

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Remaja merupakan proses peralihan masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja sudah tidak bisa digolongkan sebagai kanak-kanak, namun tidak biasa juga berada di golongan dewasa. Masa ini berlangsung dari usia sekitar 12-13 tahun sampai 18-24 tahun, Emmanuel Pandu (2014).¹ Karena masa peralihan, maka remaja pada umumnya masih ragu akan perannya dan menimbulkan krisis identitas. Ia sedang berproses untuk mencari jalan hidup yang paling sesuai baginya dan proses ini sering dilakukan dengan metoda coba-coba walaupun melalui banyak kesalahan. Remaja merupakan asset masa depan untuk suatu bangsa. Setiap anak memiliki kelebihan dan talenta yang sebagian sudah bisa tampak atau ditenggarai pada usia dini.² Namun tidak jarang pula masih ada kemampuan dan bakat lain yang baru muncul di usia remaja atau bahkan pada periode perkembangan lebih lanjut. Usia remaja merupakan periode perkembangan dengan keinginan tahu yang tinggi, khususnya untuk berbagai area yang berkaitan dengan kehidupan remaja. Hal-hal apa dan dengan siapa remaja bergaul, aktivitas yang ada dalam lingkup kesibukannya sehari-hari bisa menjadi awal untuk menelusuri dan mengembangkan berbagai minat yang mungkin pada usia lebih muda belum nampak atau belum menjadi fokus perhatiannya.³

Di samping hal-hal yang membanggakan dengan kegiatan remaja yang dilakukan oleh binaan suatu organisasi pelajar dan mahasiswa, kita melihat pula arus merosotnya moral yang semakin melanda di kalangan sebagian remaja di Indonesia, yang lebih dikenal sebagai kenakalan remaja. Dalam surat kabar kita sering kali menemukan berita tentang perkelahian pelajar, penyebaran narkoba, pemakaian obat bius, minuman keras, penjangbretan, kasus-kasus kehamilan di kalangan remaja dan lain sebagainya.⁴ Hal tersebut adalah suatu masalah yang dihadapi masyarakat yang kini semakin marak. Oleh karena itu masalah kenakalan remaja seharusnya mendapatkan perhatian yang terfokus untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih positif. Karakteristik remaja pada suatu

¹ <https://emmanuelpandu.wordpress.com/2014/03/12/memahami-arah-kecenderungan-karir-sesuai-dengan-bakat-dan-minat/>

² bkkarirpraktikum./mengembangkan-minat-dan-bakat-remaja.html

³ <https://bkkarirpraktikum.blogspot.com/2009/06/mengembangkan-minat-dan-bakat-remaja.html>

⁴ <https://www.detik.com/tag/kenakalan-remaja>

daerah sebenarnya bisa di tempa semasa kanak-kanak sehingga mampu mencegah terjadinya kenakalan remaja.

Muji Susilawati, 29 November 2016 mengatakan ” *bahwa Kota Padang bertekad menjadi kota layak anak*”. Salah satu aspek untuk memenuhi kota layak anak adalah hak tumbuh dan berkembangnya anak. Tujuannya, untuk mewadahi anak dalam melakukan kegiatan, sehingga mereka memiliki kepercayaan diri di saat tumbuh. Sarana itu misalnya, tempat hiburan gratis seperti taman dan gelanggang remaja serta sanggar-sanggar kreativitas.⁵

Ruang publik adalah ruang yang dapat mengakomodasi berbagai aktivitas masyarakat secara individu maupun berkelompok. (Mulyandari, 2011).⁶ Keberadaan ruang publik pada suatu kota cukup penting, yakni memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas kehidupan di dalam kota itu sendiri. Pemanfaatan ruang publik yang maksimal mampu menciptakan ruang luar yang *responsive* terhadap kebutuhan masyarakat.

Muji Susilawati, 29 November 2016 mengatakan “*Kota Padang belum memiliki gelanggang remaja yang mana gelanggang remaja cukup penting bagi tempat berkreatifitas anak*”. Berdasarkan permasalahan dan potensi yang ada bisa menjadi pertimbangan untuk menghadirkan pusat kreatifitas bagi remaja di Kota Padang. Perlu di hadirkannya *creativity center* sebagai wadah atau titik kumpul para remaja yang bisa menjadi tempat untuk menuangkan ide-ide kreatifitas dan nilai-nilai keterampilan yang terpendam. Sehingga remaja dapat bebas mengekspresikan bakat dan minat selain itu wadah ini juga mampu menjadi tempat dimana siswa bisa menyelenggarakan ekstrakurikuler yang mana di saat ini istilah *full day* memuat atau membatasi aktifitas siswa di luar jam pelajaran. Kehadiran konsep rancangan *creativity center* ini di harapkan mampu merubah pola pikir remaja di Kota Padang kearah yang lebih positif, sehingga minat dan bakat yang di salurkan mampu di tangkap baik oleh remaja lainnya sehingga tingkat kenakalan remaja dari beberapa aspek bisa di minimalisir. Wadah ini menggunakan pendekatan *smart space* yang nantinya akan menyederhanakan proses yang kompleks yang berpotensi memudahkan aktifitas remaja dalam melakukan berbagai hal positif dan tidak membuat stress.

⁵ <https://www.bentengsumbar.com/2016/11/ironis-sebagai-kota-layak-anak-padang.html>

⁶ https://www.researchgate.net/publication/329953560_KAJIAN_RUANG_PUBLIK_KOTA_ANTARA_AKTIVITAS_AN_KETERBATASAN

1.2. Data dan Fakta

1.2.1. Data

Remaja di Kota Padang Memiliki beberapa potensi yang biasanya tersalurkan di tempat-tempat umum atau di sekolah – sekolah yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat remaja. Adapun beberapa aktifitas remaja di waktu senggang yang di kaji berdasarkan survey yakni: bermain musik, membuat tugas, berdiskusi, bersantai, dan lain-lain yang bersifat positif. Namun ruang publik kota belum memadai untuk menampung aktifitas dari remaja yang ada di Kota Padang, dari segi fasilitas maupun kapasitas.

Selain itu kenakalan remaja di Kota Padang juga sudah melewati batas, kenakalannya sudah membuat masyarakat resah, hampir setiap akhir pekan para remaja melakukan aksi tawuran massal.⁷ Aksi mereka ini membuat miris dan geram warga sekitar. Kenakalan remaja yang terjadi di Kota Padang sama halnya dengan kota-kota lain yang ada di Indonesia. Data dari Kepolisian Resor Kota Padang dan Dinas Pendidikan di Kota Padang, bahwa kenakalan remaja tertinggi berada di kalangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di banding Sekolah Menengah Atas (SMA).

Perilaku ‘nakal’ remaja bisa disebabkan oleh faktor dari remaja itu sendiri (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Faktor internal, karena krisis identitas akibat perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya identitas peran. Kenakalan remaja terjadi karena remaja gagal mencapai masa integrasi. Selain itu, bisa juga akibat kontrol diri yang lemah. Maksudnya, remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima dengan yang tidak dapat diterima akan terseret pada perilaku ‘nakal’. Begitupun bagi mereka yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku tersebut, namun tidak bisa mengembangkan kontrol diri untuk bertingkah laku sesuai dengan pengetahuannya. Sedangkan faktor eksternal masalah keluarga. Maksudnya terjadi perceraian orang tua, tidak adanya komunikasi antar anggota keluarga, atau perselisihan antar anggota keluarga bisa memicu perilaku negatif pada remaja. Pendidikan yang salah di keluarga pun, seperti terlalu memanjakan anak, tidak memberikan pendidikan agama, atau penolakan terhadap eksistensi anak, bisa menjadi penyebab

⁷ http://www.rri.co.id/post/berita/346202/daerah/pemko_padang_segera_atasi_kenakalan_remaja.html

terjadinya kenakalan remaja. Kemudian bisa juga akibat pengaruh kawan sepermainan yang kurang baik, serta komunitas dari lingkungan tempat tinggal yang kurang baik.⁸

Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) Komisioner Jenderal Polisi Heru Winarko menyebut, penyalahgunaan narkotika di kalangan remaja makin meningkat. Di mana ada peningkatan sebesar 24 hingga 28 persen remaja yang menggunakan narkotika⁹. Kasus narkoba Kota Padang menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun, hal tersebut juga terjadi pada kelompok usia remaja.

1.1.2. Fakta

Remaja mempunyai kecenderungan untuk berkumpul dengan kelompoknya dalam mengisi waktu luang mereka. Kelompok remaja yang berkegiatan di kota memiliki tujuan untuk bertemu dengan kelompok remaja lainnya serta masyarakat luas sehingga mereka dapat menunjukkan identitas mereka bersama kelompoknya sekaligus belajar dari masyarakat kota itu sendiri.

⁸ <http://www.sumbarprov.go.id/details/news/16956>

⁹ <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>

Tabel 1.1. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin serta Rasio Jenis Kelamin di Kota Padang, 2018

Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Rasio Jenis Kelamin
0-4	41.446	40.026	81.472	104
5-9	41.158	39.504	80.662	104
10-14	39.896	38.448	78.344	104
15-19	48.581	49.582	98.163	98
20-24	61.094	60.039	121.133	102
25-29	39.926	37.885	77.811	105
30-34	34.637	33.644	68.281	103
35-39	30.814	32.616	64.430	94
40-44	31.184	31.991	63.175	97
45-49	27.457	27.507	54.964	100
50-54	23.310	23.229	46.539	100
55-59	19.476	20.028	39.504	97
60-64	13.601	14.202	27.803	96
65-69	8.578	8.667	17.245	99
70-74	4.424	5.214	9.638	85
75+	4.155	6.793	10.948	61
Padang	469.737	469.375	939.112	100
Total Jumlah Remaja Kota Padang			297.640	

Sumber: Badan Statistik Kota Padang 2018.

Tabel 1.2. Data Anak Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial, Dinas Sosial Kota Padang.

KASUS	2015	2016	2017	2018	TOTAL
Remaja Yang Berhadapan Dengan Hukum	12	95	115	105	327

Sumber: Dinas Sosial Kota Padang dan Olahan Penulis.

Tabel 1.3. Kasus Pelanggaran Ketertiban dan Ketentraman Yang Dilakukan Remaja Kota Padang, 2017

NO	JENIS KASUS	JUMLAH
1	Bolos Sekolah Pada Jam Pelajaran	116
2	Tawuran Antar Pelajar	17
3	Menghisap Lem	40
4	Kasus Penyakit Masyarakat (Pekat)	82
TOTAL		255

Sumber: Olahan Penulis dari Satuan Pamong Praja (Satpol PP) Kota Padang 2017.

Tabel 1.4. Pelajar Yang Berhasil Diamankan Akibat Kasus Tawuran Menurut Polresta Kota Padang.

Tahun	Pelajar
2017	14
2018	13
2019	27
Total	54

Sumber: Olahan Penulis dari Polresta Kota Padang.

Tabel 1.5. Data Kasus Narkoba Polresta Padang Tahun 2015-2016

NO	USIA	TAHUN 2015	TAHUN 2016
1	8-18 TAHUN	7	7
2	19-25 TAHUN	51	64
3	26-35 TAHUN	154	141
4	36-45 TAHUN	76	92
JUMLAH		288	302

Sumber: Olahan Penulis dari Polresta Kota Padang tahun 2015-2016.

Tabel 1.7. merupakan data kasus narkoba tahun 2015-2016 yang ditangani oleh Polresta Kota Padang, dapat dilihat bahwa untuk kategori usia 8-25 pada tahun 2015 sebanyak 58 orang dari 288 orang adalah kategori remaja, artinya 20% merupakan remaja, dan pada tahun 2016 meningkat menjadi 71 orang dari 302 orang adalah kategori remaja, artinya 24% merupakan remaja.

Berdasarkan hasil survey langsung, yang mana penulis meneliti aktifitas remaja yang ada di Kota Padang pada tempat publik yang ada di Kota Padang.

Tabel 1.6. Hasil Kuisisioner Kegiatan Dari 10 Remaja di Kota Padang.

No	Aktifitas dan Lokasi		Skor
1	Kegiatan setelah pulang sekolah/ kuliah/ kerja	a. Bermain bersama teman	28
		b. Membuat tugas	18
		c. Tidur	18
2	Tempat biasa berkumpul dengan teman	a. Taman	27
		b. Café	17
		c. Rumah/ kost	18
3	Tempat membuat tugas	a. Taman	16
		b. Café	20
		c. Rumah/ kost	26
4	Kegiatan yang di minati	a. Olahraga	22
		b. Seni	17
		c. Keagamaan	16
		d. Militer	10
		e. Aplikasi dan teknologi	22

Sumber: Analisis Penulis dari data kuisisioner 2019.

Keterangan Skor : 1-10 Tidak Sering.
 10-20 Lumayan Sering.
 20-30 Sering.

No	Ektrakulikuler	Jenis		Ketersediaan Wadah	
		Wajib	Pilihan	Khusus	Tidak
1	Kegiatan kepramukaan	•		•	
2	Silat		•		•
3	Sepak Bola		•	•	
4	Palang Merah Remaja (PMR)		•		•
5	Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)		•	•	
6	Karya Ilmiah		•		•
7	Seni Rupa		•		•
8	Teater		•	•	
9	Marching Band		•		•
10	Jurnalistik		•		•
11	Tafhiz Qur'an		•	•	

Tabel 1.7. : Kegiatan Ekstrakurikuler SMP Negeri 12 Padang

No	Ektrakurikuler	Jenis		Ketersediaan Wadah	
		Wajib	Pilihan	Khusus	Tidak
1	Paskibra		●	●	
2	Rohis		●	●	
3	Palang Merah Remaja (PMR)		●	●	
4	Karya Ilmiah Remaja		●		●
5	Siswa Pecinta Alam		●		●
6	Pramuka	●	●	●	
7	Olahraga : Taekwondo, Karate, Judo, Bulutangkis, Futsal, Basket, Voli, Silat		●	●	
8	Sastra Asing : English, Japanese Language		●		●
9	Olimpiade : Fisika, Biologi, Matematika, Astronomi, Ekonomi, Komputer, Kebumihan, Kimia		●	●	
10	Kesenian : Solo Song, Band, Melukis, Tari Tradisional. Dance, Teater		●		●
11	Teknologi Informasi Komunikasi : Komputer, Desain Grafis, Fotografi, Grafika, Jurnalistik		●		●

Tabel 1.8. : Kegiatan Ektrakurikuler SMA Negeri 3 Padang

No	Komunitas Kreatif Remaja	Kategori
1	Teater Sakata	Selebriti, hiburan, seni & budaya
2	Komunitas Seni Nan Tumpah	Seni & budaya
3	Bumi (teater remaja)	Selebriti, hiburan, seni & budaya
4	Sinkro Photography	Seni & budaya
5	Doodle Art Minang	Seni & budaya
6	Seni Belanak	Seni & Budaya
7	Street Photography Festival Indonesia	Seni & Budaya
8	Kompakers Padang	Gaya Hidup
9	Nulis Buku Club Padang	Gaya Hidup
10	Padang Cat Lovers	Gaya Hidup, Lingkungan Hidup
11	Sekolah Lintas Pelangi	Pendidikan
12	Lascar Sedekah Padang	Sosial
13	Lentera Juara	Pendidikan

Tabel 1.9. : Komunitas Kreatif Remaja Kota Padang.

Sumber : KOMUNITA.ID, 2020.

Gambar 1.1. Aktifitas Bermain Musik Remaja Kota Padang.
Lokasi : Monumen Tugu Gempa.



Sumber: Olahan Penulis dan Google Image 2019.

Aktifitas remaja yang di lihat pada salah satu ruang publik kota yakni Monumen Tugu Gempa yang mana remaja melakukan aktifitas seperti bermain gitar, bernyanyi bersama teman teman, terlihat pada gambar 1.1. kepadatan lokasi sangatlah tinggi

Gambar 1.2. Aktifitas Membuat Tugas Remaja Di Kota Padang
Lokasi : Spot Wifi Id Corner 2019.



Sumber: Google Image 2019.

Gambar 1.3. Aktifitas Berdiskusi Remaja di Kota Padang.
Lokasi : Cafe di Kota Padang 2019.



Sumber: Google Image 2019.

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1. Permasalahan Non Arsitektur

1. Bagaimana cara agar remaja dapat menyalurkan minat bakatnya?
2. Bagaimana cara agar kebutuhan interaksi sosial remaja dapat di salurkan?
3. Bagaimana cara merubah pandangan remaja ke arah yang lebih positif?
4. Bagaimana cara memicu kreatifitas remaja pada suatu kota?

1.3.2. Permasalahan Arsitektur

1. Bagaimana perancangan yang dapat mewadahi aktifitas remaja?
2. Bagaimana efisiensi ruang yang mampu melayani kebutuhan interaksi remaja?
3. Bagaimana penerapan sifat ruang yang tepat untuk menghindari terjadinya kriminalisasi remaja?
4. Bagaimana konsep bangunan yang nyaman bagi remaja?

1.4. Ide dan Keterbaruan

Berdasarkan rumusan masalah maka timbul ide dengan menyediakan ruang publik bagi remaja berdasarkan kajian aktifitas, minat, dan bakat. Sebuah penelitian berjudul *Arts Education and Positive Youth Development: Cognitive, Behavioral, and Social Outcomes of Adolescents who Study the Arts* menunjukkan seberapa berpengaruh seni pada kognisi, perilaku, dan kehidupan sosial remaja. Penelitian tersebut dilakukan oleh seorang asisten profesor Pendidikan Musik di University of Maryland, Amerika Serikat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa seni memberikan pengaruh positif pada perkembangan remaja dibandingkan teman-temannya yang tidak mengikuti kegiatan seni. Meskipun hasil tersebut beragam tergantung jenis seni yang dipelajari. Tapi secara umum, remaja yang mempelajari seni mengalami perkembangan positif yang terbawa hingga dewasa. Bahkan seni ditemukan dapat meningkatkan optimisme remaja untuk menempuh jenjang pendidikan lebih tinggi seperti ke perguruan tinggi¹⁰. Hadirnya ruang publik ini bertujuan agar remaja lebih leluasa dalam melakukan kegiatan yang bersifat positif, maka dengan

¹⁰ <http://www.teen.co.id/read/3410/remaja-penyuka-seni-berkembang-secara-lebih-positif-sampai-dewasa>

timbulnya kenyamanan dalam melakukan hal positif sehingga remaja bisa meninggalkan bahkan menghilangkan hal yang bersifat negatif.

Adapun ide desain yang akan di rancang adalah perencanaan pusat aktifitas remaja dengan menggunakan pendekatan *smart space*. *Smart space* menawarkan peluang yang sepenuhnya baru bagi pengguna dengan mengadaptasi layanan yang sesuai untuk memudahkan aktifitas. Sejumlah desain arsitektur telah diusulkan untuk merancang sistem kesadaran konteks dan perilaku adaptasi. Namun, kualitas sistem tergantung pada tingkat kepuasan kebutuhan inisial. Ada tiga indikator desain dalam *smart space* yang sangat terkait dengan modul konteks dan proses penalaran: fungsionalitas, usability dan perubahan kemampuan. Sistem arsitektur *layered* umum disajikan untuk mendefinisikan komponen utama yang harus membentuk sistem adaptif sadar konteks.¹¹. Dengan menggunakan sistem teknologi untuk melayani aktifitas sehingga mampu menghasilkan pola ruang yang baru. Seperti menerapkan pencahayaan alami dan memanfaatkan sinar matahari sebagai suatu energy yang mampu melayani bangunan dan penggunaan air hujan yang di olah sehingga mampu melayani bangunan agar bangunan mampu menghasilkan sesuatu yang berguna untuk mendukung aktifitas di dalam nya.

1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

1.5.1. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial merupakan ruang lingkup yang menunjukkan suatu tempat, yang di batasi berdasarkan geografis, adapun lingkup batasannya yakni Kota Padang, Sumatera Barat.

Batasan lokasi yaitu:

Utara : Kabupaten Padang Pariaman.

Selatan : Kabupaten Pesisir Selatan.

Barat : Samudera Hindia.

Timur : Kabupaten Solok.

¹¹ Somia Belaidouni, "Towards an Efficient smart space architecture", Kanada, 2016.



Gambar 1.4. Peta Kota Padang.
Sumber : Google Image 2019.

1.5.2. Ruang Lingkup Substansial

Adapun ruang lingkup kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam kegiatan penelitian di mulai dengan melakukan identifikasi isu yang diangkat, lalu mencari lokasi berdasarkan kajian kebutuhan dari isu tersebut. Penulis mencari data-data yang dapat membantu proses survey lapangan guna mempermudah penulis untuk mendapatkan data primer. Penulis juga melakukan kegiatan wawancara dan dokumentasi untuk mendukung data dan analisa penulis. Penulis juga mencari data-data sekunder yang didapat dari instansi terkait dan informasi dari media cetak maupun media elektronik, hal ini dilakukan untuk memperkuat data yang akan dipaparkan. Kemudian setelah data primer dan sekunder terkumpul, penulis mulai mengolah data yang didapat guna memperoleh analisa untuk mengeluarkan beberapa alternatif konsep. Konsep yang lahir dari analisa yang akan menjawab semua permasalahan yang telah diidentifikasi.

1.6. Sistematika Pembahasan

Pokok bahasan dalam penulisan ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab yang di susun sesuai rangkaian kegiatan dengan tujuan memberi pemahaman yang jelas dan mudah di pahami, adapun sistematikanya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, data dan fakta, rumusan masalah, ide/kebaruan, lingkup pembahasan, serta sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang data dan teori yang berkaitan dengan judul, kumpulan rangkuman jurnal yang relevan keluaran 5 tahun terakhir dan preseden desain karya arsitek pesohor dengan fungsi serupa yang dibangun 10 tahun terakhir

BAB III : METODA PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang metoda perancangan arsitektur yang digunakan dan metoda penelitian.

BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Berisikan tentang hasil survey yang menjabarkan data dan fakta objek dilapangan, problematik kawasan secara makro dan meso yang melampirkan foto udara, foto tinjauan makro, foto tinjauan meso, serta rekaman gambar visual kawasan.

BAB V : PROGRAM ARSITEKTUR

Berisikan tentang analisa fungsi dan analisa ruang dalam yang menjabarkan beberapa analisa yaitu analisa pengguna bangunan, analisa aktivitas pengguna bangunan, analisa besaran ruang berdasarkan standar dan studi ruang, analisa sifat dan karakteristik ruang, analisa hubungan ruang dan masa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum

2.1.1. Definisi Pusat Aktivitas

Pusat Aktivitas adalah suatu wadah yang berguna untuk menuangkan aktivitas yang memiliki nilai-nilai positif seperti kegiatan seni, olahraga, serta edukasi (Sofiana Putri : 2015). Pusat aktivitas terdiri dari 2 kata yakni :

1. Pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya. Pusat juga memiliki definisi sebagai tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar (Poerdarminto, W.J.S :2003).

2. Aktifitas

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) aktifitas merupakan kegiatan manusia yang dilaksanakan setiap saat dan bisa juga kegiatan yang memiliki nilai budaya.

Pusat aktivitas cukup penting untuk menjadi pertimbangan untuk di hadirkan pada suatu kota yang mana berguna untuk mendorong nilai-nilai kreatifitas remaja untuk melahorkan generasi yang unggul. Berdasarkan literatur, definisi judul dari objek perencanaan "Perencanaan Pusat Aktifitas Remaja Dengan Pendekatan *Smart Space* di Kota Padang" memiliki beberapa komponen inti yang meliputi :

1. *Amphitheater* , gelanggang terbuka yang digunakan untuk pertunjukan hiburan dan pertunjukan seni berdasarkan minat bakat.
2. *Studio Musik*, Studio musik adalah ruangan atau sekelompok ruangan yang digunakan untuk berlatih musik. Sebagian besar studio musik memiliki alat-alat musik lengkap seperti: -drum -guitar -keyboard -bass -amplifier -mixer – microphone.
3. *Sanggar Tari*, Sanggar tari merupakan tempat yang digunakan untuk aktivitas yang berkaitan dengan kesenian tari.
4. *Gallery*, sebagai ruang atau gedung untuk memamerkan benda atau karya seni.
5. *Workshop*, sebagai pembelajaran ide baru berdasarkan minat bakat individual.
6. *Cafeteria*, sebagai tempat bercengkrama dan berdiskusi santai.

7. *Study Area*, Sebagai tempat diaman remaja bisa mengerjakan tugas dan bertukar pikiran antar sesama.

2.1.2. Definisi Remaja

Masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Elizabeth B. Hurlock, istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa, bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini diungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.¹ Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.²

2.1.3. Karakteristik Masa Remaja

Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (11/12 – 16/17 tahun) dan remaja akhir (16/17 – 18 tahun). Pada masa remaja akhir individu sudah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

¹ Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Erlangga,2003), hal.206

² Jhon W. Santrock, Adolescence Perkembangan Remaja, (Jakarta: Erlangga,2002), hal.23

Masa remaja merupakan suatu periode penting dari rentang kehidupan, suatu periode transisional, masa perubahan, masa usia bermasalah, masa dimana individu mencari identitas diri, usia menyeramkan, masa urealism, dan ambang menuju kedewasaan. (Krori, 2011). Menurut WHO, yang di sebut remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan masa remaja. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Hall (Sarwono, 2011), masa remaja merupakan masa “*sturm und drang*” (topan dan badai), masa penuh emosional dan adakala emosinya meledak-ledak, yang muncul karena adanya pertentangan nilai-nilai. Emosi yang menggebu-gebu ini adakalanya menyulitkan, baik bagi si remaja maupun bagi orangtua/ orang dewasa di sekitarnya. Namun emosi yang menggebu-gebu ini juga bermanfaat bagi remaja dalam upaya menemukan identitas diri. Reaksi orang di sekitarnya akan menjadi pengalaman belajar bagi si remaja untuk menentukan tindakan apa yang kelak akan di lakukannya. Krori (2011) menyatakan bahwa perubahan sosial yang penting pada masa remaja mencakup meningkatnya pengaruh teman sebaya (*peer group*), pola perilaku sosial yang lebih matang, pembuatan kelompok sosial yang baru, dan munculnya nilai-nilai baru dalam memilih teman dan pemimpin serta nilai penerimaan sosial.

2.1.4. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja di rumuskan sebagai suatu kelainan laku perbuatan ataupun tindakan remaja yang bersifat asosial bahkan anti sosial yang melanggar norma-norma bahkan anti sosial yng norma-norma sosial, agama, serta ketentuan hokum dalam masyarakat (Said, 1976).

Masa remaja menciptakan tantangan bagi remaja itu sendiri, masa-masa remaja menawarkan banyak kesempatan hidup yang menarik. Remaja belajar membina persahabatan dengan teman sebaya, yang mungkin akan berlangsung sepanjang kehidupannya, menghargai keunikan yang ada pada dirinya, juga kesempatan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya.

Aktifitas-aktifitas non formal yang dilakukan remaja pada saat luang, di luar jam sekolah ataupun saat libur, memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengenal orang lain di luar sekolah ataupun keluarga. Kegiatan-kegiatan yang di lakukan bersama-sama teman sebaya akan memberikan keanekaragaman pasal pengalaman-pengalaman sosial remaja, yang bermanfaat bagi perkembangan kepribadiannya, antara

lain perkembangan sifat sosial yang positif, seperti *giving* (memberi), *sharing* (berbagi), *helping* (membantu).

Pergolakan emosi yang terjadi pada masa remaja tidak terlepas dari bermacam pengaruh seperti lingkungan tempat tinggal, keluarga, sekolah, dan teman-teman sebaya serta aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Masa remaja yang identik dengan lingkungan sosial, tempat berinteraksi dengan sesamanya, membuat mereka dituntut untuk dapat menyesuaikan diri secara efektif. Bila aktivitas-aktivitas yang dijalani di sekolah tidak memadai untuk dipenuhi tuntutan gejolak energinya, maka remaja seringkali meluapkan energi berlebihnya kearah yang tidak positif, misalnya tawuran. Hal ini menunjukkan betapa besarnya gejolak emosi yang ada di dalam diri remaja.

Di tengah keceriaan, mereka (remaja) mudah cemas, bimbang, dan takut. Biasanya mereka akan mencari pengetahuannya lewat teman sebaya dan mengikuti *trend* yang sedang ada contohnya tempat untuk berkumpul dengan sebaya mereka atau bisa disebut *tongkrongan*. Di kalangan remaja ibu kota, berbagai macam hiburan tersedia dari mulai cafe, diskotek, *night club*, bahkan tempat berkumpul yang terhitung murah meriah dengan tenda makan dan minum seadanya. Alternatif yang begitu beragam memudahkan mereka mencari hiburan, khususnya bagi kalangan menengah keatas. Fenomena-fenomena ini dapat dilihat dari munculnya tenda-tenda gaul di berbagai sudut kota pada tahun 1997-2000. Tetapi kemudian orang-orang mulai menginginkan tempat hiburan jenis lain tanpa harus berbaju rapi, mengeluarkan uang banyak, duduk sopan dengan berbagai aturannya. Mereka umumnya menginginkan kebebasan yang dapat memuaskan diri mereka sendiri. Sehingga tidak heranlah sekarsng muncul banyak tempat-tempat nongkrong pinggir jalan, duduk di trotoar sambil mendengarkan music, bergurau dengan teman-teman, juga aktifitas makan dan minum.³

2.1.5. Minat dan Bakat

A. Definisi Minat

Menurut Decroly, minat adalah pernyataan suatu kebetulan yang tidak terpenuhi. Kebutuhan itu timbul dari dorongan hendak memberi kepuasan kepada suatu insting. Minat tidak hanya berasal dari satu sumber saja, melainkan anak-anak bisa

³ Rekta Deskarina, "Pusat Remaja di Surakarta Sebagai Wadah Interaksi Sosial Di Surakarta", 2011".

mendapatkan minat dari sumber lainnya. Contohnya adalah, kebiasaan yang dilakukan dan pendidikan yang didapatkan, adanya pengaruh sosial dan lingkungan, dan insting atau hasrat dan anak tersebut.

Dikutip dari buku tahun 1990 milik Sardiman, ia menyatakan bahwa minat akan terlihat dengan baik jika mereka bisa menemukan objek yang disukai dengan tepat sasaran serta berkaitan langsung dengan keinginan tersebut. Minat juga harus memiliki objek yang jelas untuk mempermudah kemana arahnya seseorang harus bersikap dan menuju objek yang tepat.

Menurut Syaiful Bahri, 2012, dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Belajar” minat merupakan aktivitas atau kegiatan yang menetap dan dilakukan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas yang disukai baik disengaja atau tidak.

B. Definisi Bakat

Bakat merupakan suatu kemampuan yang telah di miliki oleh setiap manusia untuk mempelajari sesuatu dengan sangat cepat dalam waktu yang pendek dibandingkan dengan orang lain dan memiliki hasil yang lebih baik pula. Bakat telah dimiliki oleh setiap manusia dia lahir ke dunia ini. Bakat yang dimiliki oleh seseorang beragam ada yang pintar dalam hal seperti melukis, bernyanyi, dan lain sebagainya.⁴

Ada pun definisi bakat menurut beberapa para ahli yakni :

1. Menurut William B. Michael; Bakat merupakan kapasitas pada diri seseorang di dalam melakukan tugasnya dan melakukan dengan pengaruh dari latihan yang dijalannya.
2. Menurut Crow dan crow, (1989), Bakat merupakan kualitas dalam diri manusia yang memiliki tingkatan beragam dan berbeda.
3. Menurut Utami Munandar, (1987), Bahwa bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.
4. Menurut Kartini Kartono, pengertian bakat adalah hal yang mencakup segala faktor yang ada di dalam diri individu yang dimiliki sejak awal pertama kehidupannya dan kemudian menumbuhkan perkembangan keahlian,

⁴ <https://www.gurupendidikan.co.id/bakat/>

kecakapan tertentu. Bakat ini sifatnya laten potensial, sehingga masi bisa tumbuh dan dikembangkan.

5. Menurut Suganda Pubakawatja, pengertian bakat adalah benih yang berasal dari suatu sifat yang mana baru akan tampak nyata jika seseorang tersebut mendapat sebuah kesempatan dan kemungkinan untuk dapat mengembangkannya.
6. Menurut M. Ngalim Purwanto, bakat adalah kecakapan pembawaan, yang mana mengenai kesanggupan dan potensi tertentu yang dimiliki oleh seseorang.

2.2. Tinjauan Teori

Untuk mendukung perencanaan ini di butuhkan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan keterbaruan dari ruang lingkup perencanaan.

2.2.1. Amphiteater

Menurut (Paramita 2013), Ruang Konser dapat berarti ruang di mana tempat konser musik berlangsung seperti musik orkestra, gamelan, paduan suara, angklung, band, music barat dan music tradisional lainnya. Pada efektifitasnya sebagai bangunan, bangunan konser merupakan bangunan yang tidak hanya mempertunjukan music tapi juga bangunan yang memerlukan pertimbangan mengenai musisi, teknisi, manajemen, yang diintegrasikan dalam bangunan baik secara internal maupun eksternal. Paramita, Anisa Galuh Mayang. 2013.⁵

Berdasarkan sifatnya bangunan konser dapat dipisah menjadi 2 sistem yaitu ruang tertutup dan ruang terbuka. Bangunan konser pada ruang tertutup merupakan bangunan konser dengan format auditorium di mana ruangan tertutup secara keseluruhan menggunakan material khusus. Contoh bangunan konser dengan sistem ruang tertutup adalah Walt Disney Concert Hall. Bangunan konser pada ruang terbuka merupakan bangunan konser dengan format amphiteater di mana ruang konser merupakan ruang terbuka dengan panggung dan area tempat duduk solid dan biasanya dari material alami.

2.2.1.1. Fungsi

Amphitheater menampilkan kegiatan pertunjukan musik sehingga fungsi dari amphitheater merupakan media pengungkapan music terhadap masyarakat. Sebagai bagian dari kesenian musik memiliki fungsi sosial yang secara universal dapat ditemukan dalam

⁵ Paramita, Anisa Galuh Mayang. 2013. "Jurnal Teknik POMITS." Concert Hall dan Studio Musik dengan Nilai Kekhasan Jawa Timur 2337-3539.

berbagai seni budaya yang terdapat di dunia. Berikut ini merupakan fungsi pertunjukan musik menurut (Merriam 1964) p.300.⁶

- A. The function of emotional (Fungsi pengungkapan emosional)
- B. The function of aesthetics enjoyment (Fungsi kenikmatan estetis)
- C. The function of entertainment (Fungsi hiburan)
- D. The function of communication (Fungsi komunikasi)
- E. The function of symbolic representation (Fungsi pengungkapan simbolis)
- F. The function of physical response (Fungsi respon fisik)
- G. The function of enforcing conformity to social norm (Fungsi penguatan konformitas terhadap norma-norma sosial)
- H. The function of validation of social institutions and religious vital (Fungsi validasi tentang institusi sosial dan ritual keagamaan)
- I. The function of contribution to the continuity and stability of culture (Fungsi kontribusi terhadap kontinuitas dan stabilitas dari kebudayaan)
- J. The function of contribution to the integration of society (Fungsi kontribusi pada integrasi dalam masyarakat)

Dengan tercapainya fungsi dari pertunjukan musik dalam suatu amphitheater maka amphitheater tersebut secara tidak langsung menjalankan berbagai fungsi dari pertunjukan musik.

2.2.1.2. Ciri-ciri

Untuk amphitheater modern memiliki ciri-ciri khas sebagai berikut :

- A. Berbentuk setengah lingkaran Bentuk amphiteater modern yang berpola setengah lingkaran merupakan hasil adaptasi dari kondisi masyarakat. Sistem audio dan efektivitas area penglihatan performer membuat sistem panggung lingkaran pada era modern menjadi tidak efektif.
- B. Memiliki tempat duduk bertingkat Tempat duduk pada amphiteater modern tidak begitu jauh berbeda dengan tempat duduk pada amphiteater kuno.
- C. Tempat duduk terletak di satu sisi Peletakan tempat duduk pada satu sisi saja disebabkan oleh efektivitas area penglihatan performer yang tidak mampu menjangkau 3600 pada satu waktu.

2.2.1.3. Fasilitas

⁶ Merriam, Allan P. 1964. The Anthropology of Music . Illinois: Northwestern University Press. p.300

Menurut (Chiarra 1983) p.377-378 terdapat 6 fasilitas utama yang wajib diakomodasi pada amphitheater yaitu⁷ :

A. Outside The Theater

Merupakan area yang terdiri dari tempat parkir, tempat pembelian tiket, ruang kesehatan, dan gerbang utama.

B. The Auditorium

Merupakan area bagi para penonton yang terbagi dalam beberapa format

C. The Stages

Merupakan area bagi para penampil untuk menampilkan karya.

D. The Backstage Area

Merupakan area persiapan bagi para penampil sebelum menampilkan karya mereka

E. The Dressing Rooms

Merupakan ruang ganti pakaian untuk para penampil, bias juga dikombinasikan dengan ruang tunggu sebelum penampil mempersiapkan diri di ruang backstage.

F. Shops and Offices

Merupakan ruang komersil pada bangunan untuk keperluan merchandise maupun urusan administrasi bangunan.

2.2.2. Studio Musik

Mediastika (2005:106) mengemukakan untuk memperlancar aktivitas dalam studio bangunan ini biasanya didukung beberapa ruang antara lain:

1. Ruang utama, yang meliputi ruang studio dan ruang operator.
2. Ruang pendukung, yang meliputi ruang administrasi, dapur kering (pantry), kamar mandi dan lain-lain.
3. Ruang servis, yang meliputi generator set, ruang alat dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok ruang yang ada pada bangunan studio, ruang yang membutuhkan tingkat penyelesaian akustik yang cermat adalah ruang studio dan ruang operator. Sedangkan ruang-ruang lainnya dapat dirancang sebagaimana ruangan lain pada umumnya, (kecuali ruang generator set yang sedapat mungkin dirancang terpisah dari bangunan induk studio). Bila akibat keterbatasan ruang, pemisahan ini tidak dimungkinkan, dapat membuat lantai basement dengan dinding kedap bunyi. Ruang-ruang yang tidak membutuhkan penyelesaian

⁷ Chiarra, Joseph de. 1983. *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition* . Singapore: Singapore National Printers, Ltd. p.377-378

akustik secara cermat dapat diletakkan berdekatan dengan sumber kebisingan yang sekiranya mengganggu aktivitas di dalam studio, sehingga sekaligus dapat dijadikan ruang antara yang menahan masuknya kebisingan dari jalan ke dalam studio. Beberapa elemen ruang studio diantaranya dinding, lantai dan plafon, ketiga elemen ini memerlukan pengelolaan akustik secara cermat. Berikut ini akan dijelaskan pengelolaan akustik pada ruang studio dari beberapa elemen tersebut.

Pada ruang studio, penikmat atau penonton adalah penyaji atau pelakunya sendiri yang jumlahnya cukup terbatas, sehingga pemantulan untuk memperkuat bunyi jarang diperlukan. Namun demikian, dapat pula dijumpai sebuah studio berukuran cukup besar untuk keperluan latihan dan rekaman kelompok music lengkap. Pada studio semacam ini, dapat pula dibutuhkan bagian ruangan yang memantulkan bunyi, bukan untuk menyebarkan bunyi, namun lebih untuk memberikan dinamika dan detail pada alat musik. Adapun alat yang idealnya dimainkan pada ruangan dengan pemantulan cukup misalnya adalah jenis alat musik berdawai (seperti: gitar, harpa, biola, cello dan lain-lain) dan alat music tiup (seperti: trompet, trombon, klarinet, dan lain-lain). Sedangkan alat music yang ideal dimainkan pada ruangan yang menyerap bunyi adalah drum, bass, dan gendang. Perbedaan kebutuhan pemantulan ini dapat disediakan dalam ruang terpisah, namun permasalahan semacam ini mengurangi komunikasi yang baik antar pemain. Oleh karenanya dapat di desain studio musik yang terdiri dari live area dan dead area. Live area adalah sudut ruang yang memantulkan bunyi dan dead area adalah sudut ruang yang menyerap bunyi.

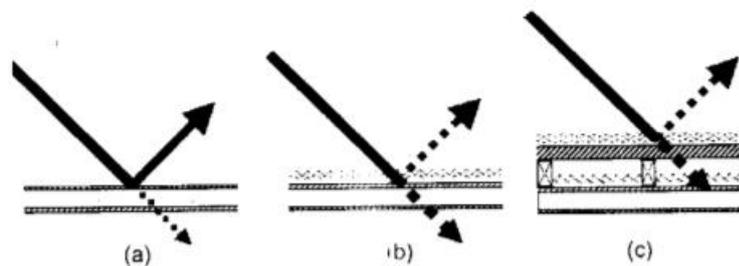
1. Akustika Dinding Studio

Untuk mengurangi getaran idealnya dinding studio dirancang sebagai dinding ganda dari bahan yang berbeda dengan rongga antara berisi udara. Untuk meningkatkan kemampuan peredaman getaran, maka dalam rongga udara juga dapat diletakkan glass-wool. Selanjutnya finishing dinding dilakukan dengan bahan lunak yang menyerap bunyi, seperti acaustik tile, softboard ataupun karpet yang ditempelkan pada dinding.

2. Akustika Lantai Ruang Studio dan Operator

Untuk mengurangi masuk dan keluarnya getaran dari luar dan dari dalam studio lantai studio sebaiknya dirancang dengan model lantai ganda. Sistem lantai ganda ini idealnya terbuat dari material yang berbeda agar getaran tidak mudah diteruskan. Sebagai contoh, lantai utama dipilih dari material beton cor kemudian lantai kedua disusun dari rangka besi

atau kayu, dan ditutup dengan papan kayu atau papan multipleks tebal. Faktor lainnya, peletakan kedua lantai tersebut juga disusun tidak menempel satu dengan yang lain, Atau ada ruang diantara keduanya yang berisi udara, sehingga peredaman getaran lebih maksimal. Di dalam rongga antara ini dapat diletakkan selimut akustik. Selimut akustik yang banyak dijual dipasaran terbuat dari bahan glass-wooll. Secara umum ruang studio dirancang sebagai ruang yang tidak memantulkan bunyi kecuali studio musik yang lengkap maka lantai studio seyogyanya dilapisi dengan karpet tebal. Selain untuk meredam getaran, karpet tebal juga sangat efektif meredam bunyi diatas lantai yang tidak dikehendak.

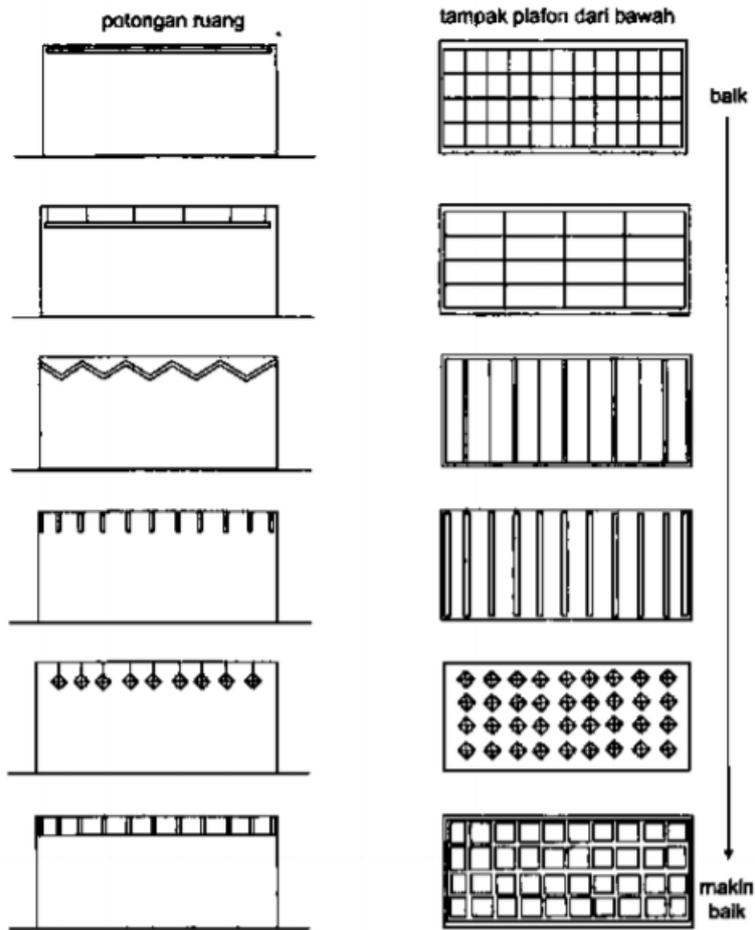


Gambar 2.1. : Model Pemasangan Lantai Ruang Studio
(Sumber : Christina E. Mediastika (2005:105))

Pada gambar (a) lantai tunggal dibuat dari bahan licin, selain lebih mudah merambatkan getaran juga memantulkan sebagian besar bunyi kembali kedalam ruang. Gambar (b) lantai tunggal yang dilapisi karpet tebal masih mampu merambatkan getaran, namun juga mampu menyerap sebagian besar bunyi. Berbeda dengan gambar (c) lantai ganda dari bahan berbeda yang dilapisi karpet tebal dan rongganya diisi glass-wool mampu meminimalkan perambatan sekaligus menyerap bunyi yang terjadi di dalam ruangan.

3. Akustik Plafon Ruang Studio dan Operator

Untuk mengurangi getaran, konstruksi plafon ruang studio idealnya tidak dipasang menempel pada rangka atap, namun dipasang menggantung. Rangka plafon dapat dibangun memakai bahan yang umum dipergunakan seperti baja, aluminium, atau kayu. Selanjutnya rangka ini ditutup papan kayu atau multipleks, dan dilapisi acaoustic tile. Selain dilapisi acaoustic tile yang secara umum hanya baik untuk menyerap bunyi berfrekuensi tinggi, untuk menyerap bunyi berfrekuensi rendah dapat pula dipasang papan penyerap dengan posisi sejajar dinding atau tegak lurus dengan plafon. Papan penyerap ini bisa jadi berupa panel-panel mendatar atau berbentuk bola bersegi banyak seperti lampion.

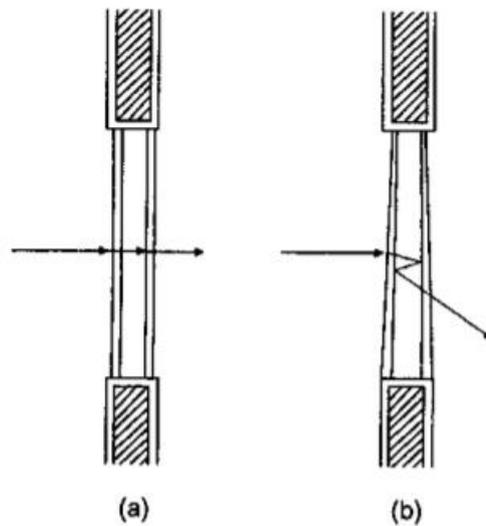


Gambar 2.2. : Model Pemasangan Plafon Ruang Studio
(Sumber : Christina E. Mediastika (2005:106))

Khusus untuk ruang operator, seandainya tidak secara keseluruhan dirancang dari bahan yang menyerap bunyi, maka perlu ditata atau dibentuk sedemikian rupa agar tidak memberikan pantulan ke arah operator secara langsung. Pemantulan semacam ini dapat menyebabkan penilaian operator terhadap kualitas bunyi dari ruang rekam menjadi tidak sah.

4. Pencahayaan Ruang Studio

Pada ruang studio musik pencahayaan tentu sangat diperlukan. Pencahayaan yang digunakan biasanya menggunakan pencahayaan buatan, dengan menggunakan lampu. Sedangkan untuk pencahayaan alami sekiranya diperlukan dapat diperoleh dari jendela dengan model kaca ganda.



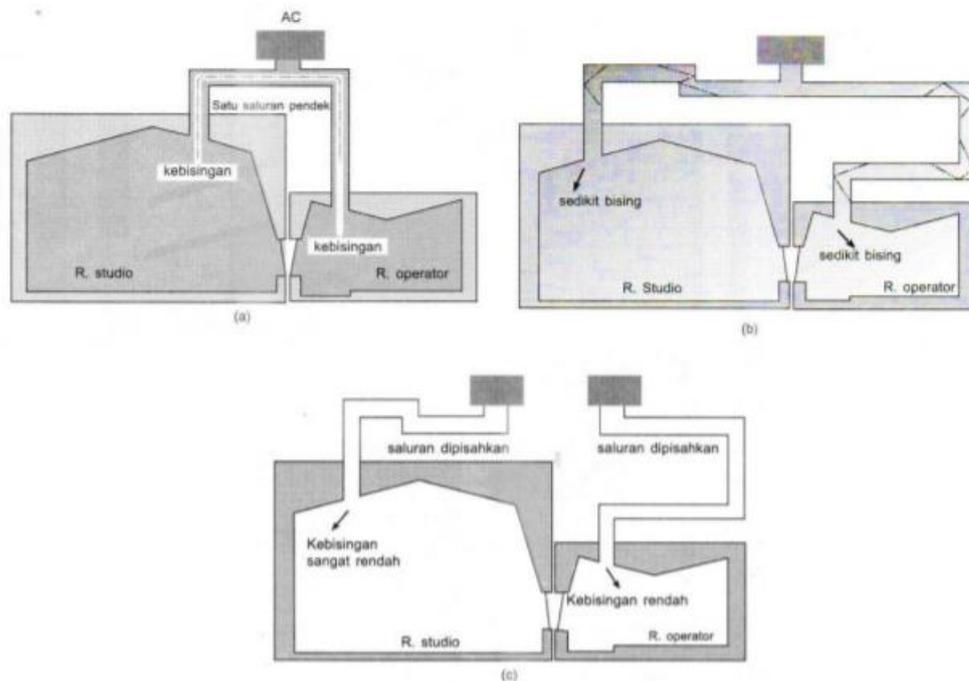
Gambar 2.3. : Pemasangan Kaca Ganda Ruang Studio
 (Sumber : Christina E. Mediatika (2005:110))

Posisi kaca ganda yang sejajar lebih memudahkan perambatan bunyi dibandingkan dengan posisi ganda yang tidak sejajar. Oleh karena itu pemasangan kaca ganda model (b) lebih dianjurkan. Selain untuk keperluan pencahayaan, jendela dengan kaca ganda juga digunakan untuk komunikasi antara pelaku yang berada pada ruang studio dengan pelaku yang berada di ruang operator. Komunikasi yang berlangsung sering kali hanya berupa gerakan (tanpa suara) untuk menginformasikan apakah suara yang dihasilkan pelaku pada ruang studio kurang tinggi dan sebaliknya.

5. Pengudaraan Ruang Studio Musik

Dimensi ruang studio yang tidak terlalu besar biasanya memungkinkan studio diselesaikan dengan sistem pengudaraan buatan. Pemasangan pengudaraan buatan pada ruang studio dan ruang operator perlu diatur dengan menggunakan peralatan yang terpisah antara unit indoor dan unit outdoor (AC spit). Unit outdoor yang menghasilkan kebisingan cukup keras sebaiknya diletakkan sejauh mungkin dari ruangan. Sementara unit indoor-nya tetap diletakkan dalam ruang studio dengan posisi setinggi mungkin atau sejauh mungkin dari mikrofon agar angin yang dihembuskan tidak langsung menuju pada mikrofon. Namun demikian sebagai akibat dari besarnya kemungkinan putusnya aliran listrik sewaktu-waktu,

maka peletakan lubang ventilasi ada kalanya diperlukan. Idealnya lubang ini diletakkan pada plafon menerus ke atap agar perambatan kebisingan dapat diminimalkan.

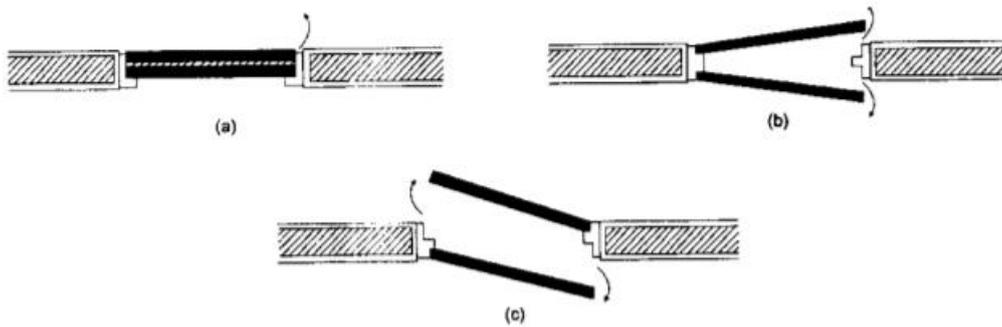


Gambar 2.4. : Model Saluran Pengudaraan Ruang Studio
(Sumber : Christina E. Mediastika (2005:112))

Pemilihan saluran pengudaraan yang tepat dapat menghindarkan kebisingan di dalam ruang studio. Kemungkinan kebisingan yang muncul dapat diatasi dengan cara pemisahan saluran pengudaraan buatan. Pada gambar (a) saluran pengudaraan yang menyatu membuat kedua ruangan dilanda kebisingan yang cukup tinggi. Gambar (b) saluran pengudaran yang menyatu namun dijauhkan dari ruangan dapat manguangi kebisingan yang disalurkan. Berbeda dengan gambar (c) saluran pengudaraan yang terpisah akan sangat memimalkan perambatan kebisingan yang terjadi antara kedua ruangan.

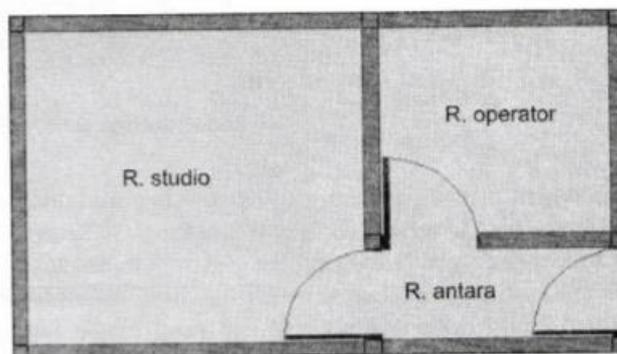
6. Pintu Studio Musik

Pintu ruang studio adalah bagian yang paling rawan sebab pintu itu kemungkinan senantiasa diperlukan untuk dibuka-tutup. Agar aktivitas di ruang studio tetap berlangsung meski pintu dalam keadaan dibuka-tutup, maka pintu studio tidak cukup hanya diselesaikan dengan material tebal, berat dan masiv. Namun harus berupa pintu ganda dengan ruang antara di tengah keduanya.



Gambar 2.5.: Skematis Pemakaian Pintu Ganda Pada Ruang Studio
(Sumber : Christina E. Mediastika (2005:111))

Gambar (a) pintu studio diselesaikan dengan sebuah pintu tebal yang seringkali dijadikan sebagai almari penyimpanan kaset /CD dan peralatan lain. Gambar (b) pintu ganda dengan arah buka yang tidak sejajar. Gambar (c) pintu ganda dengan arah buka yang sejajar. Pemakaian pintu ganda lebih ideal dari pada pintu tunggal yang tebal . sebaiknya ruang antara ini dibuat dengan luas yang cukup bagi orang untuk tinggal sementara didalamnya, sebelum akhirnya membuka pintu berikutnya.



Gambar 2.6. : Ruang Antara Studio
(Sumber : Christina E. Mediastika (2005:111))

Ruang antara idealnya tidak dibuat terlampau besar agar tidak menjadi tempat berkumpulnya beberapa orang yang kemungkinan justru menimbulkan kebisingan. Karena tingkat ketenangan yang dibutuhkan hampir sama maka pintu operator di ruang studio dapat disatukan.

7. Material Penyerap

Mediastika (2005:84) mengemukakan ada beberapa jenis absorber yang sengaja diciptakan untuk bekerja efektif pada frekuensi tertentu. Adapun jenis absorber yang umum dijumpai adalah :

a. Material berpori

Penyerap yang terbuat dari material berpori bermanfaat untuk menyerap bunyi yang berfrekuensi tinggi. Sebab pori-pori yang kecil sesuai dengan besaran panjang gelombang bunyi yang datang. Material berpori efektif untuk menyerap bunyi berfrekuensi di atas 100 Hz. Material berpori yang hanya digunakan adalah soft-board, selimut akustik, acoustic tiles.

b. Panel Penyerap

Panel penyerap ini terbuat dari lembaran-lembaran papan tipis yang mungkin saja tidak memiliki permukaan berpori. Panel semacam ini sangat cocok untuk penyerapan bunyi berfrekuensi rendah.

c. Rongga Penyerap (Cavity Absorber)

Penyerap semacam ini disebut juga helmholtz resonator, sesuai dengan nama penemunya. Rongga penyerap bermanfaat untuk menyerap bunyi pada frekuensi khusus yang telah diketahui sebelumnya.

8. Tata Letak Alat Musik

Penataan alat musik sangat diperlukan pada studio musik, hal ini bertujuan agar seluruh personel dapat mendengar suara dari pemain lainnya. Salah satunya adalah mengatasi suara alat musik yang sering tidak terdengar oleh pemain drum. Ada beberapa cara diantaranya:

- a. Penempatan speaker control dekat pemain drum dengan posisi miring menghadap ke badan drummer, penempatannya bisa di pinggir ataupun di depan drum, dengan cara ini maka seorang pemain drum tidak akan kesulitan untuk mendengar suara alat musik lain. Suara yang dikeluarkan speaker ini adalah hasil dari output mixer setelah mendapat masukan dari seluruh alat musik.
- b. Penempatan seluruh speaker dari alat lain seperti speaker gitar, speaker bass, dan speaker vokal menghadap/megarah ke pemain drum, dengan cara ini maka suara dari

masing-masing alat musik seperti dikirimkan langsung ke pemain drum, cara ini dilakukan apabila di dalam studio tidak memiliki speaker kontrol.

- c. Letakkan beberapa speaker alat musik dekat dengan pemain drum, cara ini dilakukan apabila cara yang kedua tidak mungkin dilakukan karena suatu alasan kenyamanan atau keindahan. Speaker yang dapat diletakkan dekat dengan pemain drum adalah speaker gitar atau speaker bass, dengan cara ini maka seorang pemain drum seperti diiringi oleh pemain lainnya.

9. Tata Letak Drum Set di Studio Musik

Menempatkan satu set drum di dalam ruangan studio perlu penangan yang khusus karena alat musik ini memerlukan area yang cukup luas dibandingkan dengan alat musik lain. Untuk penempatannya ada tiga area yang umumnya dapat digunakan diantaranya:

a. Sudut Ruangan

Cara ini banyak dilakukan oleh studio rental ataupun studio rekaman karena dengan meletakkan di sudut ruangan maka tidak akan memakan banyak tempat, selain itu suara pun dapat terdengar ke seluruh area. Kekurangan dari cara ini adalah posisi drummer yang agak menyerong membuatnya kesulitan untuk berkomunikasi dengan pemain lain tetapi hal ini tidak terlalu menjadi masalah karena hal ini dapat diatasi dengan menempatkan kursi untuk drummer yang dapat berputar.

b. Sejajar dengan Dinding

Dengan cara ini maka area tempat meletakkan perangkat drum akan lebih luas karena dapat menempatkan peralatannya ke pinggir ataupun ke depan, penglihatan drummer akan lebih leluasa, kekurangan cara ini adalah ruangan akan terasa sempit sehingga gerakan pemain lain akan terbatas.

c. Tengah-Tengah Ruangan

Cara ini dapat dilakukan untuk ruangan yang cukup luas karena apabila dilakukan pada ruangan yang agak kecil maka akan menambah sempit ruangan karena para pemain lain akan terbatas ruang geraknya, selain itu akan menghalangi pandangan dengan para pemain lainnya.

d. Panggung untuk Drum

Peletakkan drum dapat menggunakan panggung kecil. Panggung dapat dibuat dengan ketinggian 20cm yang di bawahnya dilapisi dengan karet tebal. Bahan pembuatnya dapat menggunakan kayu ataupun tripbloks, bagian atasnya dengan karpet. Keuntungan membuat panggung kecil untuk drum adalah getaran drum ke

lantai akan berkurang, selain itu akan menambah keindahan di dalam ruangan karena terlihat seperti panggung sungguhan.

2.2.3. Sanggar Tari

Sanggar adalah lembaga pelatihan yang termasuk dalam jenis pendidikan non formal, sanggar merupakan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh kelompok atau komunitas untuk melakukan suatu kegiatan. Sanggar seni menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu tempat yang digunakan oleh komunitas atau sekumpulan orang untuk kegiatan seni seperti seni tari, seni lukis, seni kerajinan atau kriya, seni peran dan sebagainya. Sanggar seni biasanya didirikan secara mandiri atau perorangan, mengenai tempat dan fasilitas belajar dalam sanggar tergantung dari kondisi masing-masing. Karena didirikan secara mandiri, sanggar seni biasanya berstatus swasta, dan untuk penyetaraan hasil pendidikannya harus melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah atau pemerintah daerah agar bisa setara dengan hasil pendidikan formal.

Sanggar tari merupakan tempat yang digunakan untuk aktivitas yang berkaitan dengan kesenian tari. Kegiatan yang ada dalam sebuah sanggar berupa kegiatan pembelajaran yang meliputi proses dari pembelajaran, penciptaan hingga produksi dan semua proses hampir sebagian besar didalam sanggar⁸ (tergantung ada atau tidaknya fasilitas dalam sanggar) (Yulistio, 2011: 38-39).

Menurut Hartono (2000) komponen yang dapat menunjang kehidupan seni meliputi seniman sebagai karya, karya seni yang merupakan bentuk nyata dari suatu karya seni yang dapat dihayati, dinikmati dan ditangkap dengan panca indera dan penghayat yaitu masyarakat konsumen tari. Ketiga komponen tersebut harus ada⁹.

2.2.4. Definisi Galeri

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) : Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

⁸ Yulistio, Anggun. 2011. Manajemen Pengamen Calung Sanggar Seni Jaka Tarub di Kabupaten Tegal. Skripsi Jurusan Sendratasik. Semarang: FBS UNNES.

⁹ Hartono. 2000. Peranan Sanggar dalam Pengembangan Seni Tari. Yogyakarta: Lentera Budaya.

2. Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, (1995) : "Gallery: A room or building for showing works of art".
3. Menurut Kamus Inggris - Indonesia, An English-Indonesian Dictionary, (1990) : "Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian". Menurut Encyclopedia of American Architecture (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran.

2.2.4.1. Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan antara lain :

1. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
2. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
5. Sebagai jembatan dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan.
6. Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional.

2.2.4.2. Jenis-jenis Galeri

A. Jenis-jenis galeri dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Galeri di dalam museum
Galeri ini merupakan galeri khusus untuk memamerkan bendabenda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.
2. Galeri Kontemporer
Galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.
3. Vanity Gallery
Galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. Galeri Arsitektur

Galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 4 jenis galeri menurut karakter masing-masing.

5. Galeri Komersil

Galeri untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif dari pemerintah nasional atau lokal.

B. Jenis Kegiatan pada Galeri

Jenis kegiatan pada galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu :

1. Pengadaan

Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistic dan estetis. Serta benda yang dapat diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.

2. Pemeliharaan

Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu :

a) Aspek Teknis

Dijaga serta dirawat supaya tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.

b) Aspek Administrasi

Benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental.

3. Konservasi

Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris "Conservation" yang artinya pelestarian atau perlindungan.

4. Restorasi

Restorasi merupakan pengembalian atau pemulihan kepada keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pemugaran. Restorasi yang dilakukan berupa perbaikan ringan, yaitu mengganti bagian-bagian yang sudah usang/termakan usia.

5. Penelitian

Bentuk dari penelitian terdiri dari 2 macam, yaitu :

a) Penelitian Intern adalah penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.

b) Penelitian Ekstern adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar, seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.

6. Pendidikan

Kegiatan ini lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan- pengenalan materi koleksi yang dipamerkan.

7. Rekreasi

Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.

8. Bisnis

Bisnis juga dapat dilakukan di dalam galeri, karena galeri merupakan wadah atau tempat untuk memperjualbelikan benda-benda langka atau benda-benda yang dipamerkan di dalam galeri tersebut.

2.2.4.3. Fasilitas Galeri

Sebuah galeri memiliki fasilitas, antara lain :

1. Exhibition Room / Tempat untuk memamerkan karya
2. Workshop / Tempat untuk membuat/memperbaiki sebuah karya.
3. Stock Room / Tempat untuk menampung / meletakkan karya
4. Restoration Room / Tempat untuk memelihara karya
5. Auction Room / Tempat untuk mempromosikan karya dan sebagai tempat jual beli sebuah karya.
6. Sebagai wadah tempat berkumpulnya pecinta / penggemar karya seni tersebut.

2.2.4.4. Prinsip Perancangan Ruang Galeri

A. Persyaratan Umum

Menurut Neufert (1996), Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu: Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain :

- a) Pencahayaan yang cukup
- b) Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- c) Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

B. Sistem Pencahayaan

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan No.1405 tahun 2002, pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Dengan adanya cahaya pada lingkungan ruang dalam yang bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sehingga ruangan menjadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya (Honggowidjaja, 2003). Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi :

a) Pencahayaan Alami (Natural Lighting)

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan membuat jendela atau ventilasi atau bukaan-bukaan yang besar.

b) Pencahayaan Buatan (General Artificial Lighting)

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan

C. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi dalam galeri adalah mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Sirkulasi pergerakan jalur dalam suatu kegiatan ruang pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan antara objek dengan pengunjung. Menurut De Chiara dan Calladar (Time Saver Standards for Building Types, 1973), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

a) Sequential Circulation

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.

b) Random Circulation

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

c) Ring Circulation

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.

d) Linear Bercabang

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan. Menurut DK. Ching (2000), faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi. Dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Pencapaian

Pencapaian merupakan jalur yang ditempuh untuk mendekati/menuju bangunan.

b) Konfigurasi jalur

Konfigurasi jalur yaitu tata urutan pergerakan pengunjung sampai titik pencapaian akhir.

c) Hubungan Jalur dan Ruang

Hubungan Jalur dan Ruang dapat difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis.

d) Bentuk Ruang Sirkulasi

Bentuk ruang sirkulasi lebih mengutamakan pada interior bangunan yang dapat menampung gerak pengunjung waktu berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik.

2.2.5. *Workshop*

Ruang workshop berupa pembuatan merchandise dan dummy dari karakter, logo maupun berbagai macam produk dari PCI yang dapat menjadi sebuah usaha, ruangan harus dapat memuat perangkat keras seperti Printer 3D, Printer A3, Rak-Rak untuk menyimpan kertas, alat sablon, alat laminating, alat menjahit, cat akrilik, kuas lukis, kanvas.

Prinsip Perancangan Ruang *Workshop*:

Ruang *workshop* merupakan sarana untuk menunjang dan mengembangkan atas teori yang dikuasainya, untuk memenuhi persyaratan standar internasional maka ruang *workshop* harus memenuhi ketentuan dalam Workplace.

(Health, Safety and Welfare - 1992 dan Approved Code of Practice no: L24). Kenyamanan raktik di dalam ruang *workshop* akan mempengaruhi hasil praktik itu sendiri, untuk itu di perlukan perancangan ruang *workshop* yang memenuhi standar.

Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh ruang *workshop* menurut Health and Safety Executive (2009: 27) sebagai berikut :

1. Tempat kerja, peralatan tetap dan perabotannya, maupun peralatan dan sistemnya yang terintegrasi atau tambahan, harus terawatt dengan baik dan tetap bersih.
2. Atmosfer bengkel meliputi beberapa persyaratan, yaitu: kondisi sekeliling bengkel harus terpelihara dengan cara membuka jendela, memasang kipas angin di dinding atau langit-langit untuk memberi kesejukan udara di *workshop*, jika ventilasi diperlukan untuk melindungi para personel *workshop*, sistemnya harus dipasang alarm pendeteksi kegagalan, mampu memasok udara bersih 5-8 liter/detik/pekerja, dirawat, dibersihkan dan kinerjanya diperiksa secara rutin.
3. Temperatur tempat kerja selama jam kerja, harus memenuhi persyaratan, untuk pekerjaan normal: 160 C (60,80 F) untuk pekerjaan berat: 130 C (55,40 F).
4. Pencahayaan, harus memadai dan mencukupi. Jika memungkinkan memanfaatkan cahaya alami. Lampu darurat harus dipasang untuk berjaga-jaga seandainya lampu utama mengalami kegagalan dan menimbulkan bahaya.
5. Perawatan (house keeping)
6. Workstation, harus nyaman untuk semua yang bekerja di sana, memiliki pintu darurat yang ditandai dengan jelas, lantai harus tetap bersih dan tidak licin.

7. Lantai, harus rata dan mulus, tidak berlubang, bergelombang atau rusak yang mungkin menyebabkan bahaya sandungan, tidak licin, memiliki pemisah antara jalur-jalur lalu lintas dan pejalan kaki berupa hand rail, penghalang atau marka lantai.

2.2.6. Cafe

Caffe adalah suatu usaha di bidang makanan yang dikelola secara komersial yang menawarkan pada para tamu makanan atau makanan kecil dengan pelayanan dalam suasana tidak formal tanpa diikuti suatu aturan atau pelayanan yang baku (sebagaimana sebuah exclusive dining room), jenis-jenis makanan atau harganya lebih murah karena biasanya beroperasi selama 24 jam, dengan demikian dapat dipastikan sebuah *caffe* akan tetap buka ketika restoran-restoran lainnya sudah tutup. (Sugiarto:1996)

Menurut Marsum (2005) Kafe adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran. Kebanyakan kafe tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti kue, roti, sup, dan minuman. Kafe pertama kali muncul di daerah barat.

2.2.4.1. Perancangan dan Persyaratan Cafe

Dalam mendesain sebuah kafe, yang diutamakan adalah kenyamanan dan suasana yang menyenangkan saat makan, jadi penerangan tidak harus dibuat terang tetapi lebih untuk menciptakan suasana, penggunaan warna-warna panas yang membangkitkan selera makan, pemakaian bahan yang tidak menimbulkan kesan kotor. Sirkulasi sangat penting agar tidak terlihat sempit.

Sebuah kafe juga mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang kafe adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4 – 1,7 m².

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah kafe adalah pengelompokan ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, cahaya, dan arah pandangan.

Sistem pelayanan dan suasana yang ingin ditampilkan mempengaruhi penataan layout dan sirkulasi.¹⁰

2.2.4.2. Sirkulasi, Pencahayaan, dan Perabot pada Kafe

Tata ruang kafe dirancang dan dibangun dengan mempertimbangkan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruangan sebagai tempat melakukan aktivitas awal hingga akhir.

Beberapa teori tentang sirkulasi dalam kafe antara lain :

1. Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Dikatakan bersilangan jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif lainnya. Pelayan sebaiknya mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat lainnya.
2. Sirkulasi dalam kafe dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayanan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktivitas makan dan minum di area makan.¹¹ Beberapa teori tentang pencahayaan dalam kafe antara lain :
3. Pencahayaan yang terlalu terang / kurang terang dapat mengakibatkan mata menjadi sakit. Hal tersebut berkaitan dengan waktu penggunaan yang cukup lama, missal pengunjung yang sedang bersantai sambil berbincangbincang dan pelayan yang kurang lebih bertugas selama enam jam.
4. Pencahayaan seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
5. Pencahayaan yang terlalu tajam menyebabkan makanan kelihatan tidak nikmat untuk dimakan.
6. Untuk tingkat aktivitas tinggi seperti dapur, gudang, dan kasir pembayaran harus menggunakan pencahayaan terang.
7. Penyusunan perabot harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan si pemakai sedangkan fungsi perabot tidak bisa dipisahkan dengan faktor estetika dan ergonomi.
8. *Seating* (tempat duduk) Permukaan dan bentuk tempat duduk, ketinggian lebarnya, posisi relatifnya terhadap meja (jarak dari meja dan permukaan meja), jaraknya dengan tempat duduk lain, serta relasi visualnya dengan dengan desain ruangan

¹⁰ Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 2. Jakarta : Erlangga, 2002.

¹¹ Munadi, Yudhi. Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru. Ciputat : Gaung Persada Press, 2008

mempengaruhi persepsi pengunjung. Tipe tempat duduk yang berbeda membuat kesan yang berbeda.

9. *Seating Material*

Perabot berbahan besi tempa adalah pilihan untuk digunakan di outdoor. Perabot berbahan besi tempa memiliki ketahanan tinggi dan dapat dilapisi dengan berbagai warna cat. Perabot dengan bahan ini dapat digabungkan dengan dekorasi lain seperti dengan tambahan alas duduk, sandaran punggung, kursi dan bahan ini dapat menjadi cukup nyaman.

10. *Structure*

Ukuran dan lendutan (baik pada alas duduk ataupun sandaran) kursi mempengaruhi kenyamanan konsumen. Tempat duduk dapat mempercepat rata-rata pergantian pengunjung.

11. *Special Features*

Berat dari tempat duduk yang dapat dipindahkan, selain mengarah pada citra restoran secara keseluruhan, juga juga mengarah pada operasional restoran yang tidak berat memudahkan konsumen untuk menggerakkannya maju atau mundur dari meja. Kursi yang berat memberikan kesan elegan atau mewah, yang menyesuaikan pada beberapa setingan ruangan.

12. *Seating Layout*

Tempat duduk dapat menciptakan perasaan keintiman. Variasi peletakan tempat duduk menawarkan pilihan untuk suasana yang lebih intim atau terbuka, serta mempengaruhi jumlah tempat duduk yang dapat diletakkan dalam ruangan.¹²

13. *Table and Table Tops*

Meja adalah visual focal point sebuah restoran. Ukuran, bentuk, material permukaannya adalah komponen paling penting untuk dipertimbangkan ketika memilih meja untuk restoran. Ukuran juga berhubungan dengan jumlah benda yang akan diletakkan di meja dan ukuran piring yang dipergunakan.³

2.2.4.3. Efek Warna pada Cafe

Warna dan makanan mempunyai relasi yang kuat dalam efek psikologis untuk membeli atau mengonsumsi. Secara umum, warna hitam, merah, dan putih dapat meningkatkan keinginan makan. Warna netral dan warna hangat lebih cocok untuk

¹² Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga, 2002.

penjualan makanan. Warna coklat dan beige biasa digunakan untuk toko permen, sedangkan warna orange, merah, atau hijau lebih sesuai untuk makanan yang asin. Untuk memperkuat warna alami dari produk dibutuhkan cahaya. Pencahayaan alami lebih baik daripada pencahayaan buatan.¹³

2.2.4.4. Pencahayaan pada Ruang Baca

Pencahayaan pada ruang baca sangat penting untuk membaca dan menulis dengan semestinya. Hal tersebut seharusnya direncanakan secara hati-hati untuk menghindari kelelahan pada mata. Pencahayaan yang cukup dapat diperoleh dengan menempatkan lampu baca yang sinarnya mengarah langsung pada halaman buku yang dibuka. Untuk menghindari ketegangan pada mata, gunakan lampu yang cocok, yang datang melalui belakang layar / monitor komputer. Untuk bacaan yang santai dan konsentrasi lebih ringan, lampu baca harus memiliki kualitas dan kuantitas pencahayaan yang cukup. Pencahayaan alami sangat cocok untuk ruang belajar karena memberikan dampak yang positif pada mata dan perasaan. Pelajar yang menghabiskan waktunya untuk belajar selama berjam-jam sebaiknya menggunakan anti-glare light dimana lampu tersebut tidak mempengaruhi mata. Beberapa tipe lampu yang tidak mempengaruhi mata dan kesehatan anak antara lain : Task Lighting, Pendant Fixtures Lighting, Recessed Lighting.¹⁴

2.2.4.5. Study Area

Pelajar memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih senang belajar sendiri, ada pula yang memilih untuk belajar bersama teman, maupun belajar berkelompok. Perencanaan perabot harus diperhatikan sesuai aktivitas pengguna. Peletakkan meja dibuat sehingga dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Meja kecil berukuran 30 atau 36 inci sangat cocok untuk area belajar individu dengan jarak minimum 5 feet antara meja yang dibutuhkan orang untuk bekerja secara efektif. Penggunaan perabot dan dinding yang moveable sangat disarankan sehingga penataan layout-nya pun dapat lebih mudah disusun ulang. Cara tersebut efektif untuk memisahkan small grup space dengan area lainnya. Area duduk pada lounge menggunakan penataan kursi yang diletakkan terpisah maupun back to

¹³ Cirabolini, Silvia. Food Shop Interior. Hong Kong : Design Media Publishing, 2003

¹⁴ Reading Room Lighting. http://www.gharexpert.com/articles/StudyRoom-1618/Reading-Room-Lighting_0.aspx ("Pencahayaan" par. 1-2)

back. Bagi pengguna yang ingin mencari tempat yang nyaman untuk bersantai dan berkonsentrasi membaca, sediakan area duduk lounge dengan kursi untuk individu, sofa, atau *loveseats* dapat terlihat atraktif. Kursi *lounge* biasanya dilapisi dengan kain dan menggunakan bahan kursi yang perawatannya mudah. Sebaiknya ada jarak antara bagian belakang sandaran dan tempat duduk untuk mencegah kotoran. Kursi dan meja belajar sebaiknya saling melengkapi dari segi tipe dan warna, serta sesuai dengan arsitekturnya. Kursi berlengan memberikan kenyamanan tambahan, tetapi beberapa orang seringkali mencoba duduk di lengan kursi. Apabila hal tersebut terjadi, harus dipastikan tinggi kursi tepat dibawah meja sehingga tidak merusak lengan kursi maupun bagian atas meja. Kursi lounge seringkali dilapisi oleh kain. Kain yang digunakan harus mudah dalam perawatannya. Pengguna mungkin memiliki kecenderungan untuk memindahkan kursi. Oleh karenanya, kursi lounge dapat dibuat lebih berat sehingga susah untuk dipindahkan. Kursi lounge dengan lengan yang dapat digunakan untuk tablet dan tempat meletakkan laptop dapat menjadi pertimbangan tersendiri.¹⁵

2.2.4.6. Modalitas atau Gaya Belajar

Banyak variable yang mempengaruhi gaya belajar siswa. Hal tersebut mencakup faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Misalnya, sebagian siswa dapat belajar paling baik dengan berkelompok, sedangkan yang lainnya lebih memilih bekerja sendirilah cara yang paling efektif bagi mereka. Disamping itu, ada sebagian siswa yang memerlukan musik sebagai latar belakangnya, sedangkan yang lainnya tidak dapat berkonsentrasi, kecuali dalam ruangan sepi. Lingkungan belajar yang optimal dapat diciptakan dengan penataan perabot dan pencahayaan, musik yang dipasang, dan bantuan visual di dinding serta papan iklan. Musik yang dipasang dapat memberi rasa santai, terjaga, dan siap berkonsentrasi. Beberapa orang lebih suka lingkungan belajar yang formal, sedangkan beberapa orang lainnya lebih suka lingkungan belajar yang nyaman dan tidak terlalu kaku. Pertimbangan lingkungan tersebut perlu diperhatikan agar tidak membuat pengguna stress saat belajar. Bagi beberapa orang diperlukan lingkungan yang sangat formal dan terstruktur :

- a. Meja
- b. Kursi

¹⁵ Erikson, Rolf & Markuson, Carolyn. *Designing A School Library Media Center For The Future* 2nd Edition. Amerika : The American Library Association, 2007

c. Tempat khusus

Tempat kerja yang teratur Bagi beberapa orang yang menyukai tempat tidak terstruktur :

a. Meja dapur

b. Kursi malas

c. Menggunakan beberapa tempat

d. Segala sesuatu keluar dari tempatnya sehingga mereka dapat melihatnya.

Menurut Rita Dunn dalam banyak variable yang mempengaruhi cara belajar orang, diantaranya faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Modalitas belajar dibedakan menjadi 3 macam, yaitu :

a. Visual

Belajar dengan cara melihat. Orang visual lebih suka membaca makalah dan memperhatikan ilustrasi yang ditempelkan pembicara di papan tulis.

b. Auditorial

Belajar dengan cara mendengar. Orang auditorial lebih suka mendengarkan materi.

c. Kinestetik

Belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Pelajar kinestetik lebih baik dalam aktivitas bergerak dan interaksi kelompok. Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30 % saat diberikan aroma wangi bunga tertentu. Oleh karena itu, menyemprotkan aroma tertentu yang biasanya berasal dari aroma bunga, seperti mint, kemangi, jeruk, rosemary, lavender, dan mawar akan memberikan ketenangan dan relaksasi pada siswa, sehingga konsentrasi belajarnya akan tetap terjaga.¹⁶

2.2.4.7. Ekologi Grup Kecil

Menurut penelitian James dan murid-muridnya sebanyak 71% dari semua grup informal dan grup kerja yang ada pada 2 kota di Oregon hanya terdiri dari 2-3 orang saja, 6% terdiri dari 4 orang, dan 2% terdiri dari 5 orang atau lebih. Pada sebuah kafe jarang dijumpai kelompok informal yang lebih dari 2-3 orang, meskipun ada jumlah yang lebih besar mereka harus terpisah-pisah. Oleh karena itu, pada desain sebuah lounge dibutuhkan tempat yang perabotnya dapat dipindahpindah untuk memfasilitasi

¹⁶ De Porter, Bobbi, Hernacki, Mike. Quantum Learning. New York : Dell Publishing, 2001

reaksi spontan dan informal sehingga dalam melakukan percakapan maupun mengerjakan tugas yang terstruktur, dimana terdiri dari 8-10 orang akan lebih mudah digunakan.¹⁷

2.3. Tinjauan Tema

Untuk mendukung perencanaan ini di butuhkan hal – hal atau teori – teori yang berkaitan dengan keterbaruan dari ruang lingkup perencanaan. Adapun ide desain yang akan di rancang dalam perencanaan *creativity center* dengan menggunakan pendekatan *smart space*.

Smart space menawarkan peluang yang sepenuhnya baru bagi pengguna dengan mengadaptasi layanan yang sesuai untuk memudahkan aktifitas. Sejumlah desain arsitektur telah diusulkan untuk merancang sistem kesadaran konteks dan perilaku adaptasi. Namun, kualitas sistem tergantung pada tingkat kepuasan kebutuhan inisial. Ada tiga indikator desain dalam smart space yang sangat terkait dengan modul konteks dan proses penalaran: fungsionalitas, usability dan perubahan kemampuan. Sistem arsitektur layered umum disajikan untuk mendefinisikan komponen utama yang harus membentuk sistem adaptif sadar konteks.¹⁸

1. Fungsionalitas

Upaya untuk menjadikan suatu fisik bangunan berguna bagi aktifitas pelaku.

2. Usability

Dimana seseorang bisa dengan mudah menggunakan sebuah alat atau objek tertentu buatan manusia untuk dapat mencapai suatu tujuan.

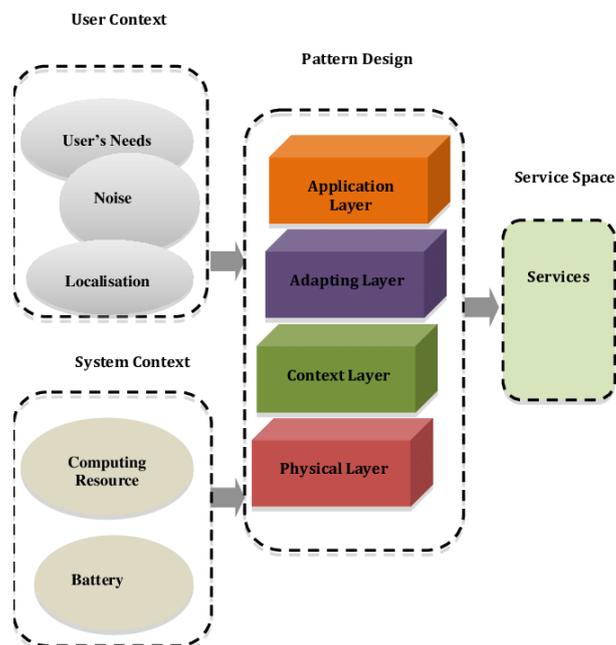
3. Perubahan Kemampuan

Pengetahuan tentang apa yang akan membantu individu sukses melewati masa transisi dengan mengajarkan keterampilan baru kepada seseorang. *Smart space* bukanlah semacam realitas virtual, melainkan lingkungan fisik yang dihiasi dengan teknologi. Mereka diimplementasikan dengan monitor dan sensor yang memungkinkan manusia dan sistem teknologi terintegrasi untuk berinteraksi. Lingkungan ini dapat meningkatkan produktivitas pribadi dan profesional,

¹⁷ Sommer, Robert. Personal Space the behavioral basis of design. Bristol : Bosko Books, 2007

¹⁸ Somia Belaidouni, "Towards an Efficient smart space architecture", Kanada, 2016.

meningkatkan efisiensi energy, menyederhanakan proses yang kompleks, dan berpotensi membuat kehidupan sehari-hari lebih mudah dan tidak membuat stres.



Gambar 2.9. Konsep Smart Space
(Sumber: Towards an efficient smart space architecture, 2016)
Diakses, 27 oktober 2019

2.4. Tinjauan Jurnal

2.4.1. Jurnal Lokal 1

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space Tahun Terbit : 2016 Penerbit : Temu Ilmiah IPLBI 2016 Pengarang : Putu Rahayu Sitha Dewi</p>	<p>a. Latar Belakang dan Permasalahan</p> <p>Dukungan teman sebaya berkembang karena adanya dorongan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang ada didunia sekitarnya. Dalam perkembangannya, setiap individu ingin tahu bagaimanakah cara melakukan hubungan secara baik dan aman dengan dunia sekitarnya, baik bersifat fisik maupun sosial. Hubungan sosial diartikan sebagai” cara-cara individu bereaksi dengan orang-orang sekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya” (Alisyahbana, 1984). Hubungan sosial ini menyangkut juga penyesuaian diri terhadap lingkungan, seperti makan dan minum sendiri, berpakaian sendiri, mentaati peraturan, membangun komitmen bersama dalam kelompok atau organisasinya, dan sejenisnya. Hubungan sosial ini mula-mula dimulai dari lingkungan rumah sendiri kemudian berkembang lebih luas lagi ke lingkungan sekolah, dan dilanjutkan kepada lingkungan yang lebih luas lagi, yaitu tempat berkumpulnya teman sebaya. Namun\ demikian, yang sering terjadi adalah bahwa lingkungan sosial anak dimulai dari rumah, kemudian ke sekolah. Kesulitan hubungan sosial dengan teman sebaya atau sekolah sangat mungkin terjadi manakala individu dibesarkan dalam suasana pola asuh orang tua yang penuh unjuk kuasa ini adalah timbul dan berkembangnya rasa takut yang berlebihan pada sehingga tidak berani mengambil inisiatif, tidak berani mengambil keputusan, dan tidak berani memutuskan pilihan teman sebaya yang dianggap sesuai. Situasi kehidupan dalam keluarga berupa pola asuh orang tua, pada umumnya masih dapat diperbaiki (Sunarto, 1998) oleh orang tua itu sendiri. Dukungan emosional dan persetujuan sosial dalam bentuk konfirmasi orang lain merupakan pengaruh yang penting bagi rasa percaya diri remaja. Dukungan interpersonal yang positif dari teman sebaya, pengaruh keluarga, dan proses pembelajaran yang baik dapat meminimalisir stres yang terjadi pada remaja. arena pada masa remaja terjadi perubahan baik sikap, perilaku dan perubahan fisik. Oleh karena itu dukungan teman sebaya yang muncul memiliki arti yang lebih mendalam, karena adanya dukungan sosial ini mereka percaya bahwa dicintai dan diperhatikan, berharga dan dinilai, menjadi jaringan sosial yang dibutuhkan oleh sekitarnya.</p>	<p>a. Metode</p> <p>pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif (Creswell,2014). Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner online kepada beberapa orang dari komunitas kreatif dan sisanya non komunitas. Pertanyaan pada kuesioner berupa pertanyaan open ended dengan tujuan mengumpulkan semua jawaban. Terdapat 4 pertanyaan essay yang diajukan yang sifatnya menggali, mencari informasi sebanyak-banyaknya dari responden. Pengumpulan data kuesioner ini dilakukan selama 6 hari dan terkumpul sejumlah 83 responden. Metode Analisis Data Data yang telah ikumpulkan kemudian Dianalisis dengan metode analisis data teks dan ditemukan beberapa kata kunci yang kemudian dikelompokkan lagi ke dalam kategori yang mendekati satu sama lain. Beberapa jawaban dari responden yang tidak berhubungan dengan pertanyaan tidak diikuti sertakan dalam pengkategorian. S coring dilakukan setelah kategori didapat, dimana akan diberi angka 1 pada setiap kategori yang mewakili jawaban responden. Dari hasil scoring kemudian dibuat grafik frekuensi.</p> <p>b. Analisis</p> <p>Opini Publik tentang Creative Space Opini merupakan pendapat masyarakat atau apa yang mereka ketahui tentang sebuah Creative Space. Dari semua jawaban yang terkumpul terdapat 15 kategori hasil jawaban responden, sebanyak 28 orang responden berpendapat bahwa Creative Space adalah tempat untuk berkarya seni (ditunjukkan dengan kategori Berkarya seni). Beberapa pendapat responden adalah sebagai berikut : “Tempat dimana orang bisa berkumpul, saling bertukar ide kreatif dan berkreasi. Dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang memudahkan seperti jaringan internet, ruang kerja, meeting room dan lain-lain” (Mahasiswa) “Suatu ruang yang menempatkan proses berpikir kreatif sebagai bahasan utama yang dikomunikasikan melalui serangkaian gagasan yang berdampak positif bagi masyarakat.</p>	<p>Dari analisis yang dilakukan terhadap 3 aspek yaitu opini, kegiatan dan keberadaan Creative Space maka didapat kesimpulan bahwa Creative Space menurut opini masyarakat adalah suatu wadah, ruang dimana oaring atau komunitas dapat berkarya seni, mencari inspirasi, berinteraksi, bertukar aspirasi, mengembangkan keahliannya, membuka relasi dan membentuk komunitas. Adapun kegiatan yang diwadahi antara lain event, workshop, pameran, art performance, presentasi, sharing, working space, tutorial class, meeting, dan kegiatan lainnya. Keberadaan Creative Space menurut jawaban masyarakatpun dikelompokkan menjadi 3 yaitu sebagai wadah kreatifitas, sebagai tempat dimana bisa berinteraksi, brainstorming dan sharing ilmu dan sebagai sarana promosi dan apresiasi karya komunitas kreatif. Analisis yang dilakukan hanyalah sebatas mengetahui apa yang publik ketahui tentang sebuah Creative Space serta kegiatan yang di wadahi didalamnya dan seberapa penting Creative Space tersebut bagi mereka, komunitas dan masyarakat. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka penelitian selanjutnya dapat dikembangkan menggunakan metode korespondensi sehingga didapat hubungan atau korelasi antar satu kategori dengan kategori yang lain.</p>

2.4.2. Jurnal Lokal 2

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis Multiple Intelligence di Surabaya Tahun terbit : 2017 Penerbit : Jurnal Intra Pengarang : Diana Thamrin, Larasati Sistha Ardani1</p>	<p>a. Latar Belakang dan Permasalahan</p> <p>perkembangan dan pengasuhan anak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Orangtua yang dahulu dapat menemani anak sepanjang hari seusai sekolah, kini lebih banyak disibukkan dengan pekerjaan dan terpaksa menghabiskan waktu dalam kemacetan di jalan. Anak-anak sering kali terpaksa ditinggal sendiri tanpa pengasuhan. Kegiatan kebersamaan sebagai keluarga pun mengalami perubahan, karena kegiatan kebersamaan lebih didominasi oleh kesibukan dengan gadget masing-masing anggota keluarga. Untuk mengisi waktu dan juga mengurangi kecanduan terhadap gadget, telah tersedia cukup banyak fasilitas kegiatan anak seperti kursus menggambar, menari, crafting, dll. yang diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan terarah dalam pengembangan bakatnya. Dengan melihat dua fenomena tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah pusat aktivitas yang dapat didatangi anak seusai sekolah sehingga tidak harus sendirian di rumah bersama gadget. Bukan hanya satu jenis aktivitas yang ditawarkan, melainkan aktivitas sesuai Multiple Intelligence. Multiple Intelligence merupakan teori yang merumuskan kecerdasan setiap orang yang terbagi atas kinesthetic (kecerdasan olah tubuh), interpersonal (kecerdasan bersosialisasi/memahami orang lain), verbal-linguistic (kecerdasan berbahasa), logic-mathematic (kecerdasan logika/ilmu pasti/matematis), naturalistic (kecerdasan berinteraksi dengan alam), visual-spatial (kecerdasan seni/imajinasi), dan musical-rhythmic (kecerdasan bermusik). Bidang-bidang kecerdasan tersebut yang kemudian ditransformasikan ke dalam perancangan ruang.</p>	<p>a. Metode</p> <p>Guna mempermudah proses perancangan, penulis telah memilih metode perancangan dalam bentuk design thinking yang terbagi menjadi tahapan (1) Emphatize and Define (pencarian dan penentuan masalah) dengan metode observasi dan studi literature; (2) Research dengan metode studi literatur dan lapangan, tipologi dan survey dengan kuesioner serta framework; (3) Ideate (pembuatan skematik dan pengembangan desain) dengan metode brainstorming, mind-mapping, moodboard dan sketsa/pictive; (4) Prototype (pembuatan gambar kerja, maket, rendering, material- dan presentation board); (5) Test (presentasi, evaluasi, revisi), serta (6) Implement (pengenalan desain ke publik) dengan metode business model dan eksibisi.</p> <p>b. Analisis</p> <p>Noise dan Transmisi Suara. Untuk ruangan yang membutuhkan ketenangan, tipe dinding dengan 55 STC dapat meredam suara dengan baik. Memilih ceiling tile yang khusus untuk meredam noise, menciptakan area yang tenang dan intim dengan membuat variasi pada ketinggian plafon. Pencahayaan. Pencahayaan alami merupakan prioritas. Meskipun menggunakan AC, jendela harus dapat dibuka. Pencahayaan fluorescent merupakan jenis yang paling efisien dan ekonomis. Dapat dipadu dengan lampu incandescent atau halogen untuk menciptakan suasana yang lebih hangat. Jendela di lantai atas harus diberi pengaman agar tidak membuka lebih dari 100mm sehingga anak tidak dapat naik ke dan jatuh dari jendela. Untuk penutup jendela, blinds atau shades lebih aman karena mudah dibersihkan dan tidak terlalu berdebu seperti gordena. Lantai yang cocok adalah yang kuat, mudah dibersihkan dan dirawat. Sheet flooring seperti vinyl sangat baik karena dapat dikreasikan dalam berbagai bentuk dan warna. Karpet sebaiknya dihindari. Kalaupun menggunakan karpet sebaiknya menggunakan carpet tiles yang merekat sehingga tidak licin, tidak menyebabkan tersandung dan mudah dibersihkan/diganti. Cat dinding/finishing yang dipilih harus berkualitas dan dapat dibersihkan dengan air (washable). Pertimbangkan kilau cat yang digunakan agar sesuai untuk setiap area dan permukaan.</p>	<p>Perancangan interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja berbasis Multiple Intelligence bertujuan untuk menyediakan fasilitas berinteraksi dan pengembangan bakat sesuai Multiple Intelligence yang edukatif dan rekreatif bagi anak dan remaja usia 10-15 tahun di Surabaya. Dengan tema Multiple Intelligence Playground, tempat ini dilengkapi berbagai fasilitas seperti sebuah taman bermain (playground), yang diharapkan dapat menarik minat pengunjung untuk beraktivitas disini. Adapun perwujudan tema Multiple Intelligence Playground pada perancangan ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Zoning dan Grouping, yaitu memiliki grouping berdasarkan teori Multiple Intelligence. 2. Sirkulasi, memiliki sirkulasi menyebar, dimana anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai area layaknya playground di ruang terbuka. 3.Warna, dominan biru, hijau, kuning, dan tekstur kayu mencerminkan warna- warna alam dan playground outdoor. 4.Elemen Pembentuk Interior, Untuk menciptakan kesinambungan antar ruang, terdapat banyak bukaan berbentuk lingkaran, yang juga menjadi bentuk dominan pada keseluruhan perancangan ini. Bentuk lingkaran yang sederhana, dikomposisikan dalam berbagai ukuran/skala sehingga menciptakan irama dan kesan dinamis yang berkesinambungan. 5. Elemen Pengisi Ruang, Sebagian besar elemen pengisi interior pada fasilitas ini adalah custom-made, seperti amphitheatre yang sekaligus juga berfungsi sebagai fasilitas wall-climbing. Adanya seluncur, hammock, ayunan dan private space agar fasilitas semakin berkesan seperti playground.

2.4.3. Jurnal Lokal 3

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Ruang Publik untuk Kesehatan Mental Masyarakat Perkotaan Tahun Terbit : 2016 Penerbit : Jurnal Sains Dan Seni ITS Pengarang : Andy Mappa Jaya, Ula Izdihar Azizah</p>	<p>a. Latar Belakang dan Permasalahan</p> <p>Kesehatan mental merupakan dasar manusia untuk berpikir, berinteraksi satu sama lain dan menjalani hidup. Mental yang sehat memberikan banyak kontribusi bagi kesehatan tubuh yang berpengaruh langsung pada kualitas hidup seseorang. Kesehatan mental merupakan aspek penting yang kadang kurang diperhatikan. Berkaitan dengan tiga aspek kesehatan manusia lainnya, kesehatan mental mampu mempengaruhi semua aspek kesehatan yang lain baik secara langsung maupun tidak langsung.</p> <p>Berdasarkan data yang dihimpun oleh WHO, 1 dari 20 orang di dunia mengalami kondisi kesehatan mental yang terganggu. Prediksi WHO dalam dua dekade mendatang diperkirakan lebih dari 300 juta penduduk dunia akan mengalami gangguan kesehatan mental.1 Penelitian yang dilakukan oleh Montreal Imaging Stress Task menunjukkan 12 persen penduduk kota lebih beresiko terkena gangguan kesehatan mental dibandingkan dengan penduduk yang tinggal di pedesaan.</p> <p>Surabaya sebagai kota metropolitan kedua di Indonesia memiliki penderita gangguan kesehatan mental ringan yang semakin meningkat setiap tahunnya sehingga dibutuhkan tempat pencegahan dan pengurangan gangguan kesehatan mental ringan. Hal tersebut harus dapat ditampung dalam sebuah bentuk arsitektural yang berpengaruh secara psikologis bagi masyarakat sehingga harus memperhatikan setiap elemen arsitektural yang digunakan. Objek rancang yang diusulkan adalah sebuah wadah konsultasi informal yang terintegrasi dengan ruang publik yang dapat digunakan sebagai tempat bermain, berolahraga, bersosialisasi dan mengembalikan masyarakat ke alam sehingga memberikan manfaat bagi kondisi kesehatan mental masyarakat.</p>	<p>a. Metode</p> <p>Batasan fungsi dari objek adalah sebagai sarana penyembuhan dan pencegahan gangguan kesehatan mental bagi masyarakat Surabaya, yang terbagi menjadi dua zona berdasarkan tingkat gangguan kesehatan mental yang menjadi fokus permasalahan yaitu ringan dan tingkat lanjut atau sedang yang membutuhkan ahli seperti Psikolog dan Psikiater namun tidak untuk penderita tingkat berat (psikotik) yang memerlukan perawatan khusus di Rumah Sakit Jiwa. Tujuan utama dari perancangan objek berdasarkan isu yang diangkat adalah menjadi wadah bagi masyarakat perkotaan di Surabaya untuk melakukan aktivitas yang dapat mencegah dan mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental seperti seperti konsultasi, terapi, bermain, berolahraga, bersosialisasi, dan menenangkan diri. Sasaran objek ditujukan kepada seluruh masyarakat Surabaya yang berkeinginan untuk sejenak melepas penat di tengah kesibukan mereka dan yang berkeinginan untuk melakukan konsultasi pada ahli sehingga dapat mencegah maupun mengurangi gangguan kesehatan mental ringan pada diri mereka masing-masing. Berdasarkan konteks desain yang ditujukan bagi masyarakat perkotaan maka perlu dilakukan pemilihan lahan yang sesuai dengan kriteria lahan yaitu berada di pusat kota Surabaya dan mudah dijangkau namun tidak dilalui oleh jalan utama sehingga tidak terlalu bising. Dengan diletakkan di pusat kota, diharapkan respon arsitektural ini mampu menjadi oase di tengah sibuknya kehidupan perkotaan.</p> <p>b. Analisis</p> <p>Penyelesaian dari permasalahan isu dilakukan dengan menganalisa kebutuhan masyarakat dan menentukan pendekatan arsitektural yang sesuai. Objek rancang merupakan Mental Health Center yang terintegrasi dengan Public Space. Konsep utama dari objek rancang ini adalah menggabungkan alam dengan bangunan sehingga objek rancang dapat menjadi fase ditengah padatnya perkotaan dan pengunjung dapat merasakan suasana berbeda. Objek rancang ini dapat mengakomodasi berbagai kegiatan dan memiliki elemen arsitektural yang berpengaruh pada kondisi mental pengunjung. Objek rancang ini memperhatikan beberapa elemen dan atribut desain dalam Biophilic Architecture yang sesuai dengan kondisi eksisting lahan.</p> <p>Pada eksisting lahan, terdapat banyak pohon yang dapat digunakan sebagai peneduh. Berdasarkan arah sinar matahari, sisi barat dan utara lahan terkena sinar matahari paling tinggi sehingga pohon eksisting pada kedua area tersebut dipertahankan.</p>	<p>Objek rancang berupa Mental Health Center yang terintegrasi dengan ruang publik sebagai wadah untuk mencegah dan mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental ringan sehingga memberikan manfaat bagi kondisi kesehatan mental masyarakat dan berpengaruh pada kualitas hidup masyarakat perkotaan.</p>

2.4.4. Jurnal Internasional 1

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Towards an Efficient Smart Space Architecture Tahun Terbit : 2016 Penerbit : IJASCSE Pengarang : Chakib Tadj, Moeiz Miraoui, Somia Belaidouni</p>	<p>a. Latar Belakang</p> <p>Lingkungan yang cerdas dapat didefinisikan sebagai ruang yang ada mampu memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang lingkungannya dan penduduk untuk menyediakan layanan yang sesuai. Beberapa fitur penting dari lingkungan pintar adalah mereka memiliki tingkat otonomi, menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan dan berkomunikasi dengan manusia secara alami</p>	<p>Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan yang paling karakteristik kualitas penting yang terkait dengan sistem cerdas.sebuah indicator yang diperkenalkan untuk mengungkapkan sistem kualitas tinggi. Selanjutnya, kami menyajikan arsitektur umum dengan komponen-komponen penting itu dapat dirancang untuk membangun sistem yang mudah beradaptasi dengan aktifitas. Kami kemudian menyajikan studi perbandingan antara desain proposal kami dan struktur menarik lainnya berdasarkan kriteria.</p>	<p>Pengembangan sistem yang dapat beradaptasi telah mengalami evolusi penting yang ditandai dengan peningkatan bertahap dalam teknik untuk mengelola dan bernalar terkait dengan konteks. Yang mana aktifitas di kaitkan dengan kehadiran teknologi sehingga melahirkan suatu pola ruang yang memiliki keterbaruan.</p>

2.4.5. Jurnal Internasional 2

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Young People and Urban Public Space in Australia-Creating Pathways to Community, Belonging Tahun Terbit : 2015 Penerbit : International Journal of Social Science Research Pengarang : Mike DEE</p>	<p>a. Latar Belakang</p> <p>Ruang publik perkotaan di seluruh dunia menghadapi sejumlah tantangan dalam perjalanan tanpa henti oleh warga sipil otoritas dan pengembang untuk membuat dan mempertahankan daerah konsumsi yang spektakuler. tempat-tempat ini terletak di pusat pemukiman perkotaan. transformasi atau sekuritisasi, melalui proses gentrifikasi, diperlukan untuk mempromosikan perkembangan gaya hidup urban baru (Davis, 1995; Atkinson & Easthope, 2008; Hollis, 2013). Dalam kondisi yang keras ini, dapat dikatakan bahwa perkotaan muda membentuk kelas usia yang terpinggirkan. Gerakan mereka dibatasi, karena rasa takut dan ketidakpercayaan, dengan tujuan untuk melindungi, diawasi oleh metode pengawasan kota di dalam kain yang terobsesi dengan keamanan (Scott, 2002: 306).</p>	<p>a. Metoda</p> <p>Penelitian ini dilakukan melalui survei penyelesaian diri, yang dirancang oleh orang muda, perencanaan sosial, dan sesi kelompok fokus. Metodologi termasuk Grounded yang dimodifikasi Pendekatan teori untuk pengumpulan data, pengkodean dan penyortiran, untuk menggali tema-tema utama yang muncul dari data untuk analisis lebih lanjut.</p> <p>b. Analisis</p> <p>Pertanyaan survei yang relevan untuk artikel ini menanyakan responden tentang stereotip negatif, kamera keamanan, fasilitas untuk kaum muda, keterlibatan dan keselamatan pribadi di daerah mereka, komunitas, dan sekolah. Respons mereka memberi kami lensa kunci berikut yang dapat digunakan untuk menganalisis lebih luas masalah di sekitar ruang publik perkotaan dan tempat anak-anak dan remaja di dalamnya. kekhawatiran muncul karena kurangnya konsultasi tentang masalah masyarakat. Orang-orang muda (remaja) melaporkan sebuah perasaan yang kuat terasing dari kehidupan komunitas, terlalu sering orang muda (remaja) dibicarakan sebagai suatu permasalahan.</p>	<p>Artikel ini membahas pertanyaan tentang hak kewarganegaraan sosial dan wacana kesehatan dan Kesejahteraan kota yang terletak pada bagaimana masyarakat di dalam nya menggunakan kota tersebut menjadi wadah aktifitas yang baik. kebijakan inklusi yang berambisi membuat segalanya menjadi aman justru malah menyebabkan terkucilnya beberapa golongan (remaja). Sehingga yang tersisa tidak lagi memiliki kesenangan, atau keanekaragaman dan perbedaan nyata.</p>

2.4.6. Jurnal Internasional 3

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Strategies For Optimal Designing Of Centers For Children's Creativity and Development Tahun Terbit : 2016 Penerbit : IJHCS Pengarang : Naemeh Gharsi</p>	<p>a. Latar Belakang</p> <p>Anak-anak adalah salah satu komponen kehidupan kota, dengan memperhatikan kebutuhan mereka adalah salah satu prinsip kehidupan kota. Namun sayangnya, kebutuhan anak-anak tertinggal dan tidak dianggap serius dalam arsitektur dan manajemen perkotaan yang di kaji. Sebagian besar bangunan tempat tinggal saat ini terutama apartemen dan kompleks, tidak memiliki taman bermain dan tempat bagi anak-anak untuk berkumpul dan menikmati alam yang merupakan kebutuhan untuk kesehatan mereka penguang. Anak-anak menemukan identitas dan kepribadian mereka dalam urutan waktu dan tempat. Jika memang mustahil untuk menghilangkan kekurangan ini di rumah-rumah, setidaknya penting untuk merancang public tempat sesuai dengan kebutuhan anak-anak akan ruang terbuka dan area hiburan di setiap, karena bermain dan berinteraksi dengan anak-anak mengembangkan kreativitas anak-anak.</p>	<p>Sejumlah besar data dikumpulkan menggunakan studi lapangan dan berurusan langsung dengan anak-anak terutama dengan cara wawancara dan mengumpulkan lukisan, ilustrasi, dan kerajinan tangan mereka. kebutuhan anak-anak dapat menjadi satu dari strategi untuk menciptakan lingkungan yang efektif pada pengembangan kreativitas anak-anak. Fitur khas ruang anak-anak adalah warna, keragaman, bentuk, dan volume, rasa milik dan keamanan di tempat-tempat ini. Ruang ramah anak dikombinasikan dengan alam atau di paling tidak mendapat manfaat dari keberadaan tanaman dan pohon.</p>	<p>Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai templat yang optimal untuk mendesain arsitektur kreativitas anak-anak. Strategi-strategi ini didasarkan pada informasi yang diperoleh dari anak-anak, orang tua dan staf pendidikan sekolah-sekolah di Iran yang paling yang mempengaruhi orang kedalam proses pendidikan kreativitas. Di satu sisi, koreksi dan verifikasi template oleh kementerian pendidikan dan mempertimbangkan perancangan ruang pendidikan dan arsitektur harus dilakukan agar mempromosikan kualitas pendidikan. Di sisi lain, infrastruktur yang lebih baik untuk meningkatkan kreativitas dan mempromosikan pendidikan kualitas akan mengarah untuk mendorong pengakuan perancangan kualitas ruang yang merupakan salah satunya hasil penelitian ini. Bahkan, sangat penting untuk mempertimbangkan desain lingkungan sebagai masalah penting untuk mempromosikan daya tarik, keanekaragaman, efisiensi, keamanan, keamanan, keterbacaan, keterhubungan alam, fleksibilitas, ketersediaan dan partisipasi dalam lingkungan pendidikan.</p>

2.4.7. Jurnal Internasional 4

Deskripsi Jurnal 1	Pendahuluan	Metoda Penelitian	Kesimpulan
<p>Judul : Art Education and Positive Youth Decelopment Tahun Terbit : 2013 Penerbit National Endowment for the Arts Pengarang : Elplus Kenneth.</p>	<p>a. Latar Belakang</p> <p>Nilai dan dampak positif dari studi seni pada anak dan remaja sering terbukti dengan sendirinya, dengan keberadaan seniman , musisi, dan pendidikan seni. Makadari itu seni membuat perbedaan yang bermakna dalam pendidikan dan pengalaman seni dalam perilaku positif.</p>	<p>Penelitian ini dirancang untuk membandingkan sampel yang representatif secara nasional terhadap remaja yang melakukan dan tidak mempelajari seni untuk menuju langkah menunjukkan hal positif.</p>	<p>Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa seni memberikan pengaruh positif pada perkembangan remaja dibandingkan teman-temannya yang tidak mengikuti kegiatan seni. Meskipun hasil tersebut beragam tergantung jenis seni yang dipelajari. Tapi secara umum, remaja yang mempelajari seni mengalami perkembangan positif yang terbawa hingga dewasa.</p>

Jurnal Lokal 1	Jurnal Lokal 2	Jurnal Lokal 3	Hasil
Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space	Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis <i>Multiple Intelligence</i> di Surabaya	Ruang Publik untuk Kesehatan Mental Masyarakat Perkotaan	Menghadirkan sebuah wadah kreatifitas remaja harusnya mampu merubah pandangan masyarakat terhadap wadah tersebut kearah yang lebih positif, sehingga mampu meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya remaja untuk melakukan hal yang memiliki nilai positif dalam beraktifitas dengan sifat transparan.
Keberadaan <i>Creative Space</i> menurut jawaban masyarakat dikelompokkan menjadi 3 yaitu sebagai wadah kreatifitas, sebagai tempat dimana bisa berinteraksi, brainstorming dan sharing ilmu dan sebagai sarana promosi dan apresiasi karya komunitas kreatif.	Perencanaan interior yang mampu memfasilitasi kegiatan anak dan remaja serta menarik pengunjung untuk beraktifitas di dalamnya yang mana perancangan interior pusat kreatifitas anak dan remaja ini berbasis <i>Multiple Intelligence</i> .	Ruang publik mampu meminimalisir tingkat <i>stress</i> pada kehidupan perkotaan dan juga memberikan manfaat bagi kondisi kesehatan mental masyarakat dan berpengaruh pada kualitas hidup masyarakat.	

Tabel 2.1. Kesimpulan Jurnal Lokal

Sumber : Analisis Penulis.

Jurnal Internasional 1	Jurnal Internasional 2	Jurnal Internasional 3	Jurnal internasional 4	Hasil
<i>Towards an Efficient Smart Space Architecture</i>	<i>Young People and Urban Public Space in Australia- Creating Pathways to Community, Belonging</i>	<i>Strategies For Optimal Designing Of Centers For Children's Creativity and Development</i>	Art Education and Positive Youth Decelopment	Membuat ruang yang bersifat transparan agar suatu golongan mampu merasa lebih aman dari segala ketertutupan yang bersifat negatif, dan memberikan unsur seni sehingga mampu merubah pola fikir dari golongan tersebut ketika beraktifitas atau bersosialisasi.
Memfaatkan keberadaan teknologi untuk membantu proses aktifitas sehingga mampu menghadirkan keterbaruan pola ruang,	Kesejahteraan kota yang terletak pada bagaimana masyarakat di dalam nya menggunakan kota tersebut menjadi wadah aktifitas yang baik. kebijakan inklusi yang berambisi membuat segalanya menjadi aman justru malah menyebabkan terkucilnya beberapa golongan (remaja).	Perancangan ruang mampu mempengaruhi pola fikir anak-anak dalam mengembangkan kreatifitasnya yang akan mendasari sewaktu beralih ke masa remaja.	Seni memberikan pengaruh positif pada perkembangan remaja dibandingkan teman-temannya yang tidak mengikuti kegiatan seni. Meskipun hasil tersebut beragam tergantung jenis seni yang dipelajari. Tapi secara umum, remaja yang mempelajari seni mengalami perkembangan positif yang terbawa hingga dewasa.	

Tabel 2.2. Kesimpulan Jurnal Internasional.

Sumber: Analisis Penulis.

2.4.8. Kriteria Desain Jurnal

Perumusan kriteria desain perencanaan creativity center dengan pendekatan smart space yang nantinya dapat menjadi acuan desain bangunan untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan aktifitas remaja terhadap suatu ruang interaksi.

Rangkuman

Berdasarkan jurnal yang di baca membahas mengenai kenyamanan dalam beraktifitas pada beberapa golongan masyarakat di suatu kota, yang mana arsitektur mampu menjawab permasalahan dengan menghadirkan wadah yang tepat bagi kebutuhan aktifitas masyarakat pada suatu kota. Adapun pendekatan yang membahas mengenai kolaborasi keterbaruan teknologi dengan arsitektur, yakni menyandingkan aktifitas dengan teknologi sehingga membentuk pola ruang yang memiliki keterbaruan, yang nantinya akan mampu memfasilitasi aktifitas yang berada di wadah tersebut.

Relevansi

Keterkaitan antara jurnal yang di pilih dengan judul dari perencanaan adalah :

1. Membahas latar belakang dari remaja.
2. Membahas pentingnya ruang interaksi terhadap suatu golongan.
3. Membahas wadah yang tepat bagi penanggulangan kriminalitas remaja.
4. Membahas mengenai wadah minat dan bakat remaja.
5. Membahas pentingnya perencanaan suatu ruang untuk meningkatkan kreatifitas anak.

Kesimpulan

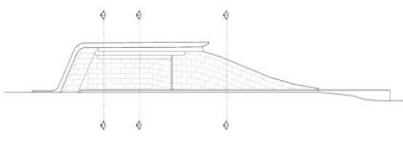
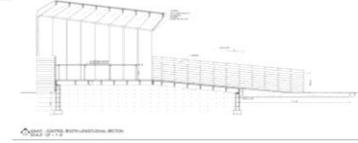
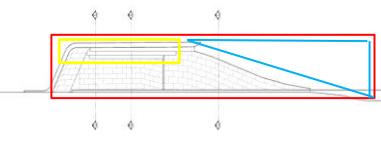
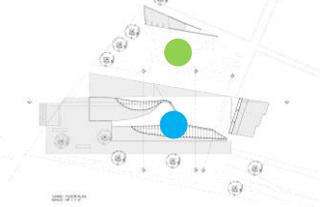
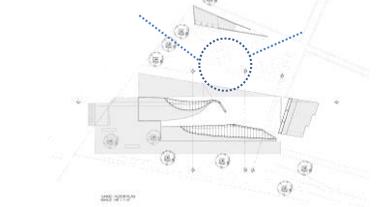
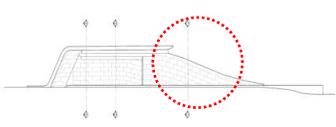
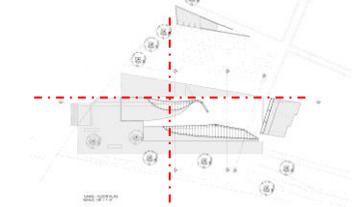
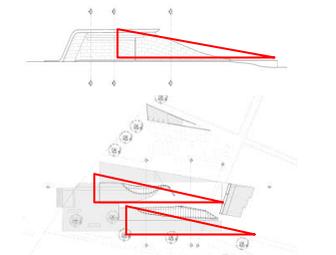
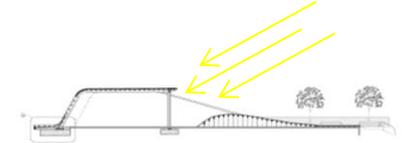
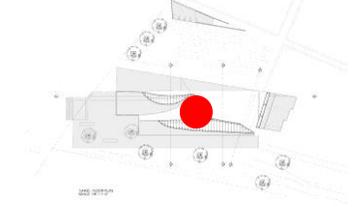
Perencanaan wadah minat dan bakat bagi remaja kota yang memiliki beberapa kriteria yakni:

1. Masa bangunan
Remaja memiliki karakteristik yang cenderung ingin kebebasan sehingga ruang yang di ciptakan harus terkesan lepas atau terbuka, sehingga mampu mengoptimalkan aktifitas yang ada di dalamnya.
2. Program ruang
Ruang-ruang di hadirkan sesuai dengan kebutuhan aktifitas, dimana aktifitas bias di kaitkan dengan sistem teknologi sehingga mampu melahirkan pola ruang yang lebih efektif.
3. Material
Pada material bangunan lebih dominan terhadap material yang bersifat transparan, yang berguna sebagai istilah keterbukaan ruang publik bagi remaja, yang mana keterbukaan ini membantu dalam segi pengawasan yang di lakukan kelompok lain terhadap suatu kelompok.

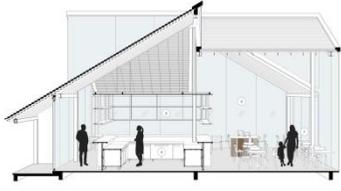
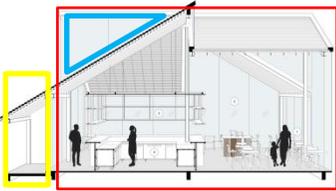
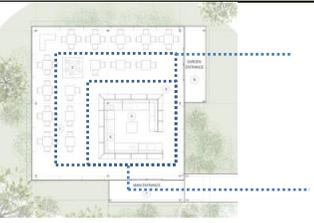
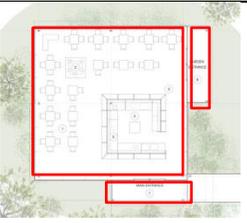
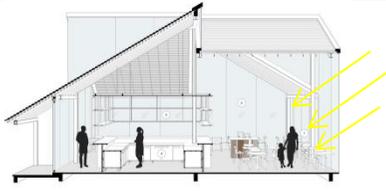
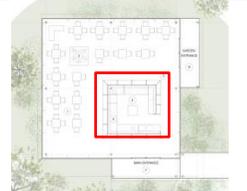
Tabel 2.3. Kriteria Desain.
Sumber: Analisis Penulis.

2.5. Tinjauan preseden

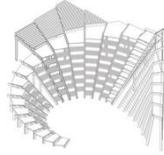
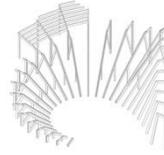
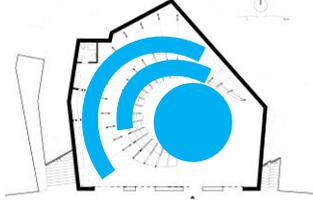
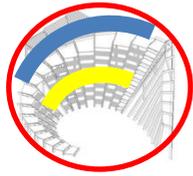
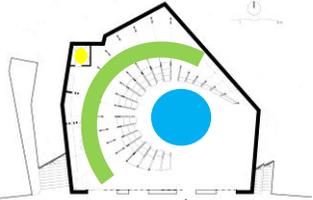
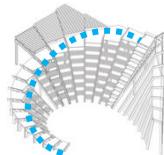
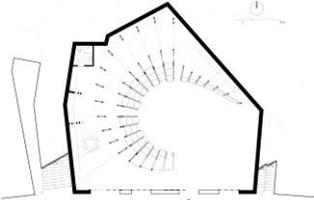
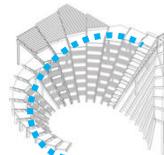
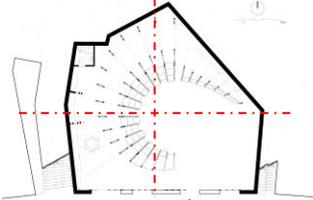
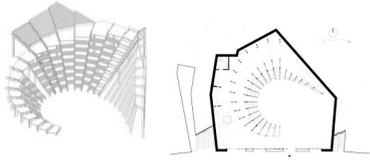
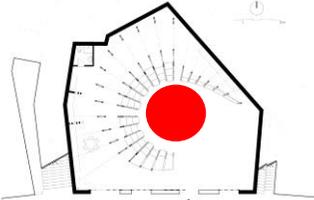
2.5.1. Masonic Amphitheatre Project

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : BuildLAB</p> <p>b. Lokasi : Clifton Forge</p> <p>c. Tahun : 2012</p>	 <p>Massa memiliki bentuk yang slim dan futuristic.</p>	 <p>Menggunakan rangka baja pada bagian atap, menggunakan plat setempat pada pondasi.</p>	 <p>Relevansi keseluruhan ruang</p> <p>Unit / Ruang</p>	 <p>Bentuk awal.</p> <p>Pengurangan.</p> <p>Penambahan.</p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p>● Publik ● Semi public</p>	 <p>Sirkulasi terpusat mengikuti alur dari poin utama bangunan.</p>	 <p>Memiliki bentuk trapezium yang hadir mengikuti tapak site.</p>	 <p>Terdapat pengerucutan pada bagian masa yang menjadi keunikan tersendiri.</p>	 <p>Tidak trdapat keseimbangan pada bentuk fisik bangunan.</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Terdapat keselarasan bentuk antar denah dan masa.</p>	 <p>Terdapat bukaan besar di bagian atap.</p>	 <p>Panggung teater menjadi generator atau pusat dari bangunan.</p>		

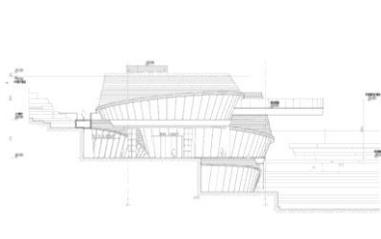
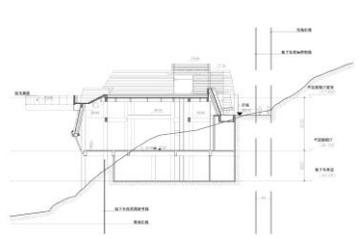
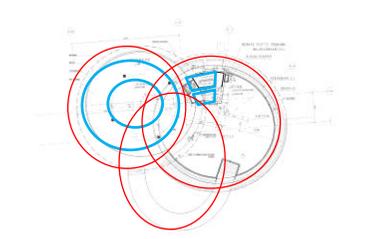
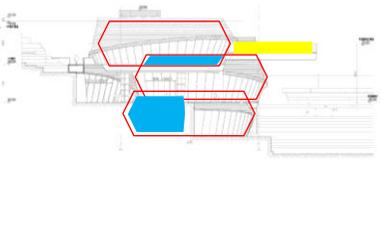
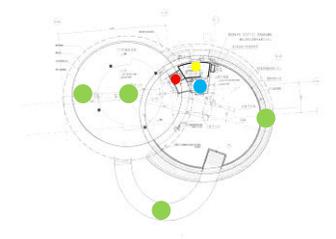
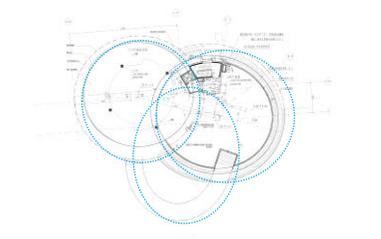
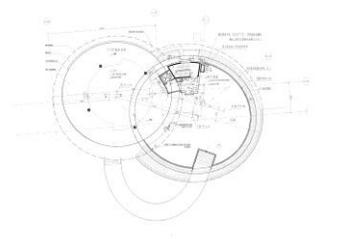
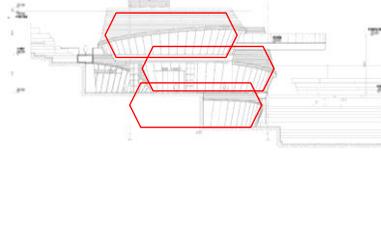
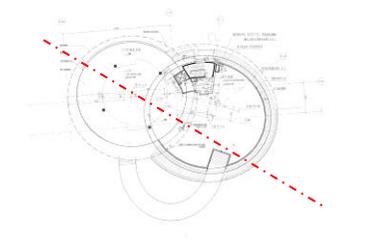
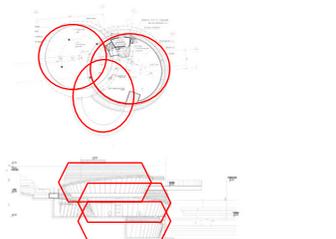
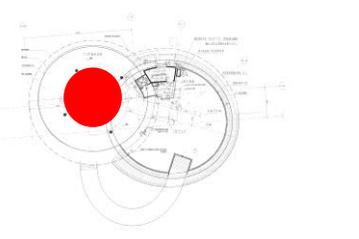
2.5.2. Patom Cafe

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : Nitaprow b. Lokasi : Thailand c. Tahun : 2019 d. Luas : 150 m2</p>	 <p>Massa terdiri dari penggabungan bentuk dasar.</p>	 <p>Struktur yang di gunakan yakni struktur baja H beam pada kolom.</p>	 <p>Relevansi keseluruhan ruang Unit / Ruang</p>	 <p>Bentuk awal. Pengurangan. Penambahan.</p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p>● Publik ● Privat</p>	 <p>Sirkulasi terpusat mengikuti alur dari poin utama bangunan.</p>	 <p>Bentuk ruang terdiri dari persegi dan persegi panjang.</p>	 <p>Terdapat pengulangan bentuk persegi pada denah.</p>	 <p>Bentuk dari denah seimbang namun tak sama (asimetris).</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Terdapat keselarasan bentuk antar denah dan masa.</p>	 <p>Cahaya masuk dari kaca yang menjadi dinding bangunan.</p>	 <p>Area resepsionis yang menjadi pusat dari aktifitas bangunan.</p>		

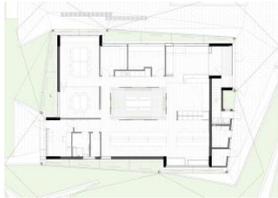
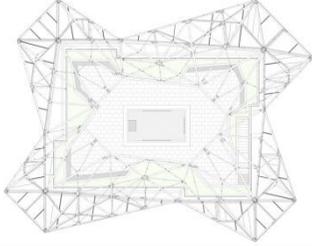
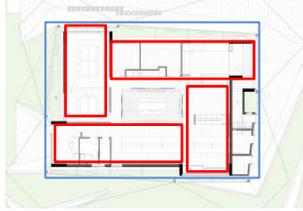
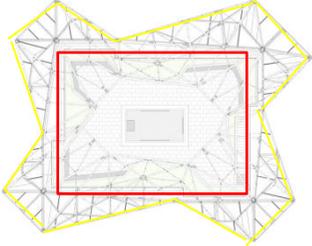
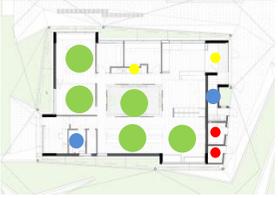
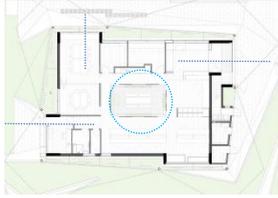
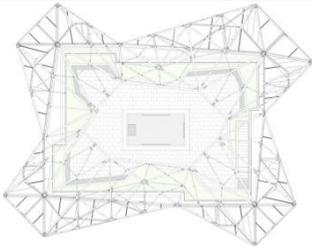
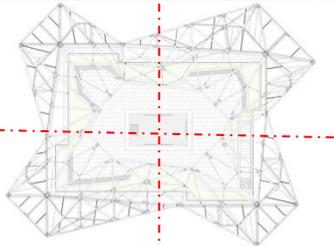
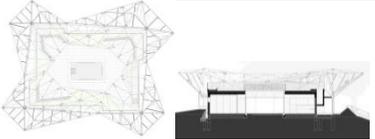
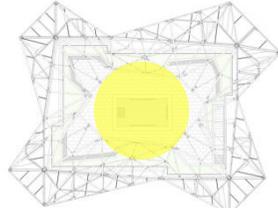
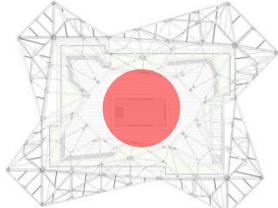
2.5.3. Bamboo Amphitheater Space Structure

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : Bambutech Design</p> <p>b. Lokasi : Brazil</p> <p>c. Tahun : 2014</p> <p>d. Luas : 200 m²</p>	 <p>Massa berbentuk spiral yang memusat.</p>	 <p>Struktur dari rangka bangunan yakni menggunakan kayu.</p>	 <p> Relevansi keseluruhan ruang Unit / Ruang </p>	 <p> Bentuk awal. Pengurangan. Penambahan. </p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p> Publik Semi publik Servis </p>	 <p>Sirkulasi memusat menyerupai spiral yang focus pada satu titik komponen utama.</p>	 <p>Pola ruang berbentuk menyerupai spiral yang terpusat.</p>	 <p>Terdapat elevasi yang levelnya semakin meningkat sehingga menjadi keunikan tersendiri.</p>	 <p>Tidak terdapat keseimbangan pada bentuk fisik bangunan.</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Terdapat keselarasan bentuk spiral antar denah dan masa.</p>	 <p>Bangunan dominan terkena cahaya matahari.</p>	 <p>Area pertunjukan menjadi pusat dari fungsi bangunan.</p>		

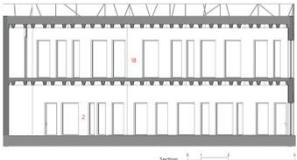
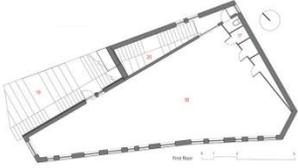
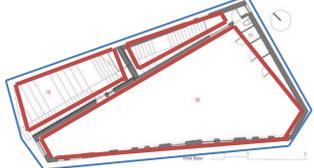
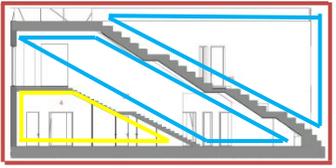
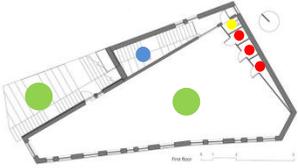
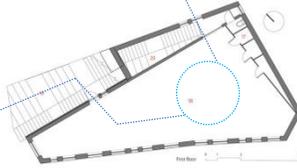
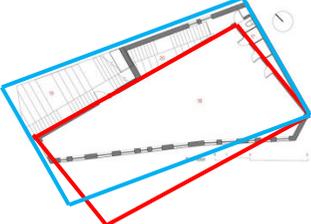
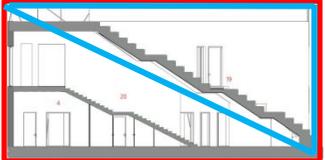
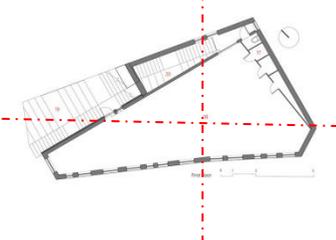
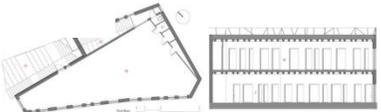
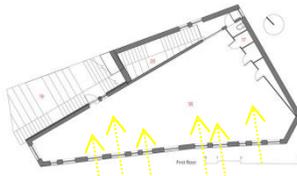
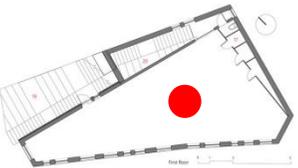
2.5.4. The LOOP Gallery

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : LWK Partners</p> <p>b. Lokasi : China</p> <p>c. Tahun : 2017</p> <p>d. Luas : 1605.28 m2</p>	 <p>masa terdiri dari tumpukan bentuk dasar hexagon.</p>	 <p>Struktur pondasi menggunakan tiang pancang.</p>	 <p>Relevansi keseluruhan ruang</p> <p>Unit / Ruang</p>	 <p>Bentuk awal.</p> <p>Pengurangan.</p> <p>Penambahan.</p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p>● Publik ● Semi publik ● Privat</p> <p>● Servis</p>	 <p>Alur sirkulasi mengikuti bentuk bangunan.</p>	 <p>Penggabungan dari 3 bentuk oval.</p>	 <p>Terdapat pengulangan bentuk hexagon.</p>	 <p>Bentuk dari denah seimbang namun tak sama (asimetris).</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Memiliki 3 pengulangan dari bentuk utama.</p>	 <p>Cahaya masuk dari material kasayang menjadi dominan dari dinding bangunan.</p>	 <p>Ruang pameran menjadi titik utama pada gallery.</p>		

2.5.5. Wterlo Youth Center

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : Sydney NWS b. Lokasi : Australia c. Tahun : 2015 d. Luas : -</p>	 <p>Masa lahir dari bentukan dasar persegi.</p>	 <p>Struktur pada atap menggunakan frame besi yang terhubung menyerupai bentuk segitiga.</p>	 <p>Relevansi keseluruhan ruang Unit / Ruang</p>	 <p>Bentuk awal. Penambahan.</p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p>● Publik ● Semi publik ● Privat ● Servis</p>	 <p>Menggunakan sirkulasi yang bisa di akses dari beberapa arah.</p>	 <p>Memiliki bentuk dasar persegi yang di beri fariasi pada peletakannya.</p>	 <p>Penggabungan segitiga yang terdapat pada bagian atap.</p>	 <p>Bentuk denah seimbang namun tidak sama (asimetris).</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Terdapat kesamaan bentukan dasar dari denah dan masa bangunan.</p>	 <p>Terdapat bukaan pada tengah-tengah bangunan yang memaksimalkan cahaya masuk.</p>	 <p>Dominan aktifitas pada area sketboard.</p>		

2.4.6. Artcor Creative Center

DATA BANGUNAN	MASSA	STRUKTUR	UNIT TO WHOLE	ADAPTIVE & SUBRACTIVE
<p>a. Arsitek : Maxim Calujac b. Lokasi : Moldova c. Tahun : 2019 d. Luas : 850 m2</p>	 <p>Masa lahir dari bentukan dasar persegi.</p>	 <p>Struktur pada bangunan menggunakan dinding sebagai kolom utama.</p>	 <p>Relevansi keseluruhan ruang Unit / Ruang</p>	 <p>Bentuk awal. Pengurangan. Penambahan.</p>
HERARCHY	SIRKULASI	GEOMETRY	REPETITIVE TO UNIQUE	SYMETRY & BALANCE
 <p>● Publik ● Semi publik ● Privat ● Servis</p>	 <p>Sirkulasi menggunakan <i>oneway</i> yakni satu jalur.</p>	 <p>Memiliki bentuk dasar persegi yang di beri variasi pada peletakkannya.</p>	 <p>Penggabungan segitiga yang membentuk persegi empat pada ruang.</p>	 <p>Bentuk denah tidak simetris karena mengikuti eksisting tapak.</p>
PLAN TO SECTION	NATURAL LIGHT	PARTY		
 <p>Terdapat perbedaan bentukan dasar dari denah dan masa bangunan.</p>	 <p>Terdapat beberapa bukaan di bidang terpanjang bangunan.</p>	 <p>Dominan aktifitas pada ruang <i>coworking</i>.</p>		

2.5.7. Prinsip Desain

Dari beberapa bangunan yang telah di presedenkan ada beberapa hal yang mencakup desain perencanaan *creativity center*, dari 5 preseden semua mencakup pentingnya alur sirkulasi pada bangunan yang menjadi generator utamanya dan pencahayaan begitu penting bagi proses di dalamnya, di antaranya adalah :

1. Masonic Amphitheatre Project



Gambar 2.10. Data Preseden

Sumber : *Archdaily.com*
Akses : 09 November 2019

Pada bangunan ini ada satu titik fokus dari aktifitas yang menjadi daya tarik sehingga semua nya menjadi terpusat.

2. Patom Café



Gambar 2.11. Data Preseden

Sumber : *Archdaily.com*
Akses : 09 November 2019

Pada bangunan ini menggunakan material yang memungkinkan agar cahaya alami masuk kedalam bangunan dengan maksimal dan memfasilitasi aktifitas yang ada di dalamnya.

3. The Loop Gallery



Gambar 2.12. Data Preseden

Sumber : *Archdaily.com*
Akses : 09 November 2019

Pada bangunan ini membuat sirkulasi yang tidak hanya menjual nilai estetik dari bangunan namun sirkulasi pada bangunan ini juga membawa pengunjung untuk menikmati keindahan alam yang ada di luar cakupan bangunan.

4. Artcor Creative Center



Gambar 2.13. Data Preseden

Sumber : *Archdaily.com*
Akses : 09 November 2019

Bangunan ini mampu berdiri dengan lokasi yang tidak strategis namun mampu menjawab permasalahan dari keterbatasan lahan.

5. Wterlo Youth Center



Gambar 2.14. Data Preseden

Sumber : *Archdaily.com*
Akses : 24 Januari 2020

Membentuk suatu kebebasan bagi remaja dalam beraktivitas yang mana dengan di hadirkannya sifat keterbukaan pada suatu ruang.

Berdasarkan preseden yang menjadi acuan dalam sebuah perencanaan bangunan, ada beberapa prinsip yang bisa di ambil sesuai kajian yang telah di analisa yaitu:

1. Sirkulasi

Berdasarkan preseden, bangunan menggunakan pola terpusat pada sirkulasi ,yang bertujuan untuk mengoptimalkan akses dari ruang yang menjadi generator pada bangunan.

2. Struktur

Berdasarkan preseden, bangunan menggunakan kontruksi beton bertulang, yang mana hal ini bertujuan untuk mempertimbangkan metode alternatif pada kontruksi yang lebih efisien dalam penggunaan material.

3. Material

Material yang digunakan lebih bersifat transparan (kaca), yang bertujuan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan juga sebagai penanda ke terbukaan pada suatu ruang yang bersifat publik atau umum.

4. Hirarki

Pada penzoningan, bangunan mengoptimalkan ruang yang bersifat umum atau publik, sehingga menjadikan ruang yang bersifat publik ini menjadi generator inti dari bangunan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Penelusuran Data

Metode penelitian dalam perencanaan pusat aktifitas remaja dengan pendekatan *smart space* di Kota Padang menggunakan metoda deskriptif dan kualitatif, dimana tujuan metode penelitian tersebut mengungkap fakta, kejadian, variabel dan fenomena yang di temukan di lapangan serta menganalisa data-data yang diperoleh. Hal ini di karenakan motoda deskriptif dan kualitatif berguna untuk mengkaji lebih lanjut yang terjadi pada kondisi saat ini.

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian adalah dengan pendekatan peraturan/kebijakan, keruangan/kewilayahan, dan sosial budaya masyarakat di Kota Padang.

1. Pendekatan Kebijakan

Dalam hal ini penelitian mengacu kepada peraturan dan kebijakan pemerintah yang terkait dengan judul. Kebijakan tata ruang di Indonesia diatur dalam UU No. 26 Tahun 2007 tentang penataan ruang. Dalam UU ini diatur materi perencanaan, pemanfaatan dan pengendalian pemanfaatan ruang. Pengaturan ini dimaksudkan untuk mencegah timbulnya kerusakan fungsi lingkungan hidup, pemanfaatan sumber daya alam secara optimal dan meningkatkan keseimbangan perkembangan antar kawasan melalui pemanfaatan ruang kawasan secara serasi, selaras dan seimbang serta berkelanjutan dalam rangka peningkatan pertumbuhan perekonomian, mempercepat pertumbuhan kawasan tertinggal dan meningkatkan daya dukung lingkungan serta memperkuat integritas Nasional.

2. Pendekatan Keruangan/Kewilayahan

Mengingat bahwa wilayah adalah suatu sistem tempat manusia bermukim dan mempertahankan kehidupannya, maka dalam penataan ruang yang paling utama diwujudkan adalah meningkatkan kinerja atau kualitas ruang wilayah dalam penyediaan ruang untuk produksi dan jasa yang cukup. Melalui pendekatan ini, unsur-unsur pembentuk ruang akan dipadukan, agar kinerja senantiasa meningkat dan lingkungan yang ada tetap lestari dan akhirnya mendukung peningkatan kesejahteraan masyarakat. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaannya dilakukan pendekatan ruang yang berkelanjutan. Pendekatan wilayah pada

prinsipnya dilakukan dengan memandang wilayah perencanaan sebagai suatu sistem, keselarasan unsur pembentuk wilayah yang meliputi sumber daya alam, sumber daya buatan dan sumber daya manusia beserta kegiatannya yang mencakup kegiatan ekonomi, politik, sosial budaya dan pertahanan yang seluruhnya berintegrasi membentuk wujud tata ruang wilayah, baik yang direncanakan maupun tidak. Dapat dipedomani Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Padang Pendekatan Sosial Budaya dan Masyarakat. Pendekatan ini dilakukan dengan memandang wilayah sebagai suatu kesatuan ruang sosial (social space) sebagai suatu perwujudan dan lingkungan masyarakat. Dalam penataan pemanfaatan ruang dan pengimplementasian ragam budaya dan tata nilai harus ditempatkan sebagai suatu variabel yang penting dalam mendukung pengembangan wilayah. Pendekatan sosial budaya dan masyarakat ini diharapkan dapat menghindari kemungkinan terjadinya benturan sosial dan keterasingan dari kegiatan pembangunan serta kesenjangan wilayah yang berdampak negatif terhadap kinerja pertumbuhan wilayah maupun perkembangan sosial budaya masyarakat.

3.2 Subyek Penelitian

Pada bagian subyek ini yang menjadi subyek utama penelitian adalah golongan remaja yang ada di Kota Padang. Dalam melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara wawancara secara langsung.

3.3 Waktu dan Lokasi

3.5.1 Waktu

Penulis melakukan penelitian ketika hari libur dan hari biasa, untuk melihat aktivitas/kegiatan remaja. Dalam pemilihan waktu yaitu ketika siang, sore, dan malam, karena pada waktu inilah dimana aktifitas/kegiatan biasa terlihat jelas. Waktu yang diberikan untuk melakukan penelitian ini yaitu selama satu (1) Semester (Semester Ganjil 2019/2020).

Tabel 3.1 Jadwal penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian													
		Okt		November				Desember							
		21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	3	12	
1	Mencari isu							M							U
2	Studi Literatur							I							A
3	Penyusunan BAB I							D							S
4	Penyusunan BAB II														
5	Penyusunan BAB III														
6	Survey Lokasi Tapak														
7	Survey Data Primer														
8	Penyusunan BAB IV														
9	Penyusunan BAB V														
10	Penyusunan BAB VI														
14	Daftar Pustaka														
15	Pengumpulan laporan BAB 1, 2, 3 dan 4														
16	Ujian														

3.5.2 Lokasi

Lokasi berada di Pusat Kota Padang. Lokasi di pilih berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi fungsi dari perencanaan, yaitu :

1. Lokasi mudah di akses.
2. Site mampu menjadi potensi yang akan mendampingi perencanaan.
3. Berada di kawasan strategis yang mudah di akses.

3.4 Sumber dan Jenis Data

3.5.1 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini didapatkan dengan menggunakan data primer dan sekunder yang bertujuan untuk mendapatkan data dengan jelas dan asli.

1. Sumber Data Primer

Sumber yang berkaitan dengan peristiwa yang di ceritakan. Sumber primer ini dapat berupa kesaksian langsung dari pelaku sejarah (sumber lisan), dokumen-dokumen, naskah, arsip (sumber tulis), dan benda-benda arkeologi (sumber benda). Data primer di dapat dari data yang mengenai lokasi dari tema ataupun suatu permasalahan dari isu, kemudian melakukan pengamatan langsung terhadap remaja,

kondisi sekitar tapak demi mendapatkan data yang baik dan asli, dokumentasi juga dilakukan dalam memperoleh data.

Dimana penulis menganalisa sebelas elmen tapak, wawanca terhadap warga sekitar untuk menanyaka latar belakang dari lokasi terpilih dan juga penulis mempelajari tata guna lahan yang dikaji dari RTRW Kota Padang untuk mengetahui jenis tataguna lahan tapak terpilih.

2. Sumber Data Sekunder

Semua bahan tertulis yang berasal tidak langsung atau asli dari sumber pertama yang membahas isu yang dikaji atau kesaksian dari siapapun yang bukan merupakan pelaku/saksi langsung, yakni orang yang tidak hadir pada peristiwa yang dikisahkan. Data sekunder di dapat dari mempelajari beberapa jurnal dan preseden yang berkaitan dengan aktifitas remaja. Sehingga memudahkan penulis dalam mendapatkan informasi tentang teori dari pendapat para ahli dan peraturan yang menjadi landasan dalam perencanaan.

Dimana penulis mendapatkan informasi dari beberapa berita mengenai keberlangsungan kehidupan remaja di suatu kota khususnya Kota Padang, dan penulis juga membaca beberapa jurnal yang berkaitan dengan aktifitas, karakterisitik, permasalahan terhadap remaja pada suatu kota dan menganalisa tanggapan mengenai remaja yang di tulis oleh beberapa ahli.

3.5 Teknik Prngumpulan dan Pengolahan Data

3.5.1 Data Primer

a. Survey Lapangan

Melakukan pengamatan pada lokasi agar peneliti dapat mengetahui segala yang ada di lapangan, mulai dari potensi yang ada, permasalahan, seperti melakukan pengamatan mengenai kehidupan atau setiap kegiatan yang ada di lapangan. Mengumpulkan data yang di perlukan mulai dari potensi tapak, permasalahan dan mengamati kondisi di sekitar tapak. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang kurang atau dibutuhkan.

Dimana penulis melihat eksisting dari site terpilih mulai dari *view*, sirkulasi, vegetasi yang ada, kondisi tanah, keramaian di sekitar site, dan lain sebagainya yang memudahkan penulis untuk mengetahui potensi dan problematik pada tapak.

b. Wawancara

Dalam melakukan penelitian, teknik pengumpulan data dengan mewawancarai seperti melakukan tanya jawab dengan remaja maupun pihak-pihak terkait (intansi). Melakukan wawancara pada saat di lapangan pada waktu yang telah ditentukan, dimana waktu yang dipilih ialah saat sore dan malam maupun dihari libur.

Penulis membuat form wawancara yang nanti nya akan di isi oleh target yang dituju (remaja 14-24 tahun) dan dengan data wawancara/kuisisioner bisa memudahkan penulis dalam mengolah data yang di dapat.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dapat di ambil melalui foto maupun video tentang data yang ada dilapangan. Melengkapi data penelitian dengan sebuah gambar dimana kita mendapatkan data yang lebih real, yang memang menunjukkan kondisi tapak pada saat sekarang. Tentutan untuk lebih meyakinkan orang yang akan melihat hasil dari apa yang telah di kumpulan.

Penulis juga mengambil foto dimana biasanya remaja di Kota Padang sering berkumpul, dengan itu penulis bisa mengetahui kapasitas dan fasilitas umum yang tersedia untuk sarana berkumpulnya remaja di Kota Padang.

3.5.2 Data Sekunder

a. Studi literatur

Mempelajari jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti dapat mempelajari lebih dalam dari jurnal yang telah dikumpulkan. Selain dari jurnal, peneliti juga dapat mencari studi literatur dari buku, media elektronik, dll.

Diamana penulis mempelajari beberapa jurnal yang terdiri dari jurnal lokal dan internasional yang mana judul dari jurnal tersebut yakni :

1. Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space
2. Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis Multiple Intelligence di Surabaya
3. Ruang Publik untuk Kesehatan Mental Masyarakat Perkotaan
4. Towards an Efficient Smart Space Architecture
5. Young People and Urban Public Space in Australia-Creating Pathways to Community, Belonging
6. Strategies For Optimal Designing Of Centers For Children's Creativity and Development.

Yang mana kesimpulan dari beberapa jurnal yang di pelajari akan menghasilkan kriteria desain yang nantinya akan membantu penulis dalam perencanaan wadah kreatifitas remaja di Kota Padang.

b. Studi Preseden

Mencari data tentang ruang untuk wadah kreatifitas yang sudah ada (terbangun) kemudian mempresedenkan dengan ilmu dan teori yang telah dipelajari agar mendapatkan perbandingan mengenai pusat kreatifitas yang ada di Indonesia maupun di luar negeri.

Penulis juga mempelajari wadah yang mampu menampung kreatifitas remaja dari beberapa preseden yakni :

1. Masonic Amphitheatre Project
2. Patom Cafe
3. Bamboo Amphitheater Space Structure
4. The LOOP Gallery
5. Artcor Creative Center

Yang mana tinjauan pada beberapa preseden ini akan melahirkan prinsip desain yang nanti nya akan membantu penulis dalam merancang wadah kreatifitas remaja di Kota Padang

c. Metode penelusuran *online*

Melakukan pencarian yang di butuhkan peneliti, bisa di dapatkan dengan *searching* di media sosial mengenai karakteristik remaja, minat dan bakat remaja dan isu kenakalan remaja.

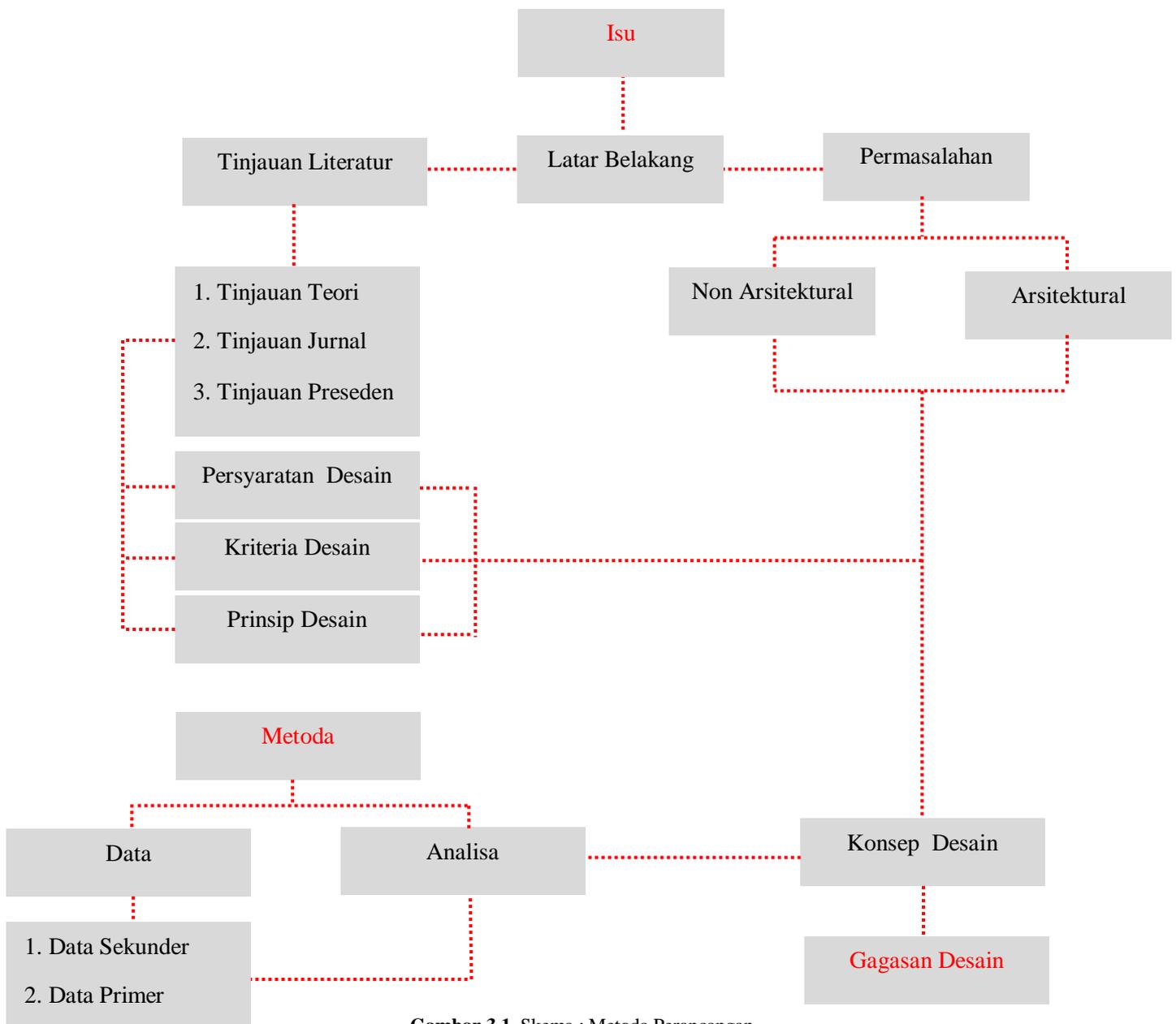
d. Melakukan Pengumpulan Manual

Melakukan pengumpulan data dengan cara mendatangi kantor-kantor pemerintah yang ada di Kota Padang, dimana peneliti meminta surat izin dari kampus yang kemudian diserahkan kepada instansi terkait.

Dimana penulis melakukan pendataan jumlah remaja yang di dapat pada Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang, data ekstrakurikuler pada SMP Negeri 12 dan SMA Negeri 3 Kota Padang, data anak penyandang kesehjateran sosial pada dinas sosial Kota Padang, dan jenis-jenis kriminalitas remaja pada Satuan Pamong Praja (SATPOL PP) dan POLRESTA Kota Padang.

3.6 Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.



Gambar 3.1. Skema : Metoda Perancangan
Sumber : Analisa Penulis, 2019.

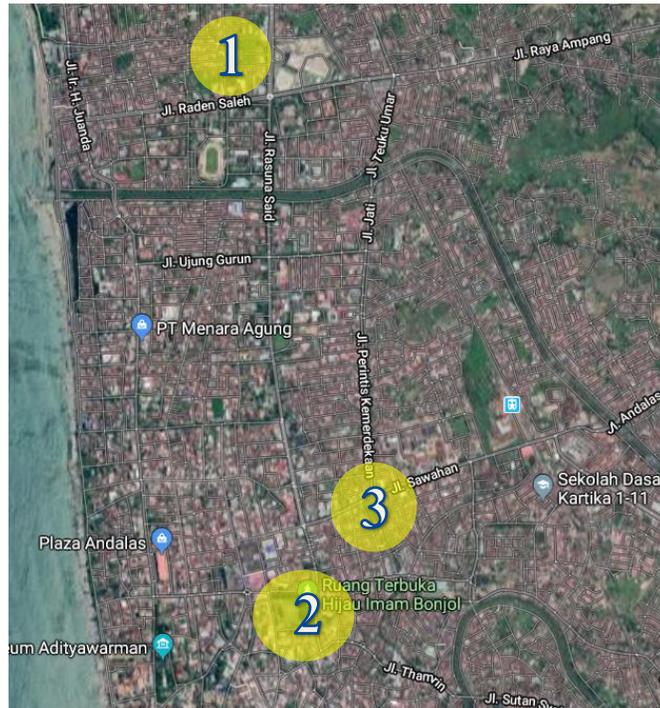
BAB IV

TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

4.1.1. Kriteria Pemilihan Tapak

Penetapan lokasi perencanaan pusat aktifitas remaja dengan pendekatan *smart space* ini bergantung pada pemilihan lokasi yang berkaitan dengan sirkulasi suatu kota yang mana akses menuju lokasi terpilih haruslah mampu di jangkau dengan mudah oleh masyarakat kota. Dengan demikian pertimbangan mengenai lokasi tapak harus dilakukan yang mana pertimbangan lokasi tapak dalam perencanaan ini berlandaskan RTRW Kota Padang dan jurnal terkait mengenai ruang-ruang kreatifitas bagi remaja kota, yang bertujuan sebagai wadah tersalurkanya minat dan bakat remaja kota dan juga menggiring prilaku remaja ke arah yang lebih positif dan memiliki nilai manfaat yang tinggi.

Adapun 3 alternatif lokasi site pada Perencanaan Pusat Aktifitas Remaja Dengan Pendekatan *Smart Space* di Kota Padang yaitu :



Gambar 4.1. Alternatif Tapak
Sumber : Gmaps 2019 diakses 10 November 2019

4.1.1. Kriteria Tapak 1



Gambar 4.2. Lokasi Tapak 1
Sumber : Gmaps 2019, diakses 10 November 2019

Lokasi berada di Kelurahan Flamboyan Baru, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang, Sumatera Barat. Lokasi di pilih berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi penetapan lokasi, yaitu:

1. Lokasi berada di pusat Kota.
2. Lokasi merupakan kawasan perdagangan dan jasa.
3. Lokasi ramai di lalui oleh masyarakat.
4. Lokasi dapat di akses oleh kendaraan roda empat dan dua.
5. Lokasi dekat dengan kawasan khusus (Mesjid Raya Sumatera Barat).

Adapun batasan dari lokasi tapak yakni:

1. Utara : Permukiman.
2. Selatan : Jl. Aster.
3. Timur : Permukiman.
4. Barat : Balai Pengkajian Teknologi.

4.1.2. Kriteria Tapak 2



Gambar 4.3. Lokasi Tapak 2
Sumber : Gmaps 2019, diakses 10 November 2019

Lokasi berada di RTH Imam Bonjol, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Lokasi di pilih berdasarkan beberapa faktor berlandaskan jurnal terkait yang mempengaruhi wadah dari perencanaan yaitu:

1. Lokasi berada di pusat kota
2. Lokasi terdapat vegetasi yang mempengaruhi psikologi pelaku dalam menjalankan aktifitas.
3. Lokasi merupakan area rekreasi publik Kota Padang.
4. Lokasi mudah di akses dari berbagai arah.
5. Lokasi merupakan pertemuan beberapa simpul pada Kota Padang.
6. Lokasi memiliki kapasitas luas untuk ruang terbuka.
7. Lokasi merupakan salah satu identitas Kota Padang.
8. Lokasi dilalui berbagai kendaraan umum.

Adapun batasan dari lokasi tapak yakni:

1. Utara : Jl. Moh Yamin.
2. Selatan : Jl. Hasanudin.
3. Timur : Jl. Imam Bonjol.
4. Barat : Jl. Bgd. Aziz Chan.

4.1.3. Kriteria Tapak 3



Gambar 4.4. Lokasi Tapak 3

Sumber : Gmaps 2019, diakses 10 November 2019

Lokasi berada di Jl. H. Agus Salim, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Lokasi di pilih berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhi wadah perencanaan dalam berproses, yaitu:

1. Lokasi yang berada di persimpangan jalan utama.
2. Lokasi bisa diakses oleh kendaraan roda empat dan dua.
3. Lokasi dekat dengan pusat kota.
4. Lokasi merupakan pertemuan beberapa simpul jalan.
5. Lokasi di lalui berbagai kendaraan umum.

Adapun batasan dari lokasi tapak yakni:

1. Utara : Jl. H. Agus Salim.
2. Selatan : Kantor Lurah Sawahan.
3. Timur : Drainase.
4. Barat : Jl. Terandam.

4.1.4. Pemilihan Tapak

Sesuai dengan fungsi yang akan di bangun yaitu pusat aktifitas remaja dengan pendekatan *smart space* di Kota Padang, maka pemilihan tapak harus mempertimbangkan peraturan tata wilayah Kota Padang sesuai dengan bagian wilayah yang sesuai dengan lokasi dari wadah. Sebagai pertimbangan lanjutan dalam pemilihan site/tapak yaitu dengan memperhatikan beberapa pertimbangan yang berhubungan dengan problematik, potensi, dan beberapa faktor lainnya.

Setelah mengetahui dari 3 alternatif lokasi yang akan di gunakan sebagai tapak dari perencanaan yang sesuai dengan RTRW Kota Padang tahun 2010-2030, yang bertujuan untuk memudahkan penetapan lokasi yang akan di pilih dalam perencanaan. Analisis tapak menggunakan sistem tabel, sehingga dapat menunjukkan perbandingan antara ke tiga (3) lokasi yang menjadi alternatif.

Tabel 4.1. Penilaian Bobot Tapak

No.	Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1	Tata Guna Lahan	3	1	3
2	Fungsi Kawasan	3	2	3
3	Daya Tarik Pengunjung	2	3	2
4	Aksesibilitas	2	3	3
5	Ketersediaan Lahan	3	3	2
6	Mudah Di Lihat	1	3	3
7	Tingkat Keramaian	2	3	3
Jumlah		16	18	19

Keterangan Pemilihan Bobot :

- a) Nilai 1 = Tidak mendukung.
- b) Nilai 2 = Kurang mendukung.
- c) Nilai 3 = Mendukung.

4.2. Tapak Terpilih

a. Lokasi

Lokasi berada di Jl. H. Agus Salim, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat.



Gambar 4.5. Lokasi Terpilih

Sumber : Gmaps 2019, diakses 10 November 2019

Berdasarkan analisa kriteria pemilihan lokasi maka lokasi yang paling tepat untuk perencanaan pusat aktifitas remaja dengan pendekatan *smart space* di Kota Padang yaitu berada di Jl. H. Agus Salim, Kelurahan Sawahan, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Kawasan berada di zona perdagangan dan jasa yang menjadi lokasi tepat untuk berjalannya aktifitas dari wadah perencanaan.

4.2.1. Deskripsi Tapak

Kelurahan Sawahan terletak pada Kecamatan Padang Timur yang mana memiliki jumlah penduduk 7.764 jiwa. Sebagian wilayah di liputi oleh kawasan perdagangan, perkantoran dan pemukiman. Ada bermacam mata pencaharian yang digeluti oleh masyarakat setempat, mulai dari karyawan swasta, pegawai negeri, wiraswasta, hingga buruh tani. Selain itu ada juga yang berprofesi sebagai pelajar.

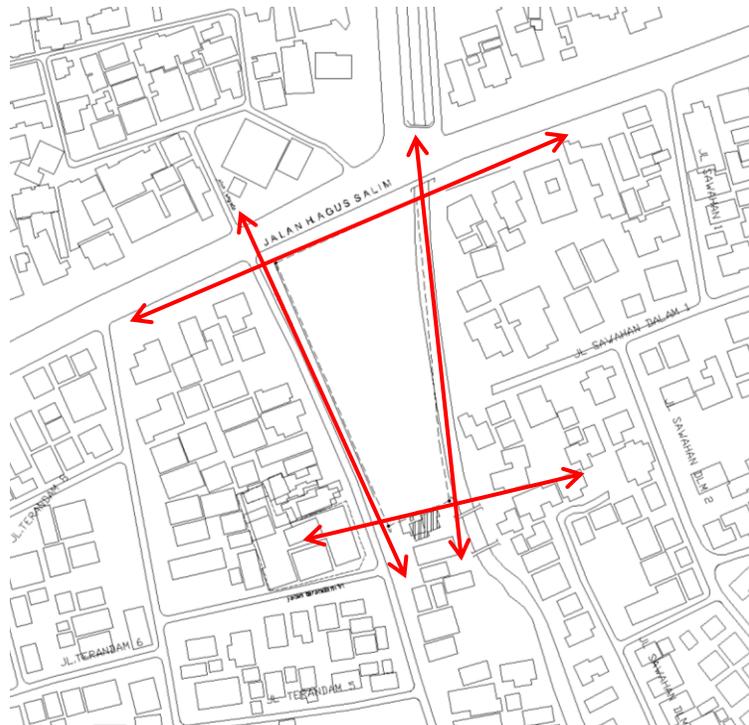
Batasan Kelurahan Flamboyan Baru:

- a. Utara : Kelurahan Jati Baru.
- b. Selatan : Kelurahan Alang Laweh.
- c. Barat : Kp. Jao.
- d. Timur : Kelurahan Sawahan Timur.

Tapak yang terpilih sesuai dengan kriteria yang di analisis dari ketiga alternatif, yang mana kawasan tersebut merupakan bagian dari kawasan perdagangan dan jasa.

4.2.2. Batasan dan Tautan Lingkungan.

A. Batasan Lokasi



Gambar 4.6. Tapak Terpilih

Pada gambar 4.6. di lihat bahwa kawasan tapak merupakan lahan kosong yang di sekitarnya terdapat bangunan, yang mana bangunan pada kawasan tersebut berfungsi sebagai kantor, rumah pribadi, toko, hotel, dan terdapat jalan sekunder yang terletak pada arah utara dan jalan primerpada arah barat.

1. Utara : Jl. H Agus Salim.
2. Selatan : Kantor Lurah Sawahan.
3. Timur : Drainase.
4. Barat : Jl. Terandam.

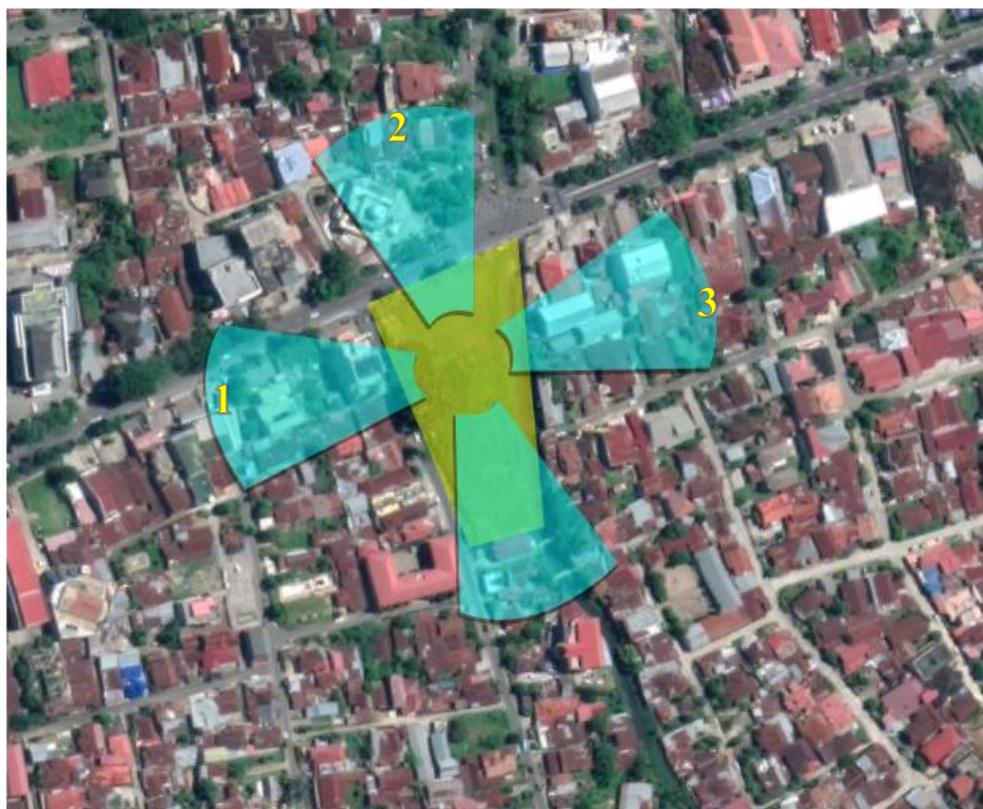
B. Tautan Lingkungan

1. Tautan Lingkungan Radius 20 m



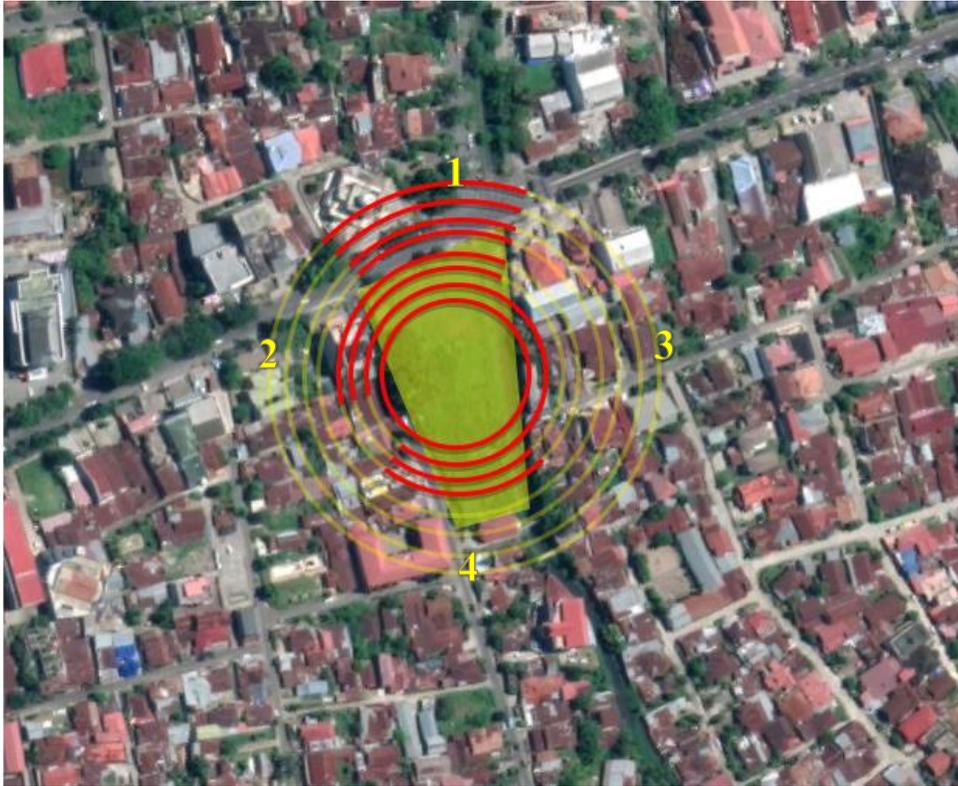
Gambar 4.7. Tautan Lingkungan

2. View



Gambar 4.8. View Tapak

3. Kebisingan



Gambar 4.9. Kebisingan

Keterangan :

1. Pada arah Utara tingkat kebisingan sangat tinggi, di karenakan adanya jalan yang di lalui kendaraan roda empat maupun roda dua, dan juga merupakan persimpangan jalan primer.
2. Pada arah Barat tingkat kebisingan lumayan tinggi, di karenakan adanya jalur primer yang mana terdapat sekolah yang memiliki tingkat aktivitas yang tinggi.
3. Pada arah Timur tingkat kebisingan rendah, di karenakan pada arah tersebut hanya terdapat pemukiman warga yang terletak di seberang drainase.
4. Pada arah Barat tingkat kebisingan curkup rendah, di karenakan tapak berbatasan dengan rumah warga yang memiliki tingkat aktivitas rendah.

4. Kondisi Eksisting Sirkulasi Tapak



Gambar 4.10. Sirkulasi Tapak

1.  Merupakan jalur Primer.
2.  Merupakan jalur Sekunder.

5. Kondisi Eksisting Vegetasi.



Gambar 4.11. Vegetasi Tapak

Secara keseluruhan tapak di tumbuh oleh tanaman semak belukar yang tingginya mencapai 50-100 cm, dan juga ada beberapa pohon yang tumbuh hingga mencapai 2-4 m.

4.2.3. Potensi Tapak

1. Site berada di kawasan pusat kota.
2. Site dekat dengan persimpangan yang mampu menjadi titik temu dari beberapa arah.
3. Site berada di kawasan strategis.
4. Site dekat dengan perumahan masyarakat.
5. Site berada di kawasan yang ramai.

4.2.4. Permasalahan Tapak

1. Tanah pada tapak merupakan tanah rawa.
2. Adanya drainase pada tapak yang tidak berfungsi dengan baik.
3. Tidak adanya pedestrian di sebelah barat pada tapak.
4. Tapak di penuh dengan semak belukar

4.2.5. Peraturan Terkait Dengan Tapak

Berdasarkan RTRW Kota Padang tahun 2010-2030 BAB IV bagian kesatu pasal (lima) mengatakan bahwa “Penataan Ruang Wilayah Kota Padang dilaksanakan dengan tujuan mewujudkan Kota Padang sebagai kota metropolitan berbasis mitigasi bencana dengan didukung oleh pengembangan sektor perdagangan, jasa, industri dan pariwisata”.

Lokasi Tapak




PEMERINTAH KOTA PADANG
REVISI RENCANA TATA RUANG WILAYAH
KOTA PADANG TAHUN 2010 - 2030
Gambar 4.1
PETA RENCANA
POLA RUANG
KOTA PADANG TAHUN 2030

- KAWASAN BUDIDAYA :
-  PERUMAHAN
 -  PERDAGANGAN & JASA
 -  PERKANTORAN PEMERINTAHAN KOTA
 -  KAWASAN PENDIDIKAN TINGGI
 -  KAWASAN OLAHRAGA & REKREASI
 -  SARANA
 -  INDUSTRI
 -  PARIWISATA
 -  PERTAMBANGAN
 -  PERTANIAN
 -  SABUK HIJAU
 -  RTH
 -  KAWASAN KHUSUS

Gambar 4.12. Rencana Pola Tata Ruang Wilayah
Sumber: RTRW Kota Padang 2010-2030

Tabel 4.2 Rencana Pola Ruang Darat Kota Padang Tahun 2028.

NO.	RENCANA PERUNTUKKAN LAHAN	LUAS (Ha)	PERSENTASE
A.	KAWASAN LINDUNG	37.983,381	54,66 %
1	HUTAN LINDUNG	12.850	19,49 %
2	HUTAN SUAKA ALAM WISATA	23.655	34,04 %
3	SEMPADAN PANTAI	38,56	0,06 %
4	SEMPADAN SUNGAI DAN SUNGAI	605,75	0,87 %
5	CAGAR BUDAYA KOTA TUA PONDOK MUARO	100,01	0,14 %
6	RTH	734,07	1,06 %
B.	KAWASAN BUDI DAYA	31.512,62	45,34 %
1	PERUMAHAN	10.768,74 %	15,26 %
2	KAWASAN PUSAT OLAHRAGA & REKREASI	137,52	0,20 %
3	PERKANTORAN PEMERINTAHAN KOTA	50,30	0,07 %
4	KAWASAN KHUSUS	297,37	0,43 %
5	INDUSTRI	183,51	0,26 %
6	SARANA	350,21	0,05 %
7	PARIWISATA	539,65	0,78 %
8	PERTAMBANGAN	1.137.11	1.64 %
9	KAWASAN PENDIDIKAN TINGGI	701,46	1,01 %
10	PERDAGANGAN & JASA	2.496,41	3,59 %
11	PERTANIAN SAWAH	4.588,13	6,60 %
12	PERKEBUNAN	10.419,54	14,99 %
JUMLAH		69.496.00	100,00%

Sumber : RTRW Kota Padang 2008-2028

Dalam membangun suatu bangunan harus memperhatikan beberapa peraturan seperti Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Garis Sepadan Bangunan (GSB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB). Pada kawasan yang akan di bangun ini memiliki Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 55% dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 44% ketinggian maksimal 8 lantai, karena letaknya berada di jalan kolektor primer, sesuai dengan peraturan Walikota Padang nomor 22 tahun 2015 tentang intensitas bangunan gedung.

BAB V

PROGRAM ARSITEKTUR

5.1. Analisis Ruang Dalam

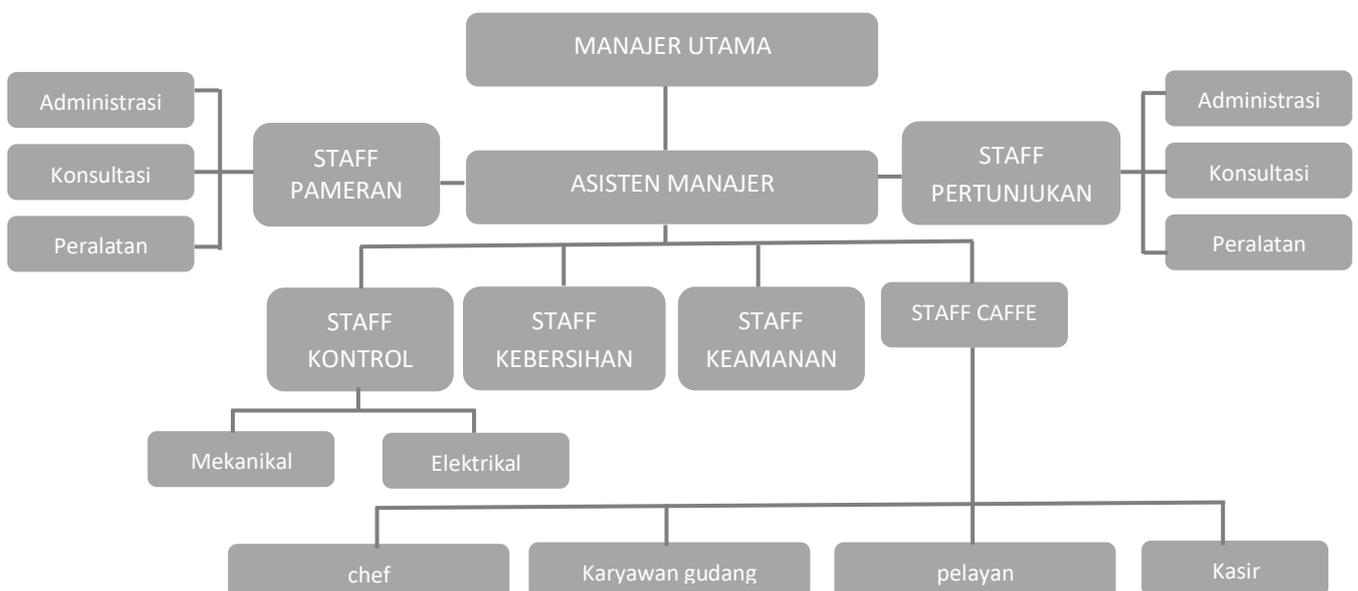
Analisis ruang dalam adalah sebuah acuan atau cara untuk mengetahui standart semua kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam perencanaan pusat aktifitas remaja, dalam analisis ruang dalam penulis dapat mengetahui besaran ruang serta kebutuhan ruang untuk suatu wadah pusat aktifitas remaja, yang nanti nya data tersebut menjadi acuan dalam perencanaan pusat aktifitas remaja.

5.1.1. Analisis Pelaku

Analisis pelaku meliputi subyek atau siapa saja yang terlibat dalam proses berjalannya aktifitas pada pusat aktifitas remaja. Subyek ini yang nantinya menjadi acuan untuk menghadirkan kebutuhan ruang dari perencanaan yang di lihat dari aktifitas subyek itu sendiri. Dalam perencanaan pusat aktifitas remaja terdapat pelaku yang mendasari kegiatan di dalamnya, yaitu:

1. Pengelola

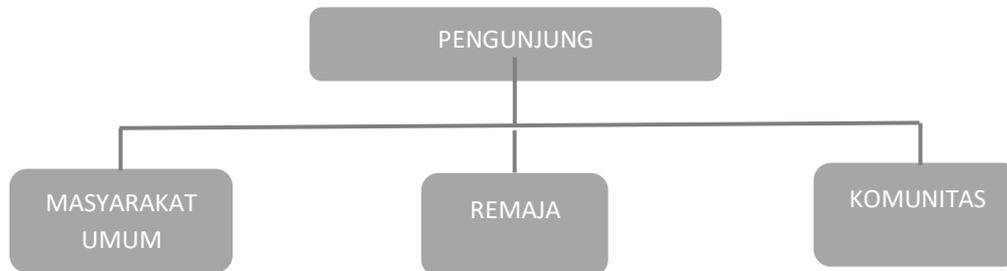
Pengelola adalah komponen pelaku yang mengelola kegiatan yang berada di lingkup *creativity center*, pengelola sebagai penunjang agar kegiatan yang ada pada pusat aktifitas remaja ini berlangsung dengan baik.



- a. **Manajer Utama**
Seorang manajer adalah pemimpin didalam sebuah perusahaan atau organisasi dan memiliki tanggung jawab untuk mengatur dan juga memastikan seluruh operasional perusahaan berjalan dengan lancar.
- b. **Asisten Manajer**
membantu manajer menjaga perusahaan agar tetap berjalan dengan lancar dengan mengambil beberapa tugas manajerial, seperti mengawasi karyawan atau menyediakan layanan pelanggan.
- c. **Staff Kontrol**
Merupakan orang yang mengontrol alur kegiatan yang meliputi tinjauan lapangan terhadap penggunaan pusat aktifitas remaja di bidang tertentu.
- d. **Staff Kebersihan**
Merupakan orang yang bertanggung jawab atas kebersihan di area pusat aktifitas remaja.
- e. **Staff caffe**
Merupakan orang yang menjadi fasilitator pada fungsi terkait yang terdiri dari bagian kasir, bagian pelayan, bagian gudang.
- f. **Staff Keamanan**
Merupakan orang yang bertugas untuk memantau segala aktifitas yang terdapat pada pusat aktifitas remaja agar terhindar dari aktifitas yang bersifat negatif.
- g. **Staff Pameran**
Merupakan orang yang bertanggung jawab penuh atas karya remaja yang di tampilkan pada ruang pameran.
- h. **Staff Pertunjukan**
Merupakan orang yang mengatur jadwal resmi yang akan di adakan pada perencanaan ,dan bertanggung jawab penuh dalam hal pertunjukan karya.

2. Pengunjung

Pengunjung merupakan subyek sasaran dari perencanaan pusat aktifitas remaja , pengunjung dalam pusat aktifitas remaja.



a. Masyarakat Umum

Merupakan salah satu orang yang menjadi penikmat atas kreatifitas remaja yang berupa suatu karya.

b. Remaja

Merupakan pelaku utama pada creativity center yang mana nanti nya aktifitas remaja inilah yang menjadi poin utama pada perencanaan, dan remaja juga menjadi sasaran utama untuk menuangkan kreatifitas pada perencanaan ini.

c. Komunitas

Merupakan suatu organisasi remaja yang melakukan aktifitas minat dan bakat pada perencanaan yang mana komunitas terdiri dari beberapa anggota yang memiliki kepengurusan tersendiri.

5.1.2. Analisis Aktifitas

Analisis aktifitas merupakan kegiatan yang terjadi pada pusat aktifitas remaja, analisis aktifitas berupa kegiatan yang di lakukan oleh pengunjung maupun pengelola ini bertujuan untuk melahirkan kebutuhan ruang agar ruang dapat di kelompokkan sesuai dengan kajian aktifitas.

5.1.2.1. Pengelola

1. Staff Kontrol

Merupakan orang yang mengontrol alur kegiatan yang meliputi tinjauan lapangan terhadap penggunaan pusat aktifitas remaja di bidang tertentu.

Tabel 5.1. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Staff Kontrol	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengambil peralatan kerja
	6	Mengecek mekanikal elektrikan
	7	Mengecek sistem plumbing
	8	Mrnyimpan peralatan kerja
	9	Istirahat
	10	Shalat dan wudhu
	11	Makan dan minum
	12	Buang air kecil/besar
	13	Pulang

Sumber : Analisa Penulis,2019.

2. Staff Kebersihan

Merupakan orang yang bertanggung jawab atas kebersihan di area pusat aktifitas remaja.

Tabel 5.2. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Staff Kebersihan	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengambil peralatan kebersihan
	6	Membersihkan area
	7	Membuang sampah
	8	Menyimpan peralatan kebersihan
	9	Istirahat
	10	Shalat dan berwudhu
	11	Makan dan Minum
	12	Buang air kecil/besar
	13	Pulang

Sumber : Analisa Penulis,2019.

3. Staff Caffe

Merupakan orang yang menjadi fasilitator pada fungsi terkait.

a. Karyawan 1 (Kasir)

Tabel 5.3. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Kasir/ Resepsionis	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Melayani pesanan
	6	Melayani pembayaran
	7	Istirahat
	8	Shalat
	9	Makan dan Minum
	10	Buang air besar/kecil
	11	Menghitung pendapatan harian
	12	Menyimpan uang pendapatan
	13	Menutup caffe
	14	Pulang

Sumber : Analisa Penulis,2019.

b. Karyawan 2 (Pelayan)

Tabel 5.4. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Pelayan	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengantarkan pesanan
	6	Mengumpulkan piring dan gelas kotor
	7	Mencuci piring dan gelas
	8	Istirahat
	9	Shalat dan wudhu
	10	Makan dan minum
	11	Buang air kecil/besar
	12	Mengambil peralatan kebersihan
	13	Membersihkan meja
	14	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

c. Karyawan 3 (Gudang)

Tabel 5.5. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Karyawan gudang	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengecek barang/bahan dagangan
	6	Membeli barang/bahan dagangan
	7	Memnyimpan barang/bahan dagangan
	8	Istirahat
	9	Sholat dan wudhu
	10	Makan dan minum
	11	Buang air besar/kecil
	12	Mengunci gudang
		13

Sumber : Analisa Penulis,2019.

d. Karyawan 4 (chef)

Tabel 5.6. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
chef	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengambil peralatan masak
	6	Menerima pesanan
	7	Membuat pesanan
	8	Membersihkan peralatan masak
	9	Menyimpanan peralatan masak
	10	Istirahat
	11	Shalat dan widhu
	12	Makan dan minum
	13	Buang air kecil/besar
	14	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

4. Staff Keamanan

Merupakan orang yang bertugas untuk memantau segala aktifitas yang terdapat pada pusat aktifitas remaja agar terhindar dari aktifitas yang bersifat negatif.

Tabel 5.7. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Staff Keamanan	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Mengecek area sekitar (patrol)
	6	Observasi
	7	Memantau aktivitas di sekitar
	8	Menerima pelaporan dari pengunjung
	9	Mengamankan kondisi sekitar
	10	Istirahat
	11	Sholat dan wudhu
	12	Makan dan minum
	13	Buang air kecil/besar
	14	Pertukaran sift
	15	Pulang

Sumber : Analisa Penulis,2019.

5. Staff Pameran

Merupakan orang yang bertanggung jawab penuh atas karya remaja yang di tampilkan pada ruang pameran.

Tabel 5.8. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Staff Pameran	1	Datang
	2	Parkir
	3	Absen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Menerima pelaporan dari pengunjung
	6	Mendata karya yang di ajukan
	7	Mengatur skema penampilan karya
	8	Memajang karya yang di ajukan pengunjung
	9	Istirahat
	10	Sholat dan wudhu
	11	Makan dan minum
	12	Buang air kecil/besar
	13	Mengadakan rapat kerja
	14	Pulang

6. Sumber : Analisa Penulis, 2019.

7. Staff Pertunjukan

Merupakan orang yang mengatur jadwal resmi yang akan di adakan pada perencanaan ,dan bertanggung jawab penuh dalam hal pertunjukan karya.

Tabel 5.9. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas
Staff Pertunjukan	1	Datang
	2	Parkir
	3	Abesen
	4	Meletakkan barang bawaan
	5	Menerima pelaporan dari pengunjung
	6	Mendata pertunjukan yang di ajukan pengunjung
	7	Mengatur jadwal pertunjukan
	8	Mengkordinator jalannya pertunjukan
	9	Istirahat
	10	Sholat dan wudhu
	11	Makan dan minum
	12	Buang air kecil/besar
	13	Mengadakan rapat kerja
	14	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.2.1. Pengunjung

1. Masyarakat Umum

Merupakan salah satu orang yang menjadi penikmat atas kreatifitas remaja yang berupa suatu karya.

Tabel 5.10. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas
Masyarakat Umum	1	Datang
	2	Parkir
	3	Meletakkan barang bawaan
	4	Melihat pertunjukan seni
	5	Melihat karya seni
	6	Bersosialisasi/diskusi
	7	Bersantai
	8	Sholat dan wudhu
	9	Makan dan minum
	10	Berjalan mengelilingi area untuk melihat karya seni
	11	Memberi saran akan suatu karya
	12	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

2. Remaja

Merupakan pelaku utama pada pusat aktifitas remaja yang mana nantinya aktifitas remaja inilah yang menjadi poin utama pada perencanaan, dan remaja juga menjadi sasaran utama untuk menuangkan kreatifitas pada perencanaan ini.

Tabel 5.11. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas
Remaja	1	Datang
	2	Parkir
	3	Meletakkan barang bawaan
	4	Bersosialisasi/diskusi
	5	Melihat karya
	6	Melihat pertunjukan
	7	Membuat suatu karya
	8	Mengajukan karya
	9	Bertukar ide
	10	Menampilkan karya seni terapan
	11	Menampilkan karya seni tari/teater
	12	Mengganti kostum tari/teater
	13	Buang air kecil/besar
	14	Melatih kemampuan
	15	Makan/minum
	16	Membuat tugas
	17	Bersantai
	18	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

3. Komunitas

Merupakan suatu organisasi remaja yang melakukan aktifitas minat dan bakat pada perencanaan yang mana komunitas terdiri dari beberapa anggota yang memiliki kepengurusan tersendiri.

Tabel 5.12. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas
Komunitas	1	Datang
	2	Parkir
	3	Meletakkan barang bawaan
	4	Bersosialisasi/diskusi
	5	Berjalan melihat karya yang di pajang
	6	Melihat pertunjukan seni
	7	Membuat suatu karya
	8	Mengajukan karya
	9	Bertukar ide
	10	Menampilkan karya seni terapan
	11	Menampilkan karya seni tari/teater
	12	Mengganti kostum tari/teater
	13	Melatih kemampuan
	14	Shalat dan wudhu
	15	Makan /minum
	16	Buang air kecil/besar
	17	Bersantai
	18	Pulang

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.3. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang merupakan komponen yang didapatkan melalui tinjauan aktifitas yang dilakukan oleh semua pelaku pada pusat aktifitas remaja, baik aktifitas yang dilakukan secara perorangan maupun kelompok, kebutuhan ruang yang didapatkan dari tinjauan aktifitas yang nantinya akan mengisi segala komponen ruang-ruang dalam perencanaan pusat aktifitas remaja.

5.1.3.1. Kebutuhan Ruang Pengelola

Tabel 5.13. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Staff Kontrol	1	Datang	Entrance
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengambil peralatan kerja	Gudang peralatan
	6	Mengecek mekanikal elektrikan	R.genset
	7	Mengecek sistem plumbing	R.mesin air
	8	Menyimpan peralatan kerja	Gudang peralatan
	9	Istirahat	R.istirahat
	10	Shalat dan wudhu	Mushollah
	11	Makan dan minum	R.makan
	12	Buang air kecil/besar	Toilet
	13	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.14. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Staff Kebersihan	1	Datang	Entrance
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengambil peralatan kebersihan	Gudang peralatan
	6	Membersihkan area	
	7	Membuang sampah	Tempat pembuangan sampah
	8	Menyimpan peralatan kebersihan	Gudang peralatan
	9	Istirahat	R.istirahat
	10	Shalat dan berwudhu	Mushollah
	11	Makan dan Minum	R.makan
	12	Buang air kecil/besar	Toilet
	13	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.15. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Kasir/ Resepsionis	1	Datang	Entrence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Melayani pesanan	R.resepsionis
	6	Melayani pembayaran	R.kasir
	7	Istirahat	R.istirahat
	8	Shalat dan wudhu	Mushollah
	9	Makan dan Minum	R.makan
	10	Buang air besar/kecil	Toilet
	11	Menghitung pendapatan harian	R.kasir
	12	Menyimpan uang pendapatan	R.kasir
	13	Menutup caffe	
	14	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.16. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Pelayan	1	Datang	Enternce
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengantarkan pesanan	R.caffe
	6	Mengumpulkan piring dan gelas kotor	R.cuci
	7	Mencuci piring dan gelas	R.cuci
	8	Istirahat	R.istirahat
	9	Shalat dan wudhu	Mushollah
	10	Makan dan minum	R.makan
	11	Buang air kecil/besar	Toilet
	12	Mengambil peralatan kebersihan	Gudang peralatan
	13	Membersihkan meja	
	14	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.17. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Karyawan gudang	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengecek barang/bahan dagangan	Gudang bahan dagangan
	6	Membeli barang/bahan dagangan	
	7	Memnyimpan barang/bahan dagangan	R.Loading bahan dagangan
	8	Istirahat	R.istirahat
	9	Sholat dan wudhu	Mushollah
	10	Makan dan minum	R.makan
	11	Buang air besar/kecil	Toilet
	12	Mengunci gudang	
	13	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.18. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
chef	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengambil peralatan masak	R.masak (dapur)
	6	Menerima pesanan	R.masak (dapur)
	7	Membuat pesanan	R.masak (dapur)
	8	Membersihkan peralatan masak	R.cuci
	9	Menyimpanan peralatan masak	R.masak (dapur)
	10	Istirahat	R.istirahat
	11	Shalat dan widhu	Mushollah
	12	Makan dan minum	R.makan
	13	Buang air kecil/besar	Toilet
	14	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.19. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Staff Keamanan	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Mengecek area sekitar (patrol)	R.singgah/titik singgah
	6	Observasi	Pos jaga
	7	Memantau aktivitas di sekitar	Pos jaga
	8	Menerima pelaporan dari pengunjung	R.informasi
	9	Mengamankan kondisi sekitar	Pos jaga
	10	Istirahat	R.istirahat
	11	Sholat dan wudhu	mushollah
	12	Makan dan minum	R.makan
	13	Buang air kecil/besar	Toilet
	14	Pertukaran sift	
	15	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.20. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Staff Pameran	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Menerima pelaporan dari pengunjung	R.resepsionis
	6	Mendata karya yang di ajukan	R.kerja
	7	Mengatur skema penampilan karya	R.kerja
	8	Memajang karya yang di ajukan pengunjung	R.display (gallery)
	9	Istirahat	R.istirahat
	10	Sholat dan wudhu	Mushollah
	11	Makan dan minum	R.makan
	12	Buang air kecil/besar	Toilet
	13	Mengadakan rapat kerja	R.rapat
	14	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.21. Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Staff Pertunjukan	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Absen	R.informasi
	4	Meletakkan barang bawaan	R.penyimpanan
	5	Menerima pelaporan dari pengunjung	R.resepsionis
	6	Mendata pertunjukan yang di ajukan pengunjung	R.kerja
	7	Mengatur jadwal pertunjukan	R.kerja
	8	Mengkordinator jalannya pertunjukan	R.pertunjukan
	9	Istirahat	R.istirahat
	10	Sholat dan wudhu	Mushollah
	11	Makan dan minum	R.makan
	12	Buang air kecil/besar	Toilet
	13	Mengadakan rapat kerja	R.rapat
	14	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.3.2. Kebutuhan Ruang Pengunjung

Tabel 5.22. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Masyarakat Umum	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Menitipkan barang bawaan	R.penitipan
	4	Melihat pertunjukan seni	R.pertunjukan (amphitheater)
	5	Melihat karya seni	R.display
	6	Bersosialisasi/diskusi	R.komunal
	7	Bersantai	R.komunal
	8	Sholat dan wudhu	mushollah
	9	Membeli Makan dan minum	R.caffe
	10	Berjalan mengelilingi area untuk melihat karya seni	R.display (gallery)
	11	Memberi saran akan suatu karya	R.resepsionis
	12	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.23. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Remaja	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Menitipkan barang bawaan	R.penitipan
	4	Bersosialisasi/diskusi	R.komunal
	5	Melihat karya	R.display (gallery)
	6	Melihat pertunjukan	R.pertunjukan (amhiteater)
	7	Membuat suatu karya	R.workshop
	8	Mengajukan karya	R.resepsionis
	9	Bertukar ide	R.komunal
	10	Menampilkan karya seni terapan	R.display (gallery)
	11	Menampilkan karya seni tari/teater	R.pertunjukan (amhiteater)
	12	Mengganti kostum tari/teater	R.ganti
	13	Buang air kecil/besar	Toilet
	14	Melatih kemampuan	R.latihan (studio tari/musik)
	15	Membeli Makan/minum	R.makan
	16	Membuat tugas	Kelas
	17	Bersantai	R.komunal
	18	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

Tabel 5.24. Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.

Pelaku	No	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Komunitas	1	Datang	Enterence
	2	Parkir	R.parkir
	3	Menitipkan barang bawaan	R.penitipan
	4	Bersosialisasi/diskusi	R.komunal
	5	Berjalan melihat karya yang di pajang	R.display (gallery)
	6	Melihat pertunjukan seni	R.pertunjukan (amphiteater)
	7	Membuat suatu karya	R.workshop
	8	Mengajukan karya	R.resepsionis
	9	Bertukar ide	R.komunal
	10	Menampilkan karya seni terapan	R.display (gallery)
	11	Menampilkan karya seni tari/teater	R.pertunjukan (amphitheater)
	12	Mengganti kostum tari/teater	R.ganti
	13	Melatih kemampuan	R.latihan (studio tari/musik)
	14	Shalat dan wudhu	Mushollah
	15	Membeli Makan /minum	R.caffe
	16	Buang air kecil/besar	Toilet
	17	Bersantai	R.komunal
	18	Pulang	Exit

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.3.3. Kebutuhan Ruang Pada Fungsi

A. Fungsi Utama

Tabel 5.25. Kebutuhan Ruang Pada Fungsi Utama.

No	Fungsi Utama	No	Ruang
1	Amphitheater	1	R.resepsionis
		2	R.pertunjukan
		3	R.tunggu talnet
		4	R.kesehatan
		5	Studio tari
		6	Studio musik
		7	R.operator studio musik
		8	R.ganti
		9	Gudang peralatan
		10	Toilet
2	Gallery	1	R.resepsionis
		2	R.display seni lukis
		3	R.workshop seni lukis
		4	Gudang peralatan dan bahan lukis
		5	R.penampungan karya
		6	R.pemeliharaan karya
		7	Toilet
3	Caffe	1	R.makan
		2	R.kasir
		3	R.dapur
		4	R.cuci
		5	R.loading
		6	R.istirahat
		7	Gudang peralatan
		8	Gudang makanan
		9	Toilet

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

B. Fungsi Pendukung

Tabel 5.26. Kebutuhan Ruang Pada Fungsi Pendukung.

No	Fungsi Pendukung	No	Ruang
1	Pos Jaga	1	R.jaga
		2	R.istirahat
		3	R.makan
		4	R.penyimpanan
		5	R.penitipan
		6	R.informasi
		7	Toilet

2	Parkir	1	R.parkir motor
		2	R.parkir mobil
		3	R.parkir bus
		4	R.informasi
3	Kantor Staff (Office)	1	R.resepsionis
		2	R.rapat
		3	R.istirahat
		4	R.makan
		5	R.penyimpanan
		6	Toilet
4	Mushollah	1	Gudang peralatan
		2	R.penitipan
		3	Tempat wudhu
5	Publik Space	1	R.komunal
		2	R.penitipan
6	Tempat Membuat Tugas	1	R.kelas
		2	Toilet
7	Mekanikal & Elektrikal	1	R.baterry
		2	R.mesin air
		3	R.system
		4	Gudang perlalatan
		5	R.AHU
		6	Tanki air bersih
		7	Tanki air hujan

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.3.4. Pengelompokan Sifat Ruang

Tabel 5.27. Pengelompokan Sifat Ruang.

No	Ruang Pengunjung	Privat	Semi Privat	Publik	Semi Publik	Servis
1	Enterence					
2	R.parkir					
3	R.komunal					
4	R.pertunjukan					
5	R.display					
6	Musholla					
7	R.caffe					
8	R.resepsionis					
9	R.kelas					
10	Exit					
11	R.penitipan					
12	R.tunggu talent					
13	R.latihan (studio tari/musik)					
14	R.workshop seni lukis					
15	R.ganti					
16	Toilet					
No	Ruang Pengelola	Privat	Semi Privat	Publik	Semi Publik	Servis
1	Enterence					
2	R.parkir					
3	R.informasi					
4	Mushollah					
5	R.display (gallery)					
6	R.pertunjukan (amphitheater)					
7	R.caffe					
8	R.rapat					
9	Gudang peralatan					
10	Gudang makanan					
11	R.loading					
12	R.cuci					
13	R.batery					
14	R.mesin air					
15	R.resepsionis					
16	R.kerja					
17	R.istirahat					
18	R.makan					
19	Pos jaga					
20	R.dapur					
21	R.kasir					
22	Toilet					

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.4. Layout

Layout merupakan tataletak dari suatu elmen-elmen desain yang berhubungan dengan sebuah bidang sehingga mampu membentuk suatu kesatuan yang memiliki nilai artistic.

5.1.4.1. Layout Ruang Fungsi Utama

Tabel 5.28. Layout Pada Fungsi Utama.

No	Ruang	No	Fasilitas Ruang	Ukuran Furniture	Total	Total + (Total x 20%)	Hasil x Unit	Luas
A	R.resepsionis	1	Meja resepsionis	90 x 180 cm	1.62 m ²	1.94 m ²	1	1.94 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		4	Lemari berkas	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		5	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		Total						
B	R.pertunjukan	1	Kursi penonton	45 x 50 cm	0.22 m ²	0.26 m ²	2000	520 m ²
		2	Pentas	30 % jumlah penonton				156 m ²
		3	Sound system	50 x 50 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	6	1.80 m ²
		4	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	20	2.00 m ²
		Total						
C	R.tunggu talent	1	Kursi panjang	45 x 120 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	8	5.12 m ²
		2	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	6	0.60 m ²
		3	Cermin				2	
		Total						
D	Studio Tari	1	Dinding cermin	-	-	-	1	-
		2	Sound system	50 x 50 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	2	0.60 m ²
		3	Kursi istirahat	45 x 120 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	7	4.48 m ²
		4	Speker control	35 x 41 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		5	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	2	0.20 m ²
		Total						
E	Studio musik	1	Sound system	50 x 50 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	8	2.40 m ²
		2	Drum set	150 x 300 cm	4.50 m ²	5.40 m ²	1	5.40 m ²
		3	Gitar	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	3	0.30 m ²
		4	Speker control	26 x 35 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	5	0.50 m ²
		Total						
F	R.operator studio		Meja	90 x 180 cm	1.62 m ²	1.94 m ²	1	1.94 m ²
			Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
			Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
			Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
G	R.ganti	1	Cermin	-	-	-	4	-
		2	Washtafel	25 x 41 cm	0.10 m ²	0.12 m ²	4	0.48 m ²
		3	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	4	0.40 m ²
		Total						
H	Gudang peralatan	1	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		2	Rak barang	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		Total						
I	Toilet	1	Water Closet	70 x 37 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	8	2.40 m ²
		2	Washtafel	25 x 41 cm	0.41 m ²	0.49 m ²	6	2.94 m ²
		3	Keran	11 x 18 cm	0.01 m ²	0.01 m ²	8	0.08 m ²
		4	Ember	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	8	0.80 m ²
		5	Cermin	-	-	-	6	-

		6	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	10	100 m ²
		7	Urinoir	35 x 28 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	4	0.40 m ²
		Total						
J	R.display	1	Kursi panjang	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	150	42.00 m ²
		2	Lemari	45 x 90 cm	0.40 m ²	0.48 m ²	50	24.00 m ²
		3	Speker	26 x 35 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	5	0.50 m ²
		Total						
K	R.workshop seni lukis	1	Meja gambar	140 x 75 cm	1.05 m ²	1.26 m ²	25	31.50 m ²
		2	Meja belajar	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	25	21.50 m ²
		3	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	50	14.00 m ²
		4	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	5	1.65 m ²
		5	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	5	4.30 m ²
		Total						
L	R.makan caffe	1	Meja makan	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	100	86.00 m ²
		2	kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	100	28.00 m ²
		3	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	6	0.60 m ²
		4	Washtafel	25 x 41 cm	0.41 m ²	0.49 m ²	5	2.45 m ²
		5	Dispenser	38 x 38 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	5	0.80 m ²
		Total						
M	R.kasir	1	Meja kasir	180 x 85 cm	1.53 m ²	1.83 m ²	1	1.83 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		4	Berangkas	45 x 60 cm	0.27 m ²	0.32 m ²	1	0.32 m ²
		Total						
N	R.dapur	1	Kitchen set	182 x 183 cm	3.33 m ²	3.99 m ²	1	3.99 m ²
		2	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		3	Washtafel	25 x 41 cm	0.41 m ²	0.49 m ²	1	0.49 m ²
		4	Meja	135 x 85 cm	1.14 m ²	1.36 m ²	1	1.36 m ²
		5	Kursi	40 x 45 cm	0.18 m ²	0.21 m ²	1	0.21 m ²
		6	Kulkas	76 x 72 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	1	0.64 m ²
		7	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		8	Rak piring	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		Total						
O	R.cuci	1	Washtafel	25 x 41 cm	0.41 m ²	0.49 m ²	1	0.49 m ²
		2	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		3	Rak piring basah	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		Total						
P	R.loading	1	Meja	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	3	0.84 m ²
		Total						
Q	R.istirahat	1	Meja	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Kursi panjang	45 x 120 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	1	0.64 m ²
		3	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		4	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		5	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
R	Gudang makanan	1	Kulkas	76 x 72 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	1	0.64 m ²
		2	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		3	Rak barang	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						

Sumber : Analisa Penulis, 2019.

5.1.4.2. Layout Ruang Fungsi Pendukung

Tabel 5.29. layout Pada Fungsi Pendukung.

No	Ruang	No	Fasilitas Ruang	Ukuran Fasilitas	Total	Total + (Total x 20%)	Hasil x Unit	Luas
A	R.jaga	1	Meja	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	2	0.56 m ²
		3	Dispenser	38 x 38 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		4	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		5	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		6	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
B	R.istirahat	1	Meja	91 x 60 cm	0.54 m ²	0.64 m ²	1	0.64 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		4	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		5	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		6	Dispenser	38 x 38 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
C	R.makan	1	Meja makan	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Wahtafel	25 x 41 cm	0.10 m ²	0.12 m ²	1	0.12 m ²
		4	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		5	Dispenser	38 x 38 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
D	R.penyimpanan	1	Lemari penyimpanan	60 x 240 cm	1.44 m ²	1.72 m ²	1	1.72 m ²
		2	Rak penyimpanan	60 x 60 cm	0.36 m ²	0.43 m ²	1	0.43 m ²
		Total						
E	R.penitipan	1	Brangkas	45 x 60 cm	0.27 m ²	0.32 m ²	1	0.32 m ²
		2	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	4	3.44 m ²
		Total						
F	R.informasi	1	Meja	90 x 180 cm	1.62 m ²	1.94 m ²	1	1.94 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		Total						
G	R.parkir motor	1	Palang besi	10 x 70 cm	0.70 m ²	0.84 m ²	1000	840 m ²
		2	Garis batas	70 x 200 cm	1.40 m ²	1.68 m ²	1000	1680 m ²
		Total						
H	R.parkir mobil	1	Palang besi	10 x 250 cm	2.50 m ²	3.00 m ²	50	150 m ²
		2	Garis batas	500 x 250 cm	12.50 m ²	15.00 m ²	50	750 m ²
		Total						
I	R.parkir bus	1	Palang besi	10 x 340 cm	3.40 m ²	2.31 m ²	5	11.55 m ²
		2	Garis batas	340 x 1250 cm	42.50 m ²	51.00 m ²	5	212.5 m ²
		Total						
J	R.resepsionis	1	Meja	90 x 180 cm	1.62 m ²	1.94 m ²	1	1.94 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	1	0.28 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		4	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		Total						
K	R.rapat	1	Meja rapat	200 x 480 cm	9.60 m ²	11.52 m ²	1	11.52 m ²
		2	Kursi	60 x 60 cm	0.36 m ²	0.43 m ²	9	0.43 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		4	Papan tulis	-	-	-	1	-

		5	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		6	Layar proyektor	-	-	-	1	-
		Total						
L	Gudang peralatan	1	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Rak peralatan	50 x 150 cm	0.75 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		3	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		Total						
M	Tempat wudhu	1	Urinoir	35 x 28 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	4	0.40 m ²
		2	Water Closet	70 x 37 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	5	1.50 m ²
		3	Keran wudhu	11 x 18 cm	0.01 m ²	0.01 m ²	20	0.22 m ²
		4	Buangan air wudhu	30 – 40 cm	-	-	-	-
		5	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	5	0.50 m ²
		Total						
N	Toilet	1	Water Closet	70 x 37 cm	0.25 m ²	0.30 m ²	1	0.30 m ²
		2	Washtafel	25 x 41 cm	0.10 m ²	0.12 m ²	1	0.12 m ²
		3	Keran	11 x 18 cm	0.01 m ²	0.01 m ²	1	0.01 m ²
		4	Ember	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		5	Cermin	-	-	-	1	-
		6	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	1	0.10 m ²
		7	Urinoir	23 x 30 cm	0.06 m ²	0.07 m ²	1	0.07 m ²
		Total						
O	R.komunal	1	Tempat duduk individu	45 x 100 cm	0.45 m ²	0.54 m ²	20	5.00 m ²
		2	Tempat duduk bersama	45 x 300 cm	1.35 m ²	1.62 m ²	10	16.2 m ²
		3	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	6	0.60 m ²
		Total						
P	R.kelas	1	Meja	55 x 65 cm	0.35 m ²	0.42 m ²	30	12.60 m ²
		2	Kursi	45 x 55 cm	0.24 m ²	0.28 m ²	30	8.40 m ²
		3	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	3	2.58 m ²
		4	Rak buku	37 x 40 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	5	0.80 m ²
		5	Dispenser	38 x 38 cm	0.14 m ²	0.16 m ²	1	0.16 m ²
		6	Tempat sampah	30 x 30 cm	0.09 m ²	0.10 m ²	4	0.40 m ²
		Total						
Q	R.battery	1	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		3	Baterai VRLA Storace 12V 100Ah	30 x 20 cm	0.06 m ²	0.09 m ²	500	48.00 m ²
		Total						
R	R.mesin air	1	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²
		2	Locker	80 x 35 cm	0.28 m ²	0.33 m ²	1	0.33 m ²
		3	Mesin air	201 x 180 cm	0.36 m ²	0.43 m ²	2	0.86 m ²
		4	Tanki air bersih	650 x 120 cm	7.80 m ²	-	4	31.20 m ²
		5	Tanki air hujan	580 x 500 cm	29 m ²	-	4	116 m ²
		Total						
S	R.system	1	Sistem CCTV (komputer)	-	-	-	-	-
		2	Sistem pemadam kebakaran (komputer)	-	-	-	-	-
		3	Sistem elektrikal (komputer)	-	-	-	-	-
		4	Sistem	-	-	-	-	-

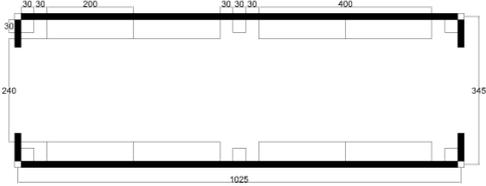
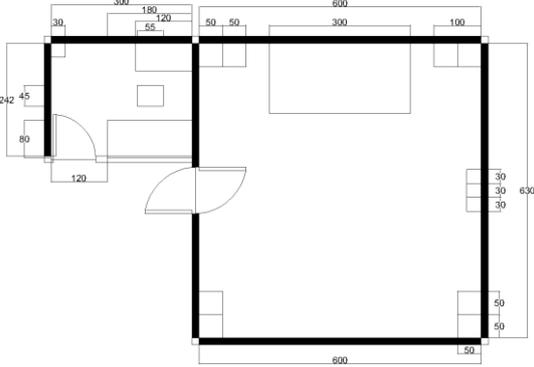
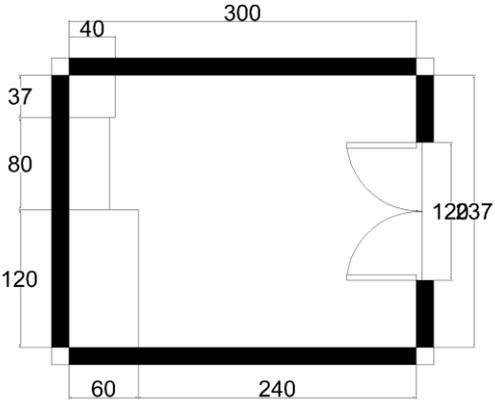
			plumbing (komputer)						
		5	Meja	70 x 150 cm	1.05 m ²	1.26 m ²	4	5.04 m ²	
		6	Kursi	45 x 50 cm	0.22 m ²	0.26 m ²	4	1.04 m ²	
		7	Lemari	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.90 m ²	4	3.60 m ²	
			Total						9.68 m²
T	R.shalat	1	Sajadah	80 x 120 cm	0.96 m ²	1.15 m ²	30	34.50 m ²	
		2	Lemari sarung	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²	
		3	Lemari mukena	60 x 120 cm	0.72 m ²	0.86 m ²	1	0.86 m ²	
		4	Mimbar	80 x 100 cm	0.80 m ²	0.96 m ²	1	0.96 m ²	
			Total						37.18 m²

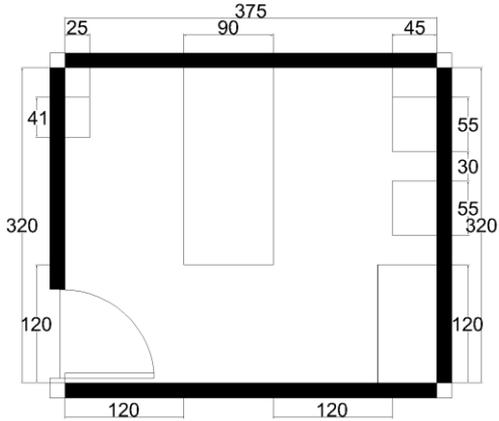
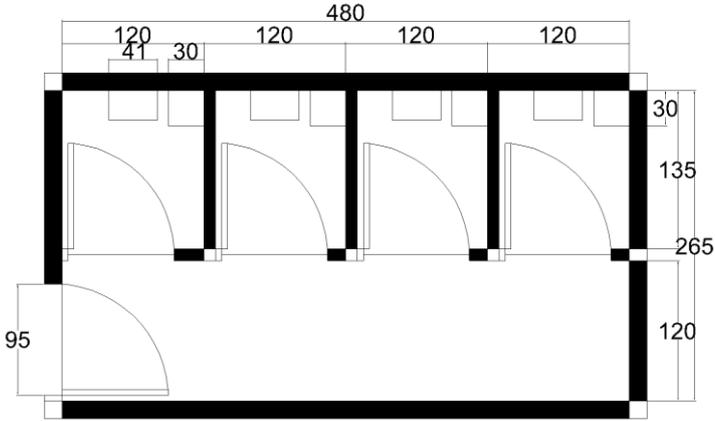
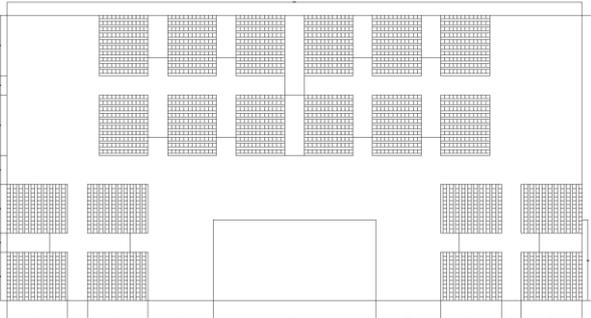
Sumber : Analisa Penulis, 2019.

A. Layout Amphiteater

Tabel 5.30. Layout Amphiteater.

No	Ruang	Layout	Luas
1	Rsepsionis		11.25 m ²
2	Studio Tari		100.8 m ²

<p>3</p>	<p>Ruang Tunggu Talent</p>		<p>35.3 cm²</p>
<p>4</p>	<p>Studio Musik & Ruang Operator</p>		<p>56.7 m²</p>
<p>5</p>	<p>Gudang Peralatan</p>		<p>9.6 m²</p>

<p>6</p>	<p>Ruang Kesehatan</p>		<p>12 m²</p>
<p>7</p>	<p>Ruang Ganti</p>		<p>12.72 m²</p>
<p>8</p>	<p>Ruang Pertunjukan</p>		<p>2.506 m²</p>

9	Toilet		55.8 m ²
---	--------	--	---------------------

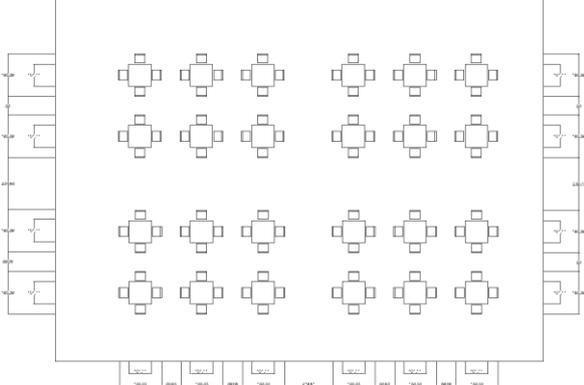
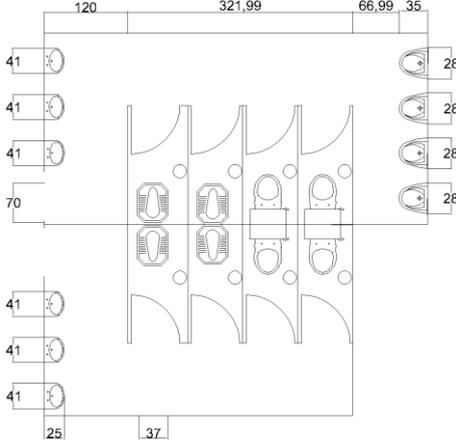
Sumber : Analisis Penulis, 2020.

B. Layout Caffe

Tabel 5.31. Layout Caffe.

No	Ruang	Layout	Luas
1	R.kasir		7.63 m ²
2	R.istirahat		51.75 m ²

3	R.dapur	<p>The kitchen floor plan shows an L-shaped layout. The main horizontal section is 183 units wide and 72 units high. A vertical section on the left is 183 units high. A countertop area at the top is 100 units wide and 60 units high. A sink area at the bottom right is 76 units wide and 72 units high.</p>	15.45 m ²
4	R.cuci	<p>The laundry room floor plan shows a rectangular layout. The main section is 60 units wide and 120 units high. A sink area at the top right is 41 units high.</p>	4.87 m ²
5	R.loading dan gudang makanan	<p>The loading and food storage area floor plan shows a rectangular layout. The main section is 72 units wide and 120 units high. A sink area at the top right is 120 units high and 40 units wide. A lower section at the bottom right is 76 units wide and 72 units high.</p>	14.67 m ²

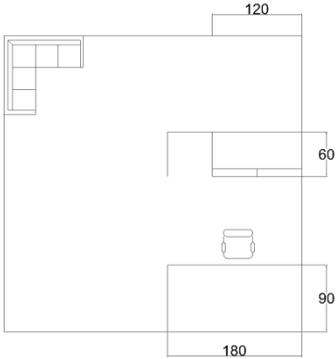
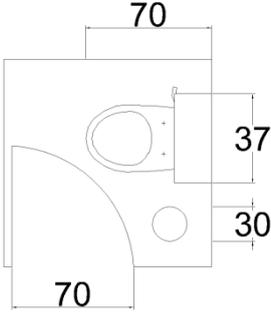
6	R.makan		356.77 m2
7	Toilet		30.06 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

C. Layout POS SATPAM

Tabel 5.32. Layout Pos SATPAM.

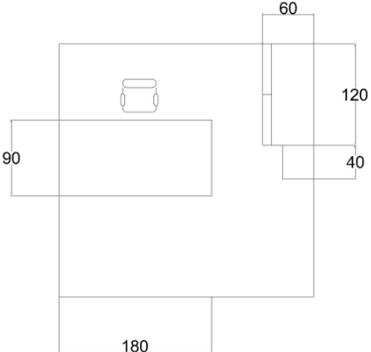
No	Ruang	Layout	Luas
1	R.jaga		23.40 m ²
2	R.istirahat, R.makan, Rpenyimpanan		8.40 m ²
3	R.penitipan		7.93 m ²

4	R.informasi		15.25 m2
5	Toilet		1.95 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

D. Layout Kantor Staff (office)

Tabel 5.33. Layout Kantor Staff (office).

No	Ruang	Layout	Luas
1	R.resepsionis		18.72 m2

E. Tempat Membuat Tugas

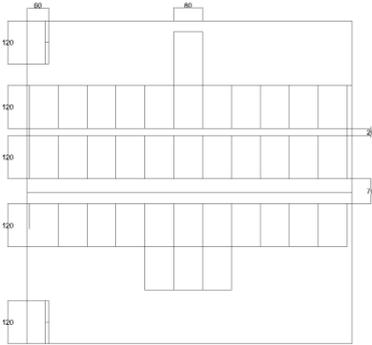
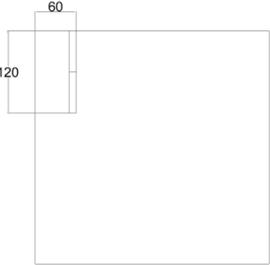
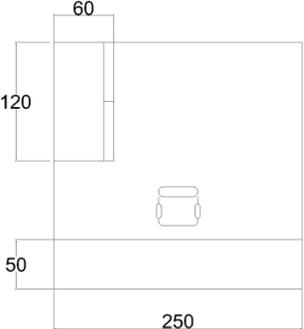
Tabel 5.34. Layout Tempat Membuat Tugas.

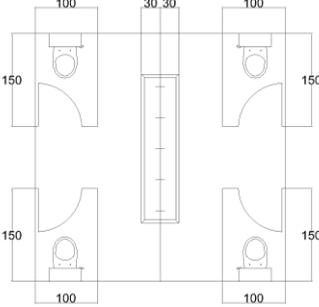
No	Ruang	Layout	Luas
1	R.kelas		68.70 m ²
2	Toilet		6.24 m ²

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

F. Layout Musholla

Tabel 5.35. Layout Musholla.

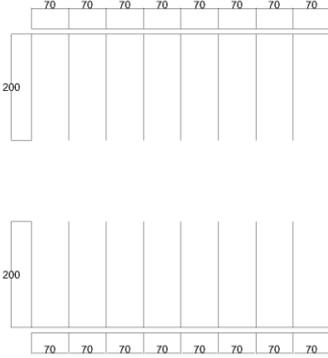
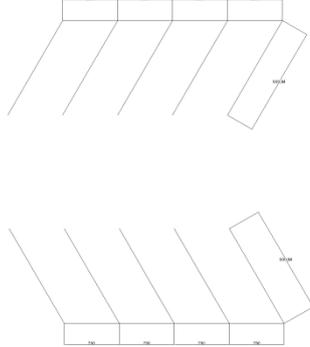
No	Ruang	Layout	Luas
	R.shalat		82.77 m ²
	Gudang peralatan		5.77 m ²
	R.Penitipan		6.31 m ²

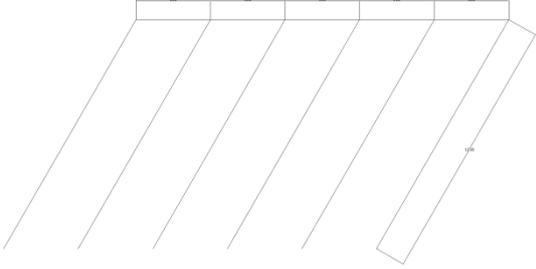
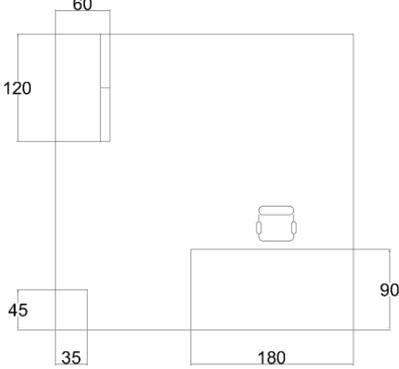
	Tempat wudhu		17.43 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

G. Layout Parkir

Tabel 5.36. Layout Parkir.

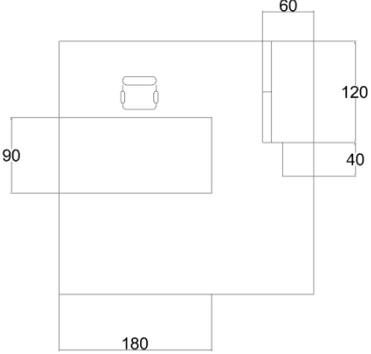
No	Ruang	Layout	Luas
1	Parkir motor		4680 m2
2	Parkir mobil		1395 m2

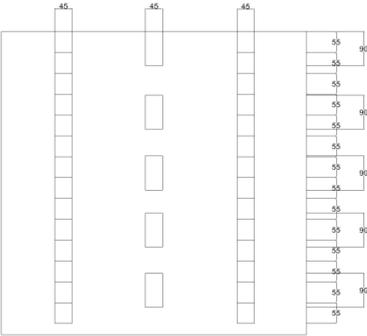
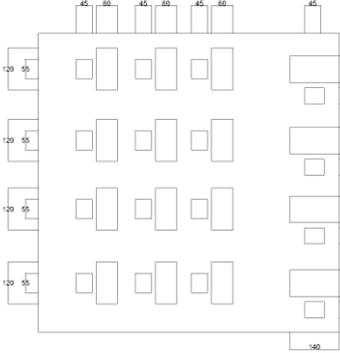
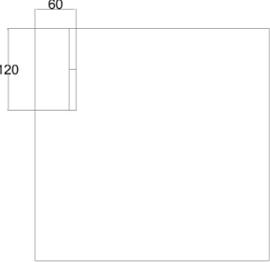
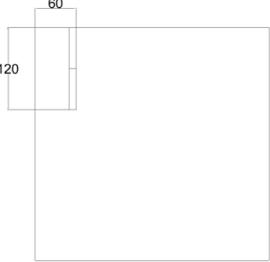
3	Parkir bus		340.5 m ²
4	R.informasi		10.93 m ²

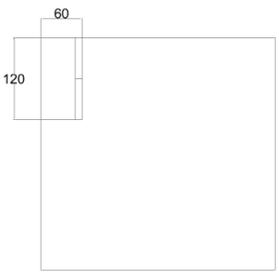
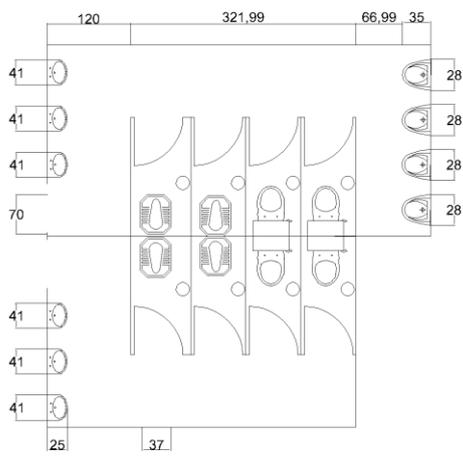
Sumber : Analisis Penulis, 2020.

H. Layout Gallery

Tabel 5.37. Layout Gallery.

No	Ruang	Layout	Luas
1	R.resepsionis		14.62 m ²

2	R.display seni lukis		189.75 m2
3	R.workshop seni lukis		55.42 m2
4	Gudang peralatan		13.05 m2
5	R.penampungan		6.25 m2

6	R.pemeliharaan karya		6.25 m2
7	Toilet		20.43 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

5.1.5. Besaran Ruang

Besaran merupakan capaian standart penerapan keruangan pada bangunan, menyesuaikan dengan jumlah pelaku dan juga besaran ruangan yang didapatkan dari kebutuhan furnitur apa saja dalam setiap ruangan, memakai acuan sirkulasi yang ditetapkan pada buku pedoman agar kenyamanan pengguna dalam suatu ruangan tidak terganggu.

A. Perhitungan Jumlah Pengelola

Perhitungan jumlah pengelola di dapatkan sesuai asumsi dari kebutuhan fungsi dari pusat aktifitas remaja yang mana bertujuan agar jumlah pengelola sinkron dengan beberapa fungsi yang ada pada pusat aktifitas remaja.

Tabel 5.39. Analisa Jumlah Pengelola.

No	Pengelola		Jumlah
1	Manajer Utama		1
2	Asisten Manajer		1
3	Staff Pameran	Kepala Staff	1
		Adminitrasi	2
		Konsultasi	2
		Peralatan	5
4	Staff Pertunjukan	Kepala Staff	1
		Administrasi	2
		Konsultasi	2
		Peralatan	5
5	Staff Kontrol	Kepala Staff	1
		Mekanikal	3
		Elektrikal	3
6	Staff Kebersihan (cleaning Service)		15
7	Staff Keamanan (SATPAM)		8
8	Staff Caffe	Kepala Staff	1
		Chef	2
		Karyawan Gudang	3
		Pelayan	5
		Kasir	2
Total			65

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

B. Perhitungan Jumlah Pengunjung

Untuk menentukan besaran ruang pada perencanaan pusat aktifitas remaja berdasarkan dari asumsi jumlah pengunjung pada perencanaan creativity center. Yang mana pengunjung di bagi 3 (tiga) golongan yakni : remaja, komunitas, dan masyarakat umum. Yang mana asumsi remaja di ambil dari 0,5 % dari jumlah remaja yang ada di Kota Padang, dan asumsi jumlah komunitas di ambil dari jumlah rata-rata anggota dari komunitas crative Kota Padang yang di data oleh penulis yakni 30 – 50 orang anggota, dan asumsi jumlah masyarakat umum di targetkan 150 orang/ hari .

Tabel 5.40. Analisa Jumlah Pengunjung.

No	Pengunjung		Jumlah
1	Remaja	297.640 Remaja Kota Padang x Asumsi 0,5%	1488
2	Komunitas	7 komunitas x 50 rata rata jumlah anggota komunitas	350
3	Masyarakat Umum	Asumsi 150/Hari	150
Total			1988

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

5.1.5.1. Perhitungan Besaran Ruang

Untuk menimbang kelayakan sirkulasi pengguna saat akses didalam ruang diperlukan perhitungan sirkulasi yang nantinya akan mempengaruhi ukuran besaran ruang akan hadir.

Tabel 5.41. Persentase Kenyamanan Sirkulasi.

No.	Persentase	Keterangan persentase
1.	5 – 10 %	Standar minimum
2.	20 %	Kebutuhan keluasan sirkulasi
3.	30 %	Kebutuhan kenyamanan fisik
4.	40 %	Tuntutan kenyamanan psikologis
5.	50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
6.	70 – 100 %	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber : Time Saver Standards For Building Types, 1972.

A. Besaran Ruang Fungsi Utama

Tabel 5.42. Analisis Besaran Ruang Amphiteater.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m ²		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m ²) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Amphitheater	R.resepsionis	10	6.00 m ²	3.57 m ²	9.75 m ²	1	14.62 m ²
	R.pertunjukan	2000	1200 m ²	679.8 m ²	1879.8 m ²	1	2819.7 m ²
	R.tunggu talent	30	18.00 m ²	5.72 m ²	23.72 m ²	1	35.58 m ²
	Studio tari	30	18.00 m ²	1.44 m ²	19.44 m ²	1	29.16 m ²
	Studio musik	6	3.60 m ²	28.60 m ²	32.20 m ²	1	48.30 m ²
	R.operator studio	2	1.20 m ²	3.57 m ²	4.77 m ²	2	14.30 m ²
	R.ganti	10	6.00 m ²	0.88 m ²	6.88 m ²	1	10.32 m ²
	Gudang peralatan	3	1.80 m ²	1.35 m ²	3.15 m ²	1	4.72 m ²
	Toilet	10	6.00 m ²	7.62 m ²	13.62 m ²	1	20.43 m ²
Total						10	2996.86 m²

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

Tabel 5.43. Analisis Besaran Ruang Gallery.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Gallery	R.resepsionis	10	6.00 m2	3.57 m2	9.75 m2	1	14.62 m2
	R.display seni lukis	100	60.00 m2	66.5 m2	126.5 m2	1	189.75 m2
	R.workshop seni lukis	30	18.00 m2	72.95 m2	90.95 m2	1	55.42 m2
	Gudang peralatan dan bahan lukis	5	3.00 m2	1.35 m2	4.35 m2	2	13.05 m2
	R.penampungan karya	5	3.00 m2	1.35 m2	4.35 m2	1	6.25 m2
	R.pemeliharaan karya	5	3.00 m2	1.35 m2	4.35 m2	1	6.25 m2
	Toilet	10	6.00 m2	7.62 m2	13.62 m2	1	20.43 m2
	Total						8

*Sumber : Analisis Penulis, 2020***Tabel 5.44.** Analisis Besaran Ruang Caffe.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Caffe	R.makan	100	60.00 m2	117.85 m2	237.85 m2	1	356.77 m2
	R.kasir	3	1.8 m2	3.29 m2	5.09 m2	1	7.63 m2
	R.dapur	3	1.8 m2	8.51 m2	10.30 m2	1	15.45 m2
	R.cuci	3	1.8 m2	1.45 m2	3.25 m2	1	4.87 m2
	R.loading	5	3.00 m2	1.70 m2	5.10 m2	1	7.65 m2
	R.istirahat	1	0.60 m2	1.70 m2	2.30 m2	15	51,75 m2
	Gudang makanan	5	3.00 m2	1.66 m2	4.66 m2	1	6.99 m2
	Toilet	4	2.40 m2	7.62 m2	10.02 m2	2	30.06 m2
Total						23	481.17 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

B. Besaran Ruang Fungsi Pendukung

Tabel 5.45. Analisis Besaran Ruang Pos Jaga.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Pos Jaga	R.jaga	2	1.20 m2	2.70 m2	3.90 m2	4	23.40 m2
	R.istirahat	1	0.60 m2	2.20 m2	2.80 m2	2	8.40 m2
	R.makan	1	0.60 m2	1.57 m2	2.17 m2	1	3.25 m2
	R.penyimpanan	1	0.60 m2	2.15 m2	2.75 m2	1	4.12 m2
	R.penitipan	2	1.20 m2	4.09 m2	5.29 m2	1	7.93 m2
	R.informasi	5	3.00 m2	7.17 m2	10.17 m2	1	15.25 m2
	Toilet	1	0.60 m2	0.70 m2	1.30 m2	1	1.95 m2
Total						11	64.30 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

Tabel 5.46. Analisis Besaran Ruang Kantor Staff (office).

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Kantor Staff (Office)	R.resepsionis	5	3.00 m2	3.24 m2	6.24 m2	2	18.72 m2
	R.rapat	9	5.40 m2	12.97 m2	18.37 m2	1	27.55 m2
	R.istirahat	1	0.60 m2	2.20 m2	2.80 m2	31	130.2 m2
	R.makan	1	0.60 m2	1.57 m2	2.17 m2	31	100.00 m2
	R.penyimpanan	1	0.60 m2	2.15 m2	2.75 m2	31	127.85 m2
	Toilet	1	0.60 m2	0.70 m2	1.30 m2	7	13.65 m2
Total						103	417.77 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

Tabel 5.47. Analisis Besaran Ruang Publik Space.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Publik Space	R.komunal	150	90.00 m2	2.80 m2	92.80 m2	1	139.2 m2
	R.penitipan	2	1.20 m2	4.09 m2	5.29 m2	1	7.93 m2
	Toilet	1	0.60 m2	0.70 m2	1.30 m2	6	11,70 m2
Total						8	158.83 m2

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

Tabel 5.48. Analisis Besaran Ruang Tempat Membuat Tugas.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Tempat Membuat Tugas	R.kelas	30	18.00 m2	24.94 m2	42.94 m2	1	68.70 m2
	Toilet	1	0.60 m2	0.70 m2	1.30 m2	3	6.24 m2
	Total						4

*Sumber : Analisis Penulis, 2020.***Tabel 5.49.** Analisis Besaran Ruang Musholla.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Musholla	R.shalat	30	18.00 m2	37.18 m2	55.18 m2	2	165.54 m2
	Gudang peralatan	3	1.80 m2	2.05 m2	3.85 m2	2	11.55 m2
	R.Penitipan	2	0.12 m2	4.09 m2	4.21 m2	2	12.63 m2
	Tempat wudhu	15	9.00 m2	2.62 m2	11.62 m2	2	34.86 m2
	Total						8

*Sumber : Analisis Penulis, 2020.***Tabel 5.50.** Analisis Besaran Ruang Parkir.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Parkir	Parkir motor	1000	600 m2	2520 m2	3120 m2	1	4680 m2
	Parkir mobil	50	30.00 m2	900 m2	930 m2	1	1395 m2
	Parkir bus	5	3.00 m2	224 m2	227 m2	1	340.5 m2
	R.informasi	2	0.12 m2	7.17 m2	7.29 m2	1	10.93 m2
	Total						4

*Sumber : Analisis Penulis, 2020.***Tabel 5.51.** Analisis Besaran Ruang ME.

Fungsi	Ruang	Kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2		Luas Furniture	Luas Furniture + (kapasitas Pengguna Ruang x 0.6 m2) = @	Unit x ((@ x 50%) + @)	
						Unit	Hasil akhir
Mekanikal Elektrikal	R.battery	3	1.80 m2	97.19 m2	98.99 m2	1	148.48 m2
	R.mesin air	3	1.80 m2	2.05 m2	3.85 m2	1	5.77 m2
	R.system	4	2.40 m2	9.68 m2	12.08 m2	1	12.05 m2
	Gudang perlalatan	4	2.40 m2	2.05 m2	4.45 m2	3	20.02 m2
	R.AHU	-	-	-	-	1	357.84 m2
	Tanki air bersih	-	-	-	-	4	31.20 m2
	Tanki air hujan	-	-	-	-	4	116 m2
Total						6	186.32 m2

5.1.5.2. Total Besaran Ruang

Tabel 5.52. Total Besaran Ruang Perencanaan pusat aktifitas remaja.

No	Fungsi Utama	Luas	Total
1	Amphitheater	2996.86 m ²	3783.8 m ²
2	Gallery	305.77 m ²	
3	Caffe	481.17 m ²	
	Fungsi Pendukung	Luas	
1	Pos Jaga	64.30 m ²	8493.59 m ²
2	Kantor Staff	417.77 m ²	
3	Publik Space	158.83 m ²	
4	Tempat Membuat Tugas	74.94 m ²	
5	Mushola	224.58 m ²	
6	Mekanikal Elektrikal	186.32 m ²	
7	Parkir	6426,43 m ²	
	Total		12.277.39 m²

Sumber : Analisis Penulis, 2020.

5.1.6. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang mendasari acuan kebutuhan ruang nantinya dalam perencanaan pusat aktifitas remaja, persyaratan ruang bertujuan untuk mengelompokkan kebutuhan yang diperlukan dalam suatu ruangan, dan pada proses konsep perencanaan pusat aktifitas remaja ini meliputi beberapa poin-point arsitektur demi mewujudkan kenyamanan pada ruang yakni:

1. Pencahayaan
2. Penghawaan
3. View
4. Air Bersih
5. Listrik
6. Akses

Tabel 5.53. Analisa Persyaratan Ruang Pada Perencanaan pusat aktifitas remaja.

Fungsi	Ruang	Pencahayaannya		Penghawaannya		View		Air Bersih	Listrik	Akses
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	To	From			
Amphitheater	R.resepsionis	•	••	••	•		•	••	••	••
	R.pertunjukan	••	•	••		••	••	•	••	••
	R.tunggu talent		••	•	••		••		•	••
	Studio tari		••	•	••	•		••	••	••
	Studio musik		••		••	•	•		••	•
	R.operator studio	••	•	••	•	•	•	•	••	•
	R.ganti	••	•	••				••	•	••
	Gudang peralatan		••		•				•	•
	Toilet	••	•	••	•			••	•	••
Gallery	R.resepsionis	•	••	••	•		•	••	••	••
	R.display seni lukis	•	••	•	•	•	•	•	••	••
	Gudang peralatan dan bahan lukis		•		••				••	•
	R.penampungan karya		•		••			•	••	•
	R.pemeliharaan karya		••		••			•	••	•
	Toilet	••	•	••	•			••	•	••
Caffe	R.makan	••	•	••	•	••	••	••	•	••
	R.kasir	•	•	••	•	•	•		•	••
	R.dapur	•	••	••	•		•	••	••	•
	R.cuci	•	•	••			•	••	•	•
	R.loading	••	•	••		•	••			••
	R.istirahat	••	•	••	•	•	••	••	•	•
	Gudang makanan		••		••	•			••	•
	Toilet	••	•	••	•			••	•	••
Pos Jaga	R.jaga	••	•	••		•	••	••	••	••
	R.istirahat	••	•	••	•	•	••	••	•	•
	R.makan	••	•	••	•	••	••	••	•	•
	R.penyimpanan		•		••				•	•
	R.penitipan		•	•	•	•	••		•	••
	R.informasi	••	•	••	•	••	•	•	••	••
	Toilet	••	•	••	•			••	•	••
Kantor Staff	R.resepsionis	••	•	••	•		•	••	••	••

	R.rapat		••		••				••	•
	R.istirahat	••	•	••	•	•	••	••	•	•
	R.makan	••	•	••	•	••	••	••	•	•
	Toilet	••	•	••	•			•	••	••
Publik Space	R.komunal	••		••	•	••	••	••	•	••
	R.penitipan		•	•	•	•	••		•	••
	Toilet	••	•	••	•			•	••	••
Tempat Membuat Tugas	R.kelas	••	•	••	•	••	•	••	••	••
	Toilet	••	•	••	•			•	••	••
Mushola	R.shalat	••	•	••	•	••	•	••	•	••
	Gudang peralatan		•						•	•
	R.Penitipan		•	•	•	•	••		•	••
	Tempat wudhu	••	•	••	•			••	•	••
Parkir	Parkir motor	••	•	••		••	••			••
	Parkir mobil	••	•	••		••	••			••
	Parkir bus	••	•	••		••	••			••
	R.informasi	••	•	••	•	•	••	••	••	••
Mekanikal & Elektrikal	R.battery		•		••	••	•		••	•
	R.mesin air		•	••		••	•	••	••	•
	R.system		••	•	•	•	••	••	••	•
	Gudang peralatan		•		•	•			•	•
	R.AHU		••		•	••	•		••	•
	Tanki air bersih		•			•		••		•
	Tanki air hujan					•				•
Keterangan	Butuh	•								
	Sangat Butuh	••								

Sumber :Analisis Penulis, 2020.

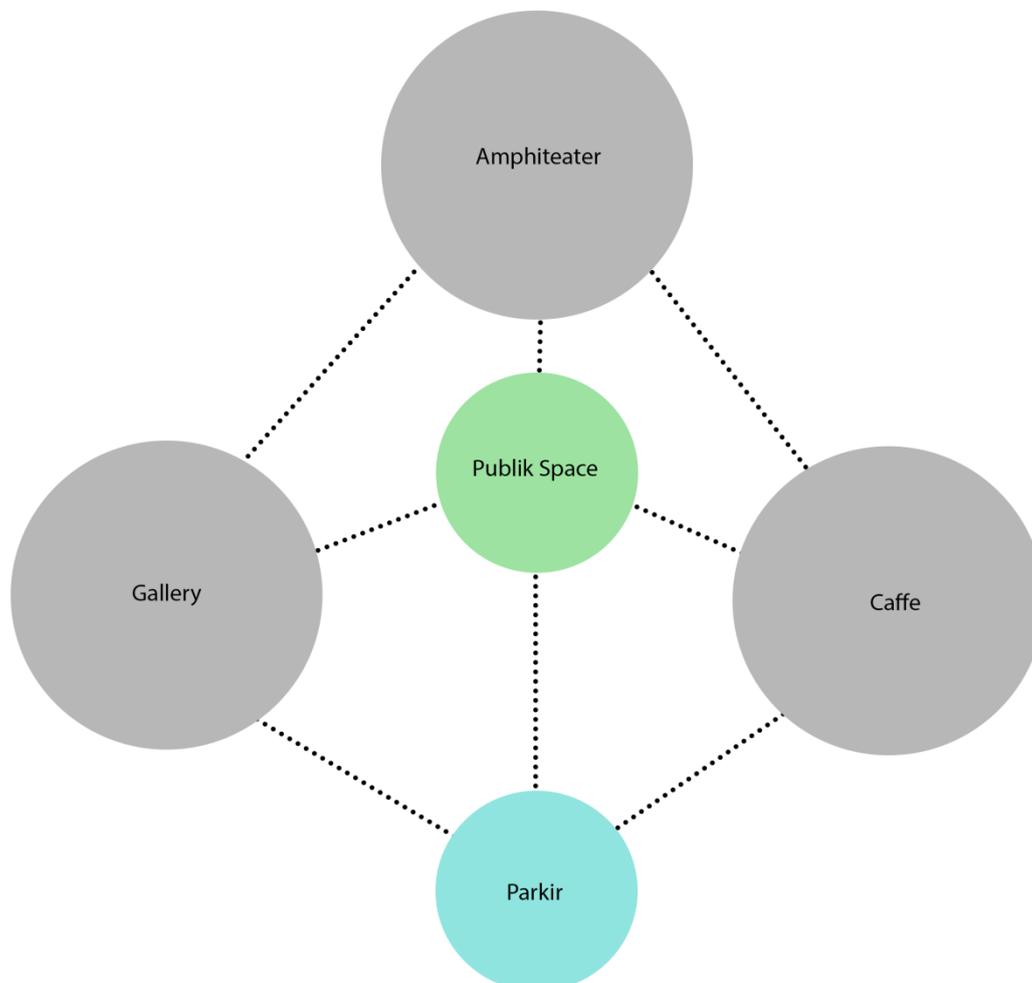
5.1.7. Hubungan Ruang

Dalam suatu proses penyusunan ruang diperlukan analisa acuan keterkaitan antara ruang, ini dikarenakan agar alur skema pendata maupun pengelola nantinya tidak bertolak belakang dan saling menunjang satu sama lain.

A. Hubungan Ruang Makro

Hubungan ruang makro menggambarkan secara kasar skema dari perencanaan pusat aktifitas remaja sehingga pola pada bangunan secara garis besar dapat di pahami hendak memasuki skema hubungan ruang mikro, sehingga skema dari garis besar hubungan memiliki keselarasan.

Gambar 5.1. Hubungan Ruang Pengunjung pusat aktifitas remaja.

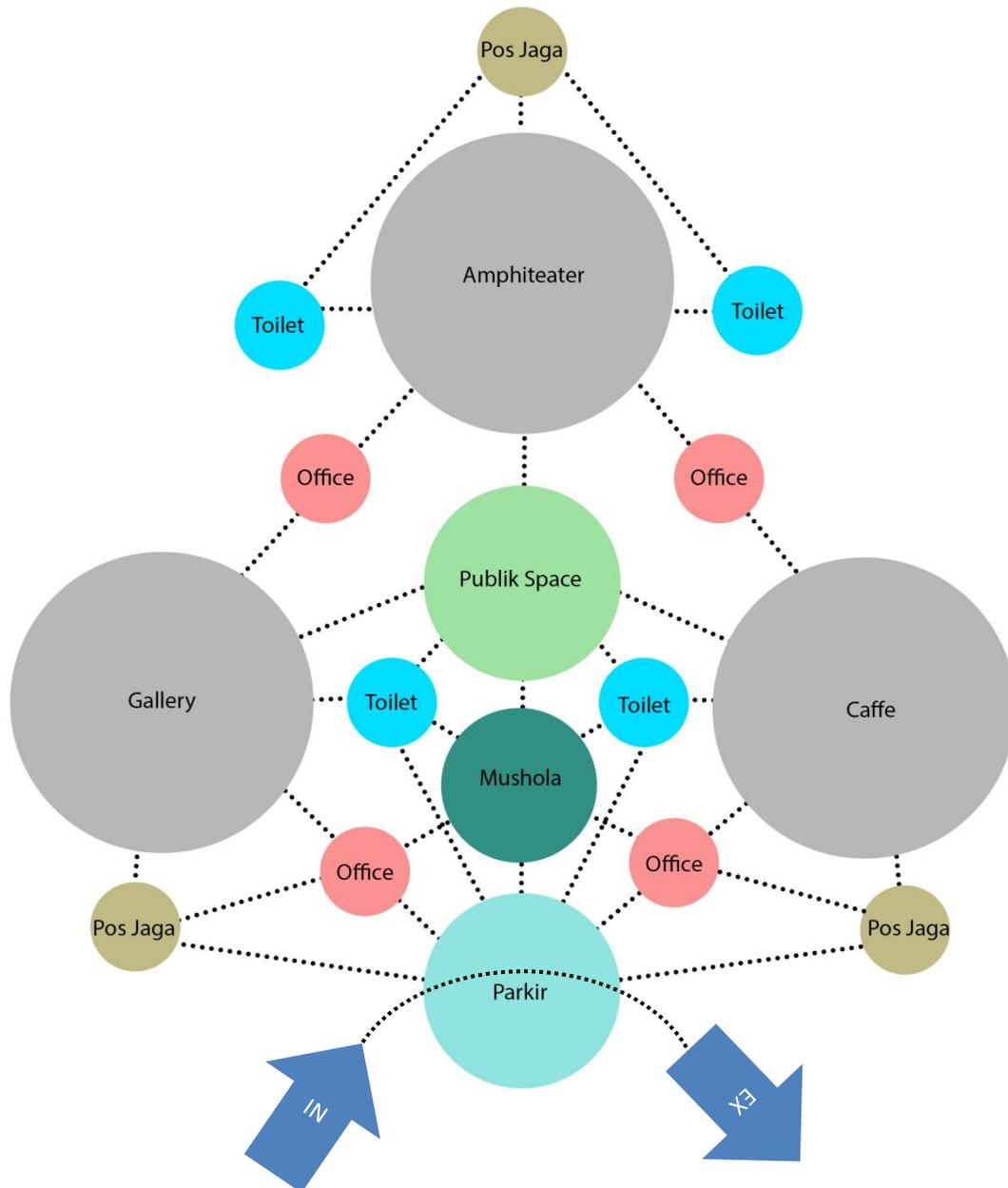


Sumber :Olahan Penulis, 2020.

B. Hubungan Ruang Mikro

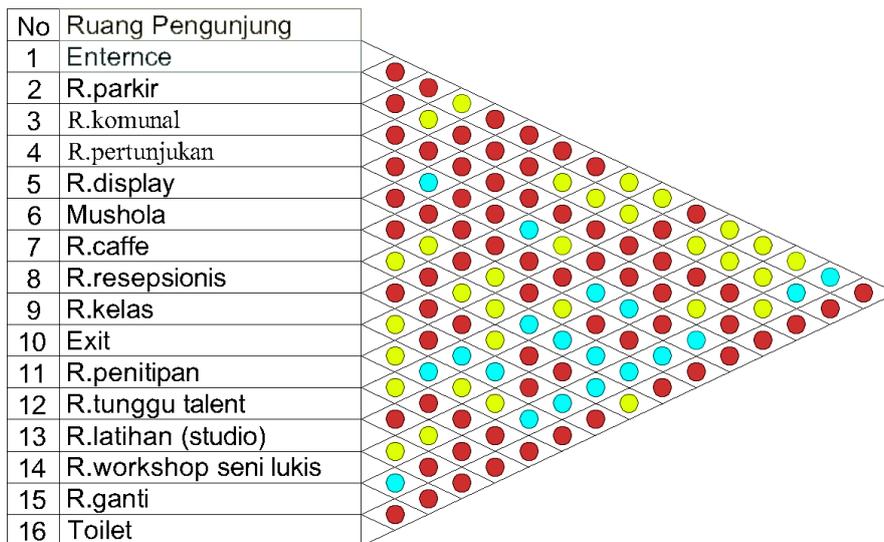
Hubungan ruang mikro menjurus pada tatanan dari susunan setiap ruang yang mendukung berjalannya aktifitas pada fungsi utama. Skema di butuhkan agar pola aksesibilitas pengguna dan pengelola berjalan dengan baik.

Gambar 5.2. Hubungan Ruang Pengunjung pusat aktifitas remaja.



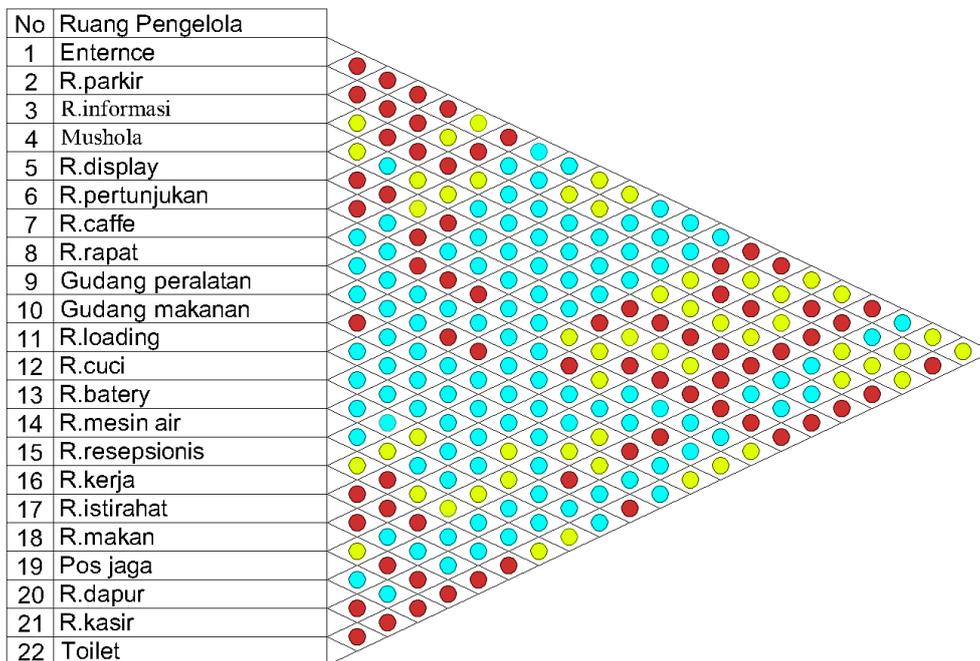
Sumber :Olahan Penulis, 2020.

Tabel 5.54. Hubungan Ruang Pengunjung pusat aktifitas remaja.



Sumber :Olahan Penulis, 2020.

Tabel 5.55. Hubungan Ruang Pengelola pusat aktifitas remaja.



Sumber :Olahan Penulis, 2020.

5.1.8. Konsep Pendekatan Ruang Dalam

Dengan adanya ide untuk mewadahi aktifitas remaja yang ada di Kota Padang agar kreatifitas remaja pada suatu kota mampu menginspirasi remaja yang lainnya, maka dari itu hadirilah perencanaan pusat aktivitas remaja di kota padang dengan pendekatan *smart space*, yang mana konsep dari *smart space* memiliki 3 pendekatan yakni: fungsionalitas, usability, dan perubahan kemampuan.

1. Funsionalitas

Menjadikan fisik bangunan memiliki beberapa kegunaan bagi aktifitas pelaku.

Gambar 5.3. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Gambar 5.4. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Gambar 5.5. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Penggunaan *skylight* sebagai pemanfaatan cahaya matahari untuk memberikan penerangan untuk aktivitas yang ada di dalam bangunan. Yang mana bukaan pada bangunan mampu mempengaruhi aktifitas yang ada di dalam bangunan.

Gambar 5.6. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Penerapan elevasi yang bisa di jadikan tempat duduk dan tangga, sehingga fisik dari bangunan bisa di gunakan untuk beberapa aktifitas dalam waktu bersamaan.

2. Usability

Diamana pelaku bisa dengan mudah melakukan aktifitas berkat bantuan alat atau objek buatan manusia.

Gambar 5.7. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Penggunaan furniture yang mampu mendukung beberapa kebutuhan dari aktivitas.

Gambar 5.8. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Penerapan system sensor pada area privasi agar tingkat keamanan pada bangunan meningkat dan penerapan system sensor otomatis pada setiap bukaan pintu.

Gambar 5.9. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Penggunaan furniture yang bisa dialihfungsikan untuk menyesuaikan aktivitas di dalamnya.

Gambar 5.10. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Mengadakan spot air siap minum yang di peroleh dari daur ulang air hujan.

3. Perubahan Kemampuan.

Pengetahuan tentang apa yang akan membantu individu sukses melewati masa transisi dengan mengajarkan keterampilan baru kepada seseorang.

Gambar 5.11. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.



Sumber : Google Images 2020.

Gambar 5.12. Konsep Pendekatan Ruang Dalam.

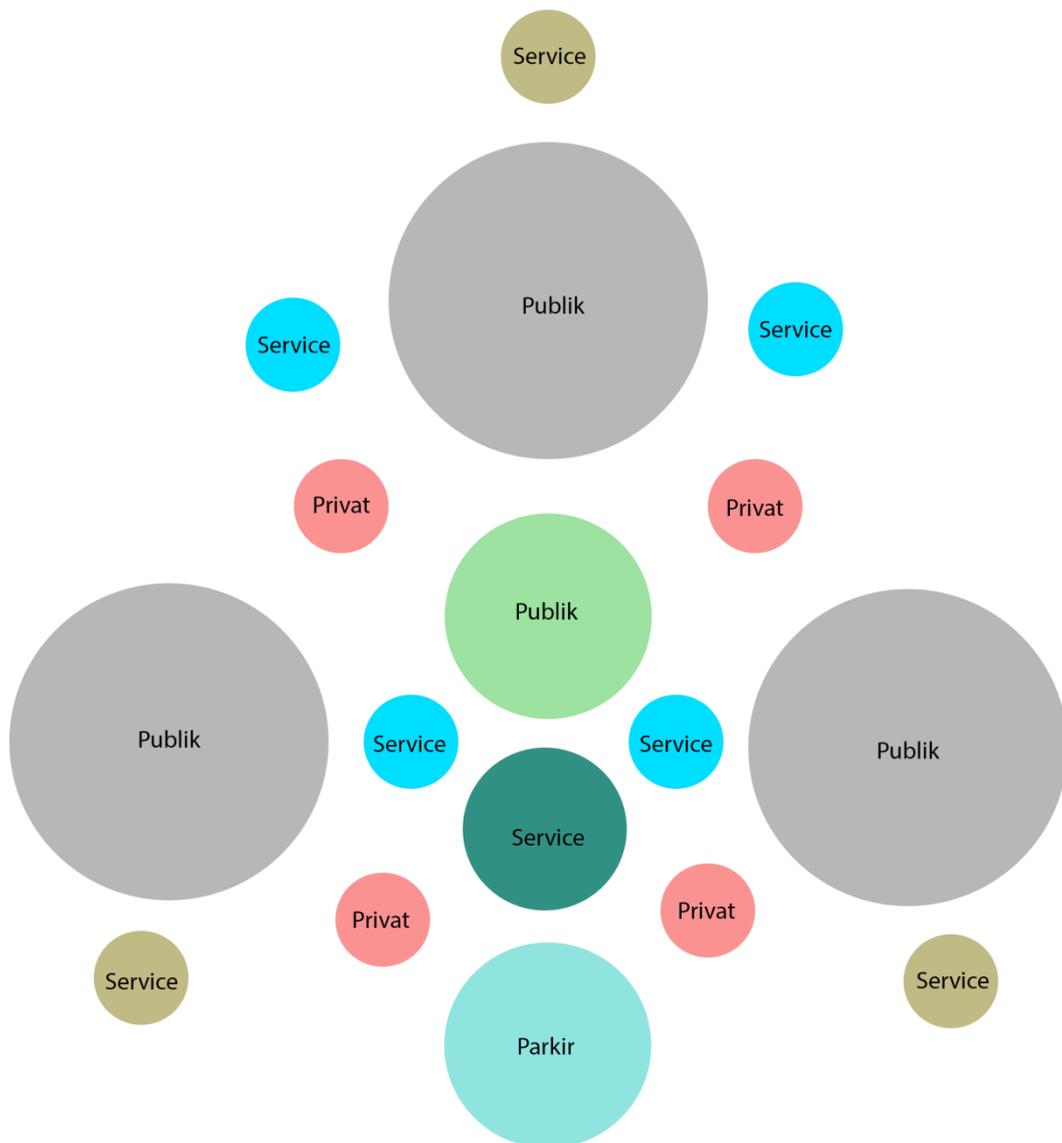


Sumber : Google Images 2020.

Penerapan ruang yang bersifat transparan agar remaja lebih leluasa dalam beraktivitas dan mampu memantau kondisi area sekitar dengan mudah. Selain itu juga agar remaja mampu meningkatkan tingkat kepercayaan diri.

5.2. Zoning Ruang Dalam

Gambar 5.13. Zoning Ruang Dalam pusat aktifitas remaja.



Sumber :Olahan Penulis, 2020.

5.3. Analisis Ruang Luar

Analisis ruang luar merupakan pedoman atau acuan penulis dalam memecahkan permasalahan pada tapak terpilih. Penyelesaian tapak didasari oleh tanggapan dan alternatif (konsep) yang di berikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tujuan dari analisa ruang luar yakni agar terjadi keselarasan antara bangunan dan tapak yang meminimalisir datangnya permasalahan baru.

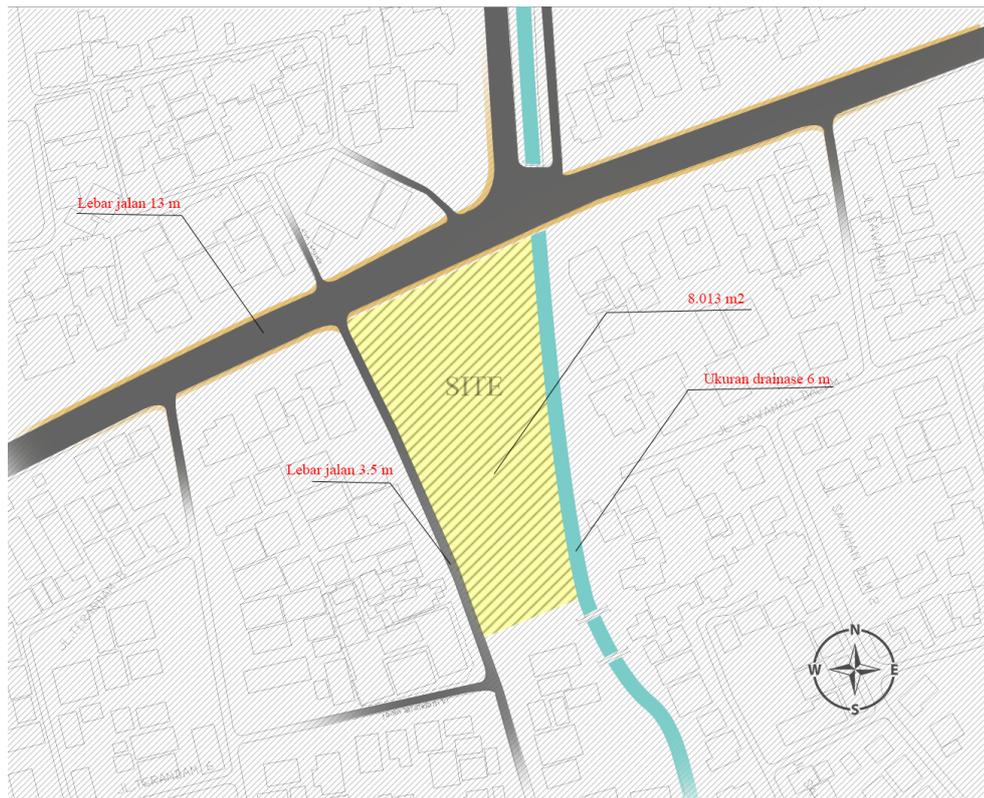
5.3.1. Analisa dan Tanggapan

Analisa dan tanggapan merupakan salah satu tahap untuk mendapatkan atau mengetahui permasalahan yang ada pada tapak , yang mana nantinya akan di damping oleh tanggapan dalam memberikan solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan beberapa metoda analisa tapak *Edward T. Whyte*, yaitu :

- a. Ukuran dan wilayah
- b. Sirkulasi
- c. View
- d. Kebisingan
- e. Sirkulasi angin
- f. Matahari
- g. Air hujan

a. Ukuran dan Wilayah

Tapak berada pada zonasi kawasan budi daya tepatnya wilayah perdagangan dan jasa, yang mana zonasi ini di manfaatkan untuk melayani kegiatan sosol dari masyarakat sekitar. Berdasarkan beberapa pertimbangan tapak terpilih cocok untuk di jadikan tempat dimana remaja mampu melakukan aktifitas positif di karenakan tapak berada pada kawasan yang cukup ramai.



Gambar 5.14. Eksisting Tapak Ukuran dan Wilayah.
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Berdasarkan peraturan pemerintah Kota Padang mengenai pemanfaatan kawasan perdagangan dan jasa yang berada pada jalan kolektor primer yakni memiliki Koefesien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 55% dan 45% Koefesien Daerah Hijau (KDH), sesuai dengan peraturan Walikota Padang nomor 22 thsun 2015 tentang instansi bangunan gedung.

Tanggapan terhadap tapak :



Gambar 5.15. Analisa Tapak Ukuran dan Wilayah.

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Tabel 5.56. Perhitungan Pemanfaatan zonasi.

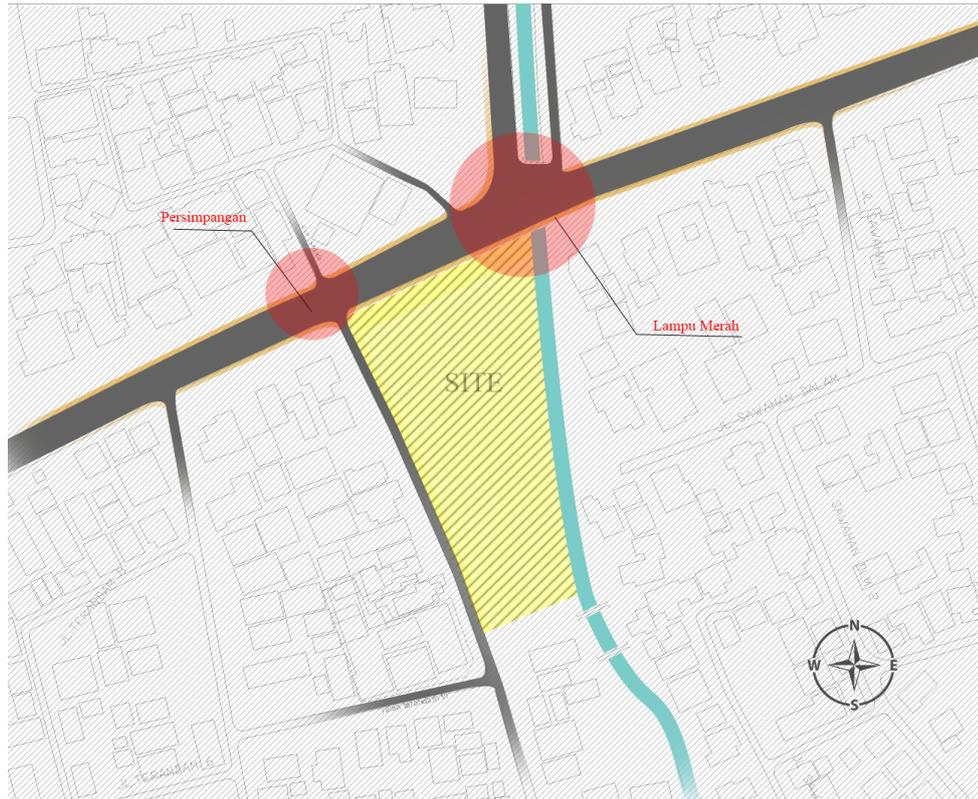
Pemanfaatan Zonasi			
KDB	Luas Site x 55%	8.013 m ² x 0.55	4.407 m ²
KDH	Luas Site x 45%	8.013 m ² x 0.45	3.605 m ²
GSB 1	½ Lebar Jalan + 1	½ x 13 m + 1	7.5 m
GSB 2	½ Lebar Jalan + 1	½ x 3.5 m + 1	2.75 m

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Luas KDB pada tapak sebesar 4.407 m² yang mana luas tersebut akan dibagi menjadi beberapa zonasi berdasarkan fungsi dari bangunan yaitu fungsi utama dan fungsi pendukung.

b. Sirkulasi

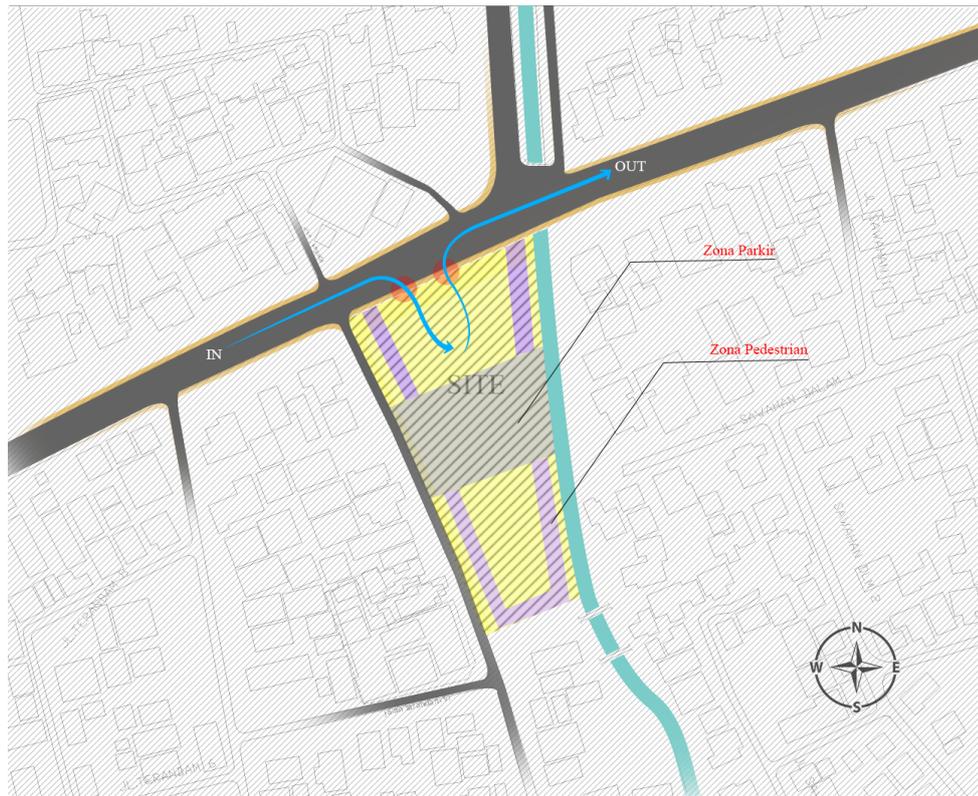
Akses sirkulasi yang ada pada tapak merupakan titik pertemuan dari beberapa jalan yakni Jl. H. Agus Salim , Jl. Tarandam, Jl. Perintis Kemerdekaan, dan Jl. Sawahan sehingga sirkulasi tersebut memiliki operasional yang tinggi.



Gambar 5.16. Eksisting Tapak Sirkulasi.
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Terdapat dua (2) persimpangan yang ada pada tapak, sehingga tidak memungkinkan untuk meletakkan akses masuk kedalam site dari salah satu sudut tapak yang menghadap jalan kolektor primer, dikarenakan akan menyebabkan kemacetan yang di peroleh oleh kendaraan yang masuk dan keluar.

Tanggapan terhadap tapak :



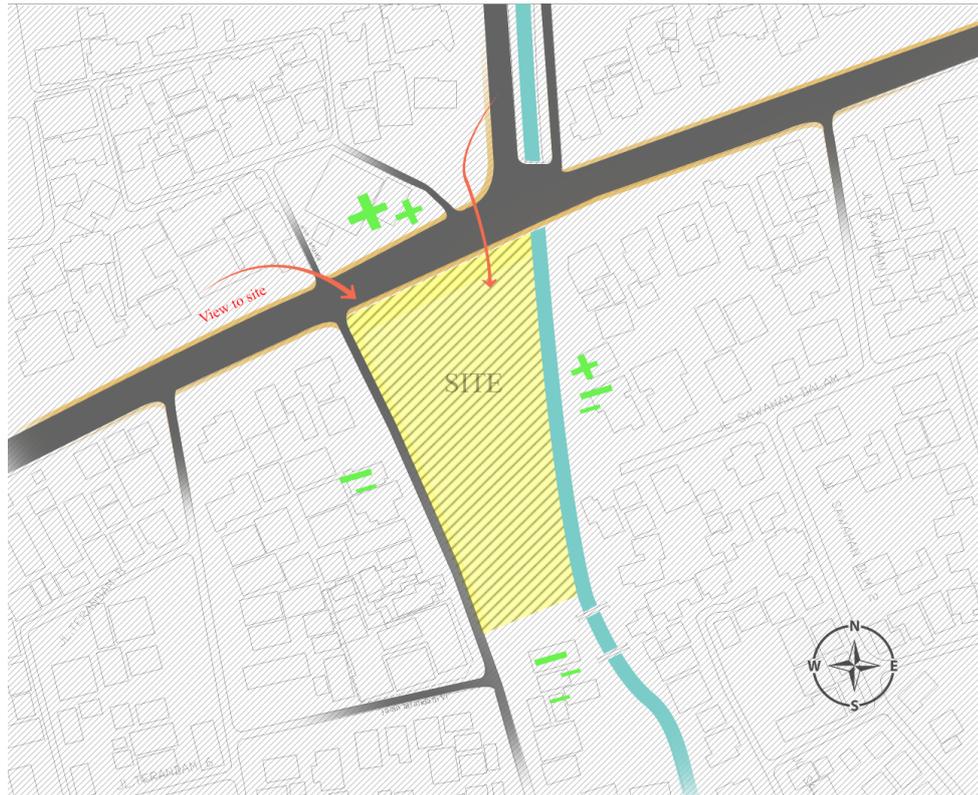
Gambar 5.17. Analisa Tapak Sirkulasi.

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Peletakan akses masuk kedalam site berada di antara sudut tapak yang mana di setiap sudut tapak merupakan zona persimpangan sirkulasi kendaraan. Tujuan dari peletakan akses masuk yang berada di antara sudut site agar sirkulasi keluar masuknya kendaraan kedalam site tidak mengganggu akses kendaraan lain.

c. View

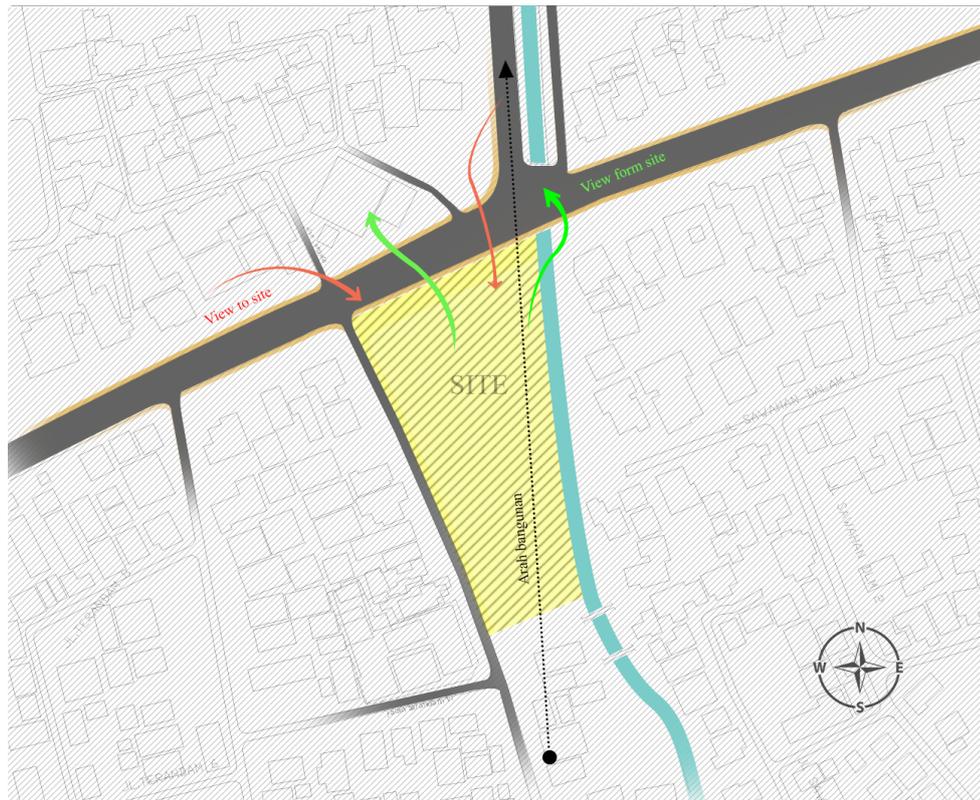
Pada kawasan perkotaan yang merupakan kawasan yang cukup padat, sehingga jarak pandang antara tapak dengan lingkungan sekitar tidak begitu leluasa dikarenakan jarak antar bangunan yang cukup dekat.



Gambar 5.18. Eksisting Tapak View .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Pada arah utara merupakan jalan utama dari akses kendaraan yang mana memiliki tingkat keramaian yang cukup tinggi. Sedangkan dari arah barat berhadapan langsung dengan bangunan yang memiliki ketinggian lebih dari 1 m sehingga menghalangi pandangan, berbeda dengan arah timur , pada arah timur juga berbatasan langsung dengan bangunan ,namun tidak semua bangunan memiliki ketinggian lantai lebih dari 1 m. sehingga pandangan menyerong krarah jalan masih bisa terlihat dari ketinggian 4 m ke atas.

Tanggapan terhadap tapak :

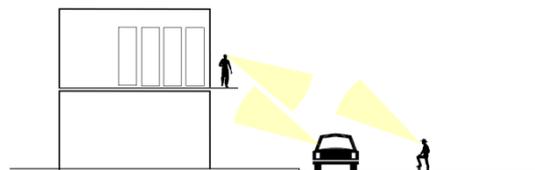


Gambar 5.19. Analisa Tapak View.

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Arah muka bangunan di hadapkan ke arah jalan utama dari kendaraan agar bangunan mampu dilihat dari arah jalan. Hal ini untuk memicu rasa penasar dari pelaku utama (remaja) dalam memasuki bangunan pusat aktifitas remaja nantinya.

Pada kaitan dengan pendekatan smart space dalam segi aktifitas agar bangunan mudah di awasai dari arah yang memiliki tingkat keramaian yang tinggi, dan sekaligus dapat memantau aktifitas yang ada di dalam nya.

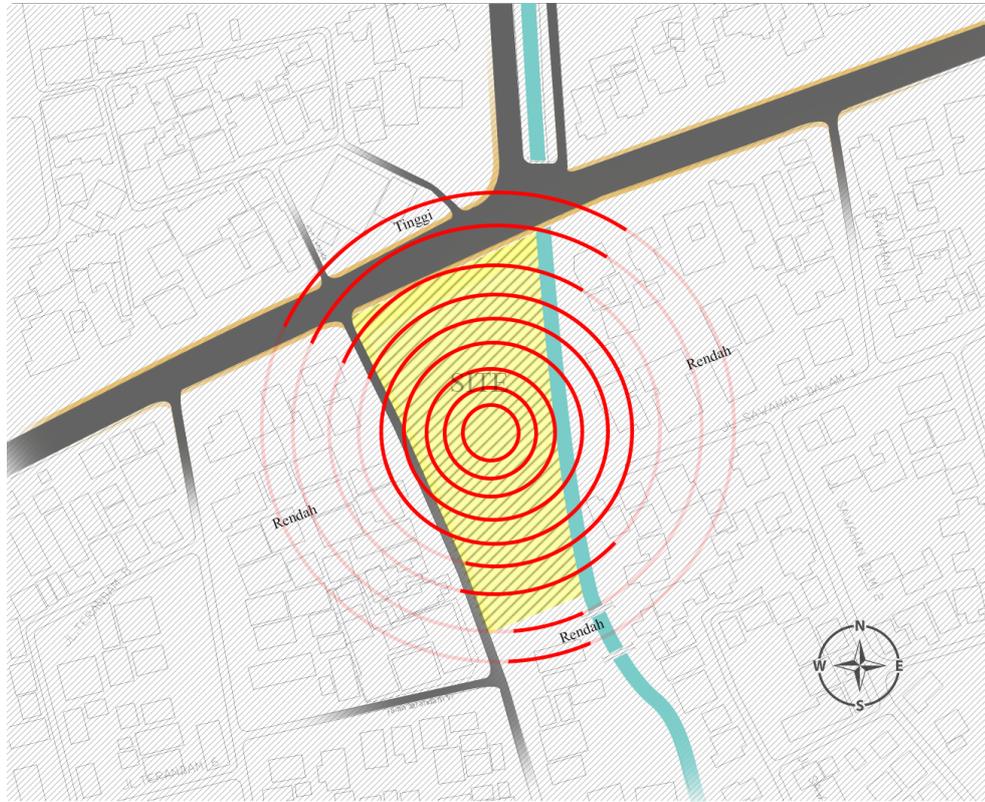


Gambar 5.20. Analisa Tapak View .

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

d. Kebisingan

Kebisingan pada tapak sangat berpengaruh dalam berjalannya salah satu fungsi yang ada pada perencanaan pusat aktifitas remaja yakni pada amphitheater dan ruang membuat tugas.

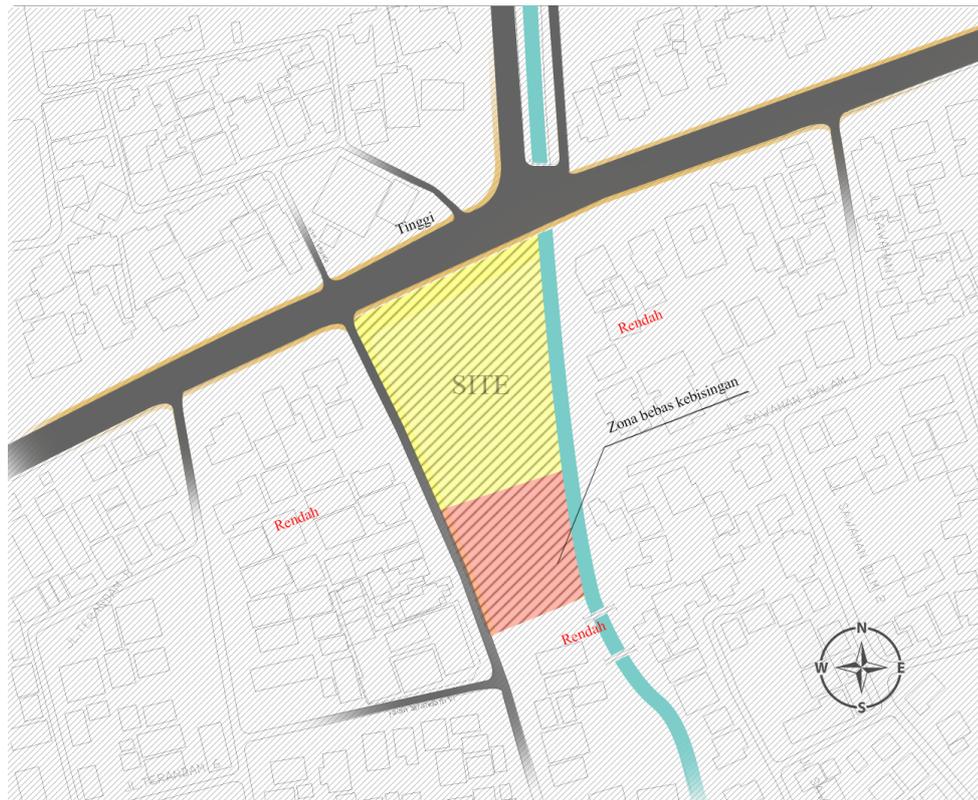


Gambar 5.21. Eksisting Tapak Kebisingan .

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

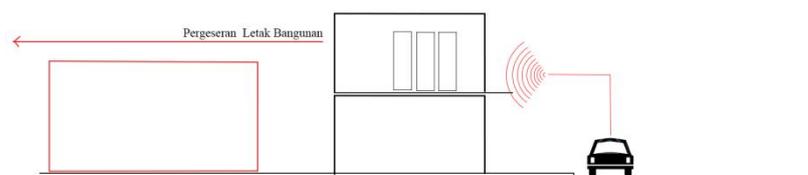
Tingkat kebisingan yang tinggi di peroleh dari arah jalan utama yang mana pada area tersebut banyak di lalui kendaraan umum maupun pribadi yang sering membunyikan kelakson ketika berada di tempat pemberentian (lampu merah) dan persimpangan.

Tanggapan terhadap tapak :



Gambar 5.22. Analisa Tapak Kebisingan.
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Dengan mengatur tata letak fungsi yang memiliki sensitifitas terhadap kebisingan dengan meletakkan fungsi itu di zona yang memiliki tingkat kebisingan yang rendah.

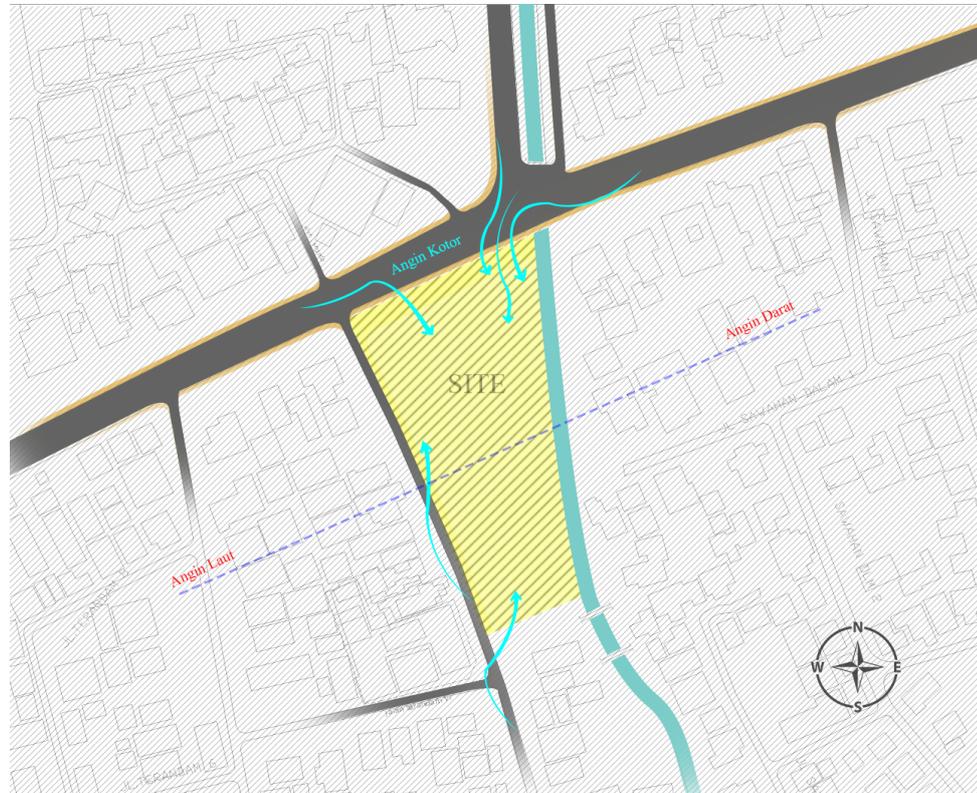


Gambar 5.23 Analisa Tapak Kebisingan .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Dengan mengatur tata letak fungsi maka pandangan antara view to site tidak terhalangi.

e. Sirkulasi Udara

Sirkulasi udara yang memasuki site tidak maksimal karena site dikelilingi oleh bangunan yang mana bangunan tersebut menghambat beberapa jalur dari sirkulasi angin menuju site.



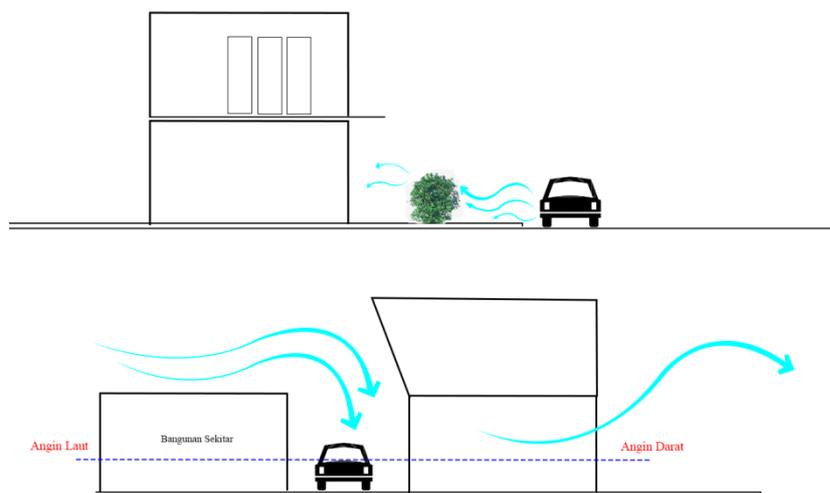
Gambar 5.24. Eksisting Tapak Sirkulasi Udara .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Udara yang memasuki site kebanyakan udara kotor yang di hasilkan oleh aktifitas kendaraan yang berada pada jalan.

Tanggapan terhadap site :



Gambar 5.25. Analisa Tapak Sirkulasi Udara .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.



Gambar 5.26. Analisa Tapak Sirkulasi Udara .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Dengan banyaknya udara kotor yang memasuki site maka diperlukan vegetasi guna menarik udara kotor yang memasuki site tanpa menutupi pandangan view to site. Maka vegetasi yang digunakan merupakan tumbuhan peredu yang berfungsi sebagai penyaring udara kotor yang dihasilkan oleh sirkulasi kendaraan.

Selain itu bangunan juga menggunakan model atap yang mampu memasukan udara yang terhambat oleh bangunan sekitar agar kualitas udara yang memasuki site mampu dimaksimalkan.

f. Matahari

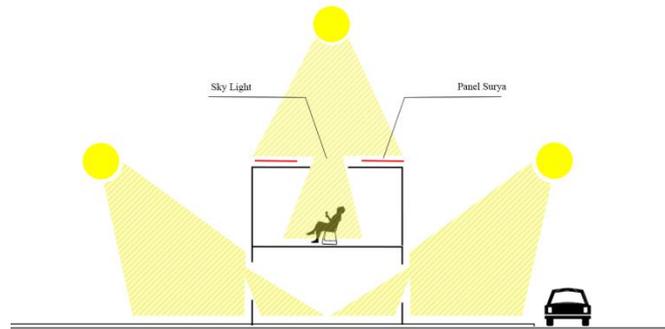
Pencahayaan dari sinar matahari langsung di terima oleh tapak, maka dari itu pada saat siang hari site terasa panas. Sehingga membuat orang merasa tidak nyaman.



Gambar 5.27. Eksisting Tapak Matahari.
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Dimana ketika berada dia waktu siang hari site akan terasa panas karena tidak adanya peneduh yang melindungi tapak.

Tanggapan terhadap tapak :



Gambar 5.28. Analisa Tapak Matahari.
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Dengan tingkat matahari yang terik maka site akan memanfaatkannya sebagai sumber energy yang mampu memberikan keuntungan bagi bangunan perencanaan pusat aktifitas remaja nantinya. Dengan menerapkan system solar panel maka terik yang tadi nya menjadi permasalahan kini di ubah menjadi suatu potensi. Selain itu , penerapan sky light akan di lakukan pada bangunan agar pencahayaan alami mampu membantu bangunan dalam menerangi ruang.



Gambar 5.29. Analisa Tapak Matahari .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Yang mana zona untuk pemasangan panel surya yakni di tengah tengah tapak , diamana tidak ada yang menghambat sinar matahari untuk berkontak langsung dengan bangunan.

g. Air Hujan

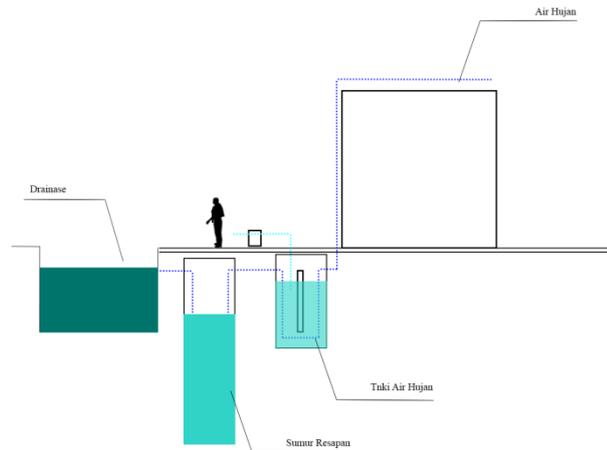
Air hujan yang memasuki tapak langsung di biarkan mengalir menuju drainase yang terdapat pada tapak. Sehingga ketika debit hujan naik , maka volume drainase pun menjadi tinggi.



Gambar 5.30. Eksisting Tapak Air Hujan .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Pada tapak belum memiliki arah buangan air hujan yang pasti maka dari itu tanah banyak menampung air sehingga menjadikannya sebagai tanah yang lunak.

Tanggapan terhadap site :



Gambar 5.31. Analisa Pemanfaatan Air Hujan .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

Air hujan yang memasuki tapak tidak sepenuhnya di alirkan ke drainase melainkan di simpan dalam tanki air hujan yang nantinya akan di gunakan untuk kepentingan tertentu, selain itu air hujan yang di dapat juga di salurkan ke dalam sumur resapan agar tidak langsung mengalir ke drainase.



Gambar 5.32. Analisa Tapak Air Hujan .
Sumber : Analisa Penulis, 2020.

5.3.2. Konsep Pendekatan Ruang Luar

Konsep ruang luar berperan sebagai acuan penulis dalam merancang ruang luar yang nantinya akan melayani aktivitas remaja. Yang mana smart space memiliki 3 pendekatan yakni: fungsionalitas, usability, dan perubahan kemampuan.

1. Fungsionalitas

Menjadikan fisik bangunan memiliki beberapa kegunaan bagi aktifitas pelaku.

Gambar 5.33. Konsep Pendekatan Ruang Luar.



Sumber : Google Images 2020.

Penggunaan taman sebagai ruang komunal remaja yang mana penataan taman bisa menjadikan titik temu dari aktivitas sosialisasi remaja.

2. Usability

Dimana pelaku bisa dengan mudah melakukan aktifitas berkat bantuan alat atau objek buatan manusia.

Gambar 5.34. Konsep Pendekatan Ruang Luar.



Sumber : Google Images 2020.

Penerapan system solar panel agar mampu membantu bangunan dalam pemakaian energy yang melayani aktivitas remaja di dalam kawasan perencanaan pusat aktivitas remaja.

3. Perubahan Kemampuan.

Pengetahuan tentang apa yang akan membantu individu sukses melewati masa transisi dengan mengajarkan keterampilan baru kepada seseorang.

Gambar 5.35. Konsep Pendekatan Ruang Luar.



Sumber : Google Images 2020.

Menjadikan fungsi utama sebagai ruang publik sehingga remaja bisa leluasa melakukan aktivitas yang bernilai positif dan mampu memicu kreativitas dari remaja itu sendiri yang berlandaskan rasa keinginan dari karakteristik remaja tersebut.

5.4. Zoning Ruang Luar



Gambar 5.36. Zoning Ruang Luar .

Sumber : Analisa Penulis, 2020.

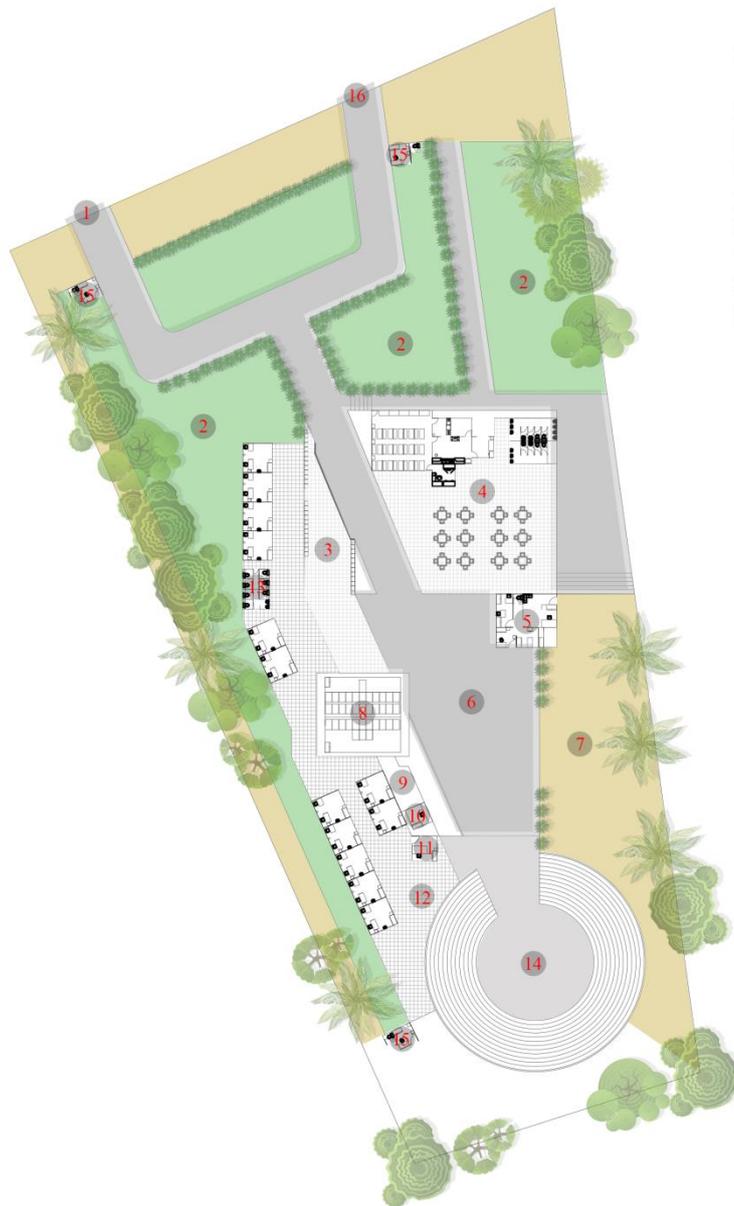


Gambar 5.37. Alternatif 1 Zoning Ruang Luar



Gambar 5.38. Alternatif 2 Zoning Ruang Luar.

5.4.1. Draft Site Plane



- LEGENDA :
1. IN
 2. TAMAN
 3. GALERY
 4. CAFE
 5. PUSAT INFORMASI
 6. PARKIR
 7. RUANG KOMUNAL
 8. MUSHOLLA
 9. TEMPAT WUDHU
 10. TEMPAT PENITIPAN
 11. RESEPSIONIS
 12. OFFICE
 13. TOILET
 14. AMPHITEATER
 15. POS SATPAM
 16. EXIT

