

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah swt, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Akhir Arsitektur ini yang berjudul “ *Perancangan Gelanggang Remaja Dengan Konsep Digital Di Kota Padang*”.

Laporan Akhir Arsitektur ini disusun dengan maksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Strata 1 di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta. Adapun penyusunan kajian ini diawali dengan peninjauan dan pengamatan lapangan yang ditunjang dengan data-data yang diperoleh di lapangan dan studi literatur yang didapat dari berbagai sumber yang dituangkan kedalam suatu bentuk tulisan yang didasari oleh pengetahuan yang telah didapat oleh penyusun.

Dalam penulisan laporan ini, penulis merasakan banyaknya bantuan yang didapat dari beberapa individu maupun instansi baik itu berupa bimbingan, diskusi maupun data, lebih spesifik penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Semangat terbesar dan doanya yang tak pernah berhenti dari **Ibunda** tercinta yang selalu memberikan motivasi kepada saya untuk selalu giat belajar dalam menyelesaikan studi, kemudian untuk **Ayah**, semoga ayah digolongkan pada golongan orang-orang yang beriman disisi-Nya. Sekarang anak ayah telah menyelesaikan Strata 1 nya.
2. Kepada kakak-kakak tersayang, **Fitra zuliatmi, Fevi zunarti, Triza hidayat, Haris Setia Widodo**, dan **Siska Gustia**, terimakasih atas nasehat dan semangat nya kepada saya.
3. Bapak(Alm) **Dr. Ir. Eko Alvares Z. M.S.A** selaku penasehat akademik sekaligus sebagai dosen Pembimbing I, terima kasih banyak atas arahan dan yang sangat bermanfaat, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing berdiskusi memotivasi saya, sehingga saya selalu bersemangat menjalani masa studi. Semoga ilmu yang bapak berikan menjadi amalan yang memberatkan timbangan bapak di hari akhir.
4. Ibu **Ika Mutia, S.T., M.Sc.** selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta Padang sekaligus dosen pembimbing II saya, terima kasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan kebaikan selama ini.
5. Ibu **Ariyati, S.T., M.T.** selaku pembimbing III yang telah senantiasa memberikan masukan dan ide-ide serta membimbing saya selama ini.

6. Bapak **Ir. Yaddi Sumitra, M.T.P.** dan ibu **Desy Aryanti, S.T., M.A.** selaku dosen pengampu mata kuliah Studio Akhir Arsitektur yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk mengawasi kami sampai kami menyelesaikan tugas-tugas distudio, terima kasih juga atas arahan dan bimbingannya kepada penulis.
7. Kepada kawan – kawan **Architextureal**, Program Studi Arsitektur angkatan 2012, atas dukungan dan kebersamaan selama menjalani perkuliahan.
8. Kepada rekan-rekan **Studio Akhir Arsitektur chapter III**, terima kasih atas kebersamaan nya selama di studio, sehingga kita dapat saling bertukar pikiran dan menjalani suka duka bersama, terutama kepada CP-CP Squad (Holy, Fifah, Ega, Ruslan, Andre, Dicy, Agi, Fadel, Habib, Aldia).
9. Kepada kos Siteba CC (**Mori, Jange, Inyik, Ipaik**), Terima kasih atas bantuan, dukungan, nasehat, kebersamaan, dan perhatiannya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi. Terutama kepada kawan, sahabat, saudara, ataupun teman seperjuangan hingga Studio Tugas Akhir (**Inyiak**), akhirnya sampai juga di penghujung studi strata 1.
10. Dan terakhir untuk semua orang yang memberikan *support* dan doa kepada penulis, yang tidak cukup disebutkan untuk satu kertas kata pengantar ini.

Dalam penulisan laporan ini, masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat positif serta membangun. Akhir kata penulis mengharapkan agar laporan ini dapat memenuhi persyaratan dan bermanfaat bagi kita semua, terutama untuk penulis dan Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta.

Padang, 16 Februari 2017

Penulis
Ivan Herwandi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR	iiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1. 1
1.2 Permasalahan Desain atau Rumusan Masalah	1. 3
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural	1. 3
1.2.2 Permasalahn Arsitektural	1. 4
1. 3 Maksud dan tujuan penelitian	1. 4
1. 4 Manfaat penelitian.....	1. 5

BAB II TINJAUAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Literatur	II. 1
2.1.1. Tinjauan Gelanggang Remaja.....	II. 1
2.1.1.1. Pengertian Gelanggang.....	II. 1
2.1.1.2. Klasifikasi.....	II. 2
2.1.1.3. Beberapa Fungsi dalam Gelanggang Remaja.....	II. 2
2.1.2. Tinjauan Perkembangan Remaja	II. 13
2.1.2.1. Pengertian Remaja.....	II. 13
2.1.2.2. Pengertian Masa Remaja	II. 13

2.1.2.3. Tahap-tahap Perkembangan Remaja	II. 14
2.1.2.4. Karakteristik Remaja pada Umumnya.....	II. 15
2.1.2.5. Pertumbuhan dan Perkembangan Emosi pada Remaja	II. 16
2.1.2.6. Problematika Remaja.....	II. 19
2.1.3. Tinjauan Proses Kreativitas	II. 20
2.1.3.1. Pengertian Kreativitas	II. 22
2.1.3.2. Teori Persimpangan Kreativitas (Creativity Intersection).....	II. 22
2.1.3.3. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas	II. 22
2.1.3.4. Kebutuhan Remaja Akan Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas.....	II. 23
2.1.4. Tujuan gelanggang remaja.....	II. 25
2.1.5. Tugas dan fungsi gelanggang remaja	II. 26
2.1.6. Jenis dan materi kegiatan.....	II. 26
2.1.7. Pelaksanaan program kegiatan	II. 27
2.1.7.1 Pelaksanaan Gelanggang remaja	II. 27
2.1.7.2 Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan	II. 27
2.1.7.3. Penjadwalan pelaksanaaan	II. 28
2.1.8. Arah kegiatan yang akan diwadahi.....	II. 28
2.1.9. Perumusan kegiatan yang akan diwadahi	II. 29
2.1.9.1 Pola kegiatan pembinaan.....	II. 29
2.1.10. Sarana dan prasarana	II. 30
2.1.10.1. Fasilitas prasarana fisik	II. 30
2.1.10.2. Fasilitas sarana fisik	II. 31
2.1.10.3. Fasilitas Sarana Non Fisik	II. 32
2.2. Lokasi Gelanggang remaja	II. 32

2.3 Pengertian digital.....	II. 33
2.4 Deskripsi umum jurnal	II. 34
2.3.1. Rangkuman dari masing-masing jurnal.....	II. 35
2.3.2 Kriteria desain	II. 55
2.5. Analisa Preseden	II. 58
2.4.1 Kriteria desain	II. 71
2.4.2 Analisa preseden.....	II. 74

BAB III METODOLOGI

3.1. Metoda Penelitian	III. 1
3.1.1 Metode deskriptif.....	III. 1
3.1.2 Metode pengumpulan data	III. 2
3.1.3 Metode penganalisaan data	III. 3
3.2. Metoda Perancangan	III. 3
3.3 Kerangka berfikir	III. 4

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

4.1 Data Objek	IV.1
4.1.1 Tinjauan lokasi.....	IV.1
4.1.2 Lokasi terpilih	IV.5
4.2 Data Primer.....	IV.7

4.2.1 Kondisi Sarana dan prasarana.....	IV.9
4.2.2 Kondisi Non fisik.....	IV.10
4.2.3 Analisis tautan lingkungan.....	IV.12
4.3. Data sekunder	
4.3.1. Data dan ketetapan site	IV. 13
4.3.2. Rencana Sistem pusat-pusat pelayanan kota Padang tahun 2013	IV. 16

BAB V PROGRAM ARSITEKTUR

5.1 Analisa ruang dalam	V. 1
5.1.2. Analisa aktivitas	V. 1
5.1.3 Kebutuhan ruang	V. 6
5.1.4. Organisasi Ruang	V. 10
5.2 Analisa Besaran Ruang.....	V. 15

BAB VI ANALISIS TAPAK DAN BANGUNAN

6.1 Analisa Tapak	VI.1
-------------------------	------

BAB VII KONSEP TAPAK DAN BANGUNAN

7.1 Konsep tapak	VII. 1
7.1.1. Konsep fungsional	VII. 9
7.1.2. Pencahayaan	VII. 10
7.1.3. Penghawaan dan debu pada bangunan	VII. 11
7.1.4. Kebisingan	VII. 13

7.2. Konsep Bangunan.....	VII. 14
7.2.1 Bangunan sebagai landmark.....	VII. 15
7.2.2. All day service sebagai dasar konsep fungsi	VII. 18
7.2.3. Konsep-konsep yang diterapkan.....	VII. 22
7.3. Pendekatan konsep sistem bangunan.....	VII. 27
7.3.1. Sistem struktur bangunan	VII. 29
7.3.2. Sistem penghawaan	VII. 31
7.3.3. Sistem Pencahayaan	VII. 33
7.3.4. Suara dan akustik.....	VII. 33
7.3.5. Penyediaan air bersih.....	VII. 34
7.3.6. Pemadam kebakaran.....	VII. 34
7.3.7 Siteplan	VII. 35

BAB VIII PENUTUP

8.1 Kesimpulan.....	VIII. 1
8.2 Saran	VIII. 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 :Tampak Youth and cultural centreII.58	Gambar 4.13 : Riol banjir kanalIV.9
Gambar 2.2 :Tampak bangunan youth cultural centre in kievII.23	Gambar 4.14 : Riol kota dibawah pedestrianIV.9
Gambar 2.3 :Tampak bangunan arts centre and youth clubII.63	Gambar 4.15 : Lampu jalan standar.....IV.10
Gambar 2.4 :Denah Gehua Youth and cultural centre.....II.65	Gambar 4.16 : Lampu peneranganIV.10
Gambar 2.5 :Tampak bangunan Gehua Youth and cultural centreII.66	Gambar 4.17 : Jaringan listrikIV.10
Gambar 2.6 :Potongan bangunan Gehua Youth and cultural centreII.66	Gambar 4.18 : Jaringan telepon.....IV.10
Gambar 2.7 :Denah Taras Kashko Presents Concept For Youth Cultural Centre In Kiev..II.67	Gambar 4.19 : Peta makro sekitar site.....IV.12
Gambar 2.8 :Tampak bangunan For Youth Cultural CentreII.68	Gambar 5.1 : Organisasi ruang lantai 1V.11
Gambar 2.9 : Potongan For Youth Cultural Centre.....II.68	Gambar 5.2 : Organisasi ruang lantai 2V.12
Gambar 2.10 :Denah Community Arts Center and Youth ClubII.69	Gambar 5.3 : Organisasi ruang lantai 3V.I3
Gambar 2.11 :Tampak bangunan Arts Center and Youth ClubII.70	Gambar 5.4 : Organisasi ruang terbuka.....V.14
Gambar 2.12 : Potongan bangunan Arts Center and Youth ClubII.70	Gambar 6.1 : PenzoninganVI.1
Gambar 4.1 : Alternatif Site 1IV.1	Gambar 6.2 : Keadaan vegetasiVI.2
Gambar 4.2 : Kondisi Site Alternatif 1.....IV.1	Gambar 6.3 : Analisa vegetasi.....VI.2
Gambar 4.3 : Alternatif Site 2IV.2	Gambar 6.4 : Analisa alur masukVI.3
Gambar 4.4 : Kondisi Site Alternatif 2.....IV.2	Gambar 6.5 : Analisa debuVI.3
Gambar 4.5 : Alternatif Site 3IV.3	Gambar 6.6 : Analisa debuVI.4
Gambar 4.6 : Kondisi Site Alternatif 3.....IV.3	Gambar 6.7 : Keadaan anginVI.4
Gambar 4.7 : Peta makro siteIV.5	Gambar 6.8 : Analisa anginVI.5
Gambar 4.8 : Peta mikro kota PadangIV.5	Gambar 6.9 : Foto siteVI.5
Gambar 4.9 : Peta kota Padang.....IV.6	Gambar 6.10 :Jenis keadaan sekitar site.....VI.6
Gambar 4.10 :Peta kec. Padang BaratIV.6	Gambar 6.11 : Analisa sirkulasi kendaraan dan manusiaVI.6
Gambar 4.11 : Peta mikro siteIV.8	Gambar 6.12 : Kondisi pedestrian dalam site.....VI.6
Gambar 4.12 : Batasan site.....IV.7	Gambar 6.13 : Analisa sirkulasi kendaraan dan manusiaVI.7
	Gambar 6.14 : Analisa viewVI.7
	Gambar 6.15 : Keadaan kebisingan.....VI.8

Gambar 6.16 : Analisa kebisingan.....	VI.9	Gambar 7.23 : Analisa <i>Riverfront</i>	VII.24
Gambar 6.17 :analisa matahari	VI.9	Gambar 7.24 : Contoh <i>Riverfront</i>	VII.24
Gambar 6.18 :analisa matahari	VI.10	Gambar 7.25 : Konfigurasi shelter	VII.25
Gambar 7.1 : Hubungan site dengan lingkungan sekitar.....	VII.1	Gambar 7.26 : Contoh shelter.....	VII.25
Gambar 7.2 : Site dapat di akses pada 2 (dua) jalan arteri primer	VII.2	Gambar 7.27 : Analisa jalur evakuasi.....	VII.26
Gambar 7.3 :konsep orientasi bangunan	VII.3	Gambar 7.28 : Analisa <i>skybridge</i>	VII.26
Gambar 7.4 :konsep orientasi bangunan	VII.4	Gambar 7.29 : Analisa <i>skybridge</i>	VII.27
Gambar 7.5 : analisa alur masuk	VII.6	Gambar 7.30 : Analisa <i>skybridge</i>	VII.27
Gambar 7.6 : analisa alur masuk	VII.6	Gambar 7.31 : Analisa ruang publik.....	VII.28
Gambar 7.7 : Analisa Alur Masuk.....	VII.7	Gambar 7.32 : Analisa ruang publik.....	VII.28
Gambar 7.8 : Konsep zonasi ruang luar	VII.8	Gambar 7.33: Contoh ruang diskusi	VII.29
Gambar 7.9 : Konsep Pencahayaan Dalam Bangunan	VII.10	Gambar 7.34 : Pondasi Tiang pancang.....	VII.30
Gambar 7.10 : Pencahayaan Buatan.....	VII.11	Gambar 7.35 : Supper structure.....	VII.31
Gambar 7.11 : Konsep penghawaan dan debu	VII.12	Gambar 7.36 : Diagram skema AC central	VII.32
Gambar 7.12 : Konsep kebisingan.....	VII.13	Gambar 7.37 : Bukaan untuk cahaya didalam ruang.....	VII.33
Gambar 7.13 : Konsep bentuk	VII.14	Gambar 7.38 : Diagram skema air bersih	VII.34
Gambar 7.14 : Analisa dari konsep bentuk.....	VII.15	Gambar 7.39 : Diagram instalasi fire alarm	VII.35
Gambar 7.15 : Analisa bangunan sebagai landmark	VII.16	Gambar 7.40 : Siteplan	VII.36
Gambar 7.16 : Peta makro sekitar site.....	VII.17		
Gambar 7.17 : Analisa kegiatan sarana pengembangan bakat	VII.20		
Gambar 7.18 : Analisa community centre	VII.21		
Gambar 7.19 : Analisa hangout place.....	VII.21		
Gambar 7.20 : Contoh smart table.....	VII.22		
Gambar 7.21 : Contoh layar LCD	VII.23		
Gambar 7.22 : Contoh Layar LCD	VII.23		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	: Kriteria Pemilihan Lokasi	IV.4
Tabel 4.2	: Rencana sistem Pusat – Pusat Pelayanan kota Padang tahun 2013	IV.18
Tabel 4.3	:Rencana Pemanfaatan Lahan Kota Padang tahun 2013.....	IV.19
Tabel 4.4	: Arahan Kepadatan dan Ketinggian Bangunan Kota Padang 2013.....	IV.21
Tabel 4.5	:Jalur Evakuasi Kota Padang 2013.....	IV.22
Tabel 5.1	: Tabel Besaran Ruang Publik	V.16
Tabel 5.2	: Tabel Besaran Ruang Semi Privat.....	V.17
Tabel 5.3	: Tabel Besaran ruang semi publik.....	V.18
Tabel 5.4	: Tabel Besaran Ruang Service	V.19
Tabel 6.1	: View Site dan Penilaian	VI.8
Tabel 7.1	:Analisa Konsep Bangunan	VII.14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja adalah masa yang penuh emosi. Masa remaja dianggap sebagai suatu masa dimana ketegangan emosi meningkat, akibat perubahan fisik dan kelenjar. Meningkatnya emosi remaja terutama diakibatkan oleh lingkungan sosial. Remaja mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku baru dan harapan sosial yang baru (Hurlock, 2011). Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal dikenal sebagai masa storm and stress. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja (Santrock, 2003).¹

Soeryono Soekanto menyatakan ciri-ciri mental remaja diantaranya ciri-ciri mental remaja diantaranya adalah memiliki keinginan yang kuat untuk melakukan interaksi sosial dengan orang dewasa atau orang yang dianggap lebih matang pribadinya, memiliki keinginan untuk mendapatkan kepercayaan dari orang dewasa, mulai memikirkan kehidupan secara mandiri (baik secara ekonomi, sosial, maupun politik), mengalami perkembangan taraf intelektualitas, dan selalu menginginkan sistem kaidah nilai yang sesuai dengan kebutuhannya yang tidak selalu sama dengan kaidah yang dianut oleh orang dewasa pada umumnya.¹

Pemuda menurut UU Nomor 40 tahun 2009 adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Mengingat batasan pemuda pada usia produktifitas dan semangat yang masih menggelora, jika tidak hati-hati maka bukan tidak mungkin usia seperti ini mudah sekali tergelincir pada pemilihan aktifitas yang keliru untuk masa depannya, untuk itulah maka diperlukan suatu wadah untuk menyalurkan bakat dan kreatifitas yang ada sehingga mengarah pada hal positif

Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud adalah:

1. Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.
2. Kepemudaan adalah berbagai hal yang berkaitan dengan potensi, tanggung jawab, hak, karakter, kapasitas, aktualisasi diri, dan cita-cita pemuda.
3. Pembangunan kepemudaan adalah proses memfasilitasi segala hal yang berkaitan dengan kepemudaan.
4. Pelayanan kepemudaan adalah penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan kepemimpinan, kewirausahaan, serta kepeloporan pemuda.
5. Penyadaran pemuda adalah kegiatan yang diarahkan untuk memahami dan menyikapi perubahan lingkungan. (UU no 40 tahun 2009 tentang kepemudaan)

Berdasarkan analisis isu-isu strategis permasalahan pokok pembangunan bagian sosial dan budaya mendasar yang memerlukan penanganan secara kelompok sosial budaya antara lain: telah menurunnya nilai-nilai karakter pada anak didik pada akhir-akhir ini seperti munculnya tawuran, tidak peduli terhadap semua persoalan sosial, kurang menghargai orang lain. Anak minang kehilangan budaya untuk memahami “jalan nan ampek” (jalan mandaki, jalan manurun, jalan mandata dan jalan malereng) bagi anak-anak muda sekarang. Sehingga kurang peduli terhadap sikap, etika dan sopan santun. Hal ini dimungkinkan karena pengaruh keterbukaan informasi publik, kemajuan teknologi dan lingkungan yang kurang mendidik. Kebanyakan para siswa memanfaatkan waktu kosong dengan hura-hura dan berenda gurau, sehingga diduga mengarah semakin maraknya terjadi kekerasan seks pada anak dibawah umur. Masih rendahnya pemahaman nilai-nilai agama, untuk menyelamatkan anak bangsa sudah waktunya dijadikan isu strategis untuk diberikan pendidikan seks pada anak didik sebagai perlindungan generasi mendatang.²

Salah satu potensi untuk memberikan dan mewujudkan kota Padang sebagai kota yang aktif dan kreatif dalam bidang seni, olahraga, dan kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan secara umum ini dapat dimulai dengan adanya wadah untuk komunitas dan kalangan anak muda untuk berkreatifitas, karena belakangan ini, Padang masih sangat lemah dengan aktifitas

¹ wikipedia

² RPJMD kota Padang 2014-2019

anak mudanya, lebih cenderung banyak menghabiskan waktunya dengan berkumpul di beberapa tempat dengan kegiatan yang menghabiskan waktunya yang kurang bermanfaat. Banyak penikmat hobi atau orang-orang yang bergerak dibidang masing-masing, seharusnya dapat menjadi salah satu aktifitas yang dapat dinikmati remaja dengan adanya ruang publik yang bermanfaat.

Dengan adanya *youth centre* yang akan ini, setidaknya dapat menjadi lebih semangat dan menjadi salah satu titik keaktifan remaja kota Padang, serta diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang sangat dekat dengan dunia remaja, seperti olahraga, kegiatan kesenian, dan kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan secara umum. Kemudian nantinya dapat menjadi sebuah tempat dan pusatnya anak muda di kota Padang dengan sejuta inspirasi dan proses kreatifitas mereka. Melalui gelanggang remaja, para remaja Kota Padang memiliki kesempatan lebih untuk menggali dan mengembangkan minat dan bakat masing-masing individu maupun kelompok. Dengan kata lain gelanggang remaja atau *youth centre* ini merupakan sarana apresiasi dan eksplorasi potensi anak muda dalam bentuk komunitas, sharing, pertunjukan, ajang, pelatihan kesenian, olahraga, pameran dan wadah penunjang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan non-Arsitektural

- a) Bagaimana cara anak muda dapat mengaspirasikan minat dan bakat mereka ?
- b) Strategi apa yang dapat dilakukan agar karya seni yang diciptakan oleh kalangan anak muda dapat dijadikan pendapatan kota ?

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

- a) Bagaimana menciptakan ruang-ruang ekspresi untuk kegiatan remaja yang memiliki beragam kegiatan dan kebutuhan yang berbeda-beda untuk mewadahi aktivitas pendidikan nonformal remaja ?
- b) Apa saja fasilitas yang akan di sediakan yang menunjang dan sesuai dengan berbagai perilaku dan budaya para remaja yang menyenangkan dan mengundang daya tarik remaja di kota Padang?
- c) Bagaimana menciptakan fasilitas kegiatan anak muda yang berkonsep digital?

- d) Bagaimana wujud rancangan youth centre dikota Padang yang dapat meningkatkan kreativitas dengan tatanan ruang dalam dan luar yang memberi pengaruh bagi inderawi dengan konsep creative programming?
- e) Bagaimana merancang youth centre yang dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitar?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud dari perencanaan ini adalah Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendorong masyarakat kota Padang khususnya generasi muda agar terwujudnya kota yang aktif, kreatif, kemungkinan akan tumbuhnya prestasi dan menambah apresiasi terhadap kotanya sendiri.
2. Tujuan dari perencanaan ini adalah :
 - a. Menyediakan wadah atau tempat untuk mengembangkan kreatifitas masyarakat Kota Padang khususnya generasi muda sesuai dengan minat dan bakat mereka.
 - b. Mengembangkan sarana pengembangan bakat yang bersifat edukasi sehingga menjadi daya tarik utama masyarakat khususnya generasi muda.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Akademik

- a) Mempermudah akademik untuk melakukan penelitian kembali, karena datanya sudah ada
- b) Menambah ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Bagi Pemerintah Daerah

- a) Menghasilkan generasi muda yang kreatif dan inovatif di Kota Padang
- b) Menciptakan ruang-ruang rekreatif yang menarik dan nyaman di Kota Padang
- c) Mendukung sektor pariwisata Kota Padang.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

- a) Terciptanya wadah atau tempat bagi generasi muda untuk beraktivitas dan melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat.
- b) Menciptakan rasa ingin belajar, berdiskusi, dan saling berinteraksi antar sesama generasi muda.

Sistematika Penulisan

- BAB I : PENDAHULUAN**
Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang menjadi inspirasi pengangkatan judul. Latar belakang dapat berawal dari mengemukakan sebuah fakta yang bisa dalam bentuk permasalahan, fenomena, isu, perkembangan ilmu pengetahuan, temuan penelitian, potensi baik fisik/non fisik atau kebutuhan manusia dalam jangka waktu mendatang baik yang terkait arsitektural maupun non arsitektural.
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
Berisi tinjauan pustaka mengenai jurnal yang terkait/relevan dengan judul, dan juga berisi tentang tinjauan umum yang membahas tentang pengertian-pengertian, teori dan studi preseden tentang fungsi bangunan yang sama dengan judul.
- BAB III : METODA PENELITIAN**
Berisi tentang metode pendekatan dan metode penelitian dan perancangan yang di gunakan.
- BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN**
Berisi tentang data Primer dan sekunder yang telah didapat, data primer didapat dengan cara melakukan survey langsung kelapangan, dan data sekunder didapat dari internet dan dari dinas-dinas yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.
- BAB V : PROGRAM ARSITEKTUR**
Berisi tentang data dan analisa fungsi, yang menganalisa dari pelaku, aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan organisasi ruang.
- BAB VI : ANALISIS TAPAK**

Berisi tentang analisa tapak yang diperoleh setelah melakukan survey langsung kelapangan, setelah melakukan analisa tapak, lahirlah penzoningan ruang luar.

- BAB VII : KONSEP TAPAK DAN BANGUNAN**
Berisi tentang penjelasan konsep-konsep yang diterapkan pada tapak dan bangunan.
- BAB VIII : SITE PLAN**
Site Plan merupakan hasil akhir dari proses penelitian yang dimulai dari pengumpulan data, analisis ruang luar dan ruang dalam, konsep-konsep yang dipakai.setelah itu baru bias disimpulkan melalui gambar site plan.
- BAB IX : PENUTUP**