi vegetasi: semak ilalang (*Imperata cylindrica*), jelutung (*Dyrea polyphilla*), meranti (*Shorea sp.*), kempas (*Kampassiana malaccensis*)

Timur-Timur Laut

Area Timur dan Timur Laut tapak didominasi vegetasi: semak ilalang (*Imperata cylindrica*), pinang (*Areca catechu.*), kelapa (*Cocos nurifera* L.), kelapa sawit (*Elaeis guineensis.*)

ANALISIS TAPAK PERANCANGAN YOUTH CENTER



Gambar 4.34 Analisis vegetasi (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.8 Analisis Bentuk

Perubahan Bentuk

ANALISIS BENTUK PERANCANGAN YOUTH CENTER

Blokplan

Bentuk awal berasal dari blokplan analisis fungsi dan besaran ruang.

Matahari

Selanjutnya pada analisis matahari muncul bentukan atap miring menyesuaikan kebutuhan hadap teknologi solar panel dan pencahayaan alami.

Selain atap muncul pula bukaan pada bangunan berdasarkan kepada orientasi bangunan. Penggunaan material transparan berupa kaca teknologi tinggi yakni thermochromic yang dapat berubah warna sesuai intensitas matahari.

Angin, suhu, dan hujan

Pada analisis ini muncul ventilasi pada bagian atap bangunan sebagai penghawaan alami.

Selain itu muncul pula ide penggunaan teknologi penghawaan alami dari baja yang dialiri air hujan (atap) yang menyelubungi dinding bangunan sehingga bangunan tetap sejuk.

View

Pada analisis view ini, terdapat penambahan material dinding transparan pada area publik dan semi publik pada bangunan serta pada area sirkulasi/pergerakan vertikal dan horizontal didalam bangunan. Untuk area privasi seperti kantor atau klinik sendiri hanya menggunakan bukaan seperlu nya.

Adanya perubahan material dinding ini sesuai dengan prinsip arsitektur high tech yang mengekspos dan menjadikan pergerakan dalam bangunan sebagai nilai estetika tersendiri.

Struktur dan teknologi

Terakhir, pada analisis struktur bangunan, perancang mengekspos rangka struktur sebagai bentukan yang estetik pada bangunan. Pemilihan struktur rangka ekspos dengan baja, yang kemudian di kembangkan menjadi berbentuk segitiga menyerupai ornamen khas tapak rancangan. Bentuk struktur ornamen ini terkesan modern dan sesuai dengan prinsip rancangan.



Gambar 4.35 Analisis Bentuk (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.9 Analisis Struktur

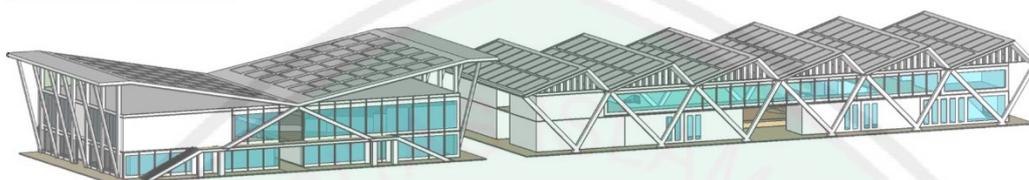
Struktur Bangunan

PENERAPAN PRINSIP:

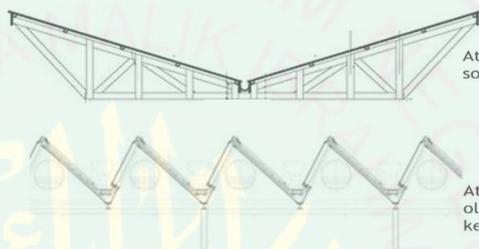
1. *Collaboration between technology and environment*: kolaborasi struktur dengan kondisi tapak
2. *Structure Exposure*: pengeksposan struktur pada rancangan.
3. *Inside out dan transparency*: Selubung bangunan transparan

ANALISIS STRUKTUR PERANCANGAN YOUTH CENTER

Struktur Atap



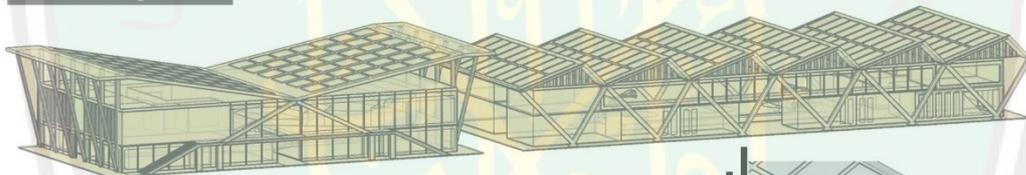
Penggunaan struktur atap miring pada ketiga bangunan dengan bentuk berbeda sesuai hasil analisis sebelumnya. Material atap yaitu baja dengan struktur penyangga atap untuk menopang beban pada atap.



Atap bangunan sosial-teknologi

Atap bangunan olahraga dan kesenian

Struktur Tengah



Pengeksposan struktur utama bangunan seperti (kolom) yang disesuaikan dengan bentuk atap. Kolom baja diekspos dengan bentuk miring dan berpola menyudut (segitiga) menyerupai pola ornamen identitas Kota Pekanbaru.



Penggunaan baja-baja sebagai penyelubung bangunan dan pengunci kaca sekaligus pendingin ruangan alami

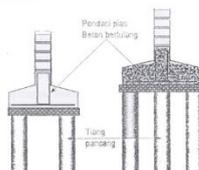
bentuk kolom bangunan teknologi sosial

bentuk kolom bangunan olahraga dan kesenian.

Struktur Pondasi



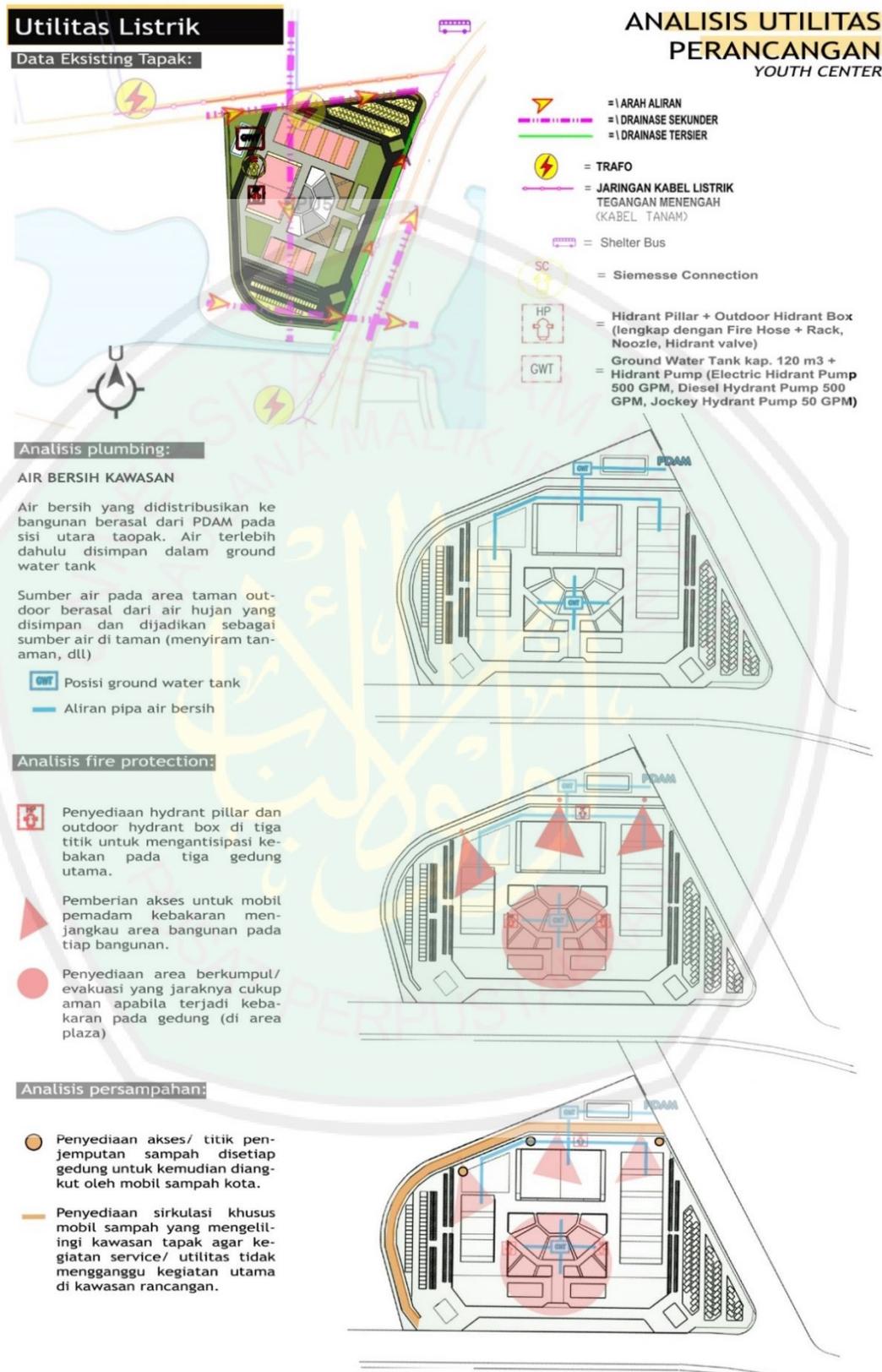
Penggunaan pondasi pancang dengan proses pengerjaan bump pile yang men-eruskan beban dari kolom bangunan.



pondasi pancang

Gambar 4.36 Analisis bentuk (sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.10 Analisis Utilitas



Gambar 4.28 Analisis utilitas (sumber: Hasil Analisis, 2020)



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru adalah *Flexible Technology*. *Flexible technology* yaitu mendesain suatu rancangan yang menggunakan pendekatan *High Tech Architecture* (teknologi tinggi) yang fleksibel terhadap lingkungan rancangan (iklim, sosial/budaya, kondisi tapak). Fleksibel disini dimaksudkan agar penggunaan material-material berteknologi tinggi dalam rancangan dapat menyesuaikan kebutuhan dan potensi yang ada pada tapak perancangan.

Konsep *Flexible High Tech* ini selain dapat merepresentasikan *style* dan kesan modern para remaja, juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk memproses energi yang ada pada alam menjadi bermanfaat. Sehingga, nantinya rancangan tidak hanya akan menjadi Kawasan *iconic* bagi remaja untuk berkegiatan, namun juga menjadi sebuah sarana untuk memanfaatkan dan menggunakan hasil dari teknologi tinggi yang di hasilkan pada rancangan ini.



Gambar 5.1 Skema Konsep Dasar Rancangan
(sumber: Hasil Analisis, 2020)

5.2 Konsep Tapak

KONSEP TAPAK RANCANGAN

TATANAN TAPAK RANCANGAN



- Keterangan:**
1. Pintu masuk
 2. Parkir 1
 3. Taman
 4. Gedung seni dan Perpustakaan
 5. Taman dan area jogging track
 6. Gedung sosial teknologi
 7. Pusat plaza outdoor
 8. Area gazebo
 9. Taman dan area skateboarding
 10. Gedung olahraga
 11. Parkir 2
 12. Pintu keluar pengunjung
 13. Power house
 14. Pintu keluar utilitas

TATA MASSA
Plaza outdoor sebagai pusat tatanan massa pada tapak untuk mengikat ketiga bangunan utama yang dirancang.

Collaboration between technology and environment:
Pemanfaatan energi dari alam (energi matahari dan air hujan) ke dalam rancangan dengan menggunakan sistem berteknologi tinggi.

BANGUNAN
Memanfaatkan sinar matahari dan air huan sebagai sumber listrik dan penghawaan alami

SIRKULASI
Pembedaan sirkulasi pengunjung dan sirkulasi service untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung.

AREA PARKIR
Penyediaan area parkir sesuai jumlah asumsi pengunjung. diantaranya: 90 mobil, 410 motor, dan 3 bus (dibagi menjadi 2 area parkir)



VEGETASI
Vegetasi utama yang digunakan ialah vegetasi eksisting yang ada pada tapak.

Gambar 5.2 Konsep Dasar (sumber: Hasil Analisis, 2020)

5.3 Konsep Bangunan

KONSEP BANGUNAN

MATERIAL DAN TEKNOLOGI

Fleksible High Tech

1. *Collaboration between technology and environment:* Penggunaan teknologi untuk mengubah energi di alam menjadi dapat dimanfaatkan ke dalam bangunan/rancangan.
2. *Inside our and transparency:* material transparan dan ekspos pergerakan area dalam bangunan.
3. *Structure exposure:* mengekspos rangka struktur pada bangunan.

Bentukan Atap

Bentukan atap menanggapi sinar matahari untuk penyerapan solar panel. Panas matahari maksimal yang diserap pada siang (dari 12:00 WIB) diatas bangunan dan sisi barat bangunan

Atap Photovoltaic:

Megggunakan teknologi solar panel memanfaatkan energi matahari menjadi listrik untuk digunakan pada bangunan.

Bentukan Selubung Bangunan

Bentukan selubung (struktur Utama) dengan dasar segitiga yang diadaptasi dari ornamen melayu. Bentuk ini merupakan kolaborasi struktur dengan budaya.

Baja Aliran Air

Megggunakan teknologi yang mengalirkan air hujan dari atap ke baja sebagai selubung dinding untuk pendinginan alami.

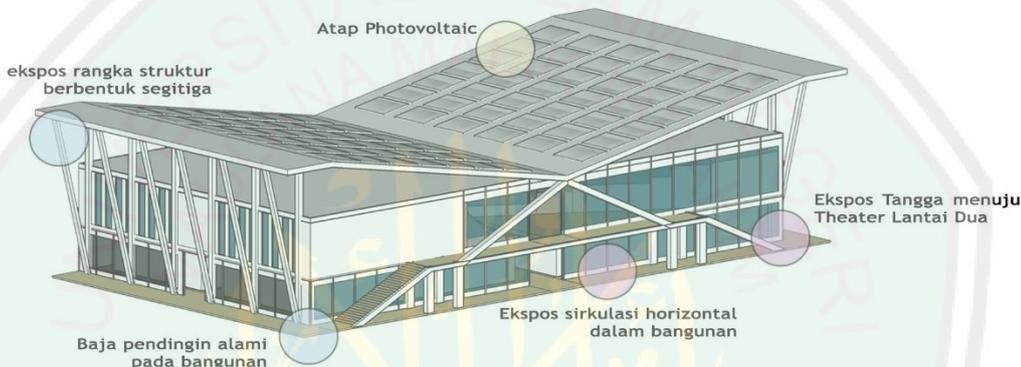
Kaca Thermochromic

Material kaca yang memiliki teknologi berganti warna sesuai keadaan sinar matahari agar ruangan tidak silau dan suhu terjaga.

Ekspos Sirkulasi

Penggunaan material kaca untuk mengekspos pergerakan dalam bangunan (sirkulasi vertikal dan horizontal)

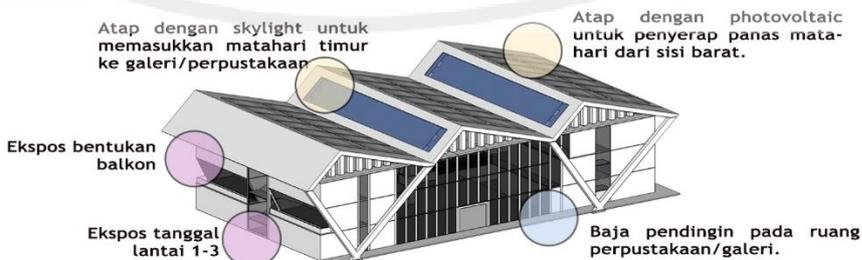
1. BANGUNAN SOSIAL TEKNOLOGI



2. BANGUNAN OLAHRAGA



3. BANGUNAN SENI DAN PERPUSTAKAAN



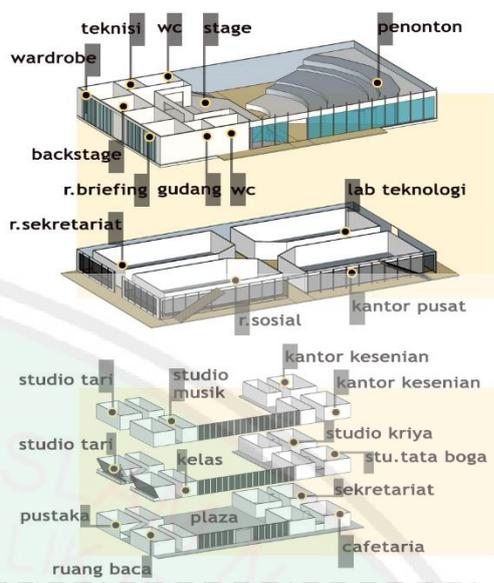
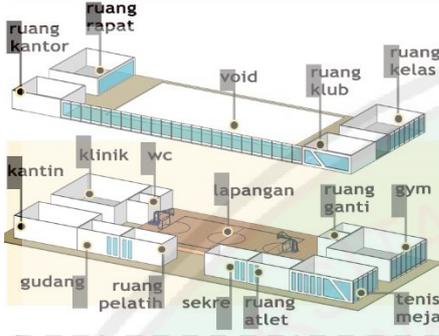
Gambar 5.3 Konsep Bangunan (sumber: Hasil Analisis, 2020)

5.4 Konsep Ruang

KONSEP RUANG

1. RUANG PADA BANGUNAN

PRINSIP :
 1. *Inside out and transparancy:* Penggunaan material kaca dan baja pada selubung bangunan serta pengeksposan kegiatan dalam ruang.
 2. *Structure exposure:* mengekspos dan memperlihatkan struktur pada ruang dengan dibantu oleh sistem pencahayaan/lampu (malam hari).

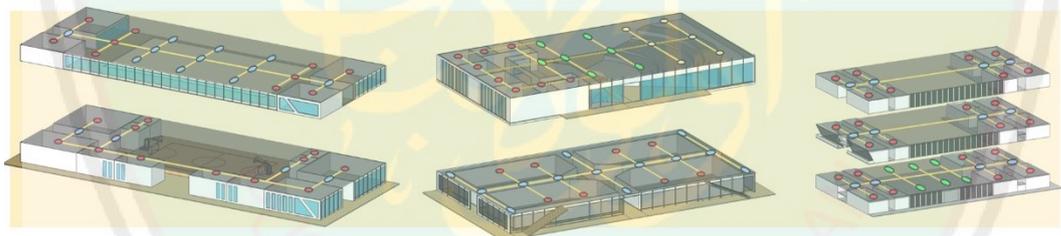


2. SISTEM PENCAHAYAAN

JENIS LAMPU (PENCAHAYAAN BUATAN):

- Smart LED downlight:** sebagai pencahayaan pada ruang kegiatan/ ruang kelas.
- Lampu sorot:** lampu khusus untuk pergelaran acara pada panggung theater dan galeri.
- Lampu TL LED:** Pencahayaan pada area sirkulasi antar ruang (koridor/lobby).

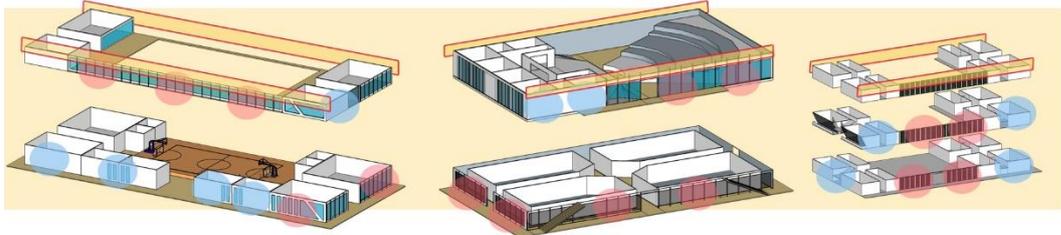
KONSEP PENCAHAYAAN:
Sirkulasi: Sepanjang area sirkulasi diberi pencahayaan untuk memberi kesan elegan dan modern.
Kaca bangunan: Pada area bangunan kesenian diberi pencahayaan dan warna khusus pada material dinding kaca supaya pembayangan di area galeri estetik.
Struktur baja: Mengekspos fasad berstruktur baja dengan lampu sorot warm untuk nilai estetika di malam hari.



3. SISTEM PENGHAWAAN

JENIS LAMPU (PENCAHAYAAN BUATAN):

- Ventilasi udara:** Ventilasi udara alami pada bagian atap (lantai 2 bangunan) yang di alirkan ke seluruh area ruangan pada bangunan.
- Bukaan jendela:** Bukaan berupa jendela aktif pada ruangan yang tidak menggunakan material dinding kaca penuh dengan sistem smart window yang dapat dibuka dengan smartphone (wifi) untuk memudahkan membuka di area yang sulit dijangkau.
- Sirkulasi udara:** pemberian beberapa jendela ventilasi pada area yang menggunakan material dinding kaca full dengan sistem wifi dan timer sehingga pada area yang tinggi tetap dapat terbuka.



Gambar 5.4 Konsep Ruang (sumber: Hasil Analisis, 2020)

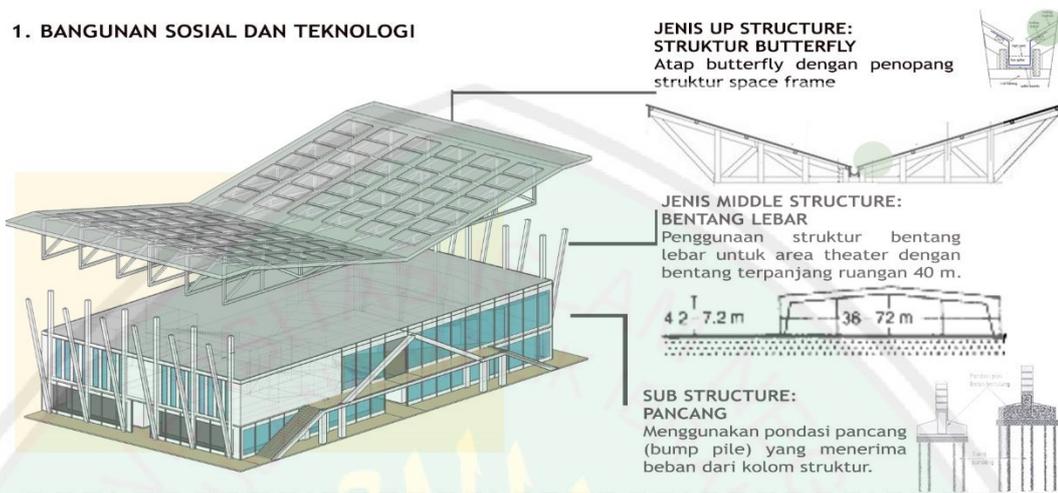
5.5 Konsep Struktur

KONSEP STRUKTUR

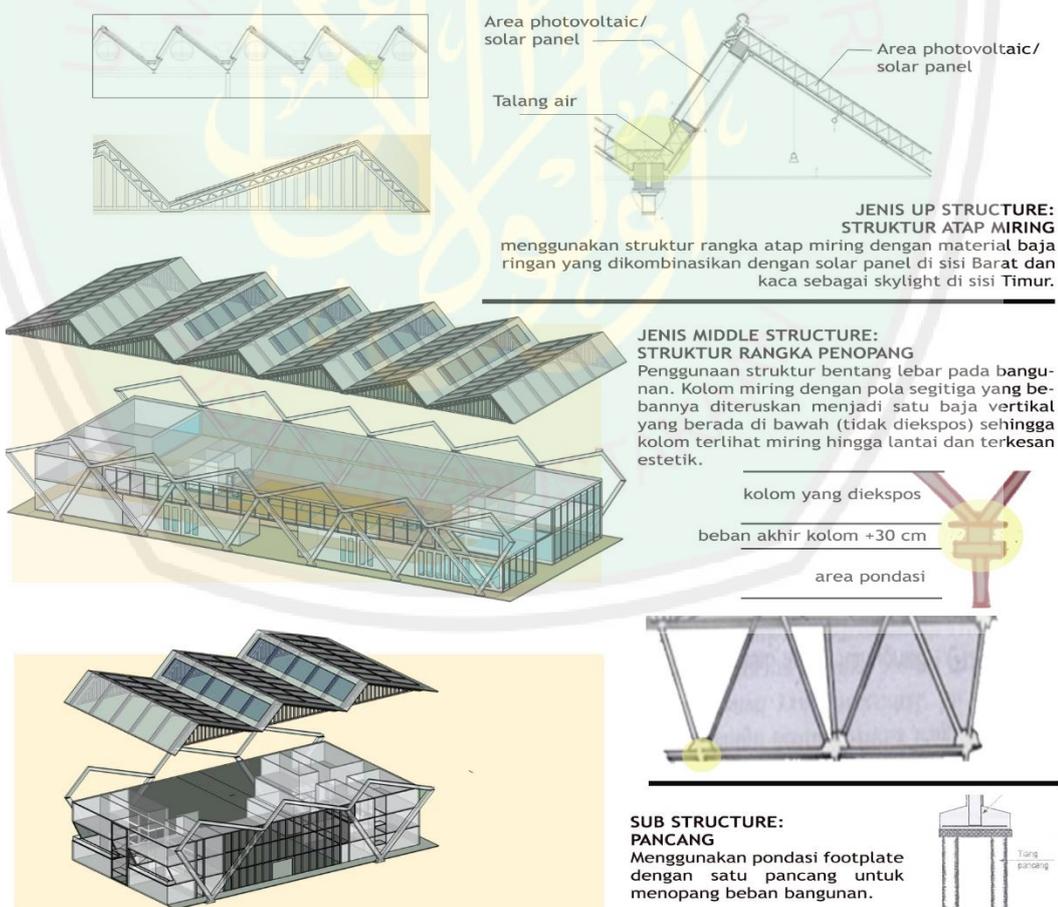
UP-MIDDLE-SUB STRUCTURE

1. *Structure exposure*: mengekspos dan memperlihatkan struktur pada bangunan dengan memamerkan rangka-rangka struktur bangunan menjadi nilai ektetika rancangan.
2. *Inside out and transparency*: Penggunaan dominan material kaca dan baja pada selubung bangunan

1. BANGUNAN SOSIAL DAN TEKNOLOGI



2. BANGUNAN SENI/PERPUSTAKAAN DAN OLAHRAGA



Gambar 5.4 Konsep Struktur (sumber: Hasil Analisis, 2020)

5.6 Konsep Utilitas

KONSEP UTILITAS
PLUMBING, LISTRIK, FIRE PROTECTION

Fleksible High Tech
1. *Structure exposure*: mengekspos dan memperlihatkan struktur pada bangunan dengan memamerkan rangka-rangka struktur bangunan menjadi nilai ektetika rancangan.

LISTRIK KAWASAN

Sumber: photovoltaic system dan listrik pusat (kota)

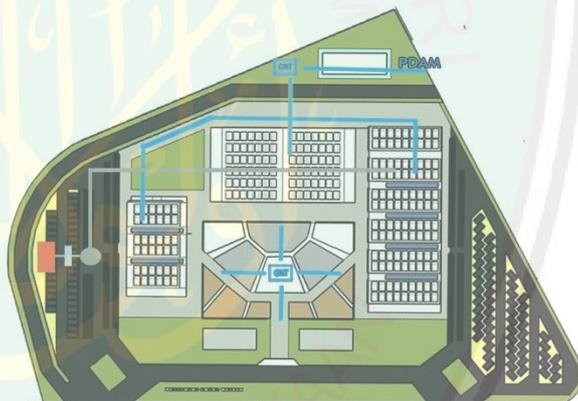
-  Power house (listrik dari pusat kota)
-  Area solar panel penghasil listrik
-  Rumah pembangkit (ada pada tiap bangunan)
-  Baterai penyimpan
-  Distribusi tegangan dalam pipa yang terdiri dari beberapa daluran



PLUMBING KAWASAN

AIR BERSIH KAWASAN
Air bersih yang didistribusikan ke bangunan berasal dari PDAM pada sisi utara tapak. Sumber air pada area taman outdoor berasal dari air hujan yang disimpan dan dijadikan sebagai sumber air di taman.

-  Posisi ground water tank
-  Aliran pipa air bersih



GREY WATER KAWASAN

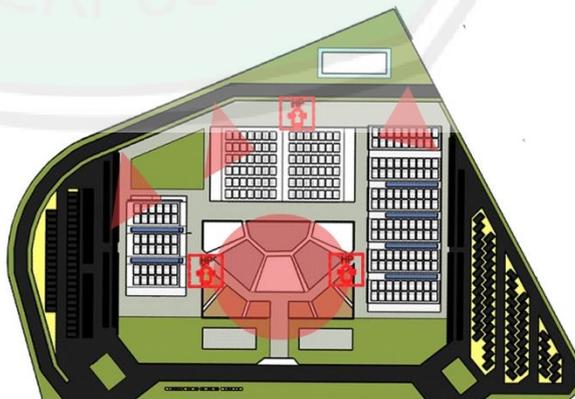
Penempatan septictank pada area taman parkir dekat dengan sirkulasi mobil utilitas.

-  Pipa saluran air kotor
-  Septictank
-  Sadimentasi
-  Resapan

SISTEM KEBAKARAN:

hydrant pillar dan outdoor hydrant box di tiga titik untuk mengantisipasi kebakaran pada tiga gedung utama.

-  hydrant pillar dan outdoor hydrant box di tiga titik untuk mengantisipasi kebakaran pada tiga gedung utama.
-  akses untuk mobil pemadam kebakaran menjangkau area bangunan pada tiap bangunan.
-  area berkumpul/ evakuasi yang jaraknya cukup aman apabila terjadi kebakaran pada gedung (di area plaza)



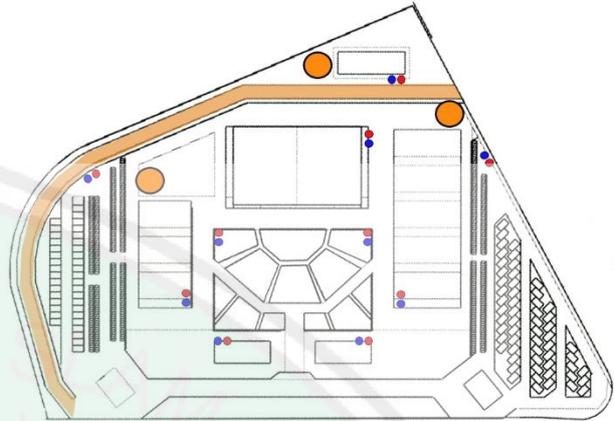
Gambar 5.5 Konsep Utilitas (sumber: Hasil Analisis, 2020)

KONSEP UTILITAS

SISTEM PERSAMPAHAN KAWASAN

SAMPAH PADA TAPAK

- Penyediaan akses/ titik penjemputan sampah di setiap gedung untuk kemudian diangkut oleh mobil sampah kota.
- sirkulasi khusus mobil sampah yang mengelilingi kawasan tapak agar kegiatan service/ utilitas tidak mengganggu kegiatan utama di kawasan rancangan.
- Pemilahan tempat sampah organik pada kawasan tapak yang selanjutnya akan diolah untuk menjadi pupuk tanaman di area kawasan rancangan. Sedang untuk sampah yang tidak dapat diolah akan dikumpulkan di TPS kawasan untuk diangkut oleh truk sampah.
- Tempat sampah anorganik untuk diolah oleh komunitas kerajinan.



PENGOLAHAN SAMPAH

Sampah pada tapak yang sudah terpilah (berdasarkan tempat sampah kemudian diolah. Sampah anorganik yang banyak dihasilkan (saat event dan hari biasa) seperti botol, sedotan, kertas, sterofoam, dll dikumpulkan dan dialihkan ke ruang studio kriya untuk diolah menjadi karya seni. Karya seni ini kemudian akan dipamerkan pada area galeri gedung kesenian.



SAMPAH ANORGANIK



PAMERAN/GALERI HASIL KERAJINAN KOMUNITAS



Gambar 5.6 Konsep Utilitas (sumber: Hasil Analisis, 2020)



BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Pengembangan Konsep Perancangan

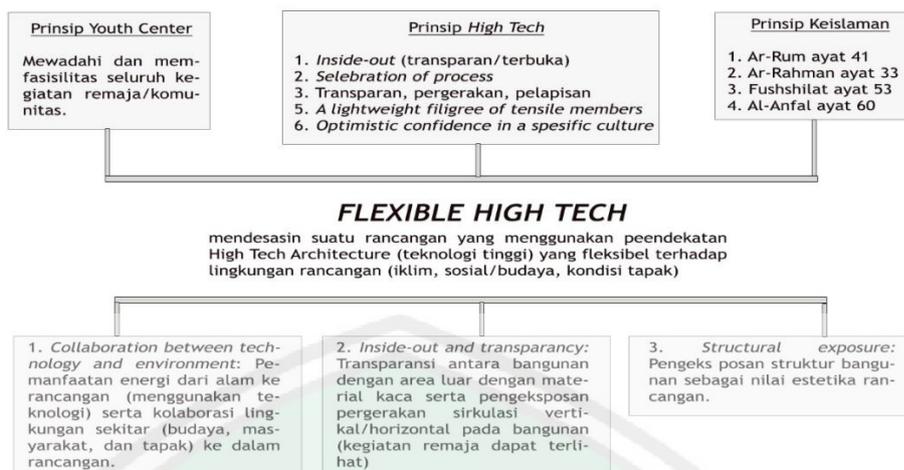
Pada sub bab pengembangan konsep dasar perancangan ini akan menjelaskan mengenai perubahan serta penerapan konsep yang digunakan dalam hasil rancangan. Pada konsep di bab sebelumnya terdapat beberapa aspek yang perlu diubah untuk menyesuaikan kebutuhan dalam perancangan gambar arsitektural rancangan.

6.1.1 Konsep Dasar Perancangan

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru bertujuan untuk mewadahi seluruh kegiatan remaja serta komunitas yang ada di Kota Pekanbaru untuk mengembangkan hobi dan *passion* mereka secara terarah di luar kegiatan sekolah. Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini sangat dibutuhkan, mengingat saat ini para remaja di kota ini memiliki berbagai macam kegiatan baik itu dalam bentuk komunitas, organisasi, maupun kegiatan pengembangan hobi secara individu. Kegiatan yang dimaksudkan memiliki klasifikasi dalam beberapa bidang, diantaranya bidang olahraga, bidang kesenian, dan bidang sosial dan teknologi.

Pada Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas ini, para remaja dapat melakukan kegiatan secara baik individu dan berkelompok (mengisi waktu luang), maupun dengan mengikuti pelatihan terjadwal bersama pelatih. Tidak hanya sebagai sarana kegiatan bagi komunitas dan remaja untuk mengembangkan *passion* mereka, perencanaan *Youth Center* di Kota Pekanbaru ini diharapkan juga dapat mengurangi adanya kegiatan/perilaku yang menyimpang dari remaja. Kegiatan menyimpang ini berupa tawuran, seks bebas, narkoba, geng motor, dll.

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru ini dirancang dengan menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur *High Tech* Norman Foster dan landasan-landasan keislaman yang mana dapat memberikan solusi desain yang sesuai dengan lokasi, pengguna dan objek yang dirancang. Dengan konsep *Flexible High Tech* ini, rancangan dalam seluruh Kawasan *Youth Center* ini memanfaatkan teknologi tinggi untuk memproses energi yang ada pada alam/tapak menjadi bermanfaat. Teknologi yang digunakan juga didesain secara modern dalam bangunan sehingga rancangan nantinya akan menjadi rancangan yang iconic dan sesuai dengan *image* atau *style* para remaja.



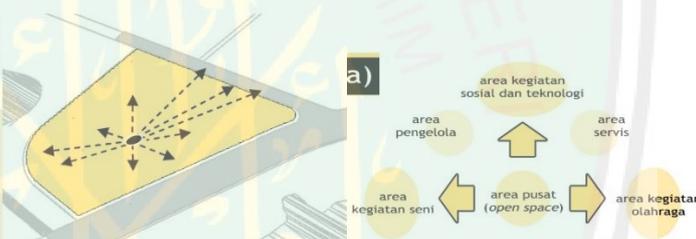
Gambar 6.1 Konsep dasar rancangan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.1.2 Konsep Tapak

1. Zoning dan Massing Tapak

Ide penyebaran massa dan zona kegiatan di dalam tapak perancangan adalah dengan membuat suatu area pusat/pengikat pada tengah tapak yang dapat digunakan oleh seluruh pengguna (semua kegiatan).

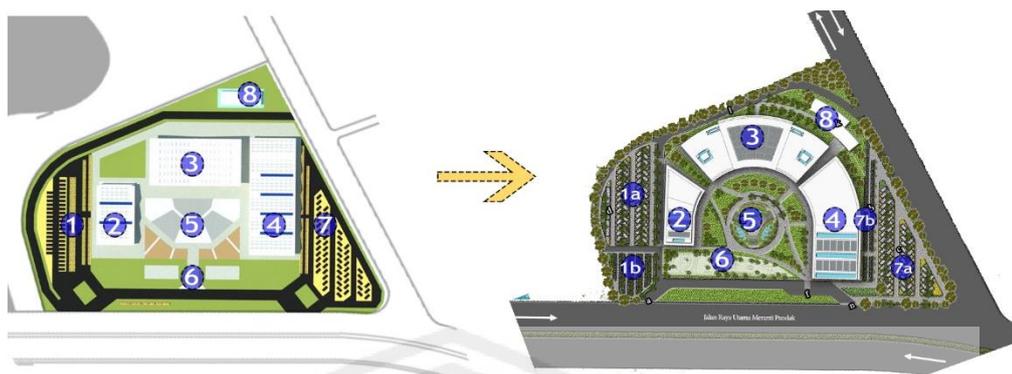
Prinsip: *Inside-out and Transparency*
Area pengikat berupa *open space/ruang komunal outdoor* dan taman. Seluruh massa bangunan berorientasi mengelilingi area pusat ini. Selain itu, seluruh kegiatan di setiap bangunan dapat terlihat dari area pusat ini.



Gambar 6.2 Konsep Massing
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Konsep penyebaran massa didalam tapak perancangan adalah membuat area pengikat/pusat pada tengah tapak yang digunakan sebagai pusat kegiatan outdoor. Prinsip *inside out and tranparancy* diterapkan dalam konsep zoning tapak, dimana seluruh kegiatan pada bangunan disekeliling plaza outdoor ini dapat dilihat dari area ini untuk memantau kegiatan para remaja.

Pada layouting tatanan dan zoning area tapak mengalami perubahan dari sebelumnya untuk lebih mengeksplor bentukan lanskap dan bangunan agar lebih fleksibel dan menarik. Namun perubahan hanya pada bentukan layouting kawasan menjadi lengkung, sedangkan untuk besaran luas kebutuhan area dan kedekatan antar area masih tetap sama.

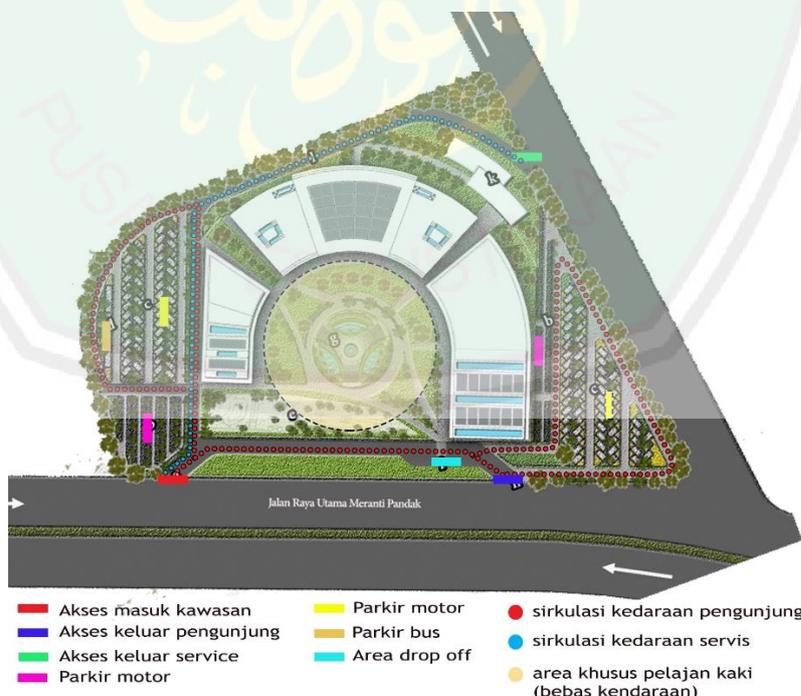


- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|
| 1a. Area parkir mobil | 4. Area bangunan olahraga |
| 1b. Area parkir motor | 5. Area pusat plaza outdoor |
| 2. Area bangunan seni | 6. Area skatepark |
| 3. Area bangunan sosial dan teknologi | 7a. Area parkir mobil |
| | 7b. Area parkir motor |

Gambar 6.3 Massing pada tapak rancangan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

2. Akses dan Sirkulasi

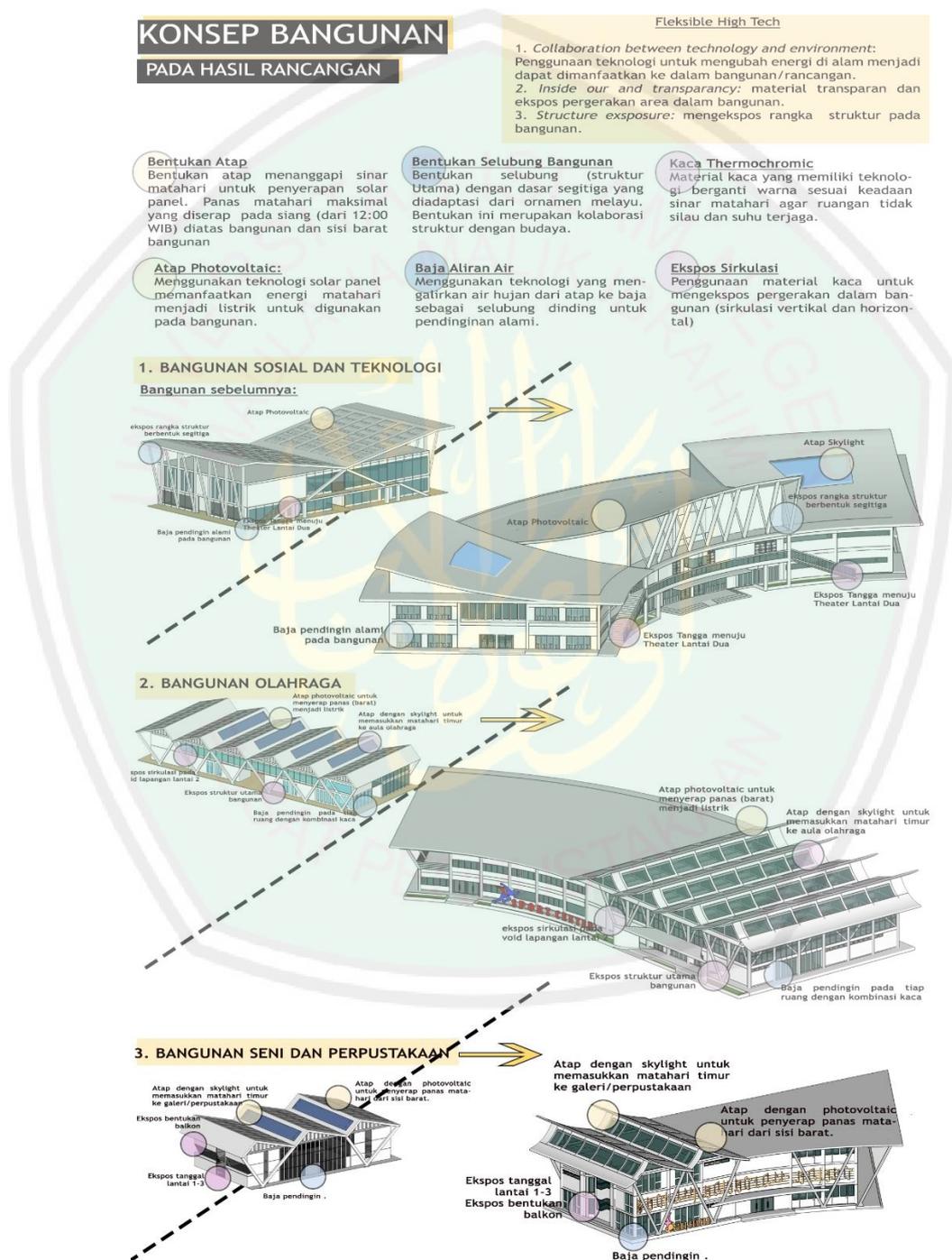
Akses utama pada tapak dapat dicapai dari jalan utama/arteri primer yang memiliki dua lajur (25 m/lajur) dan dipisahkan dengan median jalan. Sirkulasi dalam bangunan sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu sirkulasi kendaraan bermotor pengunjung, sirkulasi kendaraan utilitas, dan sirkulasi pejalan kaki (area khusus tanpa kendaraan bermotor). Pembedaan sirkulasi ini untuk kenyamanan kegiatan para remaja di kawasan rancangan. Untuk pengunjung dengan angkutan publik sendiri terdapat area dropoff yang pada depan kawasan.



Gambar 6.4 Akses dan sirkulasi Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.1.3 Konsep Bangunan Rancangan

Bentukan bangunan pada hasil rancangan sendiri mengalami perubahan dari bab sebelumnya, namun masih menggunakan prinsip dan konsep utama yang sama. Perubahan ini didasari dengan adanya perubahan layouting serta perhitungan denah pada rancangan sehingga bentukan yang ada menyesuaikan. Bentuk atap tetap memiliki landasan yang sama dengan bentukan sebelumnya.



6.1.4 Konsep Struktur

KONSEP STRUKTUR

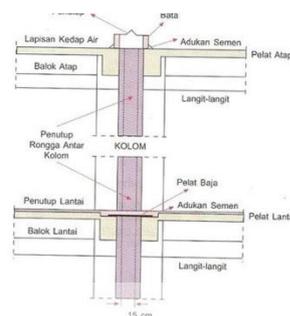
SISTEM DILATASI & MATERIAL

1. SISTEM DILATASI BANGUNAN

DILATASI DENGAN 2 KOLOM:

Penggunaan sistem dilatasi pada bangunan olahraga dan sosial-teknologi yang memiliki panjang lebih dari 60 m untuk meminimalisir adanya efek kerusakan struktur secara menyeluruh atau efek dari gempa bumi.

Sistem dilatasi yang diterapkan pada rancangan ialah dilatasi dengan 2 kolom yang digunakan untuk bangunan linear atau memanjang.



DILATASI SOSIAL DAN TEKNOLOGI:

Dilatasi pada bangunan sosial dan teknologi membagi tiga area bangunan dengan jarak antar kolom dilatasi 20 cm & penutup rongga kolom.

DILATASI BANGUNAN OLAHRAGA:

Dilatasi bangunan olahraga membagi dua area bangunan dengan jarak antar kolom dilatasi 15 cm dan penutup rongga antar kolom.



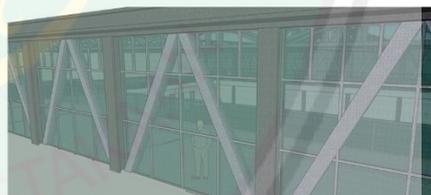
Dilatasi pada bangunan sosial tekno membagi area teater dan area persiapan.



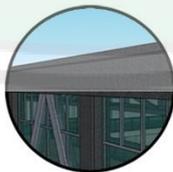
2. MATERIAL STRUKTUR BANGUNAN

MATERIAL KOLOM DAN BALOK

Struktur kolom dan balok menggunakan material baja WF 588 x 300 x 12 x 20 mm - 12 M



BAJA WF PADA KOLOM



BAJA WF PADA BALOK



MATERIAL BAJA RINGAN

Penggunaan material baja ringan pada ekspos struktur yang mengikat dinding kaca.

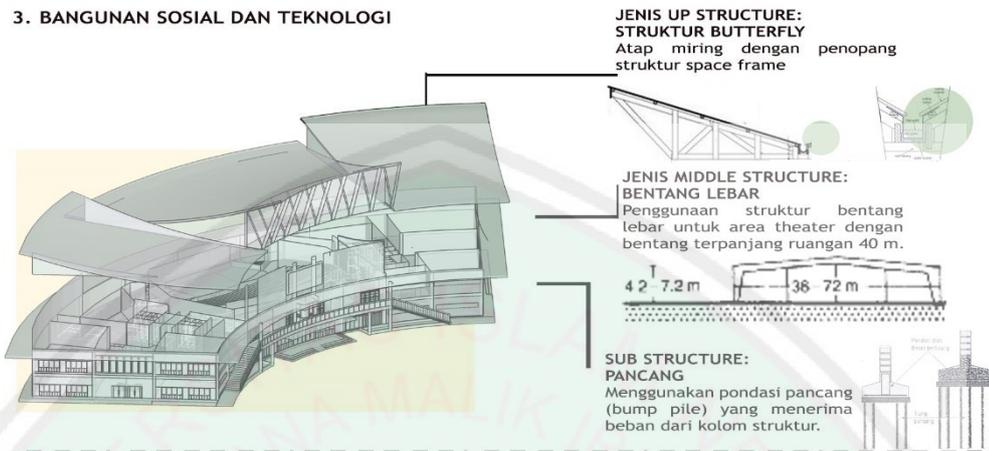
Gambar 6.6 Konsep Struktur
Sumber: Hasil rancangan, 2020

KONSEP STRUKTUR

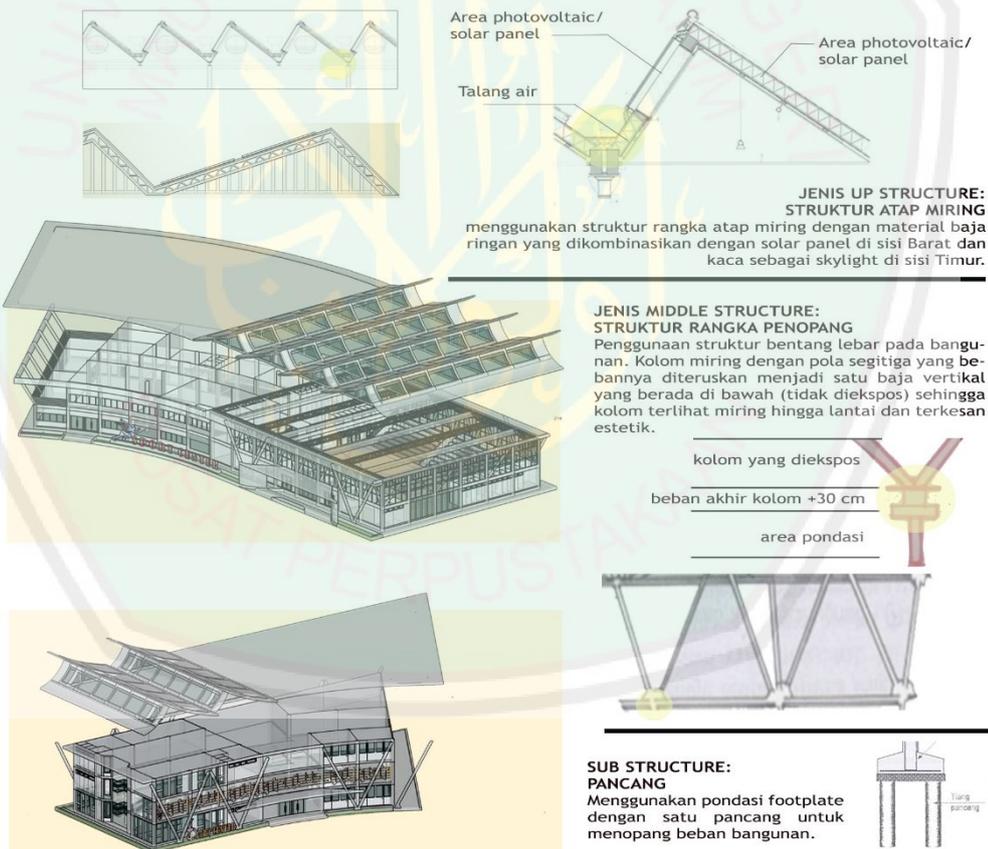
UP-MIDDLE-SUB STRUCTURE

1. *Structure exposure*: mengekspos dan memperlihatkan struktur pada bangunan dengan memamerkan raka-rangka struktur bangunan menjadi nilai estetika rancangan.
2. *Inside out and transparancy*: Penggunaan dominan material kaca dan baja pada selubung bangunan

3. BANGUNAN SOSIAL DAN TEKNOLOGI



4. BANGUNAN SENI/PERPUSTAKAAN DAN OLAHRAGA



Gambar 6.7 Konsep Struktur
Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.1.5 Konsep Ruang

KONSEP RUANG

1. RUANG PADA BANGUNAN

PRINSIP :
 1. *Inside out and transparancy:* Penggunaan material kaca dan baja pada selubung bangunan serta pengeksposan kegiatan dalam ruang.
 2. *Structure exposure:* mengekspos dan memperlihatkan struktur pada ruang dengan dibantu oleh sistem pencahayaan/lampu (malam hari).

JENIS BUKAAN BANGUNAN



Ventilasi udara:
 Ventilasi udara alami pada bagian atap (lantai 2 bangunan) yang di alirkan ke seluruh area ruangan pada bangunan.



Bukaan jendela:
 Bukaan berupa jendela aktif pada ruangan yang tidak menggunakan material dinding kaca penuh dengan sistem smart window yang dapat dibuka dengan smartphone (wifi) untuk memudahkan membuka di area yang sulit dijangkau.



Sirkulasi udara:
 pemberian beberapa jendela ventilasi pada area yang menggunakan material dinding kaca full dengan sistem wifi dan timer sehingga pada area yang tinggi tetap dapat terbuka.

JENIS LAMPU (PENCAHAYAAN BUATAN):



Smart LED downlight: sebagai pencahayaan pada ruang kegiatan/ruang kelas.



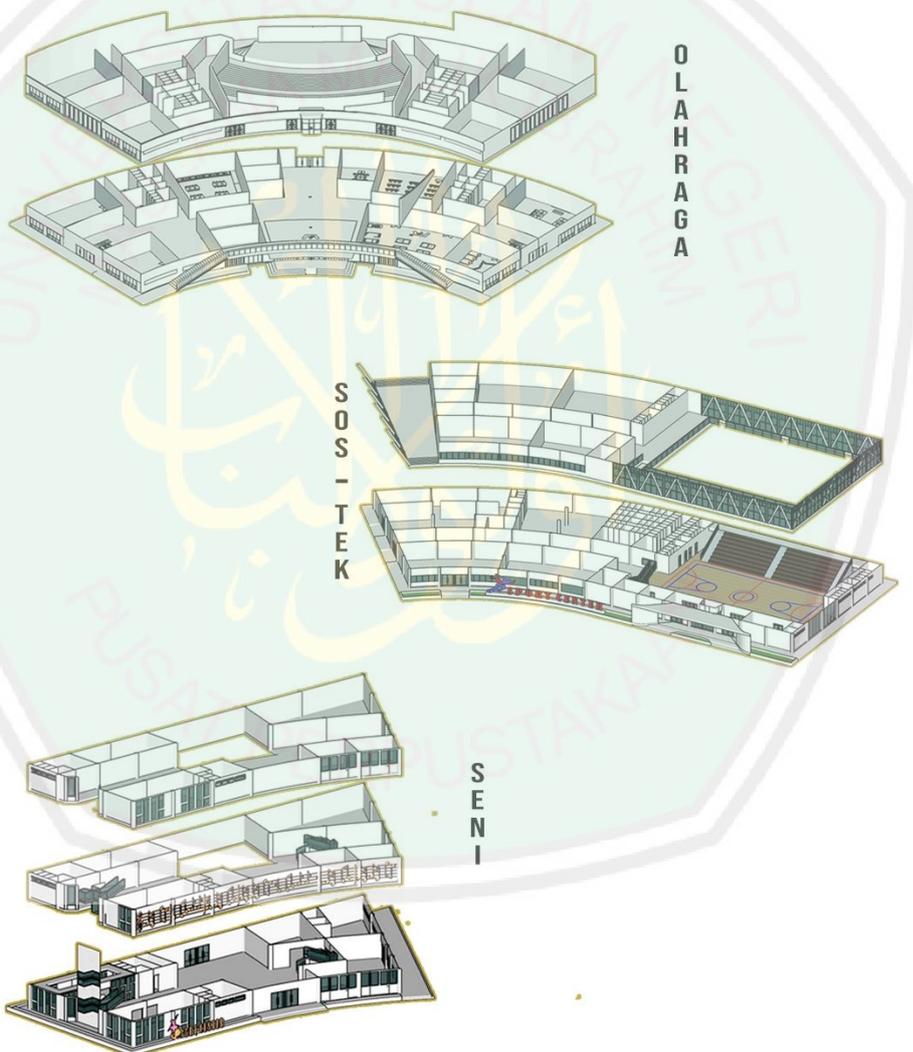
Lampu sorot: lampu khusus untuk pertunjukan acara pada panggung theater dan galeri.



LED downlight: sebagai pencahayaan pada area theater dan galeri/plaza.



Lampu TL LED: Pencahayaan pada area sirkulasi antar ruang (koridor/lobby).



Gambar 6.8 Konsep Ruang
 Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.1.6 Konsep Utilitas

KONSEP UTILITAS

PLUMBING, LISTRIK, FIRE PROTECTION

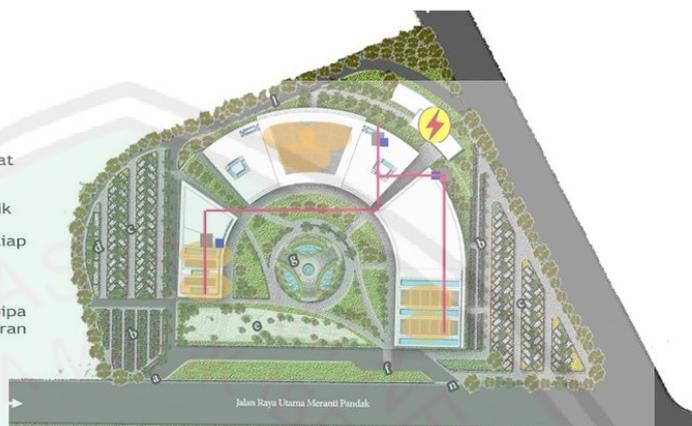
Fleksible High Tech

1. *Structure exposure*: mengekspos dan mempertahankan struktur pada bangunan dengan memamerkan rangka-rangka struktur bangunan menjadi nilai ektetika rancangan.

LISTRIK KAWASAN

Sumber: photovoltaic system dan listrik pusat (kota)

-  Power house (listrik dari pusat kota)
-  Area solar panel penghasil listrik
-  Rumah pembangkit (ada pada tiap bangunan)
-  Baterai penyimpanan
-  Distribusi tegangan dalam pipa yang terdiri dari beberapa daluran



PLUMBING KAWASAN

AIR BERSIH KAWASAN

Air bersih yang didistribusikan ke bangunan berasal dari PDAM pada sisi utara tapak. Sumber air pada area taman outdoor berasal dari air hujan yang disimpan dan dijadikan sebagai sumber air di taman.

-  Posisi ground water tank
-  Aliran pipa air bersih

GREY WATER KAWASAN

Penempatan septictank pada area taman parkir dekat dengan sirkulasi mobil utilitas.

-  Pipa saluran air kotor
-  Septictank
-  Sadimentasi
-  Resapan



SISTEM KEBAKARAN:

hydrant pillar dan outdoor hydrant box di tiga titik untuk mengantisipasi kebakaran pada tiga gedung utama.

-  hydrant pillar dan outdoor hydrant box di tiga titik untuk mengantisipasi kebakaran pada tiga gedung utama.

akses untuk mobil pemadam kebakaran menjangkau area bangunan pada tiap bangunan.

-  area berkumpul/ evakuasi yang jaraknya cukup aman apabila terjadi kebakaran pada gedung (di area plaza)

- 
- 
- 
- 



Gambar 6.9 Konsep Bangunan

Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.2 Hasil Rancangan

Hasil rancangan yang akan dijabarkan pada bab enam ini merupakan hasil dari output konsep pada sub bab 6.1 sebelumnya dimana hasil desain sudah menampilkan hasil gambar rancangan yang matang.. Berikut ini hasil rancangan Kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru.

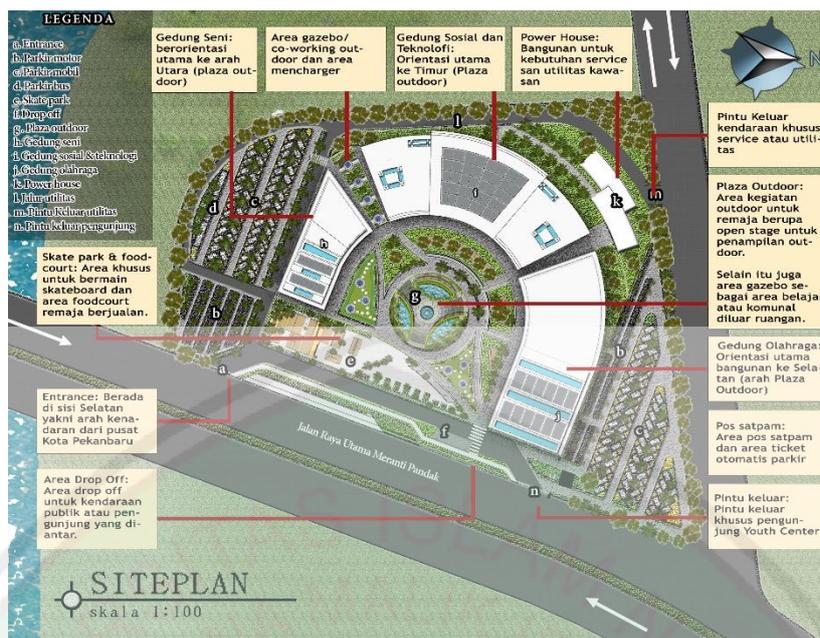
6.2.1 Hasil Rancangan Kawasan

Hasil rancangan pada Kawasan meliputi massing atau penataan area bangunan (Bangunan: Gedung olahraga, Gedung kesenian, Gedung sosial dan teknologi, dan *power house*). Selain penataan bangunan juga penataan area sirkulasi dan parkir serta area yang memfasilitasi kegiatan *outdoor* para remaja seperti *skate park*, *plaza outdoor*, *gazebo* dan ruang terbuka hijau/taman.

1. *Siteplan* dan *Layoutplan*

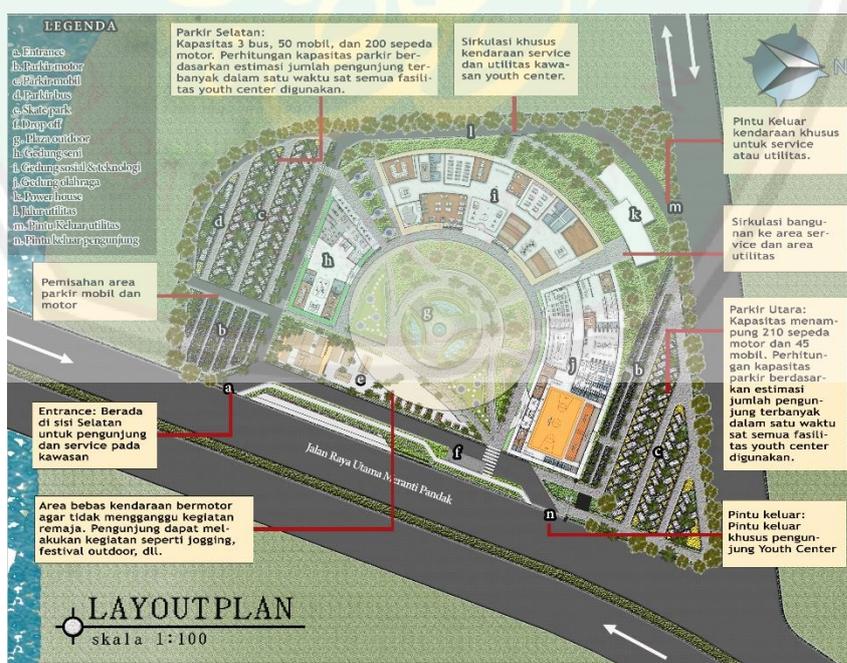
Rancangan zoning pada tapak menggunakan pola terpusat dimana terdapat area pengikat berupa plaza untuk kegiatan *outdoor*. Seluruh bangunan utama (Gedung olahraga, Gedung kesenian, Gedung social dan teknologi) kemudian diposisikan mengelilingi area plaza *outdoor* ini. Seluruh kegiatan yang bersifat publik dan pergerakan disetiap bangunan dapat terlihat dari area ini sehingga prinsip dari *tranparancy* dan *inside-out* pada bangunan dapat tersampaikan, dimana pergerakan dalam bangunan dijadikan sebagai nilai estetika rancangan yang hidup. Area plaza *outdoor* ini dapat digunakan untuk kegiatan festival musik luar ruangan atau *open performing art*, gazebo yang dapat digunakan untuk area belajar *outdoor*/istirahat, area *skate park* dan area taman. Pada area plaza dan bangunan ini dikonsepskan menjadi area bebas kendaraan bermotor.

Selanjutnya untuk pintu masuk dan pintu keluar pengunjung memiliki akses yang berbeda. Area sirkulasi kendaraan pengunjung dengan kendaraan utilitas dibedakan untuk kenyamanan pengunjung. Untuk area parkir diposisikan di area Utara dan Selatan sehingga pengunjung dapat parkir di kedua area sesuai dengan akses terdekat pada bangunan yang akan di tuju.



Gambar 6.10 Siteplan Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Selanjutnya, pada layoutplan kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas ini, akses antar bangunan satu dengan yang lain di mudahkan dengan adanya site entrance di setiap bangunan yang berdekatan dengan bangunan lainnya. Akses side entrance dari bangunan seni terhubung ke side entrance pada bangunan sosial dan teknologi. Selanjutnya akses side entrance pada bangunan olahraga terhubung ke side entrance pada bangunan sosial dan teknologi disisi yang berbeda. Untuk akses utilitas, terdapat back entrance disetiap bangunan.



Gambar 6.11 Layoutplan Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

2. Tampak Kawasan

Tampak kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) berupa penataan kawasan baik itu bangunan maupun area luar bangunan yang dilihat dari sisi depan dan samping. Pada tampak kawasan, tujuan dan prinsip dari konsep *flexible high tech* tersampaikan pada visual rancangan. Dimana rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas ini tidak hanya terlihat *iconic* dengan bentukan atap dan pengeksposan material, namun juga dapat dilihat secara langsung penggunaan teknologi seperti solar panel dan kaca *thermochromic* dalam rancangan.



Gambar 6.12 Tampak Depan Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Selanjutnya, pada tampak samping kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas ini, dapat terlihat bentukan lengkungan atap yang seorientasi pada ketiga bangunan utama. Bentuk atap ini menerapkan prinsip *collaboration between technology and environment*, dimana atap miring yang menghadap sisi barat tampak memiliki bidang yang lebih luas untuk penempatan solar panel. Solar panel digunakan untuk memanfaatkan intensitas cahaya matahari yang terbilang tinggi di Kota Pekanbaru, menjadi energi listrik pada setiap bangunan. Sedangkan atap miring yang menghadap sisi timur menggunakan *skylight* atau material kaca untuk akses pencahayaan alami pada bangunan yang memiliki ruang publik dibawahnya.



Gambar 6.13 Tampak Samping Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

3. Potongan Kawasan

Pada potongan A-A' bangunan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas ini, terlihat pengeksposan struktur pipa baja ringan untuk mengalirkan air hujan menuju ground tank. Penggunaan media baja untuk mengalirkan air hujan ini dimaksudkan untuk penghawaan alami dalam bangunan disaat cuaca panas. Air hujan ini kemudian ditujukan langsung ke ground tank water untuk kebutuhan plumbing pada kawasan rancangan.



Gambar 6.14 Potongan A-A' Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

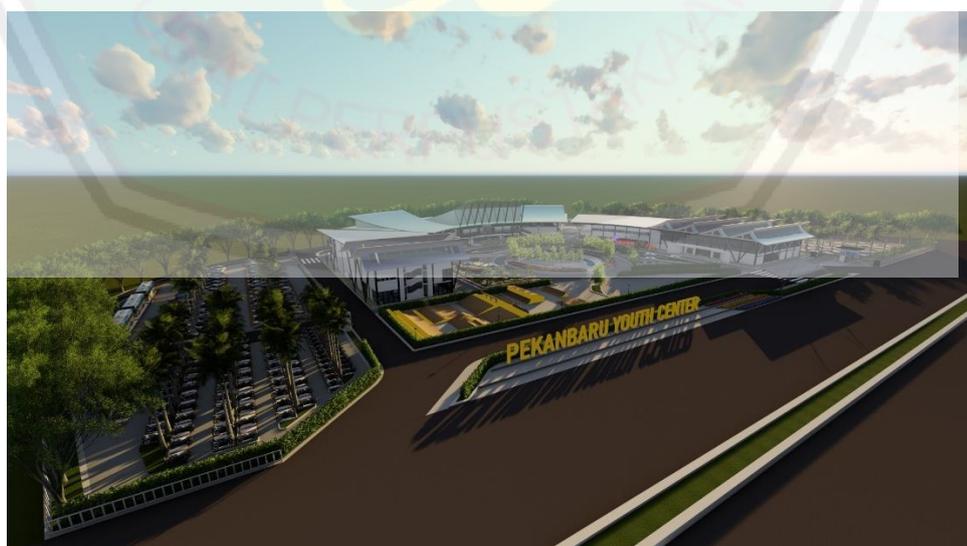
Selanjutnya, pada potongan B-B' juga terlihat pengeksposan rangka atap pada setiap bangunan yang nantinya menjadi nilai estetika pada interior bangunan itu sendiri.



Gambar 6.15 Potongan B-B' Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

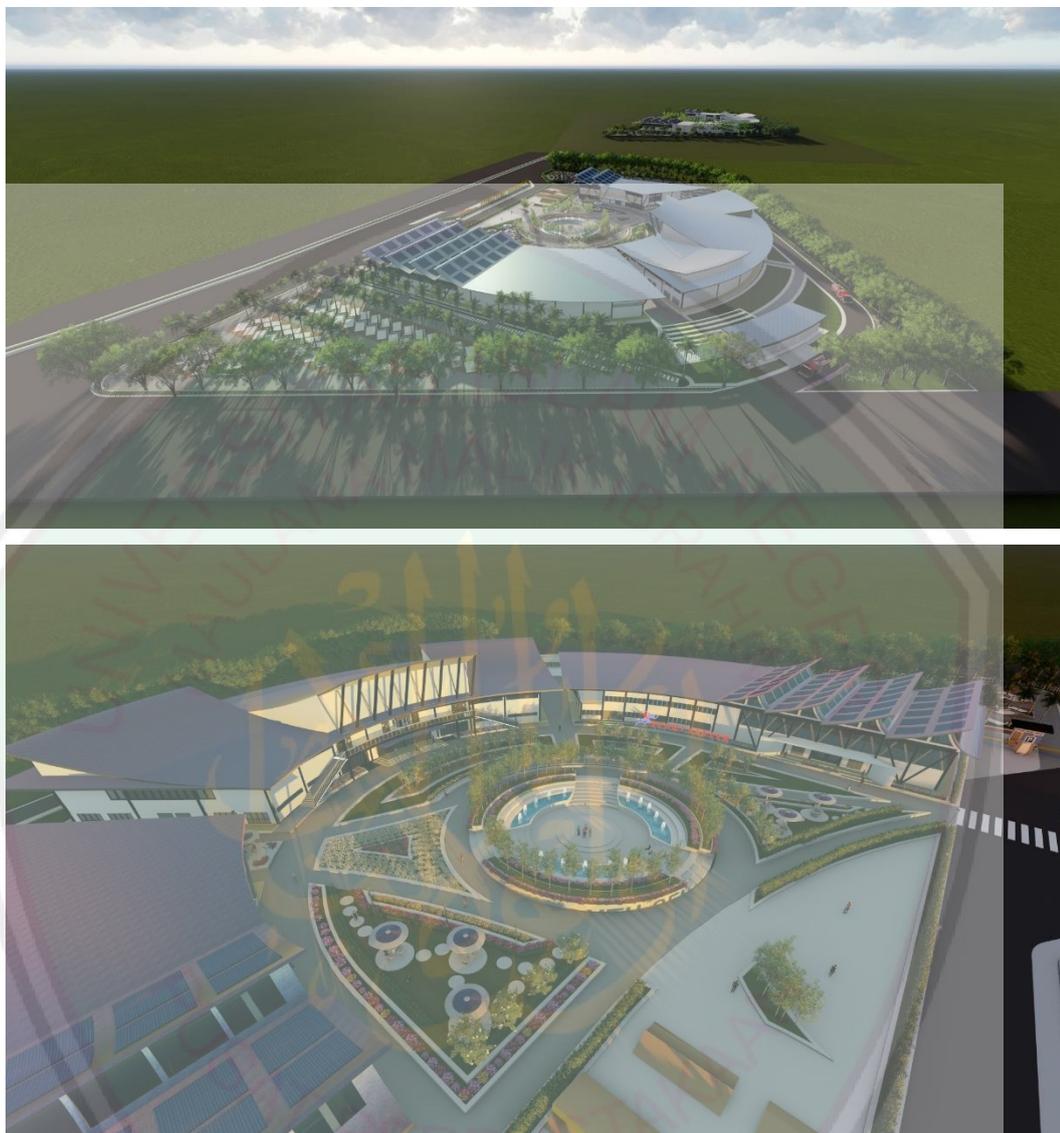
4. Perspektif Kawasan

Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini dibangun pada area perluasan Kota Pekanbaru yang mana telah memiliki tata aturan pembangunan per lahannya. Kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas dibangun untuk menyediakan wadah yang nyaman bagi para remaja untuk berkegiatan. Untuk itu, pada perspektif kawasan yang telah dirancang, dapat terlihat adanya area transisi antara kawasan rancangan dengan area disekitar tapak berupa ruang hijau. Area ini berfungsi sebagai peredam kebisingan sehingga kegiatan masyarakat dari luar tapak tidak mengganggu para remaja yang tengah beraktifitas.



Gambar 6.16 Perspektif Kawasan Mata Manusia
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Selain itu, pada area depan kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) ini disediakan pula *drop off* kendaraan public atau pengunjung yang diberi area teduk kenyamanan pengguna saat menunggu atau datang ke kawasan rancangan.



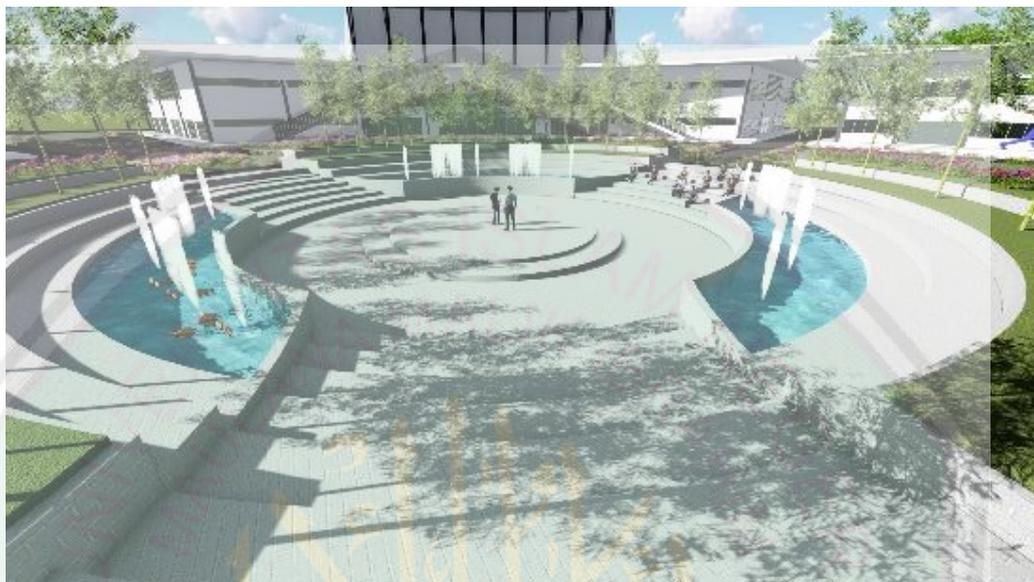
Gambar 6.17 Perspektf Kawasan Mata Burung
Sumber: Hasil rancangan, 2020

5. Detail Lanskap

a. Detail Plaza *Outdoor*

Plaza *outdoor* sebagai pengikat seluruh kegiatan dalam rancangan berada dipusat kawasan. Plaza ini dapat difungsikan sebagai area *performing art* yang sifatnya terbuka, seperti penampilan festival musik dan seni *outdoor*, pameran dengan konsep *outdoor*, dan penampilan-penampilan lain yang biasanya lebih bersifat insidental dari para remaja sendiri.

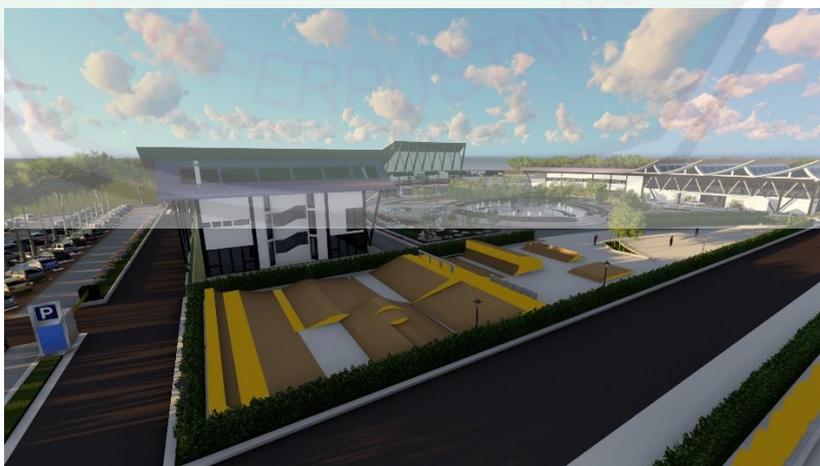
Area plaza *outdoor* ini didesain *flexible*, dimana terdapat undakan atau tangga yang juga berfungsi sebagai area duduk penonton serta terdapat pusat menyerupai *mini stage* ditengah yang memiliki ketinggian lebih rendah sehingga dapat dilihat oleh seluruh penonton. Area ini juga diberikan vegetasi dan kolam untuk meminimalisir panas matahari.



Gambar 6.18 Detail Plaza Outdoor
Sumber: Hasil rancangan, 2020

b. Detail Skate Park

Fasilitas *skatepark* di area depan kawasan disediakan untuk area olahraga *skateboarding* para remaja dan komunitas yang memiliki hobi bermain *skateboard*. Selain terdapat arena jalur khusus untuk bermain *skateboard*, area ini juga memiliki ruang hijau untuk beristirahat dan olahraga ringan seperti *jogging* dsb.



Gambar 6.19 Detail Area Skatepark
Sumber: Hasil rancangan, 2020

c. Detail *Parking Area*

Penyediaan area parkir di kawasan rancangan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) didasarkan pada perhitungan jumlah pengunjung apabila semua fasilitas utama pada bangunan dan area outdoor digunakan (1800 orang). Penggunaan rambu-rambu lcd pengarah pada area parkir untuk memudahkan pengunjung serta pengaturan parkir agar lebih fleksibel sesuai jumlah pengunjung yang datang.



Gambar 6.20 Area Parkir Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

d. Detail *Gazebo*

Penyediaan area area gazebo sebagai open co-working space di area taman untuk memudahkan para pengunjung yang ingin menghabiskan waktu luang secara personal. Area gazebo ini dilengkapi dengan material atap solar panel sehingga dapat menyediakan listrik di tiap gazebonya. Terdapat tiga area gazebo yang tersebar dalam Kawasan.



Gambar 6.21 Area Gazebo Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

e. Detail Drop Off

Area drop off di sisi depan Kawasan untuk fasilitas penurunan penumpang diberi area teduh dan juga garis *zebra cross* untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung.



Gambar 6.22 Area Parkir Kawasan
Sumber: Hasil rancangan, 2020

f. Detail Food Court outdoor

Area *foodcourt outdoor* yang disediakan untuk para remaja menjual dan membeli makanan di area *youth center*.



Gambar 6.23 foodcourt
Sumber: Hasil rancangan, 2020

6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan

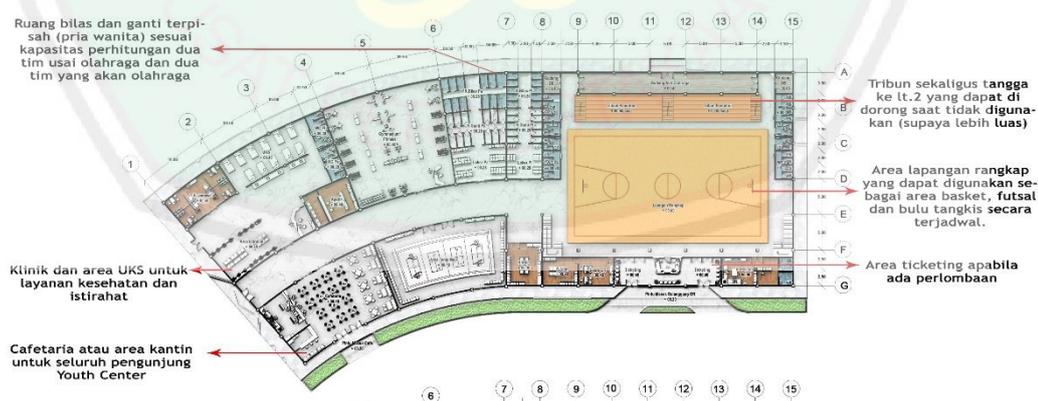
1. Bangunan Olahraga

Bangunan olahraga pada rancangan dimaksudkan untuk sarana pengembangan hobi dan *passion* para remaja maupun komunitas di bidang olahraga. Bangunan olahraga ini terdiri dari dua lantai dengan fasilitas utama berupa lapangan rangkap sebagai area latihan dan pertandingan.

a. Denah Bangunan Olahraga

Pada lantai satu difokuskan untuk area-area fasilitas yang dapat diakses publik, seperti lapangan rangkap (basket, futsal, bulu tangkis), area fitness, ruang bermain tenis meja, serta ruang ganti dan bilas untuk para atlet. Ruang bilas ini sendiri disesuaikan dengan jumlah estimasi dua grup selesai bermain dan akan bermain, dikarenakan system pemakaian lapangan rangkap sesuai jadwal.

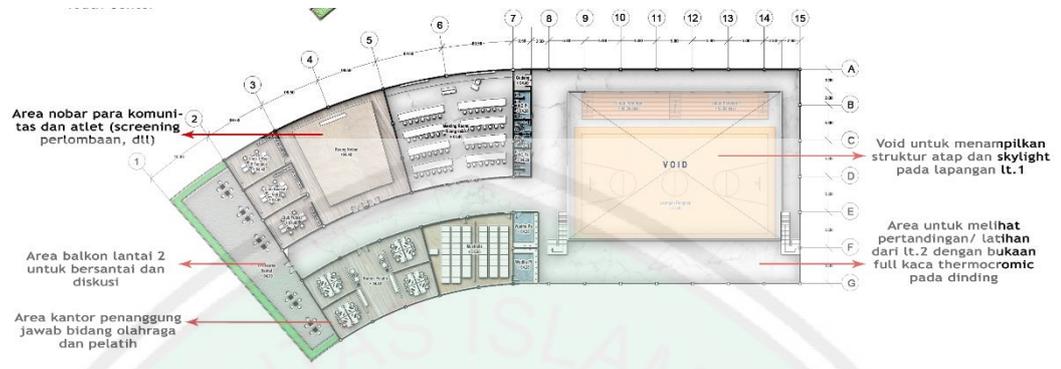
Selain fasilitas olahraga yang telah disebutkan sebelumnya, pada lantai satu juga terdapat area klinik dan UKS untuk fasilitas kesehatan. Disediakan pula area ruang loker atlet dan ruang pelatih. Lalu juga terdapat *cafeteria* untuk area makan pengunjung *Youth Center*. Pada area lantai satu dapat diakses oleh seluruh pengunjung.



Gambar 6.24 Denah Lt.1 Gedung Olahraga
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Selanjutnya, untuk area lantai dua lebih bersifat khusus dimana ruang-ruangan yang berada di lantai dua untuk kantor para pelatih dan juga ruang sekretariat komunitas-

komunitas olahraga. Fasilitas musholla dan juga ruang pertemuan juga berada di lantai dua. Untuk akses menuju lantai dua sendiri terdapat tangga dan juga area tribun yang bisa langsung ke lantai dua. Selain itu, karena adanya void pada area lapangan rangkap, kegiatan di lapangan rangkap dapat terlihat dari lantai dua.



Gambar 6.25 Denah Lt.2 Gedung Olahraga
Sumber: Hasil rancangan, 2019

b. Tampak Bangunan Olahraga

Pada tampak depan bangunan olahraga, prinsip *inside-out and transparency* diterapkan pada bagian timur bangunan tepat pada posisi lapangan rangkap. Penggunaan material kaca sebagai dinding bangunan guna mengekspos kegiatan latihan pada lapangan. Sedangkan pada area yang tidak bersifat public seperti area ruang atlet dan ruang bilas diberi bukaan seperlunya.



Gambar 6.26 Tampak Depan Olahraga
Sumber: Hasil rancangan, 2019

Selanjutnya pada tampak samping bangunan (sisi menghadap timur), selain penggunaan material kaca pada dinding bangunan, juga digunakan material kaca untuk atap skylight sebagai pencahayaan pada bangunan. Penggunaan kaca berteknologi thermochromic memungkinkan bangunan tetap menjaga suhu dan silau didalam bangunan agar tetap terjaga dan nyaman.



Gambar 6. 27 Tampak Samping Olahraga
 Sumber: Hasil rancangan, 2019

c. Potongan Bangunan Olahraga

Pada potongan Gedung Olahraga dapat dilihat penerapan prinsip *structure exposure* pada bangunan dimana struktur penopang atap diekspos dalam interior dalam bangunan dan dijadikan sebagai nilai estetika dalam bangunan.



Gambar 6.28 Potongan A-A' Ged. Olahraga
 Sumber: Hasil rancangan, 2019



Gambar 6. 29 Potongan B-B' Ged. Olahraga
 Sumber: Hasil rancangan, 2019

d. Perspektif Bangunan Olahraga

Perspektif eksterior pada bangunan olahraga sebagai berikut:

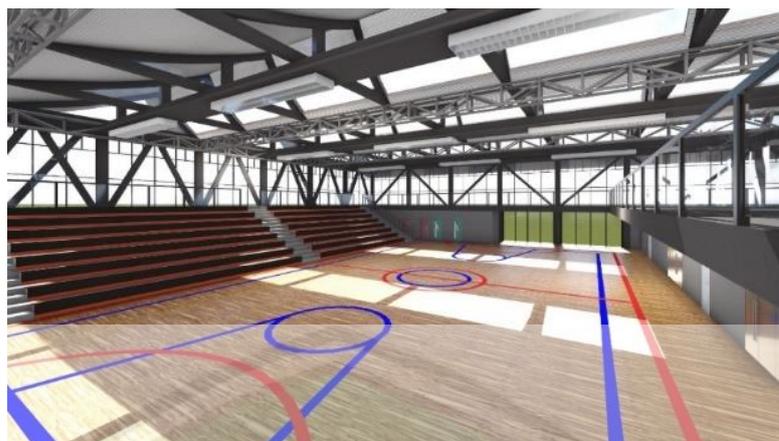


Gambar 6.30 Perspektif Eksterior Ged. Olahraga
Sumber: Hasil rancangan, 2019

e. Interior Bangunan Olahraga

Pengeksposan struktur dalam interior bangunan Gedung olahraga pada gambar dibawah ini:





Gambar 6.31 Perspektif Interior Lapangan Rangkap
Sumber: Hasil rancangan, 2020

f. Detail Arsitektural Bangunan Olahraga

Pada detail arsitektural ini dijelaskan detail struktur dan juga material pada Gedung olahraga. Penggunaan kolom segitiga ekspos serta material dinding bangunan.



Gambar 6.32 Detail Kolom
Sumber: Hasil rancangan, 2019



Gambar 6.33 Detail dinding
Sumber: Hasil rancangan, 2019

2. Bangunan Kesenian

Bangunan kedua yaitu bangunan kesenian yang terdiri dari tiga lantai. Bangunan ini berfungsi untuk memfasilitasi seluruh kegiatan di bidang seni, diantaranya seni lukis, seni musik, seni tari, seni kriya, tata boga, maupun jurnalistik. Pada bangunan kesenian ini terdapat ruangan komunal utama berupa galeri yang nantinya dapat difungsikan apabila terdapat *event* di bidang kesenian, seperti pameran, dsb.

a. Denah Bangunan Kesenian

Pada lantai satu terdapat ruangan utama yaitu galeri sebagai area pameran dan langsung memiliki akses keluar bangunan. Selanjutnya juga terdapat perpustakaan untuk para komunitas jurnalistik dan juga ruang tata boga untuk kelas memasak. Ruang kelas memasak langsung terhubung ke ruang dapur yang menyiapkan makanan untuk area

co-working space di lantai yang sama. Coworking space ini berkonsep seperti *cafeteria* namun lebih berfokus untuk area diskusi dan belajar. Selain itu, terdapat juga ruang *meeting* untuk kebutuhan rapat di Gedung kesenian.



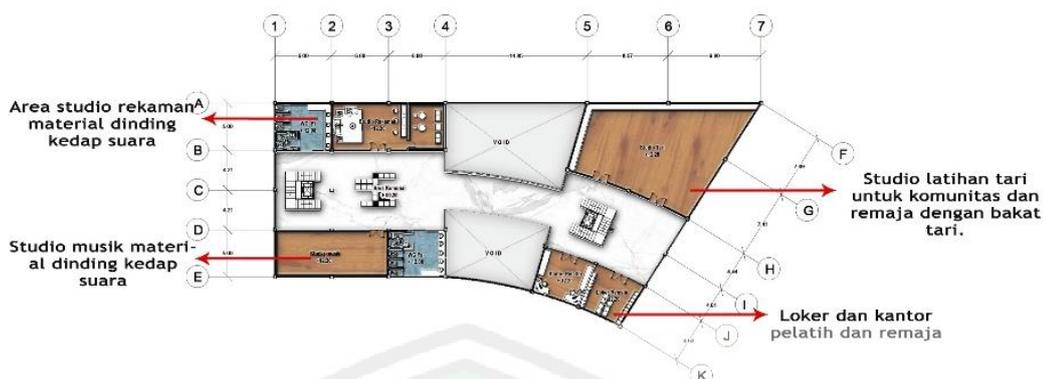
Gambar 6.34 Denah Lt.1 Ged. Seni
Sumber: Hasil rancangan, 2019

Pada area lantai dua gedung kesenian, terdapat beberapa fasilitas ruang, yaitu musholla, studio lukis, toilet, studio kriya, dan sekretariat komunitas dan juga ruang pada pelatih. Area lantai dua sendiri terbagi menjadi dua dengan dihubungkan dan void langsung ke arah galeri lantai satu. Pada ruang-ruang seperti musholla, studio lukis dan studio kriya material dinding yang dominan digunakan ialah kaca thermochromic untuk mengeskpos kegiatan para remaja.



Gambar 6.35 Denah Lt.2 Ged. Seni
Sumber: Hasil rancangan, 2019

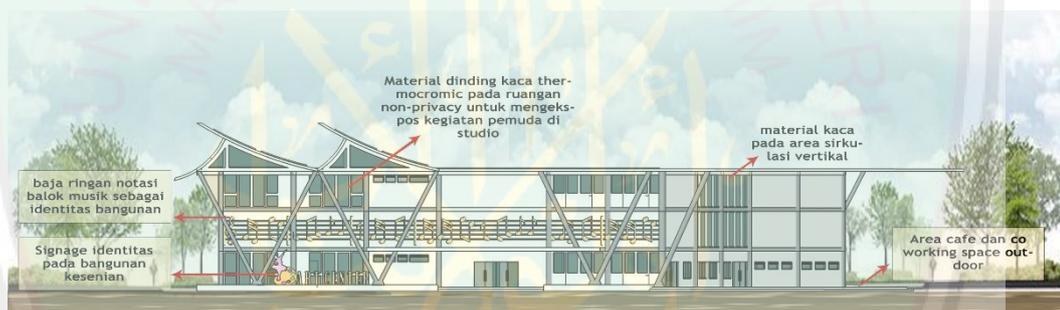
Selanjutnya, pada area lantai tiga, terdapat beberapa ruang diantaranya adalah studio music, studio rekaman, studio tari, ruang pelatih dan ruang sekretariat. Konsep ruang pada lantai tiga serupa dengan lantai dua, dengan pengeksposan berupa material dinding kaca pada ruangan studio musik dan studio tari.



Gambar 6.36 Denah Lt.3 Ged. Seni
Sumber: Hasil rancangan, 2019

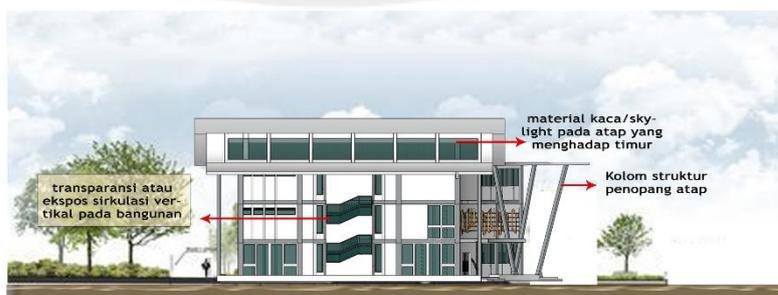
b. Tampak Bangunan Kesenian

Pada tampak bangunan kesenian, prinsip konsep *flexible high tech* tersampaikan secara visual. Dengan struktur kolom dan baja ringan yang diekspos pada bangunan, serta material kaca pada beberapa ruangan dan studio latihan, dan bentukan atap yang menjawab serta memanfaatkan sinar matahari ke dalam bangunan.



Gambar 6.37 Tampak Depan Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Dilihat dari tampak samping bangunan, pengeksposan sistem pergerakan vertikal manusia dalam bangunan (tangga dan lift) dari luar bangunan terlihat karena menggunakan material kaca. Pergerakan vertikal pada bangunan ini sesuai dengan prinsip *high tech* yang menjadikan pergerakan manusia dalam bangunan sebagai nilai estetika rancangan.



Gambar 6.38 Tampak Samping Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

c. Potongan Bangunan Kesenian

Pada potongan bangunan Gedung kesenian tampak sirkulasi vertikal menuju lantai satu dan lantai dua berada di dua titik untuk memberi kemudahan kepada pengguna. Penerapan atap solar panel dan *skylight* memiliki konsep yang sama dengan atap Gedung olahraga dikarenakan kedua bangunan ini memiliki orientasi yang sama.



Gambar 6.39 Potongan A-A' Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020



Gambar 6.40 Potongan B-B' Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

d. Perspektif Bangunan Kesenian

Pada gedung kesenian, identitas bangunan sendiri ditampilkan pada signage berupa tanda dan nama *art center* pada depan bangunan. Selain itu, ornamen notasi musik yang berada di fasad bangunan juga menambahkan kesan fungsi dan identitas dari bangunan tersebut.

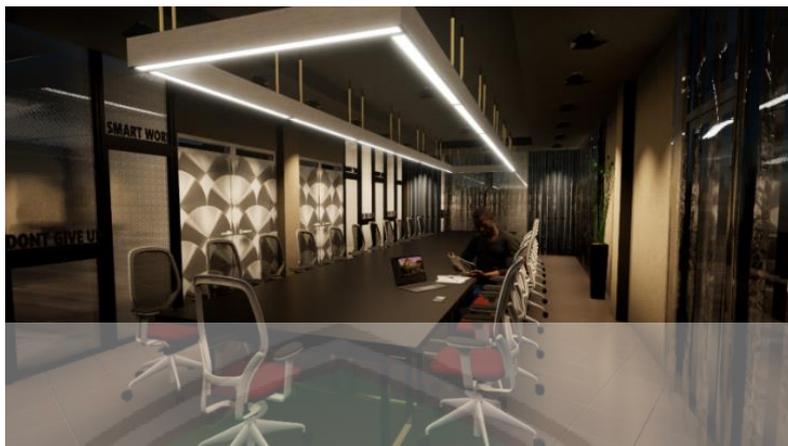
Pada bangunan ini terdapat pula area *co working outdoor* yang dapat difungsikan secara fleksibel untuk komunitas tata boga untuk menjual hasil masakannya dan untuk remaja lain sebagai wadah mengerjakan tugas dan makan.



Gambar 6.41 Perspektif Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

e. Interior Bangunan Kesenian





Gambar 6.42 Perspektif *Meeting Room* Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

f. Detail Arsitektural Bangunan Kesenian



Gambar 6.43 Detail Arsitektural Ged. Kesenian
Sumber: Hasil rancangan, 2020

3. Bangunan Sosial dan Teknologi

Bangunan ketiga yaitu bangunan sosial dan teknologi yang terdiri dari dua lantai. Bangunan ini terletak ditengah, di antara bangunan olahraga dan bangunan kesenian, sehingga bangunan ini dirancang sebagai point of view. Bangunan ini memiliki fungsi untuk memfasilitasi segala kegiatan remaja dan komunitas di bidang sosial dan teknologi.

a. Denah Bangunan Sosial dan Teknologi

Pada lantai satu bangunan social dan teknologi dikuskan sebagai fasilitas segala kegiatan pelatihan dan kantor (baik kantor pelatih dan penanggung jawab maupun kantor sekretariat para komunitas). Lantai satu terdiri dari beberapa ruang yang memiliki fungsi berbeda-beda, di antaranya: (1) Studio fotografi (untuk kebutuhan foto pemuda dan untuk pelatihan komunitas fotografi), (2) *Game Fun Center* (area game indoor sebagai sarana rekreasi para pemuda), (3) Ruang-ruang secretariat komunitas di bidang sosial, seperti peduli lingkungan, hewan dan komunitas dibidang agama, (4) Ruang laboratorium

penelitian, (5) Ruang laboratorium komputer dan teknologi, (6) ruang kantor penanggung jawab, (7) ruang printing dan fotocopy, serta area wudhu dan toilet.

Untuk area akses ke lantai dua sendiri terdapat tangga dan lift di kedua sisi bangunan sosial dan teknologi sehingga memudahkan kegiatan pemuda dalam bangunan.

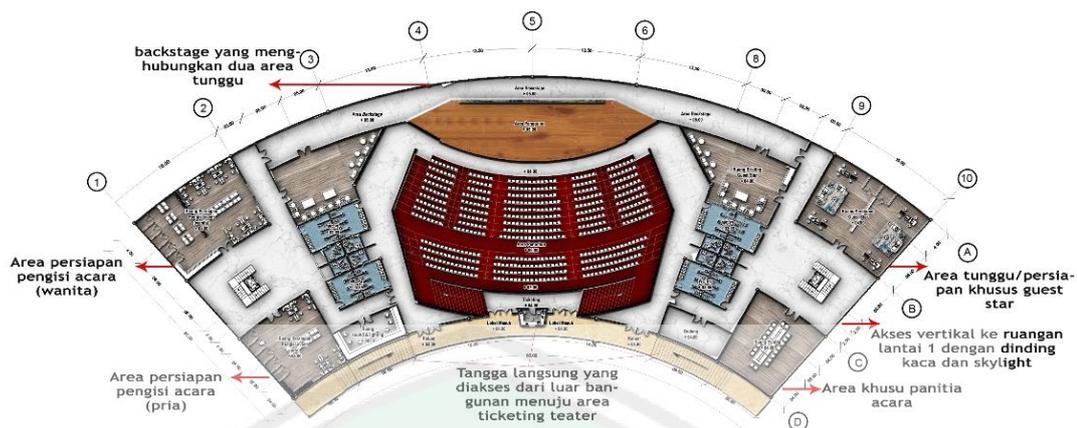


Gambar 6.44 Denah Lt.1 Ged. Sosial dan teknologi
Sumber: Hasil rancangan, 2020

Selanjutnya, untuk area lantai dua sendiri dhususkan untuk event pertunjukan besar *Youth Center*, yaitu teater atau ruang pertunjukan dengan kapasitas kurang lebih 600 orang. Untuk lantai dua sendiri terbagi menjadi tiga area, yakni area di sisi kiri untuk pengisi acara, area tengah yakni teater, dan area kanan untuk panitia dan *guest star* atau tamu penting.

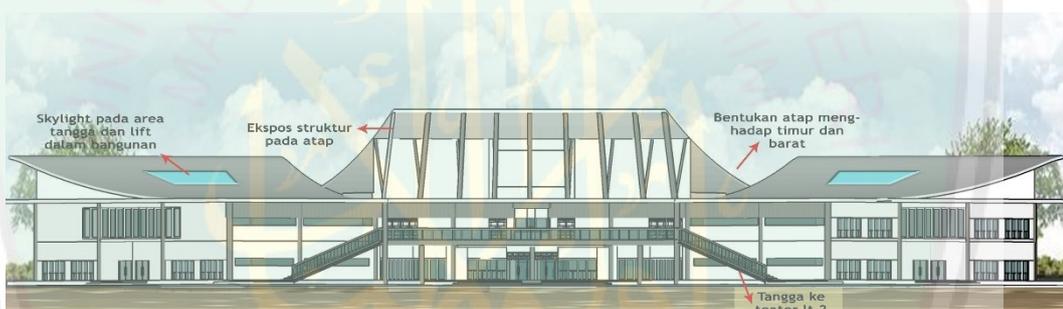
Untuk teater sendiri dapat diakses langsung oleh penonton dari lantai satu area depan bangunan menuju area *ticketing* sebelum masuk ke dalam teater (kecuali untuk difabel dari lift di lantai satu).

Sedangkan untuk area pengisi acara dan panitia/*guest star* dilengkapi dengan ruangan kostum, ruang *make up*, ruang tunggu, dan ruang teknikal untuk *sound* dan *lighting* pada teater. Ketiga area di lantai dua ini sendiri dihubungkan dengan area *backstage*.

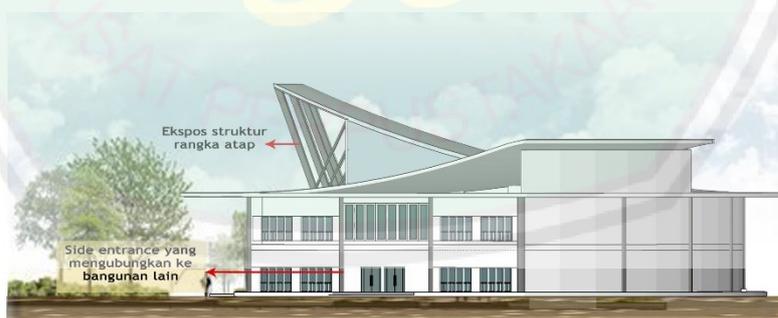


Gambar 6.45 Denah Lt.2 Ged. Sosial dan teknologi
 Sumber: Hasil rancangan, 2020

b. Tampak Bangunan Sosial dan Teknologi



Gambar 6.46 Tampak Depan Ged. Sosial dan teknologi
 Sumber: Hasil rancangan, 2020



Gambar 6.47 Tampak Samping Ged. Sosial dan teknologi
 Sumber: Hasil rancangan, 2020

c. Potongan Bangunan Sosial dan Teknologi



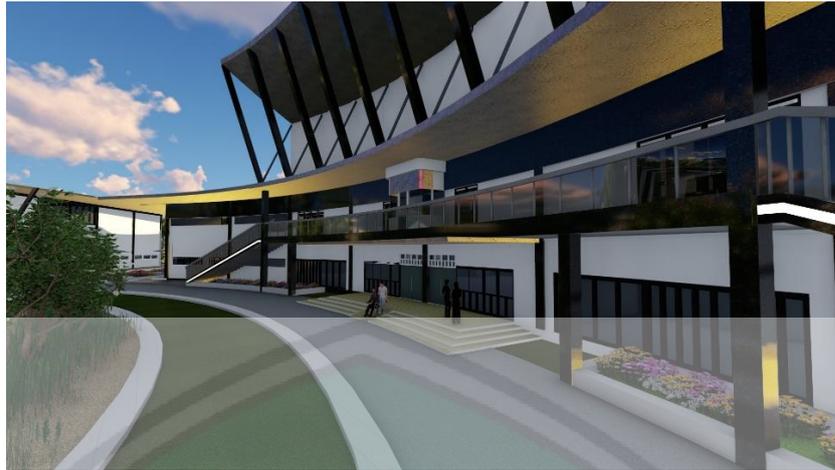
Gambar 6.48 Potongan A-A' Ged. Sosial dan teknologi
 Sumber: Hasil rancangan, 2020



Gambar 6.49 Potongan B-B' Ged. Sosial dan teknologi
 Sumber: Hasil rancangan, 2020

d. Perspektif Bangunan Sosial dan Teknologi





Gambar 6.50 Perspektif Eksterior sosial teknologi
Sumber: Hasil rancangan, 2019



BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kawasan Pusat Kegiatan Remaja/Komunitas (*Youth Center*) di Kota Pekanbaru dirancang untuk memwadahi seluruh kegiatan remaja/komunitas di Kota Pekanbaru sehingga mereka dapat mengembangkan *hobby* serta *passion* mereka sesuai dengan bidangnya masing-masing. Perancangan ini juga latar belakangnya oleh adanya landasan keislaman dalam Sabda Nabi mengenai kelak diakhirat kita akan dimintai pertanggung jawaban atas bagaimana kita menghabiskan masa muda kita. Untuk itu, *Youth Center* ini diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan yang bersifat positif dan menghindarkan pemuda untuk melakukan hal-hal negative/ kenakalan remaja.

Di sisi lain, remaja saat ini sangat kuat kaitannya dengan perkembangan zaman yang semakin *modern* serta perkembangan teknologi yang semakin maju. Untuk itu, pendekatan arsitektur *high tech* dalam rancangan diharapkan dapat sesuai dengan kondisi pengguna serta kebutuhan rancangan baik itu didalam maupun diluar tapak. Hasil rancangan yang menerapkan prinsip arsitektur *high tech* terlihat *iconic* dan sesuai dengan *image* remaja.

Konsep *Flexible High Tech* sendiri mengkolaborasikan prinsip-prinsip arsitektur *high tech* agar sesuai dengan lingkungan, tapak, serta pengguna rancangan. Salah satu kolaborasi prinsip *high tech* dengan lingkungan ialah penerapan teknologi yang memanfaatkan potensi alam berupa cahaya matahari yang tinggi pada tapak serta air hujan sebagai sumber listrik dan penghawaan alami dalam bangunan. Selanjutnya kolaborasi prinsip *high tech* dengan pengguna yaitu *transparency*, dimana penggunaan kaca pada selubung bangunan sesuai dengan fungsi bangunan, yaitu untuk mengekspos kegiatan remaja di dalam bangunan sehingga tetap terawasi dan bernilai estetik. Serta banyak penerapan lainnya dalam penggunaan teknologi tinggi yang menjawab kebutuhan rancangan telah dijelaskan dalam bab sebelumnya.

7.2 Saran

Pada proses pengerjaan laporan menggunakan referensi-referensi terkait rancangan. Selain juga melakukan *research* sederhana dengan komunitas serta menggunakan teori-teori yang sudah ada mengenai permasalahan dalam tapak maupun bangunan sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah. 2012. *Analisis Rancangan Norman Foster pada Bangunan Chek Lap Kok Airport (Hongkong) dalam Konteks Arsitektur High Tech*. Lampung: Jurnal Arsitektur. Vol. 2 No.12.

Andrianta, Bima. 2014. *Hakikat Youth Center*. Yogyakarta: Jurnal Arsitektur.

Badan Kesehatan Dunia. Tanpa Tahun. *Batasan Usia Remaja menurut WHO*, diakses dari <https://www.who.int/>, pada 10 Mei 2019.

Badan Pusat Statistika. 2017. *Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru Berdasarkan Usia*. Pekanbaru: BPS Kota Pekanbaru.

Bahrean, Raehanul. 2017. *Masa Muda yang Dipertanggung Jawabkan*, diakses dari <https://muslim.or.id/33857-masa-muda-yang-dipertanggungjawabkan.html>, pada 19 Mei 2019.

Batubara, Jose. 2010. *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Jurnal Sari Pediatri. Vol.12 No.1.

Direktori Komunitas. 2019. *Data Komunitas di Kota Pekanbaru*, diakses dari <https://komunita.id/>, pada 5 Mei 2019.

Gunadarsa, Singgih dan Yulia Singgih. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gunung Mulia.

Gunarso, Singgih. 2009. *Psikologi dan Perkembangan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

KPAI. 2014. *Tawuran Pelajar Memprihatinkan Dunia Pendidikan*, diakses dari <http://www.kpai.go.id/>, pada 5 Mei 2019.

Loh, John. 2010. *Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities Guides*, diakses dari [_www.wbdg.org/FFC/AF/AFDG/ARCHIVES/youthcenter.pdf](http://www.wbdg.org/FFC/AF/AFDG/ARCHIVES/youthcenter.pdf), pada 12 Mei 2019.

Ma, Xiaokai. 2015. *Chongqing Community Center*, diakses dari <https://www.archdaily.com/776435/Chongqing-taoyuanju-community-center-vector-architects>, pada 19 Mei 2019.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Pemerintah Indonesia. 2015. *Pengertian dan Batasan Usia Remaja*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

Pemerintah Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Pemerintah Indonesia. 2009. *Tafsir Surah Al-Kahfi*, diakses dari <https://bqmi.kemenag.go.id/>, pada 9 Mei 2019.

Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 2 Pasal 6 tentang Zona Sosial Budaya*. Pekanbaru: Badan Pemerintah Daerah Kota Pekanbaru.

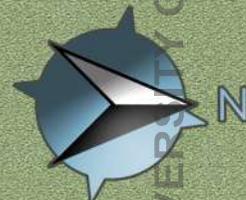
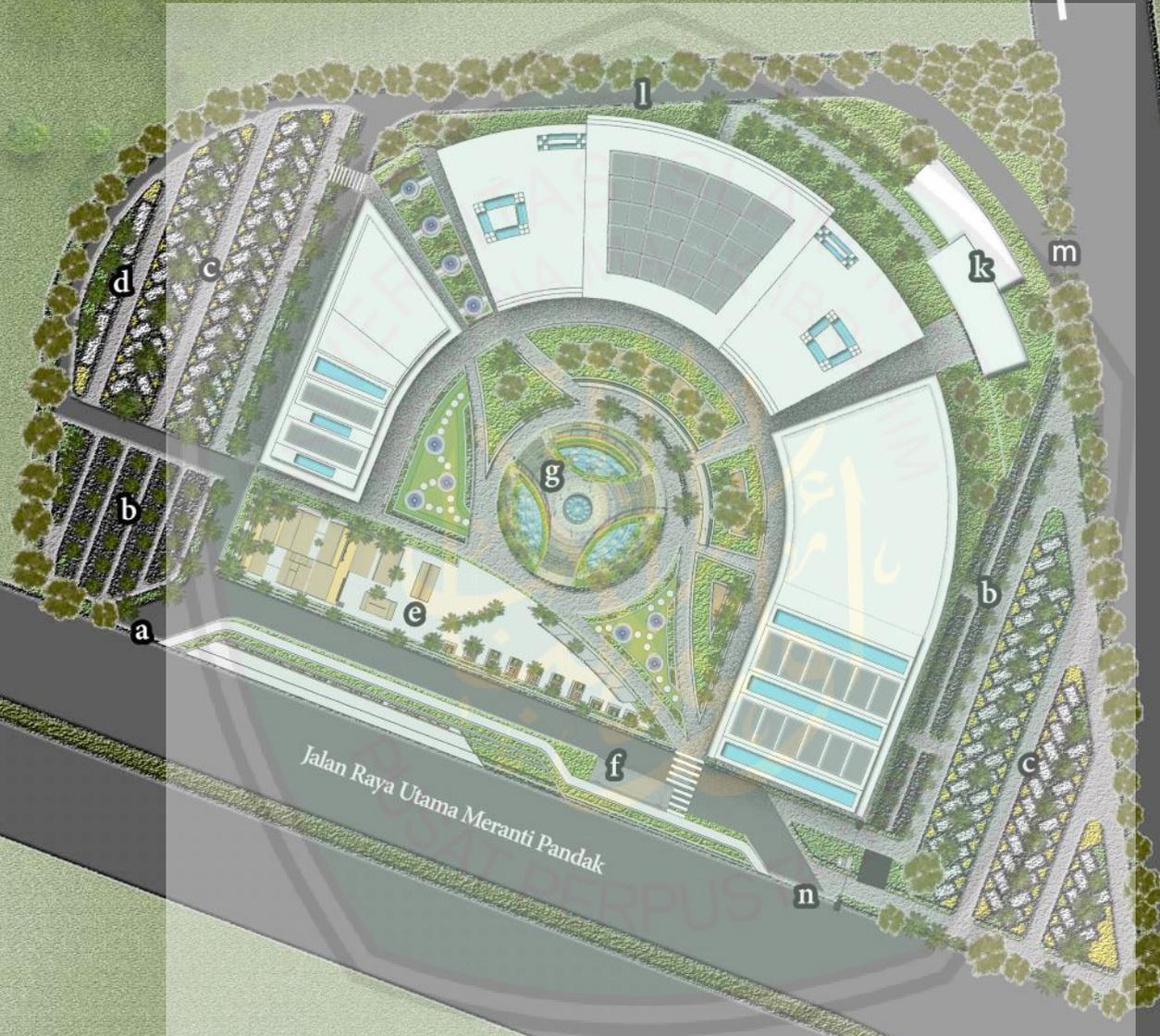
Rahmat, Budi. 2016. *Duel Usai Pulang Sekolah, Siswa SMP Tewas di Pekanbaru*. Pekanbaru: Tribun News. (30 September 2016).

Soenarno. 2002. *Kekuatan Komunitas Sebagai Pilar Pembangunan Nasional*. Jakarta



LEGENDA

- a. Entrance
- b. Parkir motor
- c. Parkir mobil
- d. Parkir bus
- e. Skate park
- f. Drop off
- g. Plaza outdoor
- h. Gedung seni
- i. Gedung sosial & teknologi
- j. Gedung olahraga
- k. Power house
- l. Jalur utilitas
- m. Pintu Keluar utilitas
- n. Pintu keluar pengunjung



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
 MARTINA OKTAVIA AZIZAH
 NIM. MAHASISWA:
 16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
 PERANCANGAN PUSAT
 KEGIATAN REMAJA KOMU-
 NITAS (YOUTH CENTER)
 DI KOTA PEKANBARU

PEDEKATAN:
 HIGH TECHNOLOGY
 ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
 ELOK MUTIARA, M.T.
 NIP:
 19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
 Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
 NIP:
 19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
 LAYOUT PLAN
 KAWASAN

SKALA GAMBAR:
 1 : 100

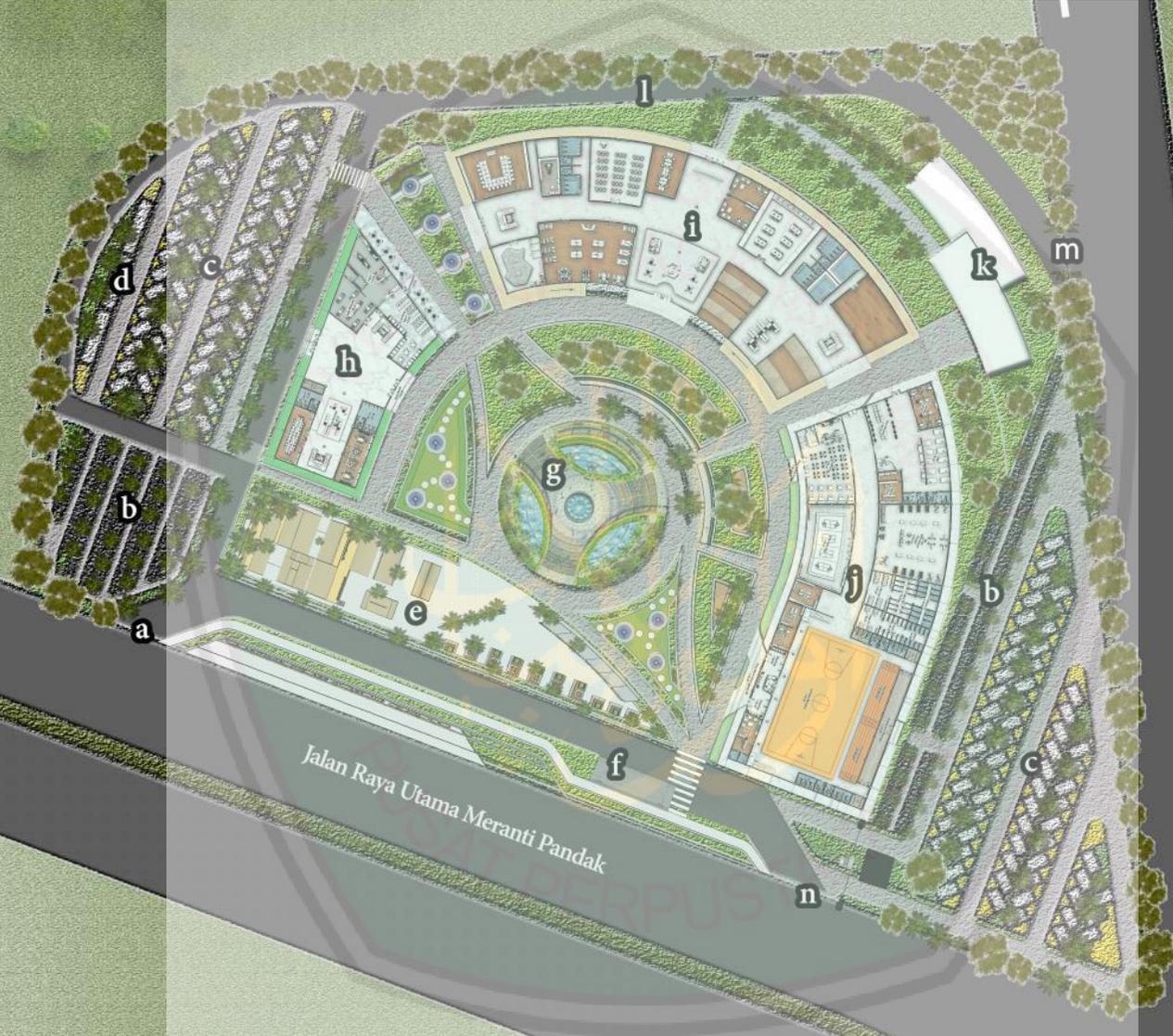
NO	CATATAN

SITEPLAN
 skala 1:100

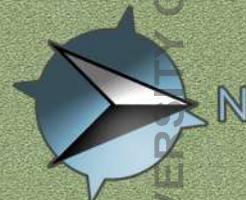
LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF

LEGENDA

- a. Entrance
- b. Parkir motor
- c. Parkir mobil
- d. Parkir bus
- e. Skate park
- f. Drop off
- g. Plaza outdoor
- h. Gedung seni
- i. Gedung sosial & teknologi
- j. Gedung olahraga
- k. Power house
- l. Jalur utilitas
- m. Pintu Keluar utilitas
- n. Pintu keluar pengunjung



Jalan Raya Utama Meranti Pandak



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM. MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA KOMUNITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
LAYOUT PLAN
KAWASAN

SKALA GAMBAR:
1 : 100

NO	CATATAN

LAYOUT PLAN
skala 1:100

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
TAMPAK DEPAN DAN
TAMPAK SAMPING
KAWASAN
YOUTH CENTER

SKALA GAMBAR:
1 : 100

NO	CATATAN



TAMPAK SAMPING KAWASAN YOUTH CENTER

SKALA 1 : 100



TAMPAK DEPAN KAWASAN YOUTH CENTER

SKALA 1 : 100

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



POTONGAN A-A' KAWASAN YOUTH CENTER
SKALA 1 : 100



POTONGAN B-B' KAWASAN YOUTH CENTER
SKALA 1 : 100

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN
POTONGAN B-B' KAWASAN
YOUTH CENTER

SKALA GAMBAR:
1 :

NO	CATATAN



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
*HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE*

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
DENAH GEDUNG
OLAHRAGA
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH BANGUNAN OLAHRAGA LANTAI 1
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



DENAH BANGUNAN SENI LANTAI 1

SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
DENAH GEDUNG SENI
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH BANGUNAN SENI LANTAI 2
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
 MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
 16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
 PERANCANGAN PUSAT
 KEGIATAN REMAJA/KOMU-
 NITAS (YOUTH CENTER)
 DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
 HIGH TECHNOLOGY
 ARCHITECTURE

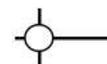
PEMBIMBING 1:
 ELOK MUTIARA, M.T.
 NIP:
 19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
 Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
 NIP:
 19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
 DENAH GEDUNG SENI
 LANTAI DUA (2)

SKALA GAMBAR:
 1 : 50

NO	CATATAN



DENAH BANGUNAN SENI LANTAI 3

SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
 MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
 16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
 PERANCANGAN PUSAT
 KEGIATAN REMAJA/KOMU-
 NITAS (YOUTH CENTER)
 DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
 HIGH TECHNOLOGY
 ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
 ELOK MUTIARA, M.T.
 NIP:
 19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
 Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
 NIP:
 19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
 DENAH GEDUNG SENI
 LANTAI TIGA (3)

SKALA GAMBAR:
 1 : 50

NO	CATATAN



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

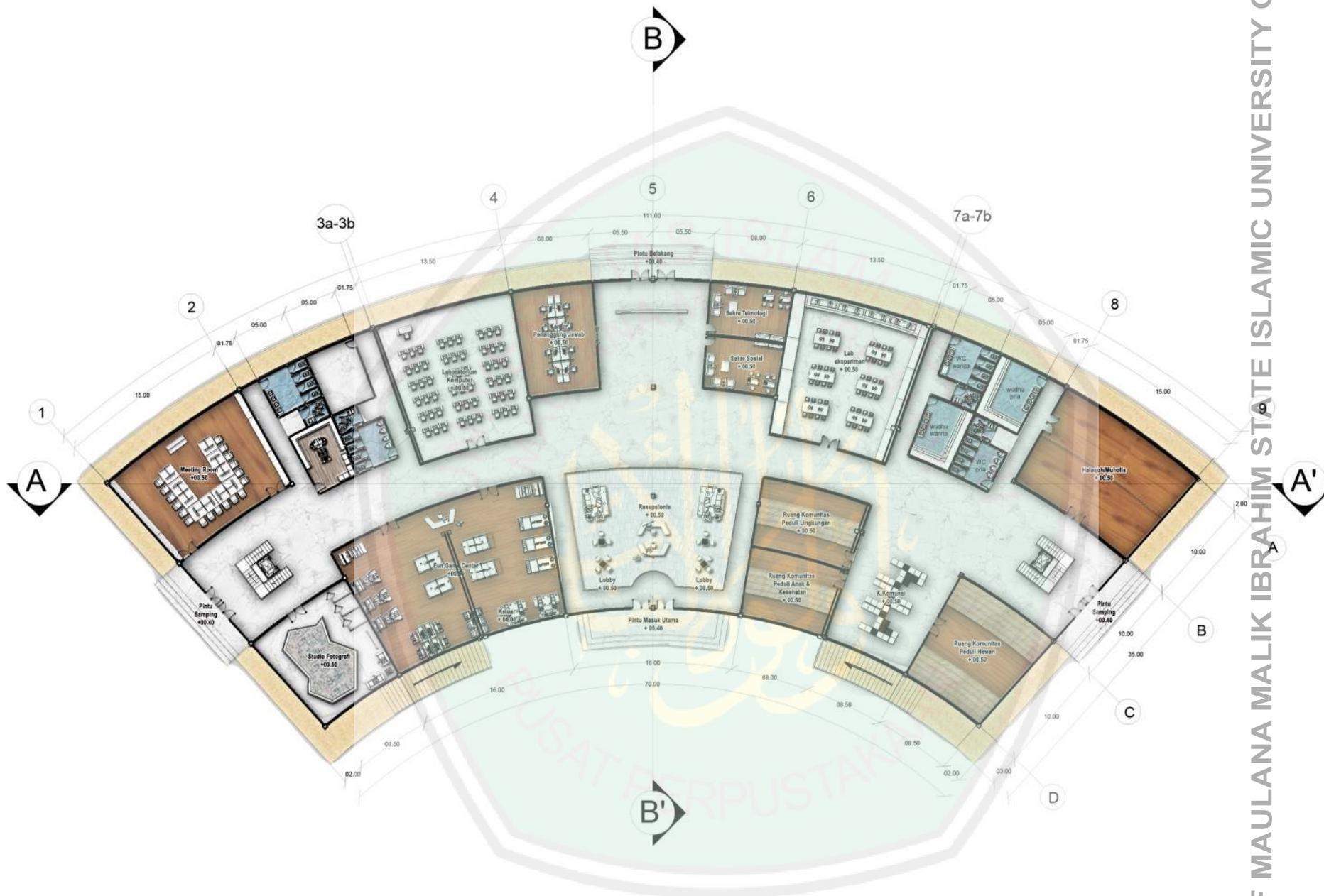
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SOSIAL
DAN TEKNOLOGI
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH SOSIAL DAN TEKNOLOGI LANTAI 1
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



TAMPAK SAMPING GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF LIBRARY



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

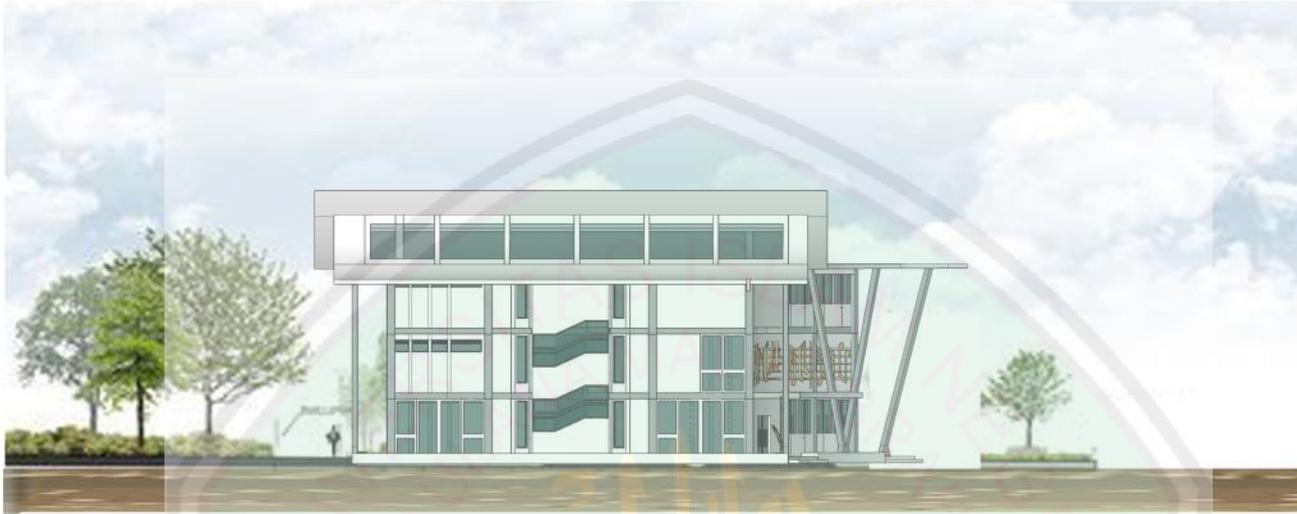
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN PO-
TONGAN B-B' GEDUNG
SOSIAL DAN TEKNOLOGI

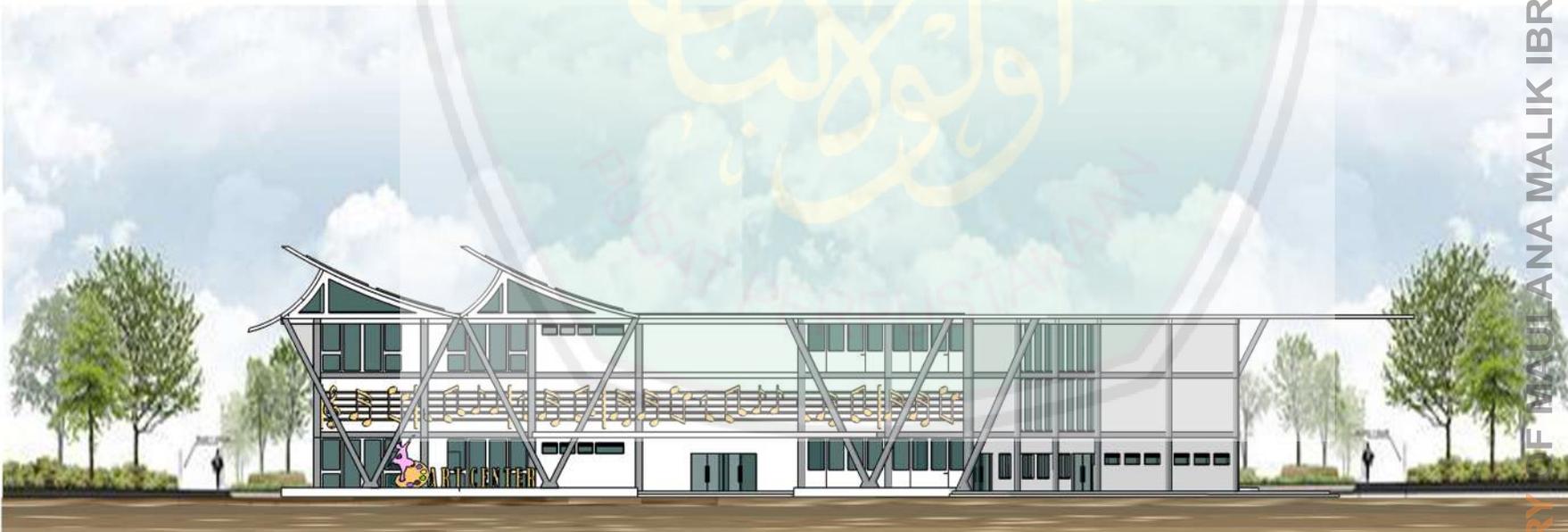
SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



TAMPAK SAMPING GEDUNG SENI

SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN GEDUNG SENI

SKALA 1 : 50



LIBRARY UIN MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN PO-
TONGAN B-B' GEDUNG
SOSIAL DAN TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN




TAMPAK SAMPING GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50




TAMPAK DEPAN GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50

MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
 MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
 16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
 PERANCANGAN PUSAT
 KEGIATAN REMAJA/KOMU-
 NITAS (YOUTH CENTER)
 DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
 HIGH TECHNOLOGY
 ARCHITECTURE

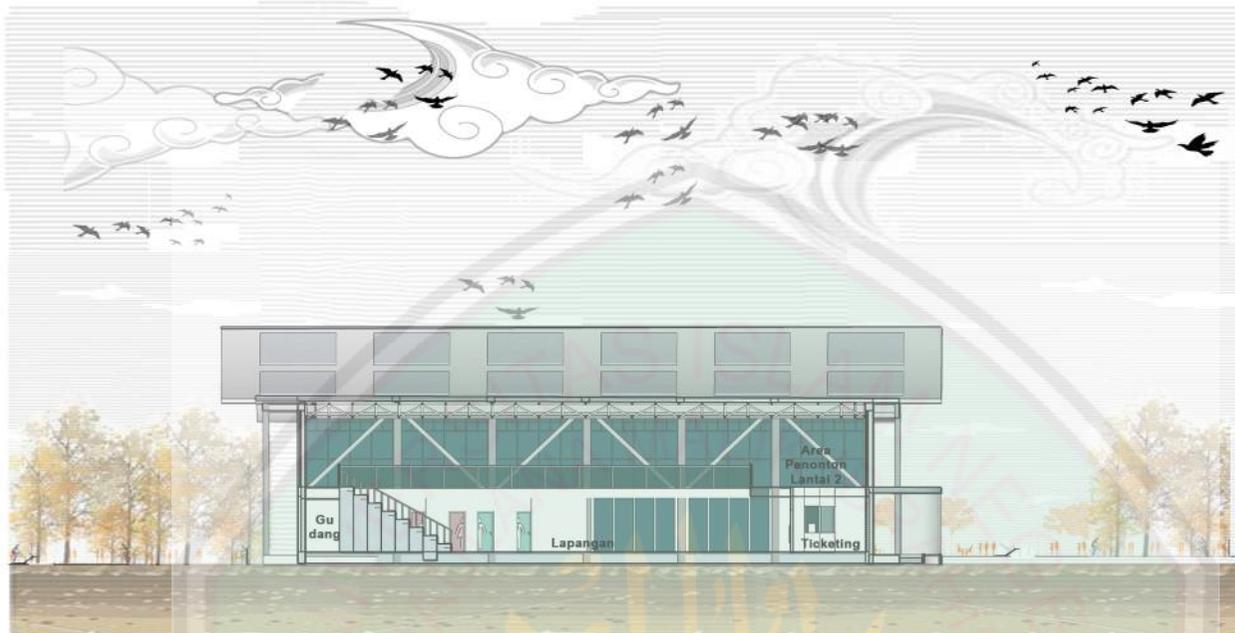
PEMBIMBING 1:
 ELOK MUTIARA, M.T.
 NIP:
 19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
 Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
 NIP:
 19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
 POTONGAN A-A' DAN PO-
 TONGAN B-B' GEDUNG
 SOSIAL DAN TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
 1 : 50

NO	CATATAN



POTONGAN A-A' SOSIAL DAN TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50



POTONGAN B-B' SOSIAL DAN TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN PO-
TONGAN B-B' GEDUNG
SOSIAL DAN TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

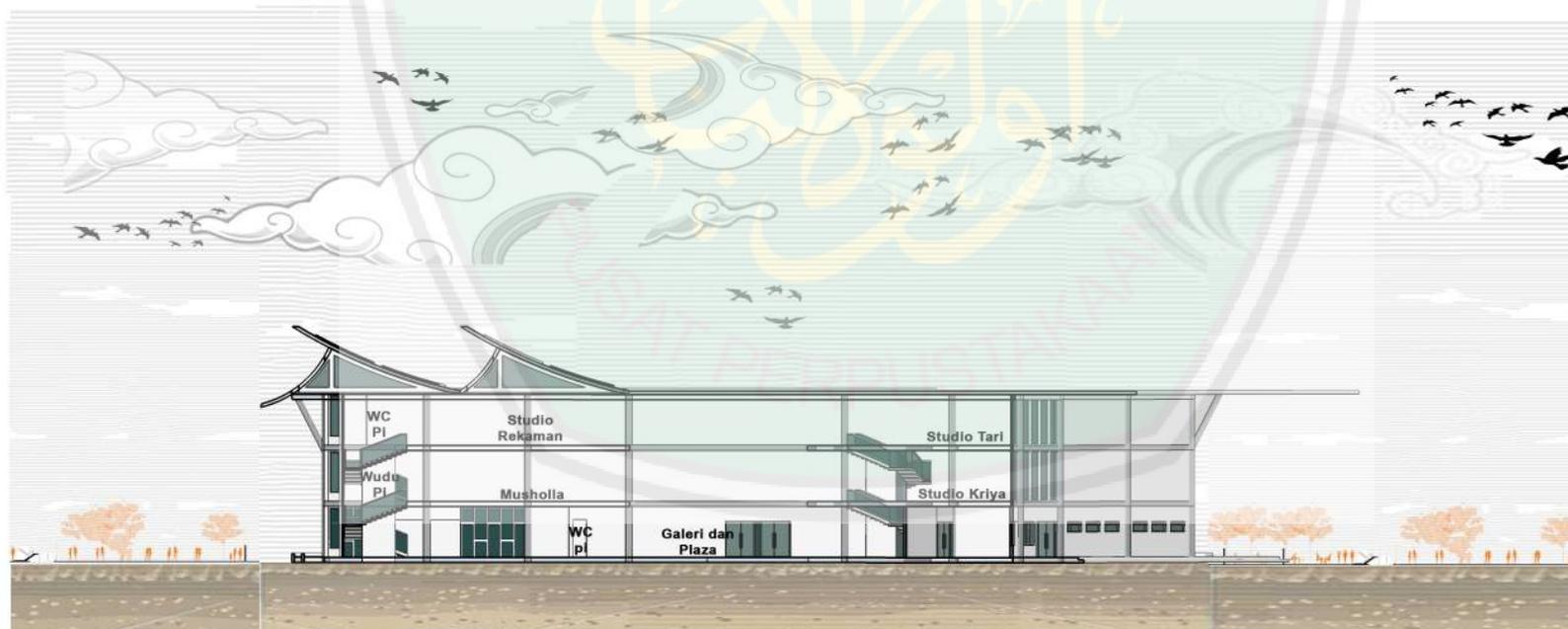
NO	CATATAN

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



POTONGAN A-A' GEDUNG SENI

SKALA 1 : 50



POTONGAN B-B' GEDUNG SENI

SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN PO-
TONGAN B-B' GEDUNG
SENI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



POTONGAN A-A' SOSIAL DAN TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50



POTONGAN B-B' SOSIAL DAN TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN A-A' DAN PO
TONGAN B-B' GEDUNG
SOSIAL DAN TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMUNITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDAKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

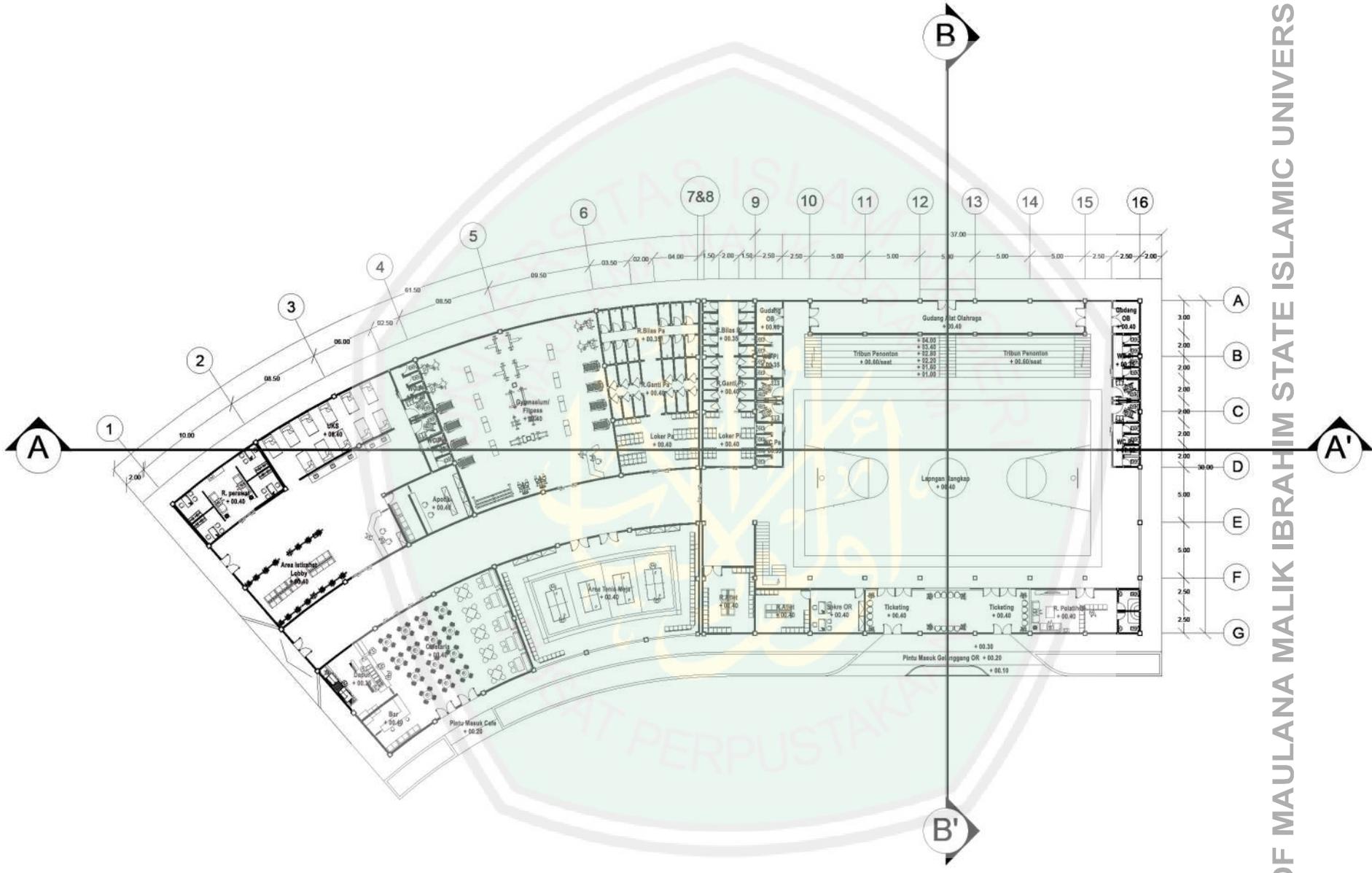
PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG
OLAHRAGA
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



DENAH BANGUNAN OLAHRAGA LANTAI 1
SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

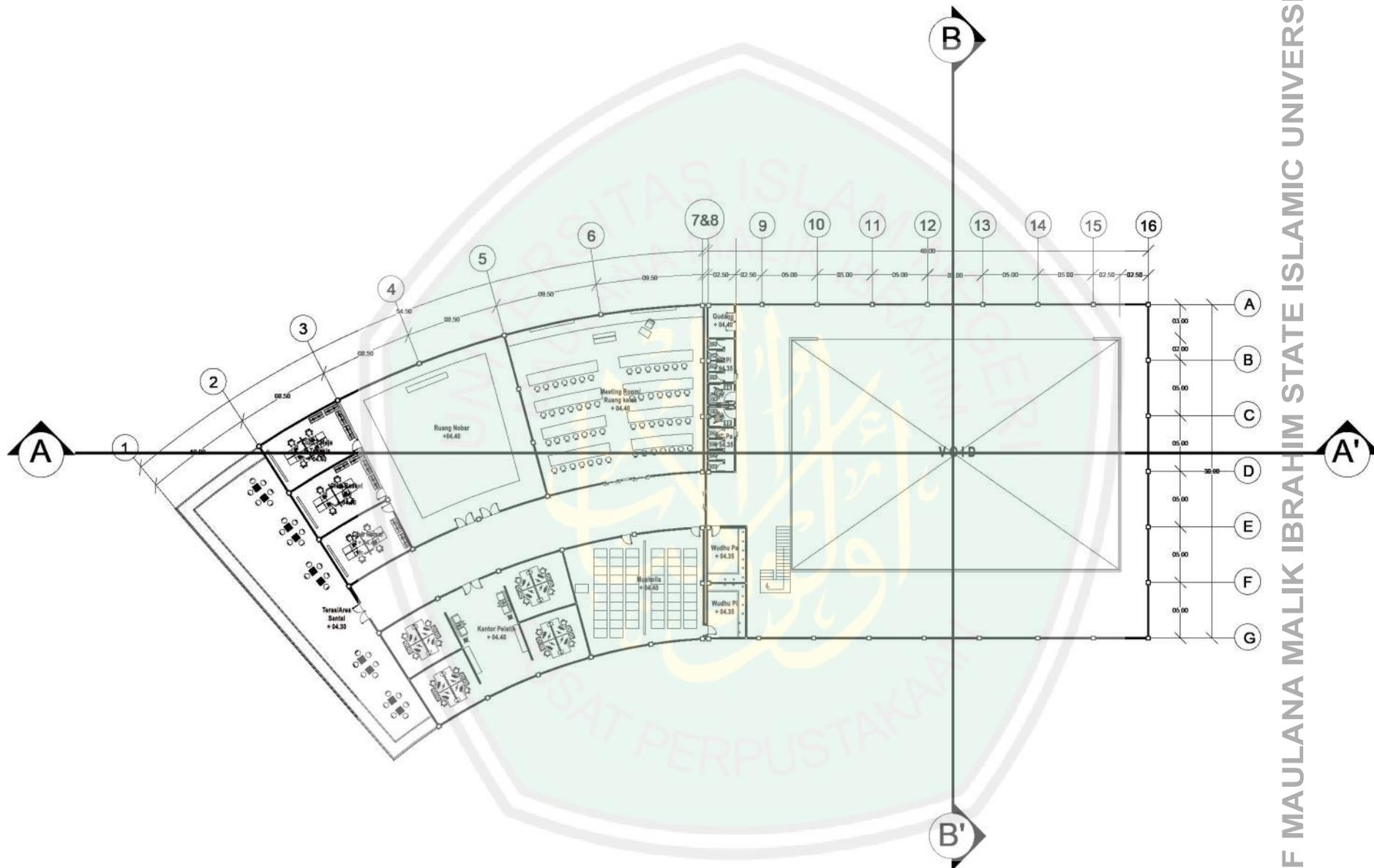
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG
OLAHRAGA
LANTAI DUA (2)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO CATATAN



DENAH BANGUNAN OLAHRAGA LANTAI 2

SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

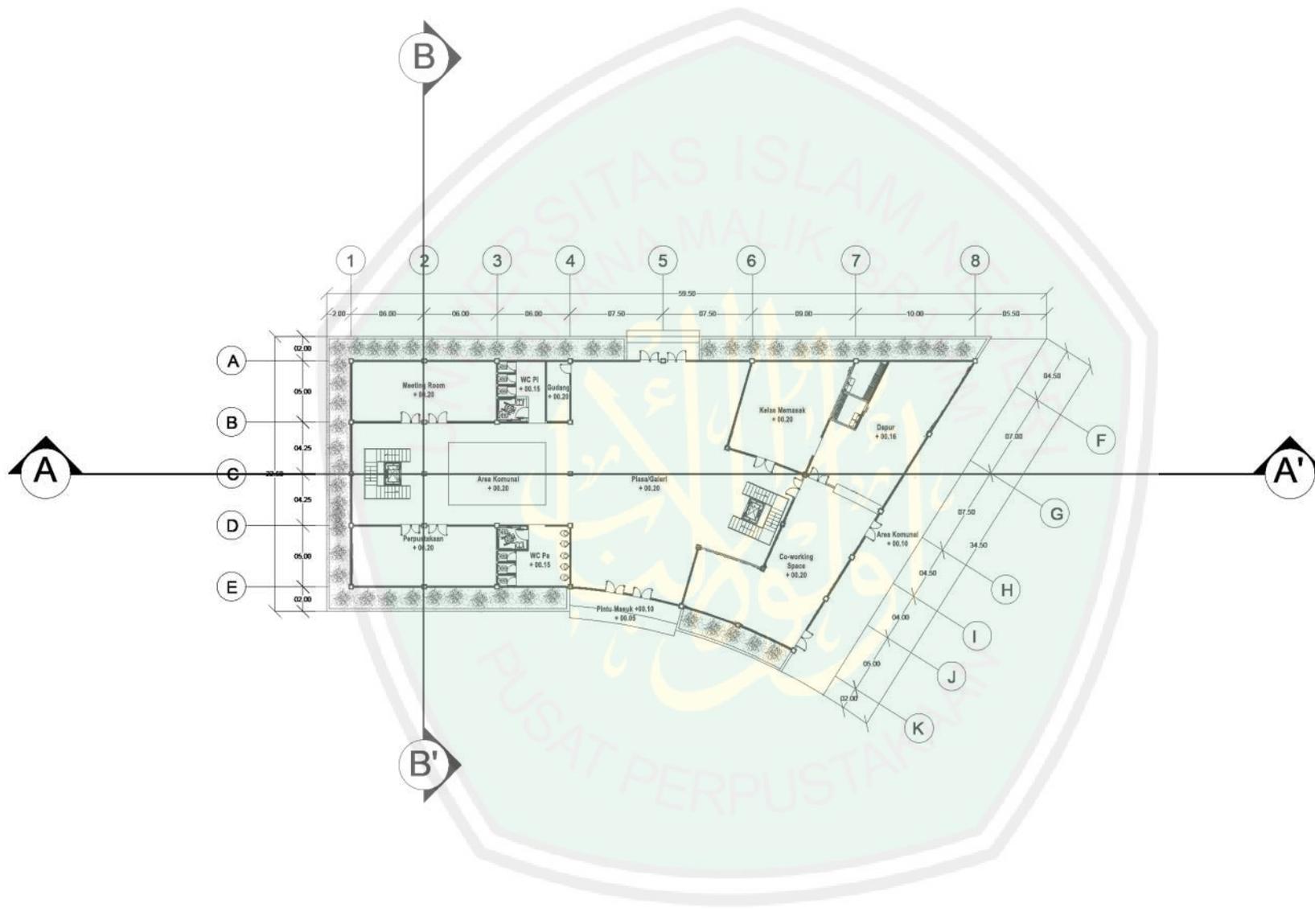
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SENI
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH BANGUNAN SENI LANTAI 1
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

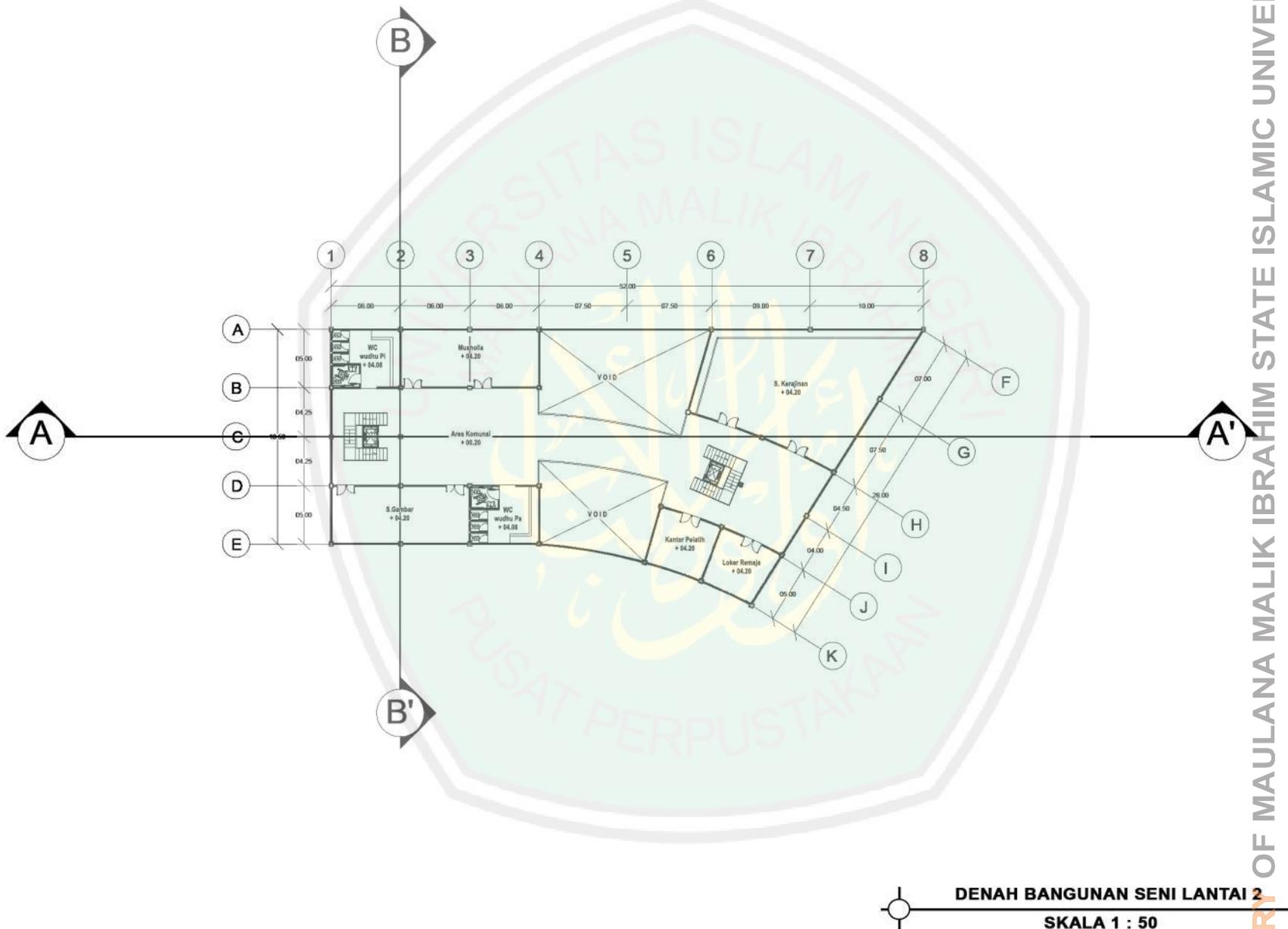
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SENI
LANTAI DUA (2)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

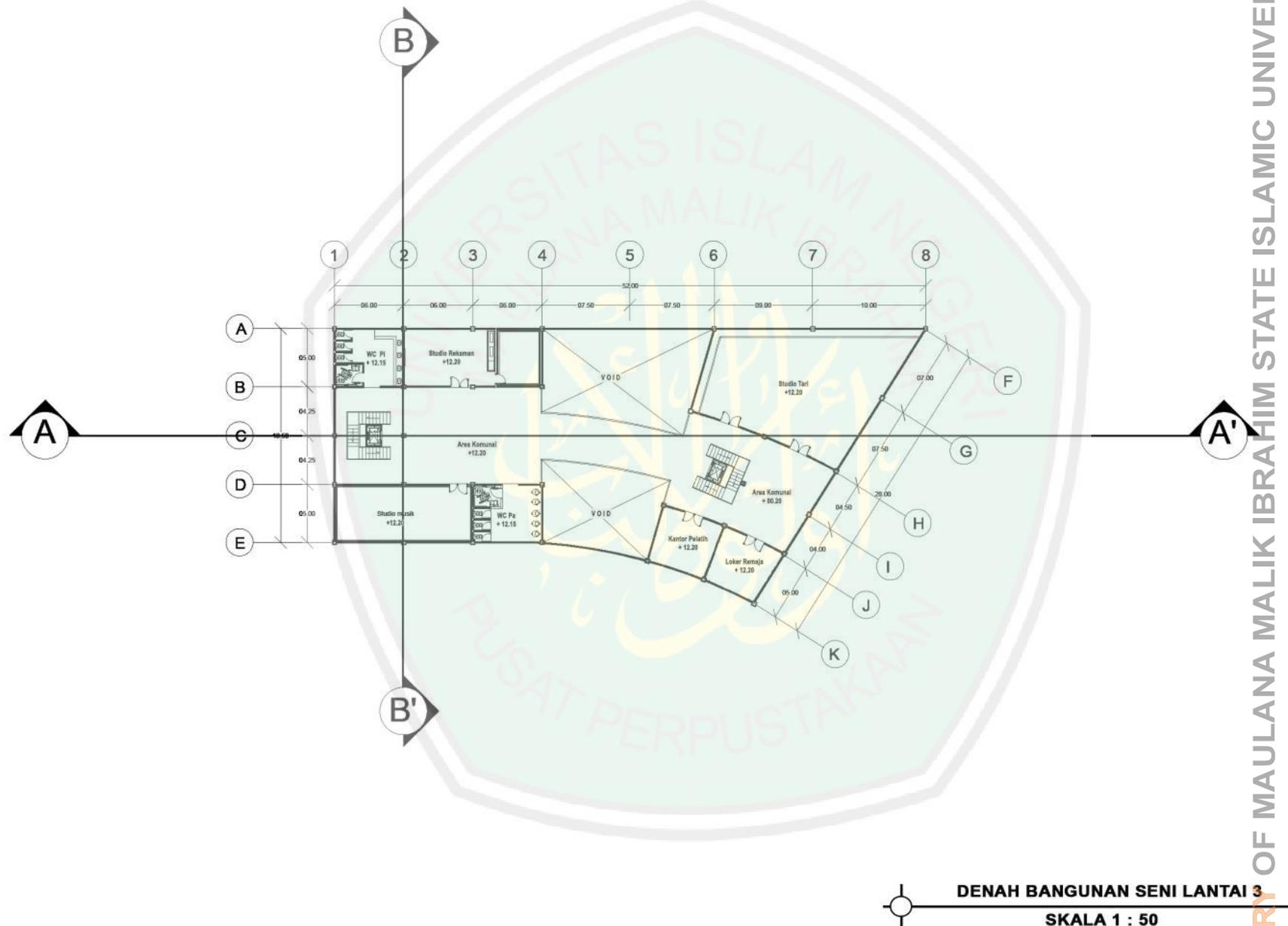
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SENI
LANTAI TIGA (3)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

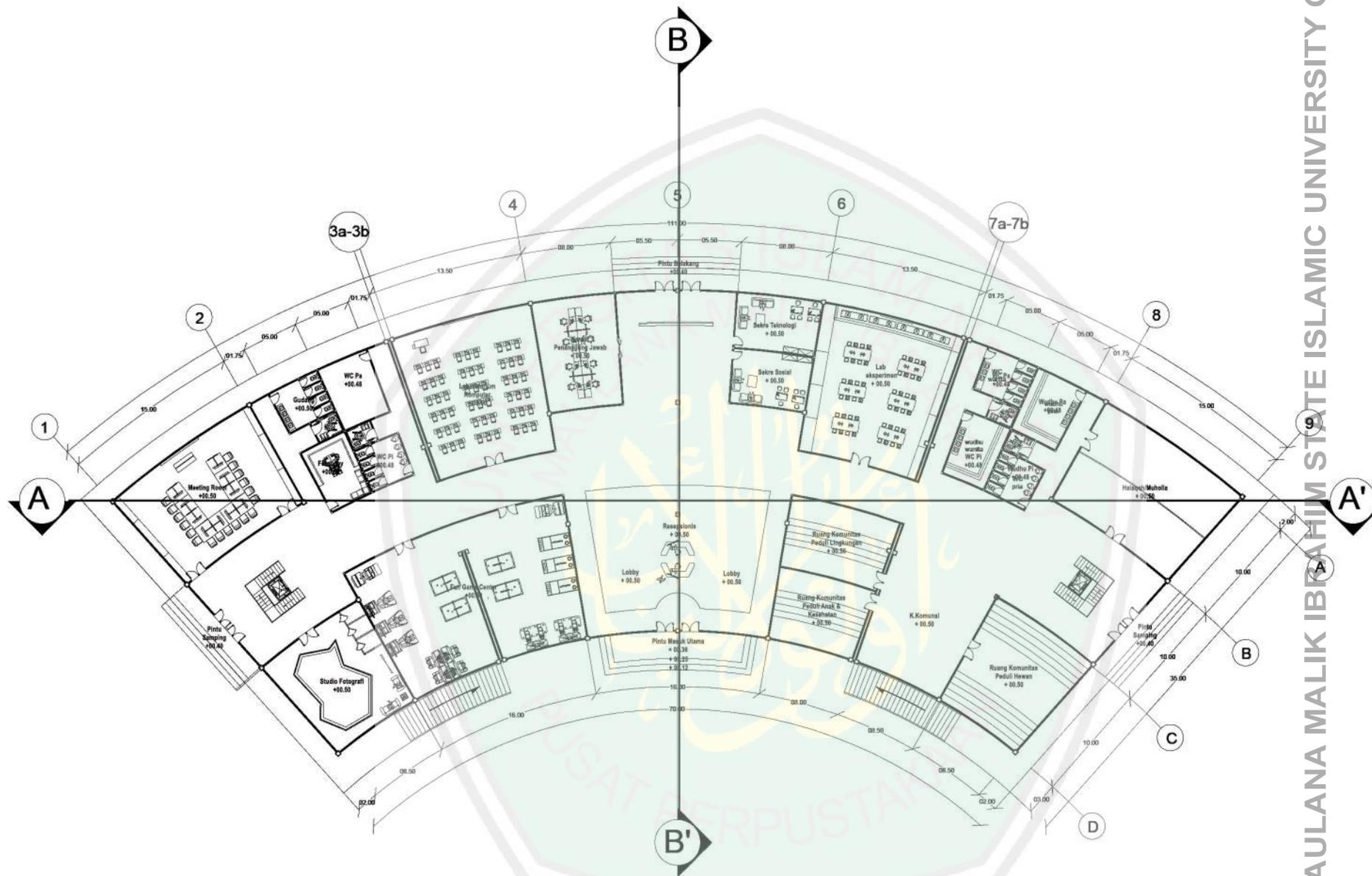
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SOSIAL
DAN TEKNOLOGI
LANTAI SATU (1)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH SOSIAL DAN TEKNOLOGI LANTAI 1
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

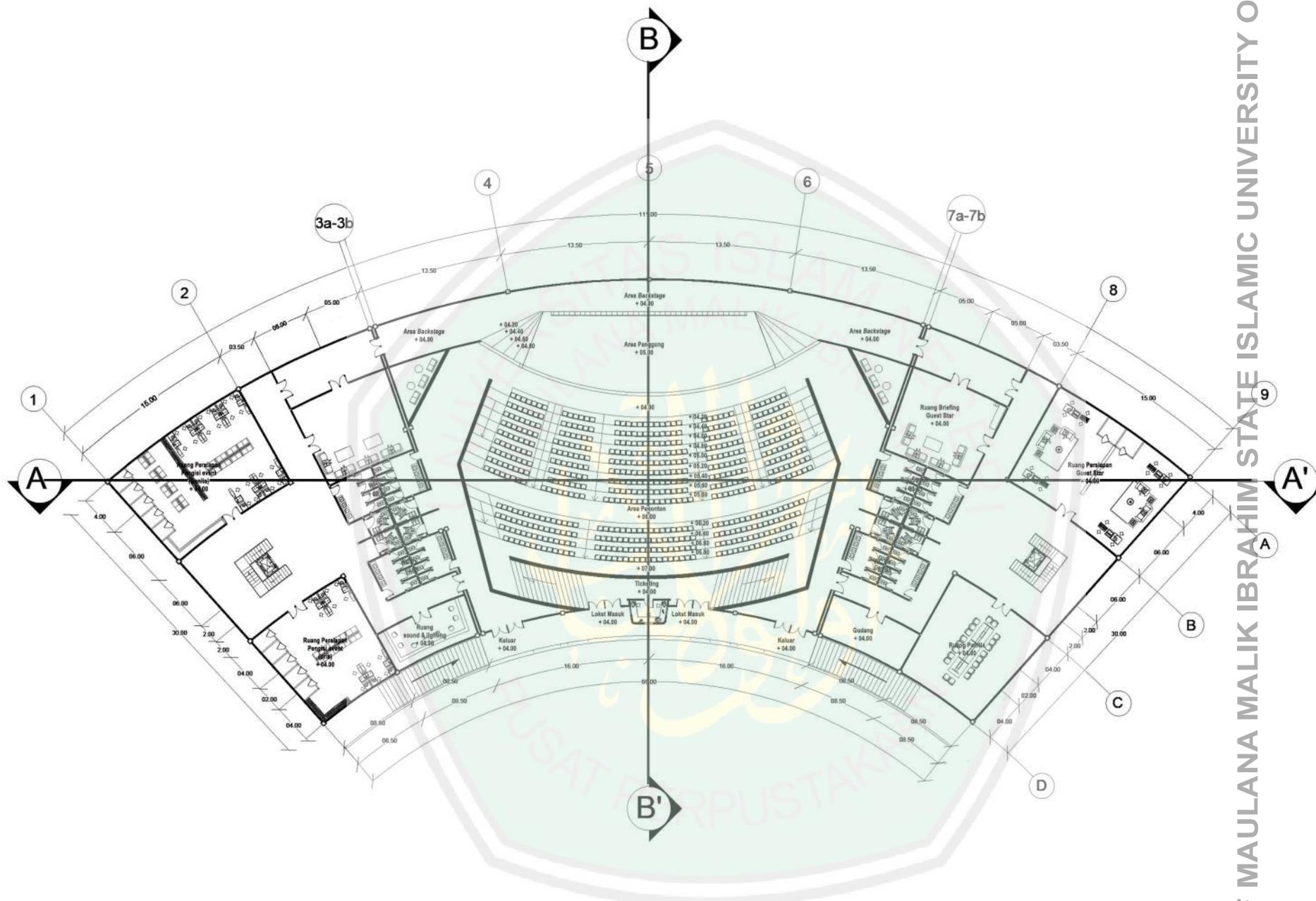
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
DR. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
DENAH GEDUNG SOSIAL
DAN TEKNOLOGI
LANTAI DUA (2)

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



DENAH SOSIAL DAN TEKNOLOGI LANTAI 2
SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
TAMPAK DEPAN DAN
TAMPAK SAMPING
GEDUNG OLAHRAGA

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



TAMPAK SAMPING GEDUNG OLAHRAGA

SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN GEDUNG OLAHRAGA

SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

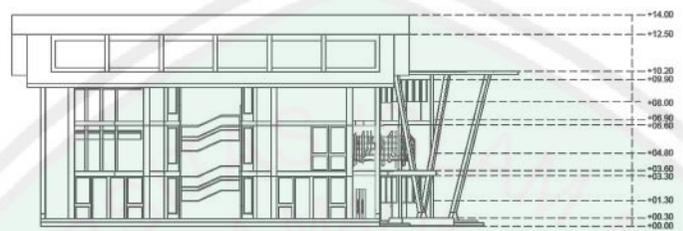
PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
TAMPAK DEPAN DAN
TAMPAK SAMPIING
GEDUNG KESENIAN

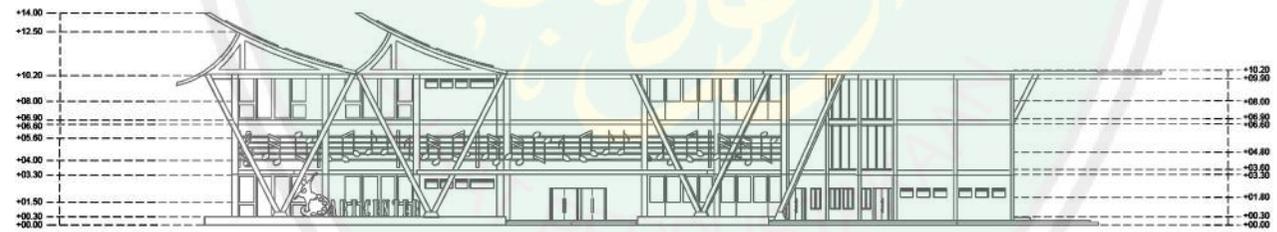
SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



 TAMPAK SAMPIING GEDUNG KESENIAN
SKALA 1 : 50



 TAMPAK DEPAN GEDUNG KESENIAN
SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

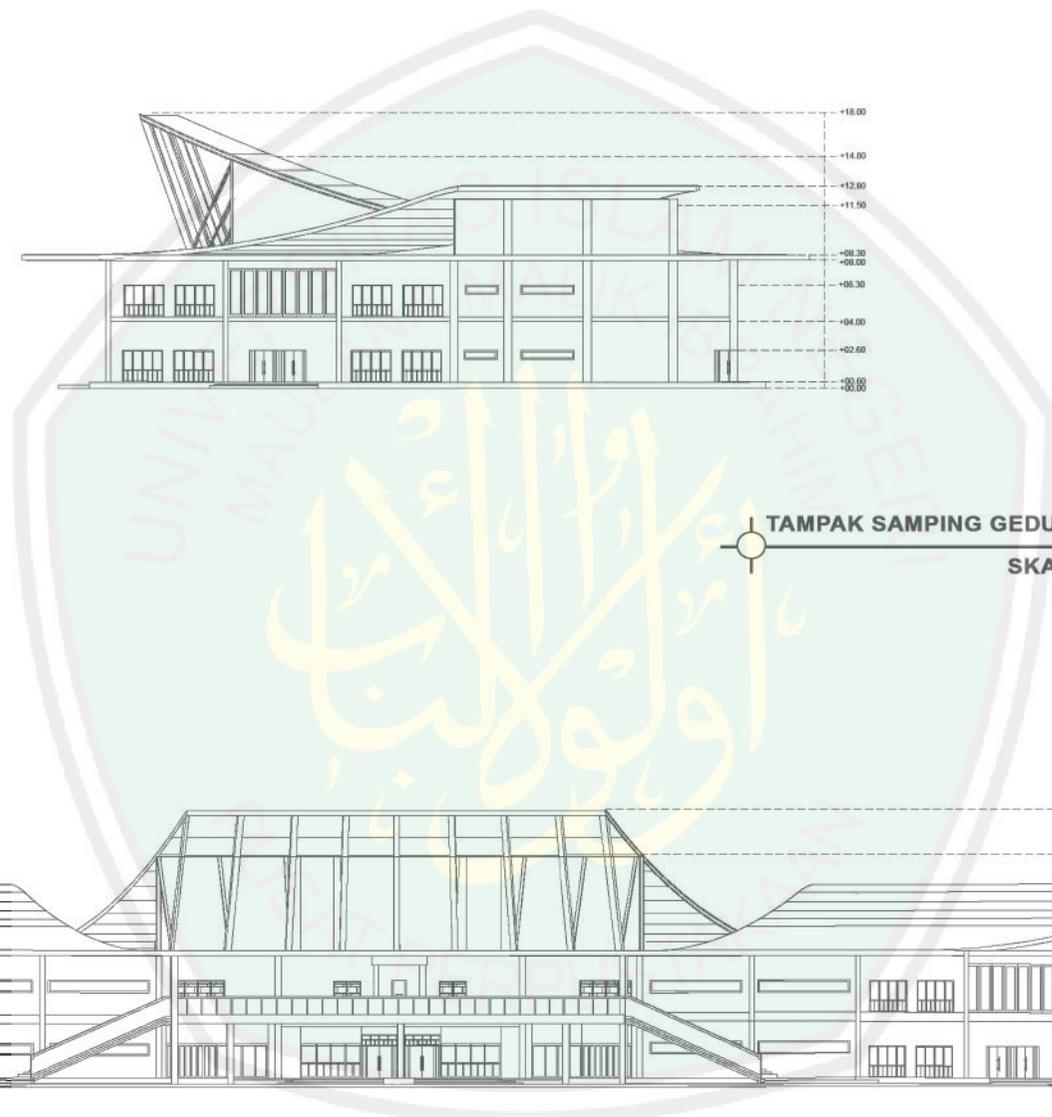
PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA TAMPAK
DEPAN DAN TAMPAK
SAMPING GEDUNG
SOSIAL & TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



TAMPAK SAMPING GEDUNG SOSIAL&TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50

TAMPAK DEPAN GEDUNG SOSIAL&TEKNOLOGI
SKALA 1 : 50



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

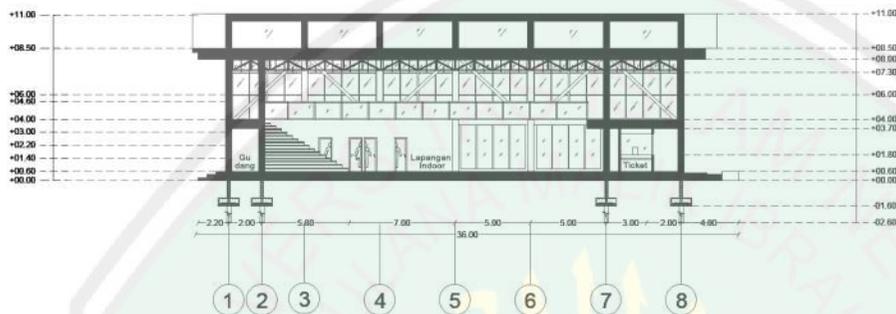
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
POTONGAN A-A' DAN
POTONGAN B-B'
GEDUNG OLAHRAGA

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



POTONGAN A-A' GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50



POTONGAN B-B' GEDUNG OLAHRAGA
SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH

NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA
POTONGAN A-A' DAN
POTONGAN B-B'
GEDUNG KESENIAN

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN
----	---------



POTONGAN A-A' GEDUNG KESENIAN

SKALA 1 : 50



POTONGAN B-B' GEDUNG KESENIAN

SKALA 1 : 50

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA:
MARTINA OKTAVIA AZIZAH
NIM MAHASISWA:
16660046

TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN:
PERANCANGAN PUSAT
KEGIATAN REMAJA/KOMU-
NITAS (YOUTH CENTER)
DI KOTA PEKANBARU

PENDEKATAN:
HIGH TECHNOLOGY
ARCHITECTURE

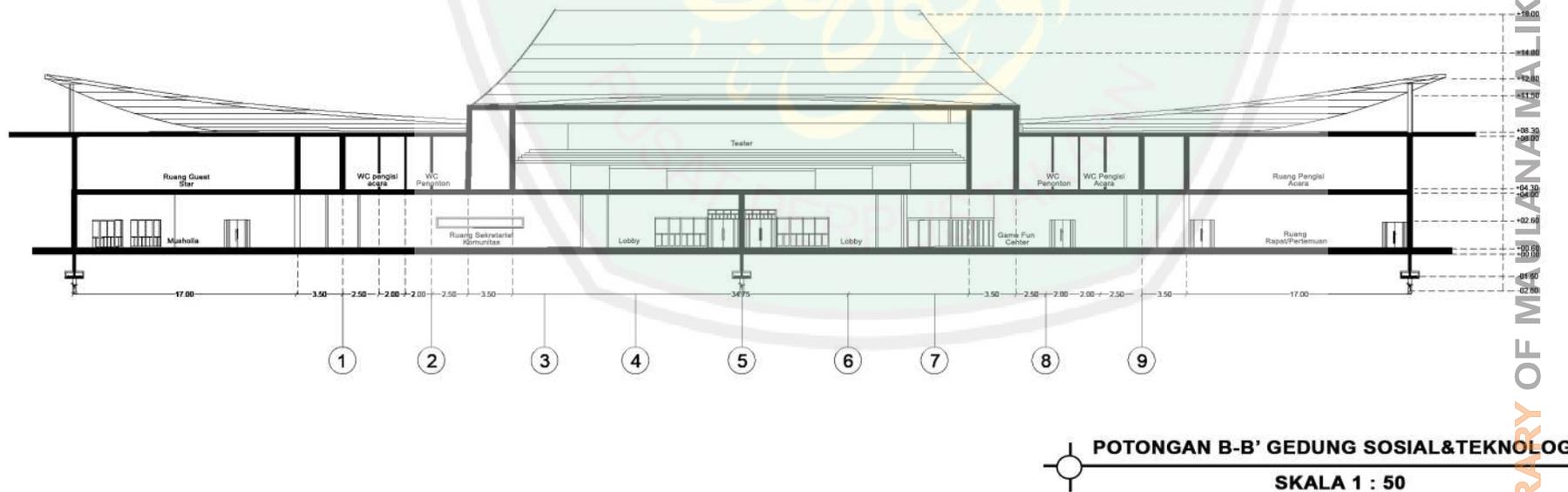
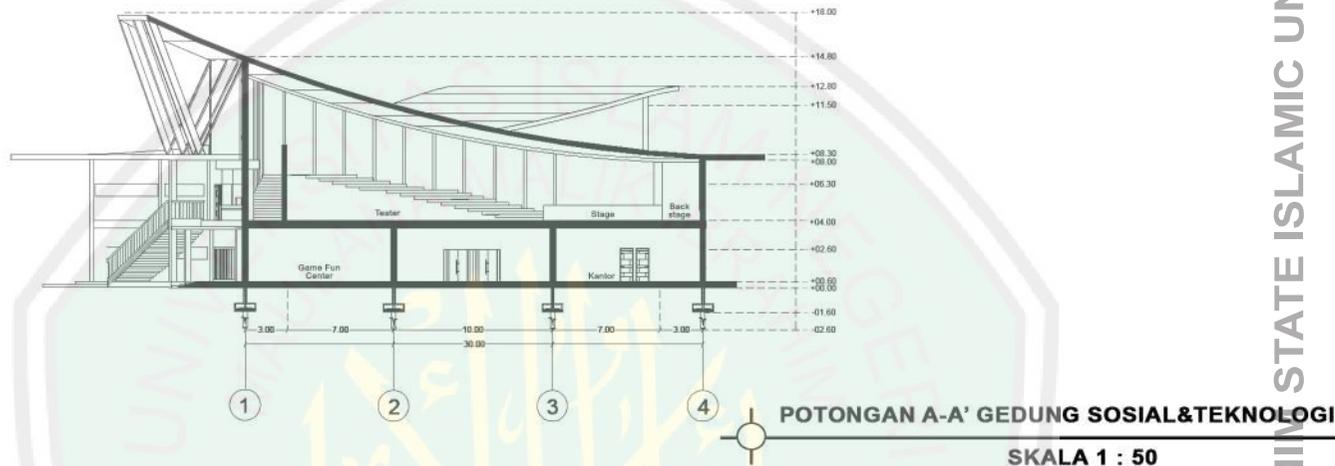
PEMBIMBING 1:
ELOK MUTIARA, M.T.
NIP:
19760528 200604 2 003

PEMBIMBING 2:
Dr. AGUNG SEDAYU, M.T.
NIP:
19781024 200501 1 003

JUDUL GAMBAR:
GAMBAR KERJA POTONGAN
A-A' DAN POTONGAN
B-B' GEDUNG
SOSIAL & TEKNOLOGI

SKALA GAMBAR:
1 : 50

NO	CATATAN



LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF