

**PUSAT KEGIATAN REMAJA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HIJAU DI KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI PERANCANGAN  
2022/2023**

**Oleh:  
AHMAD RAHARDI RAMELAN  
D511 16 314**



**DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**“Pusat Kegiatan Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Hijau Di Kota Makassar”**

Disusun dan diajukan oleh

Ahmad Rahardi Ramelan  
D51116314

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 11 Juli 2023

Menyetujui

Pembimbing I



**Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

Pembimbing II



**Hj. Nurmaida Amri,ST.,MT**  
NIP. 19671218 199512 2 001

Mengetahui



**Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Rahardi Ramelan

NIM : D51116314

Program Studi : Strata 1/Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

### **PUSAT KEGIATAN REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU DI KOTA MAKASSAR**

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



AHMAD RAHARDI RAMELAN

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, saya selaku penulis memanjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Arsitektur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Adapun judul penulisan tugas akhir ini adalah **“PUSAT KEGIATAN REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU DI KOTA MAKASSAR”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih kekurangan dari segi literatur dan kemampuan yang penulis miliki, sehingga hasil yang dicapai masih jauh dari kata kesempurnaan. Namun penulis berharap masih dapat memenuhi persyaratan kurikulum yang menjadi peraturan pada Departemen Arsitektur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

Penulis telah menyusun tugas akhir ini dengan melalui berbagai hambatan, namun penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. H. Edward Syarif, ST., MT selaku Ketua Departemen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
2. Dr. H. Edward Syarif, ST., MT selaku pembimbing I dan Ibu. Hj. Nurmaida Amri, ST., MT selaku pembimbing II. Terimakasih banyak atas bimbingan dan dukungan selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
3. Orang Tua saya Juliani, S.Pd Dan (Alm.) Beddu Singkerru, yang tanpa henti memberikan limpahan kasih sayang, doa, dukungan dalam segala hal.
4. Saudara–Saudara saya Dwi Rahayu, St. Raodah dan Sempurnawati yang tanpa henti memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.

5. Dosen – dosen labo permukiman ibu Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT, bapak Ir. Samsuddin Amin, MT, bapak M. Yahya, ST., M.Eng, ibu Dr. Nurul Nadjmi, ST., MT, yang tanpa henti memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.
6. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Arsitektur.
7. Teman-Teman Jurusan Arsitektur Angkatan 2016 Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin terkhusus Teman-Teman Labo Permukiman.
8. Segenap Teman-Teman, Blok E dan Warga-warga Umbra yang telah menjadi rumah ke-2 selama proses pengerjaan tugas akhir ini, terima kasih teman-teman atas dukungan dan doa selama ini.
9. Kepada Suadari Fauzan Farhana Syarif yang telah membantu, menyemangati dan memberikan doa selama masa penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberi dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya.

Akhir kata, semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan permohonan maaf penulis sampaikan apabila terdapat kesalahan dari penulisan Tugas Akhir ini. Wassalamualaikum wr.wb

Makassar, 11 Juli 2023

AHMAD RAHARDI RAMELAN  
NIM. D51116314

## ABSTRAK

Remaja umumnya mengikuti perkembangan teknologi, hiburan dan rekreasi yang makin berkembang di mana-mana dikarenakan memang hal-hal tersebut merupakan kebutuhan bagi mereka dalam mengembangkan jiwa sosialnya di masyarakat. Pusat Kegiatan Remaja dapat menjadi wadah tempat remaja kota Makassar bersosialisasi, bercengkrama, bahkan mengembangkan jiwa organisasi mereka. Pusat Kegiatan Remaja dapat menjadi sebuah fasilitas yang representatif dalam megembangkan dan mewadahi kreatifitas remaja di Kota Makassar.

Jenis metode pembahasan yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif adalah analisis dengan cara mengembangkan, menciptakan, menemukan konsep dan teori. Metode Analisis data secara kualitatif dilakukan berdasarkan logika dan argumentasi yang berperilaku ilmiah. Data yang diperlukan dalam perancangan ini dikumpulkan dengan menggunakan prosedur pengumpulan data survei lapangan, studi pustaka, dan studi banding.

Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Kota Makassar yang terletak di Jalan Urip Sumoharjo. Fasilitas yang akan disediakan antara lain ruang pengembangan diri, kesenian, akomodasi, olahraga, hiburan, penunjang, pengelola, servis dan area parkir. Rencana pengaplikasian Prinsip Arsitektur Hijau seperti *Respect for Use* , *Conserving Energy* , *Working with Climate* , dan *Respect for Site* diterapkan di dalam tapak dan bangunan untuk menunjang Konsep Arsitektur Hijau pada Bangunan Pusat Kegiatan Remaja di Kota Makassar.

Kata Kunci: Remaja, Pusat Kegiatan Remaja, Arsitektur Hijau,

## ***ABSTRACT***

*Youth generally follow the development of technology, entertainment, and recreation, which are growing everywhere because these things are essential for them to develop their social life in society. Youth Activity Centers can serve as a place where teenagers in Makassar city can socialize, interact, and even develop their organizational skills. These centers can be a representative facility for nurturing and accommodating the creativity of youth in Makassar city.*

*The research methodology used includes both qualitative and quantitative methods. Qualitative analysis involves developing, creating, and discovering concepts and theories. Data analysis using qualitative methods is based on logical and scientific reasoning. The required data for this study were collected through field surveys, literature reviews, and comparative studies.*

*The Youth Activity Center with a Green Architecture approach in Makassar city is located on Urip Sumoharjo Street. The provided facilities include spaces for personal development, arts, accommodation, sports, entertainment, support services, management, and parking areas. The application of Green Architecture Principles, such as Respect for Use, Conserving Energy, Working with Climate, and Respect for Site, is implemented in both the site and building design to support the Green Architecture Concept of the Youth Activity Center in Makassar city.*

*Keywords: Youth, Youth Activity Center, Green Architecture.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
1. Non arsitektural.....	3
2. Arsitektural.....	3
<b>C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan</b> .....	<b>4</b>
1. Tujuan Pembahasan.....	4
3. Sasaran Pembahasan.....	4
<b>D. Lingkup Pembahasan</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>A. Remaja</b> .....	<b>6</b>
1. Pengertian Remaja.....	6
2. Pengelompokan Usia Remaja.....	7
□ Masa remaja awal (12-15 tahun).....	7
4. Perkembangan Remaja.....	8
4. Minat-minat pada Masa Remaja.....	10
5. Kegiatan-Kegiatan Remaja.....	10
<b>B. Pusat Kegiatan Remaja</b> .....	<b>15</b>
1. Definisi Pusat Kegiatan Remaja.....	15
2. Jenis-Jenis Pusat Kegiatan Remaja.....	15
3. Fungsi-fungsi Pusat Kegiatan Remaja.....	16
<b>C. Tinjauan Umum Arsitektur Hijau</b> .....	<b>17</b>
1. Definisi Arsitektur Hijau.....	17
2. Prinsip-Prinsip Arsitektur Hijau.....	20
3. Penerapan Aspek Arsitektur Hijau Dari Segi Desain Bangunan.....	23
4. Standarisasi Perancangan Bangunan Arsitektur Hijau.....	26
5. Kebijakan Terkait Arsitektur Hijau.....	26

<b>D. Studi Banding.....</b>	<b>27</b>
1. The Youth Activity Center, Beijing, China .....	27
2. Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis.....	32
3. Cultural centre, Nevers, Prancis.....	36
4. Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China .....	38
5. Tee House, Celadna, Czech Republic .....	41
6. Kesimpulan Studi Banding .....	44
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>47</b>
<b>A. Metode Pembahasan .....</b>	<b>47</b>
<b>B. Waktu Pembahasan .....</b>	<b>47</b>
<b>C. Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>47</b>
<b>D. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>48</b>
<b>E. Skema Perancangan.....</b>	<b>49</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>50</b>
<b>ANALISIS PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU DI KOTA MAKASSAR.....</b>	<b>50</b>
<b>A. Tinjauan Kota Makassar, Sulawesi Selatan .....</b>	<b>50</b>
1. Administratif Kota Makassar .....	50
2. Topografi Kota Makassar.....	52
3. Klimatologi Kota Makassar .....	52
4. Demografi Kota Makassar .....	52
<b>B. Analisis Konsep Makro .....</b>	<b>55</b>
1. Analisis Pemilihan Lokasi .....	55
2. Analisis Pemilihan Lokasi .....	57
3. Analisis Tapak.....	61
4. Analisis Perancangan Dasar Mikro.....	69
<b>BAB V.....</b>	<b>103</b>
<b>KONSEP DASAR PERANCANGAN.....</b>	<b>103</b>
<b>A. Konsep Dasar Gubahan Bentuk .....</b>	<b>103</b>
<b>B. Konsep Sistem Struktur .....</b>	<b>104</b>
<b>C. Analisa Sistem Sirkulasi Udara .....</b>	<b>109</b>
<b>D. Analisis Sistem Pencahayaan .....</b>	<b>110</b>
<b>E. Konsep Sistem Jaringan Air Bersih .....</b>	<b>112</b>
<b>F. Pengolahan Air Buangan.....</b>	<b>113</b>
<b>G. Sistem Pencegahan Kebakaran.....</b>	<b>115</b>
<b>H. Sistem Kelistrikan .....</b>	<b>116</b>

<b>I.</b>	<b>Sistem Komunikasi Bangunan.....</b>	<b>118</b>
<b>J.</b>	<b>Sistem Penangkal Petir .....</b>	<b>118</b>
<b>K.</b>	<b>Sistem Keamanan.....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Ilustrasi Penerapan Konsep Arsitektur Hijau.....	17
Gambar 2.	Ilustrasi Penerapan Konsep <i>Conserving Energy</i> .....	18
Gambar 3	Ilustrasi Konsep.....	19
Gambar 4.	Ilustrasi Analisis Bentuk dan Orientasi Bangunan.....	20
Gambar 5.	Ilustrasi Penerapan Shading dan Reflektor.....	21
Gambar 6.	Ilustrasi Penerapan <i>Green Roof</i> .....	22
Gambar 7.	<i>Floor Plan The Youth Activity Center, Beijing, China</i> ....	24
Gambar 8.	<i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i> .....	25
Gambar 9.	Area Bermain <i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i>	26
Gambar 10.	Area Servis <i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i> ....	26
Gambar 11.	Area Belajar <i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i> ..	27
Gambar 12.	Area Penginapan <i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i> .....	28
Gambar 13.	Floor Plan Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis.....	28
Gambar 14.	Area Olahraga Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis.....	29
Gambar 15.	Struktur bangunan Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis.....	30
Gambar 16.	Cultural Centre, Nevers, Prancis.....	31
Gambar 17.	Ruang Serbaguna Cultural Centre, Nevers, Prancis.....	32
Gambar 18.	Floor Plan <i>Cultural Centre, Nevers, Prancis</i> .....	33
Gambar 19.	<i>Floor Plan Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China</i> .....	34
Gambar 20.	<i>Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China</i>	35
Gambar 21.	Ruang Teater <i>Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China</i> .....	36
Gambar 22.	<i>Floor Plan Tee House, Celadna, Czech Republic</i> .....	37
Gambar 23.	Tee House, Celadna, Czech Republic.....	38
Gambar 24.	Kamar <i>Tee House, Celadna, Czech Republic</i> .....	38
Gambar 25.	<i>Section Tee House, Celadna, Czech Republic</i> .....	39
Gambar 26.	Skema Perancangan.....	44
Gambar 27.	Peta Administrasi Kota Makassar.....	45
Gambar 28.	Peta Administrasi Kecamatan Panakkukang.....	50
Gambar 29.	Peta Fungsi Bangunan Kecamatan Panakkukang.....	51
Gambar 30.	Peta Administrasi Kecamatan Rappocini.....	51

Gambar 31.	Lokasi Tapak.....	57
Gambar 32.	Kondisi Area Tapak yang Akan Digunakan.....	58
Gambar 33.	Rona Awal Lingkungan Sekitar Tapak.....	59
Gambar 34.	Jalur Matahari di atas Tapak.....	60
Gambar 35.	Kondisi Angin di Tapak.....	61
Gambar 36.	Kondisi Kebisingan di Sekitar Tapak.....	62
Gambar 37.	Kondisi Pandangan di Tapak.....	63
Gambar 38.	Kondisi Pencapaian Tapak.....	64
Gambar 39.	Kondisi Jalan Masuk dan Keluar Tapak.....	65
Gambar 40.	Pembagian Zona Tapak.....	66
Gambar 41.	Hubungan Ruang Kegiatan Perpustakaan Multimedia.....	72
Gambar 42.	Hubungan Ruang Kegiatan Kelas Seminar dan Workshop.....	73
Gambar 43.	Hubungan Ruang Kegiatan Seni Tari.....	73
Gambar 44.	Hubungan Ruang Kegiatan Seni Musik.....	74
Gambar 45.	Hubungan Ruang Galeri.....	74
Gambar 46.	Hubungan Ruang Penginapan.....	75
Gambar 47.	Hubungan Ruang Skatepark.....	75
Gambar 48.	Hubungan Ruang Gelanggang.....	76
Gambar 49.	Hubungan Ruang Teater.....	76
Gambar 50.	Hubungan Ruang Plaza.....	77
Gambar 51.	Hubungan Ruang Kafetaria.....	77
Gambar 52.	Hubungan Ruang Mushollah.....	78
Gambar 53.	Hubungan Ruang Pengelola.....	78
Gambar 54.	Skema Sistem Jaringan Air Bersih.....	103
Gambar 55.	Skema Sistem Jaringan Air Kotor.....	105
Gambar 56.	Skema Sistem Jaringan Air Bekas ( <i>Greywater</i> ).....	105
Gambar 57.	Skema Jaringan Listrik PLTS On-grid.....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kesimpulan studi banding.....	41
Tabel 2.	Kecamatan di Kota Makassar.....	46
Tabel 3.	Kepadatan penduduk di Kota Makassar.....	48
Tabel 4.	Jumlah Populasi Remaja Kota Makassar kelompok umur dan jenis kelamin.....	49
Tabel 5.	Penilaian Lokasi.....	51
Tabel 6.	Penilaian Tapak.....	56
Tabel 7.	Penilaian Alternatif Tapak.....	57
Tabel 8.	Kegiatan Pengembangan Diri.....	68
Tabel 9.	Kegiatan Seni.....	69
Tabel 10.	Kegiatan Akomodasi.....	69
Tabel 11.	Kegiatan Olahraga.....	70
Tabel 12.	Kegiatan Hiburan.....	71
Tabel 13.	Kegiatan Penunjang.....	71
Tabel 14.	Kegiatan Pengelola.....	72
Tabel 15.	Standar Sirkulasi Ruang.....	79
Tabel 16.	Besaran Ruang Perpustakaan Multimedia.....	81
Tabel 17.	Besaran Ruang Kelas Seminar dan Workshop.....	82
Tabel 18.	Besaran Ruang Seni Tari.....	83
Tabel 19.	Besaran Ruang Seni Musik.....	94
Tabel 20.	Besaran Ruang Galeri.....	85
Tabel 21.	Besaran Ruang Area Penginapan.....	86
Tabel 22.	Besaran Ruang Skatepark.....	87
Tabel 23.	Besaran Ruang Gelanggang Serbaguna.....	88
Tabel 24.	Besaran Ruang Plaza.....	89
Tabel 25.	Besaran Ruang Teater.....	90
Tabel 26.	Besaran Ruang Kafetaria.....	91
Tabel 27.	Besaran Ruang Mushollah.....	92
Tabel 28.	Besaran Ruang Pengelola.....	93
Tabel 29.	Rekapitulasi Besaran Ruang.....	94
Tabel 30.	Alternatif Struktur Atap.....	97
Tabel 31.	Alternatif Struktur Tengah.....	98
Tabel 32.	Alternatif Struktur Bawah.....	99
Tabel 33.	Perbedaan Sistem Down Feed dan Up Feed.....	103

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Merujuk pada UU No. 40/2009 tentang Kepemudaan, generasi muda atau pemuda didefinisikan sebagai “Warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Sementara itu dalam konteks demografi dan antropologis, generasi muda dibagi ke dalam usia persiapan masuk dunia kerja, atau usia produktif antara 15-40 tahun. Dalam konteks tersebut, generasi muda juga memiliki lima karakteristik yang berpengaruh pada aktifitasnya, yakni: Pertama, generasi muda kerap kali memiliki mental yang tidak berorientasi pada mutu. Kedua, generasi muda cenderung memiliki karakteristik suka menerabas; hantam kromo, dan cenderung berani tanpa memperhitungkan baik dan buruknya. Karakteristik ini bersesuaian dengan sikap berani yang cenderung mengarah pada kekekatan. Ketiga, karena secara psikologis masih labil, generasi muda cenderung memiliki karakter yang tidak percaya diri, mudah putus asa, minder dan cenderung berupaya menghindari masalah, karena adanya perasaan bahwa dirinya tidak akan mampu mengemban tugas dan tanggung jawab tersebut. Keempat, generasi muda juga cenderung kurang memiliki sikap disiplin, sulit di atur dan cenderung anti kemapanan.

Karakteristik ini menjadi basis bagi generasi muda untuk menampilkan eksistensinya dan melawan atau setidaknya tidak mengikuti aturan yang ada, sebagai bagian dari bentuk protes atau sekedar menarik perhatian bahwa yang bersangkutan eksis. Karakteristik yang kelima ditegaskan dengan kurangnya generasi muda pada tanggung jawab yang diembannya. Fenomena dalam masyarakat bahwa generasi muda dalam hal ini remaja khususnya di Kota Makassar kecenderungannya masuk dalam 5 kategori karakteristik generasi muda tersebut di atas, maka permasalahan generasi muda terbagi dalam lima masalah, yakni: Pertama, deideologisasi Pancasila dan radikalisme. Pengaruh langsung dari proses demokratisasi di Indonesia adalah

mengendurnya sikap patriotism dan nasionalisme. Kedua, demoralisasi generasi muda dalam bentuk pergaulan bebas dan penyalahgunaan Narkoba. Kondisi ini memosisikan generasi muda pada posisi sebagai bagian dari permasalahan. Di mana secara harfiah generasi muda justru menjadi penyakit masyarakat. Pergaulan bebas dan penyalahgunaan Narkoba berada pada posisi di mana generasi muda merupakan bagian dari penyakit masyarakat. Dalam sebuah survey yang dilakukan oleh BKKBN dan Survei Prilaku Seks pada tahun 2011, di Lima Kota Besar di Indonesia.

Ketiga, kriminalitas dan premanisme. Masalah generasi muda makin kompleks dengan maraknya tindakan kriminalitas dan premanisme. Gank motor yang melakukan aktivitas criminal membuat pencitraan generasi muda tidak cukup baik di mata masyarakat. Belum lagi kelompok-kelompok pemuda yang mengatasnamakan etnis tertentu dan tawuran antar kampung menjadi pemberitaan sehari-hari. Keempat, tidak peduli pada lingkungan sekitar. Sikap individualistis dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar adalah bagian yang tidak terpisahkan dari permasalahan generasi muda. Banyak dari generasi muda lebih menikmati hidup bila bersama-sama dengan kelompoknya, namun tidak apabila berada di tengah lingkungan sekitarnya. Kelima, sikap konsumerisme yang menghamba pada materi dan penampilan semata.

Salah satu yang mengharumkan nama Indonesia di kelas dunia Internasional adalah lewat prestasi pemudanya di bidang olahraga, seperti bulu tangkis, bela diri, lari 100 m, panjat tebing dan di bidang seni seperti menari, bernyanyi, baca Al Quran, serta di bidang sains dan teknologi. Prestasi yang dihasilkan ini tidak luput dari sistem pelatihan dan bimbingan serta ketersediaan fasilitas yang diakomodasi oleh pihak pemerintah maupun swasta di kota-kota besar.

Remaja di Kota Makassar sama seperti remaja-remaja di kota lainnya. Kebanyakan dari mereka mengikuti perkembangan teknologi, hiburan dan rekreasi yang kian hari kian berkembang di mana-mana dikarenakan memang hal-hal tersebut merupakan kebutuhan bagi mereka dalam mengembangkan jiwa sosialnya di masyarakat. Perkembangan dunia seni dan hiburan saat ini mendorong remaja di Kota Makassar untuk lebih berkreatifitas lagi dalam bidang desain, musik, dan industri kreatif lainnya. Begitu juga halnya dalam bidang olah raga dan seni. Remaja cenderung

lebih mengekspresikan bakat mereka dalam bidang tersebut untuk memperoleh prestasi yang membanggakan.

Atas dasar ini, maka diperlukan wadah yang mampu menampung dan menumbuh kembangkan bakat dan keterampilan remaja sebagai generasi muda kota Makassar yang selain bermanfaat dan juga membantu mereka agar memiliki semangat yang baik dalam menghadapi masa depan yang syarat dengan tantangan. Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan generasi muda dalam hal ini remaja di kota Makassar adalah menghadirkan Pusat Kegiatan Remaja di Kota Makassar yang diharapkan mampu menampung kegiatan remaja sesuai bakat, minat dan potensi dari masing- masing mereka.

Selain itu juga Pusat Kegiatan Remaja ini dapat menjadi wadah tempat remaja kota Makassar bersosialisasi, bercengkrama, bahkan mengembangkan jiwa organisasi mereka. Mereka secara tidak langsung diarahkan kepada pengembangan pendidikan dan mental masing-masing. Sehingga Pusat Kegiatan Remaja ini dapat menjadi sebuah fasilitas yang representatif dalam megembangkan dan mewadahi kreatifitas remaja di Kota Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Non arsitektural**

- a. Bagaimana menghadirkan Pusat Kegiatan Remaja sebagai wadah pengembangan minat dan bakat remaja di Kota Makassar?
- b. Bagaimana kehadiran Pusat Kegiatan Remaja ini dapat meningkatkan prestasi remaja di Kota Makassar?

### **2. Arsitektural**

- a. Bagaimana menentukan konsep perancangan arsitektur hijau pada Pusat Kegiatan Remaja di Kota Makassar yang sesuai dengan kebutuhan?
- b. Bagaimana mengaplikasikan konsep perancangan arsitektur hijau pada perencanaan pusat kegiatan remaja dengan pendekatan arsitektur hijau di Kota Makassar?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan Pembahasan**

Tujuan pembahasan adalah merumuskan konsep acuan perancangan Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Kota Makassar.

### **3. Sasaran Pembahasan**

#### a. Non Arsitektural

- 1) Menganalisis kebutuhan Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Makassar.
- 2) Mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan diwadahi Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Kota Makassar.
- 3) Mengidentifikasi karakteristik Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Kota Makassar yang menerapkan.

#### b. Arsitektural

- 1) Mengadakan studi tentang kebutuhan Pusat Kegiatan Remaja
- 2) Mengadakan studi tentang tata fisik makro meliputi:
  - a) Pemilihan lokasi dan tapak
  - b) Analisis tapak
- 3) Mengadakan studi tentang tata fisik mikro meliputi:
  - a) Pengelompokkan tata ruang
  - b) Kebutuhan dan besaran ruang
  - c) Pola organisasi ruang
  - d) Bentuk ruang yang sesuai dengan studi bentuk fraktal
  - e) Sistem struktur

## **D. Lingkup Pembahasan**

1. Pembahasan diarahkan pada aspek arsitektural mengenai Pusat Kegiatan Remaja dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Kota Makassar yang diharapkan dapat menghasilkan konsep acuan perancangan fisik sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

2. Pembahasan dalam lingkup ilmu Arsitektur yang menyangkut konsep perancangan secara menyeluruh dan didukung oleh disiplin ilmu lain sebagai masukan dan pendukung pencapaian sasaran pembahasan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Remaja

##### 1. Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti atau “to grow maturity” Erikson (dalam Hurlock, 1990) menyatakan bahwa masa remaja adalah masa kritis identitas atau masalah identitas – ego remaja. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat, serta usaha mencari perasaan kesinambungan dan kesamaan baru para remaja harus memperjuangkan kembali dan seseorang akan siap menempatkan idola dan ideal seseorang sebagai pembimbing dalam mencapai identitas akhir (Deskarina, 2011). Masa remaja adalah peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 11 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 12 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. (Sri Rumini & Siti Sundari, 1984, dalam Hurlock, 1990).

Psikolog Csikszentmihalyi & Larson (dalam Hurlock, 1990) menyatakan bahwa remaja adalah “restrukturisasi kesadaran” yang selanjutnya menguraikan tentang perkembangan jiwa mulai dari kanak-kanak sampai dewasa. Puncak perkembangan jiwa ditandai dengan adanya proses perubahan dari kondisi entropy ke kondisi negentropy. Entropy adalah keadaan dimana kesadaran manusia masih belum tersusun rapi. Walaupun isinya sudah banyak (pengetahuan, perasaan, dan sebagainya), isi-isi tersebut belum saling terkait dengan baik sehingga belum bisa berfungsi secara maksimal. Sedangkan kondisi negentropy adalah keadaan berupa kesadaran yang disusun dengan baik, pengetahuan yang satu terkait dengan pengetahuan yang lain.

Berdasarkan beberapa definisi remaja maka dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan

rentang usia antara 11-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik maupun psikologis.

## **2. Pengelompokan Usia Remaja**

Santrock (2003) membagi masa remaja menjadi dua fase yaitu yang disebut “masa remaja awal” atau “pre adolence” yang berkisar antara 12-15 tahun dan “masa remaja akhir” atau “late adolence” antara usia 15-18 tahun. Pembagian dan batasan usia remaja di kemukakan Gilmer dalam Sulaeman (1995) sebagai berikut:

1. Pre adolens, yaitu antara usia 10-13 tahun
2. Masa adolens awal, yaitu antara usia 13-17 tahun
3. Masa adolens akhir, dari usia 18-21 tahun

Ini berlaku untuk laki-laki yang biasanya mencapai kematangan yang lebih lambat dari pada gadis-gadis, sedangkan untuk wanita yang biasanya matang lebih cepat pembagiannya adalah:

1. Re adolens datang pada usia 10 dan 11 tahun
2. Masa adolens awal antara usia 12-16 tahun
3. Masa adolens akhir antara 17-21 tahun

Sementara itu pendapat Konopka dan Ingersoll dalam Hurlock (2004) mengatakan bahwa secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

- **Masa remaja awal (12-15 tahun)**

Pada masa ini mulai meninggalkan perannya sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. **Masa remaja pertengahan (15-18 tahun).** Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berfikir yang baru. Teman sebaya memiliki peran yang penting. Pada masa

ini remaja juga mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar membuat keputusan sendiri dan selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

- **Masa remaja akhir (19-21 tahun)**

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan diterima orang dewasa.

#### **4. Perkembangan Remaja**

Menurut Anna Freud (Elizabeth, 1992) berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan. Transisi perkembangan pada masa remaja berarti sebagian perkembangan masa kanak-kanak masih dialami namun sebagian kematangan masa dewasa sudah dicapai. Bagian dari masa kanak-kanak itu antara lain proses pertumbuhan biologis misalnya tinggi badan masih terus bertambah. Sedangkan bagian dari masa dewasa antara lain proses kematangan semua organ tubuh termasuk fungsi reproduksi dan kematangan kognitif yang ditandai dengan mampu berpikir secara abstrak (Papalia & Old, 2005).

Yang dimaksud dengan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada rentang kehidupan. Perubahan itu dapat terjadi secara kuantitatif, misalnya penambahan tinggi atau berat tubuh; dan kualitatif, misalnya perubahan cara berpikir secara konkret menjadi abstrak. Perkembangan dalam kehidupan manusia terjadi pada aspek-aspek yang berbeda. Ada tiga aspek perkembangan remaja yang dikemukakan Papalia dan Olds, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan kepribadian dan sosial.

##### **3.1. Perkembangan Fisik**

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan kemampuan motoris. Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan

tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh anak-anak menjadi tubuh yang lebih dewasa. Perubahan fisik otak sehingga strukturnya semakin sempurna meningkatkan kemampuan kognitifnya, masalah yang mungkin timbul karena perkembangan fisik:

- Kecanggungan bergaul antar teman sebaya bahkan dengan orang dewasa sekalipun
- Self image tidak sesuai dengan self reality. Pada remaja kadang-kadang self image lebih tinggi daripada self reality.
- Perkembangan fisik-hormonal yang cepat menimbulkan goncangan.

### **3.2. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif remaja membahas tentang perkembangan remaja dalam berfikir (proses kognisi/proses mengetahui). Menurut J.J. Piaget, remaja berada pada tahap operasi formal, yaitu tahap berfikir yang dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotetis, logis, abstrak, dan ilmiah. Pada usia remaja, operasi-operasi berpikir tidak lagi terbatas pada obyek-obyek konkrit seperti usia sebelumnya, tetapi dapat pula dilakukan pada proposisi verbal (yang bersifat abstrak) dan kondisi hipotetik (yang bersifat abstrak dan logis). Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibandingkan hal hal lainnya, selain itu remaja juga mampu menghubungkan ide-ide tersebut. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Piaget mengemukakan bahwa pada masa remaja terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak. Piaget menyebut tahap perkembangan

kognitif ini sebagai tahap operasi formal, masalah yang mungkin timbul dalam perkembangan kognitif:

- Ketidakselarasan antara bakat, minat, dan kemampuan
- Remaja cenderung berfikir “disini dan sekarang” dalam mengambil keputusan hidup
- Dengan perkembangan kognitif, remaja sangat kaya idealisme. Jika potensi-potensi ini tidak terealisasi dengan tepat, sangat mungkin akan salah arah.

#### **4. Minat-minat pada Masa Remaja**

Pada masa remaja terdapat minat-minat pada bidang kegiatan tertentu yang sangat beragam. Hal ini tergantung pada jenis kelamin, kecerdasan, lingkungan tempat tinggal mereka, kesempatan yang dimiliki untuk mengembangkan minat, apa yang diminati teman sebayanya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarganya dan beberapa faktor lainnya. Secara umum minat-minat remaja (Erikson, dalam Hurlock, 1990) dapat dikategorikan menjadi:

##### **4.1. Minat Rekreasi**

Pada masa ini sudah muncul minat rekreasi seperti halnya orang dewasa. Banyak kegiatan dan tuntutan baik di sekolah maupun di rumah dirasakan penting memiliki sarana rekreasi bagi remaja, misalnya permainan dan olahraga, santai, traveling, hobi, menari, membaca, dan melamun.

##### **4.2. Minat Sosial**

Perkembangan minat sosial remaja tergantung pada kesempatan yang dimiliki remaja untuk mengembangkan minat ini, sebagian juga tergantung pada seberapa populer remaja itu di kalangan teman sebayanya.

##### **4.3. Minat Pribadi**

Minat pada dirinya sendiri merupakan minat terkuat pada masa remaja, hal ini disebabkan karena mereka menyadari bahwa penerimaan dari sosial dipengaruhi oleh penampilan umum mereka, misalnya pakaian, prestasi, kemandirian, dan uang yang merupakan simbol status.

#### **5. Kegiatan-Kegiatan Remaja**

Banyak remaja menyukai olahraga, karena olahraga selain untuk kesehatan sekaligus juga merupakan sarana rekreasi. Remaja dapat melepaskan kelebihan energinya dalam berolah raga, dan dalam menemukan identitas dirinya. Sebagai fungsi sampingan, olahraga bagi remaja juga dapat menjadi wadah bertemunya berbagai kalangan remaja atau dengan teman-teman sebaya dalam upaya bertukar informasi.

Remaja dalam pembangunan negara Indonesia mempunyai peran yang sangat strategis dalam mencapai tujuan bangsa. Oleh karena semangat yang tinggi maka pencapaian suatu cita-cita dapat membuat remaja menghasilkan prestasi-prestasi yang baik yang berguna untuk membangun negaranya.

Pada satu sisi remaja mempunyai peluang yang cukup dalam mengisi waktu luangnya untuk menjadi generasi yang produktif. Fenemona yang dapat kita lihat di masyarakat bahwa tersebarunya organisasi-organisasi pemuda yang ada di Indonesia bertujuan untuk menghimpun tenaga remaja dan menyalurkan ke dalam aktifitas-aktifitas yang produktif.

Pada zaman awal-awal kemerdekaan, Bung Karno pernah mencanangkan olahraga menjadi salah satu pendorong dalam rangka pembangunan rasa nasionalisme atau kebangsaan (nation building) dan membentuk karakter bangsa (character building). Karena itu, kegiatan keolahragaan lantas menjadi aktivitas yang dinamis dan menjadi alat perjuangan bangsa. Beberapa sarana olahraga yang lengkap dibangun, seperti kompleks olahraga Senayan (sekarang Gelora Bung Karno). Dengan segala keterbatasan kemampuan negara saat itu, Indonesia telah mampu menyelenggarakan sejumlah event olahraga penting berskala dunia.

Untuk aktivitas olahraga masyarakat umum pun saat itu mendapat perhatian serius. Untuk aktivitas olahraga di rumah-rumah diluncurkan program yang dinamai Orhiba (olahraga hidup baru). Di tingkat sekolah diselenggarakan Pekan Olahraga Pelajar Seluruh Indonesia (POPSI) yang kerap kali juga dipakai sebagai sarana mencari bibit-bibit unggul calon atlet nasional. Tak mengherankanlah kalau saat itu prestasi atlet- atlet kita masih sangat diperhitungkan, terutama di tingkat regional. Sampai

dekade 1970-1980-an, sejak pertama kali ikut SEA Games, Indonesia masih merajai sebagai "superpower" olahraga di Asia Tenggara.

Namun, kini prestasi Indonesia terus merosot dari tahun ke tahun. Di tingkat Asia Tenggara pun kita sudah tertinggal dari negara tetangga. Ini kemerosotan yang amat sungguh memprihatinkan. Di tengah-tengah kemajuan negara lain kita seakan-akan berjalan di tempat. Termasuk untuk cabang-cabang yang selama ini menjadi tradisi juara yang membanggakan semisal bulutangkis pun, kita sudah terpuruk, tidak lagi menjadi yang terbaik.

Bung Karno telah memberikan contoh kepada kita bahwa dengan tekad, motivasi, dan semangat juang yang tinggi, hal-hal besar akan bisa dicapai. Termasuk dalam hal ini untuk mengejar prestasi dan memasyarakatkan olahraga kepada segenap rakyat dalam rangka membentuk bangsa yang sehat dan berkarakter. Tentu saja dalam hal ini kita harus berlari lebih cepat untuk mengejar ketertinggalan dari negara-negara lain yang telah mendahului kita.

Untuk itulah, peringatan Hari Olahraga Nasional (Haornas) tanggal 9 September hendaknya dapat kita jadikan momentum untuk membangkitkan kembali kehidupan keolahragaan nasional. Sesuai dengan semboyan Haornas yang telah cukup populer, yakni "memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat", maka upaya-upaya sistematis dan terprogram hendaknya terus dilakukan untuk mencapai kehidupan masyarakat yang menggemari dan melakukan aktivitas olahraga.

Bangsa yang gemar berolahraga akan menjadi bangsa yang sehat, berkarakter, dan akan melahirkan bibit yang berprestasi. Sebab dari masyarakat olahraga akan muncul bibit-bibit unggul yang telah terlatih. Selain untuk prestasi, hidupnya aktivitas olahraga di masyarakat juga akan dapat membentuk karakter bangsa seperti yang dulu pernah didengung-dengungkan Bung Karno. Banyak bangsa di dunia, seperti China, Korea, dan negara-negara Eropa, menggunakan olahraga untuk membentuk karakter bangsanya.

Jiwa sportivitas, nilai-nilai kejujuran, keuletan, semangat baja, dan pantang menyerah yang ada dalam kegiatan olahraga memang sangat pas untuk membentuk karakter bangsa. Masyarakat yang memiliki karakter seperti itu akan sangat mudah

untuk berpartisipasi dan menjadi bagian penting untuk pembangunan bangsa secara keseluruhan.

Untuk itulah, pada masa krisis multidimensi yang kita alami ini, yang belum kunjung usai, peningkatan sarana keolahragaan menjadi lebih penting lagi artinya. Ini untuk menumbuhkan sifat-sifat sportifitas, keuletan dan sikap pantang menyerah di segenap lapisan masyarakat untuk berupaya mengatasi krisis yang masih melanda negara kita.

## **6. Kenakalan Remaja**

### **6.1 Penyebab Kenakalan Remaja**

Terjadinya kenakalan remaja biasanya disebabkan oleh faktor internal (faktor yang berasal dari remaja itu sendiri) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar).

#### **a) Faktor Internal**

- Krisis Identitas: perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja yang 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 kedua.
- Kontrol diri. yang lemah: 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.

#### **b) Faktor Eksternal**

- Lingkungan Keluarga: keadaan lingkungan keluarga yang menjadi sebab timbulnya kenakalan remaja seperti keluarga yang broken home, rumah tangga yang berantakan dapat disebabkan oleh kematian ayah atau ibunya, keluarga yang diliputi konflik keras, ekonomi keluarga yang kurang, semua ini merupakan sumber yang memicu terjadinya kenakalan remaja.

- Pengaruh dari lingkungan sekitar: bergaul dengan teman sebaya yang kurang baik dapat mempengaruhi perilaku dan watak remaja ke dalam hal yang negatif.
- Tempat pendidikan: kenakalan remaja yang sering terjadi di sekolah, seperti membolos pada saat jam pelajaran, sering melanggar peraturan sekolah.

## **6.2 Akibat dari Kenakalan Remaja**

a) Bagi diri remaja itu sendiri: Dapat berdampak merugikan diri sendiri baik fisik maupun mental, walaupun perbuatan itu dapat memberikan suatu kenikmatan akan tetapi hanya sesaat. Dampak bagi fisik yaitu seringnya terserang berbagai penyakit karena gaya hidup yang tidak teratur.

b) Bagi keluarga: apabila remaja selaku anak dalam keluarga berkelakuan menyimpang dari ajaran agama, akan berakibat pada ketidakharmonisan dalam keluarga dan putusnya komunikasi antara orang tua dan anak. Tentunya hal tersebut tidak baik karena dapat mengakibatkan remaja sering keluar rumah serta menghabiskan waktunya bersama teman-temannya untuk bersenang-senang seperti meminum minuman keras atau bahkan mengkonsumsi narkoba. Hingga pada akhirnya, keluarga akan merasa malu dan kecewa atas apa yang dilakukan oleh remaja tersebut. Hal tersebut dilakukan oleh remaja untuk melampiaskan rasa kekecewaan terhadap yang terjadi pada keluarganya.

c) Bagi lingkungan masyarakat: apabila remaja berbuat kesalahan dalam kehidupan masyarakat, dampaknya akan buruk bagi dirinya juga keluarganya. Masyarakat akan menganggap bahwa remaja itu membuat keonaran atau mengganggu ketentraman masyarakat.

## **B. Pusat Kegiatan Remaja**

### **1. Definisi Pusat Kegiatan Remaja**

Pusat Remaja didefinisikan sebagai tempat pendidikan sosial bagi remaja berusia 10—21 tahun agar termotivasi untuk menemukan jati diri mereka melalui partisipasi dalam berbagai kegiatan yang sesuai dengan usianya. Dalam referensi lain pusat remaja (youth centre) juga diartikan sebagai fasilitas yang disediakan bagi seluruh komunitas dengan berbagai latar belakang untuk membangun generasi muda. Dari kedua definisi tersebut ada persamaan yang dapat disimpulkan yaitu bahwa youth centre adalah fasilitas bagi remaja dan ditujukan untuk membina remaja (www.youthcentre.org.au, 14 September 2010).

Sebagai wadah pusat remaja bermain, membaca, serta mempelajari berbagai kemampuan/ketrampilan baru bagi remaja sekaligus sebagai tempat bersosialisasi yang digunakan di luar jam sekolah (Snyder, 1984). Tujuannya agar remaja senantiasa aktif dalam kegiatan-kegiatan positif, sehingga mereka tidak banyak turun ke jalan. Tak bisa dipungkiri, kegiatan sederhana olahraga pun bisa menjadi sarana untuk mencegah remaja dari berbagai kegiatan negatif.

### **2. Jenis-Jenis Pusat Kegiatan Remaja**

Pusat Kegiatan Remaja (Youth Centre) dapat diklasifikasikan berdasarkan:

#### a) Tujuan Pendirian

Pusat Remaja ditinjau dari tujuan pendirinya terbagi menjadi dua yaitu sebagai fasilitas pembinaan yang preventif dan kuratif.

- Preventif: Pusat Remaja yang didirikan sebagai upaya pembinaan remaja untuk mencegah kenakalan
- Kuratif : Pusat Remaja yang didirikan sebagai upaya pembinaan untuk menyembuhkan kenakalan pada remaja

#### b) Tipe Pengelompokan

- Ideologi
- Lokasi
- Budaya

c) Tipe Keanggotaan

Keanggotaan Pusat Remaja dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Pusat Kegiatan Remaja yang beranggotakan individu
- Pusat Kegiatan Remaja yang beranggotakan kelompok
- Pusat Kegiatan Remaja yang beranggotakan komunitas

### 3. Fungsi-fungsi Pusat Kegiatan Remaja

a) Klub Penelitian

Klub ini merupakan sebuah klub yang menyediakan program dan sumber ilmu pengetahuan sains bagi remaja yang tertarik pada bidang ini. Secara umum tujuan klub ini adalah memberikan wadah bagi pelajar untuk mengeksplorasi ilmu sains diluar pembelajaran sekolah dan mengaplikasikannya dalam hal yang sederhana.

Kegiatan yang dilakukan anggota klub antara lain diskusi, penelitian didalam laboratorium dan seminar. Dalam klub ini setiap anggota dapat meng up-date informasi terbaru dalam bidang sains. Selain itu dibuka pula kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan sampingan dari lulusan akademi atau pembicara seminar. Terkadang dilakukan pula kegiatan temporal berupa penelitian di alam atau diluar laboratorium. Kegiatan penelitian yang dilakukan dalam klub sangat beragam, secara umum pembagian bidang penelitian yang dilakukan adalah Fisika (penelitian yang berkaitan dengan alam, Biologi (penelitian yang berkaitan dengan makhluk hidup), Kimia (penelitian yang berkaitan dengan bahan). Meski bidang yang dipelajari adalah sains, namun dalam klub ini penelitian sederhana dijadikan sebuah humor sehingga tidak membosankan dan menarik minat (*Rekta Deskarina, 2011, Tugas akhir, Pusat Remaja di Surakarta, Arsitektur UNS*).

b) Klub Seni

Klub seni merupakan wadah komunitas pecinta seni mengembangkan ide kreatifnya dalam berbagai bidang seni. Kegiatan yang dilakukan dalam klub

seni terbagi menjadi beberapa hal yakni eksplorasi di bidang seni tari, seni musik, seni panggung, dan pameran.

c) Klub Olahraga

Klub ini merupakan perkumpulan remaja yang memiliki ketertarikan pada kegiatan olahraga. Klub olahraga sendiri diwadahi dalam sebuah pusat olahraga yakni suatu tempat yang menyediakan berbagai macam fasilitas fisik maupun non-fisik untuk berbagai macam kegiatan olahraga. (Shadeq Mohammad, 2004, Tugas Akhir, Sport Facilities, Arsitektur ITB).

Kegiatan yang ada dalam klub olahraga secara umum dapat dikategorikan menjadi beberapa yaitu:

- Olahraga Permainan: olahraga yang bersifat hiburan, seperti bilyard, jackpot, bowling, sepatu roda, skateboard
- Olahraga teknis: olahraga yang bersifat teknis, seperti tenis, golf, volley, bulutangkis, bola basket, squash
- Olahraga kebugaran: olahraga yang bersifat santai untuk kebugaran dan mengembalikan stamina tubuh, seperti fitness, senam kebugaran, meditasi, yoga, dan renang
- Olahraga khusus: olahraga yang dilakukan di alam bebas dengan tingkat resiko yang tinggi atau petualangan (land sport, water sport, dan aero sport).

## **C. Tinjauan Umum Arsitektur Hijau**

### **1. Definisi Arsitektur Hijau**

Arsitektur hijau merupakan arsitektur yang mencakup lingkungan sekitar serta berpatokan kepedulian mengenai pemeliharaan atau perlindungan terhadap lingkungan di dunia dengan menggunakan terhadap energy efficient (efisiensi energi), (sustainable concept) konsep berkelanjutan, serta holistic application (penerapan holistik) (Muhajjalin dan Satwikasari, 2020). . Arsitektur hijau juga merupakan sebuah konsep yang mempelajari berkelanjutan, maksudnya adalah arsitektur hijau mengurangi pemakaian sumber energi yang tidak dapat diperbaharui dengan tujuan agar tidak cepat

habis pakai dan menjamin untuk generasi yang akan datang agar bisa merasakan juga (Afifah, Anisa, & Hakim, 2018). Arsitektur hijau merupakan sebuah pengenalan awal dalam merencanakan arsitektur dengan meminimalisir dampak buruk terhadap kesehatan manusia maupun lingkungan sekitarnya, sehingga memiliki tujuan utama seperti menciptakan eco desain, kepedulian terhadap lingkungan, menciptakan arsitektur yang alami serta arsitektur yang berkelanjutan (Rusadi, Purwatiang, & Satwikasari, 2019). Oleh karena itu arsitektur hijau disimpulkan bahwa arsitektur hijau merupakan salah satu konsep yang lebih memanfaatkan sumber daya alam dibanding sumber daya buatan, hal ini mengingatkan kesadaran kita akan dampak-dampak yang ditimbulkan jika terus-menerus menggunakan sumber energi buatan terhadap manusia maupun bangunan itu sendiri.

Seperti halnya pada efek rumah kaca yang dapat mengakibatkan perubahan iklim yang ekstrim, terganggunya ekologis, bahkan terjadinya suhu yang meningkat. Sehingga arsitektur hijau dapat menerapkan untuk mengembangkan efisiensi penggunaan energi dan air, serta penggunaan material-material yang mereduksi pengaruh bangunan dengan manusia terhadap kesehatan (Henriyanto, 2016). Sehingga arsitektur hijau menjadi langkah untuk merancang suatu bangunan, baik itu kawasan maupun perkotaan yang tidak berdampak terhadap meningkatnya gas rumah kaca di atmosfer, dan memikirkan bagaimana merancang bangunan dengan meminimalisir energi fosil, produksi CO<sub>2</sub>, serta berupaya untuk merancang bangunan dengan mencegah dampak negatif atau seminimal mungkin terhadap lingkungan sekitar (Karyono, 2010).

Menurut UIA (International Union of Architect) pada Deklarasi Copenhagen yang dilaksanakan pada 7 Desember 2009, menyebutkan bahwa konsep desain arsitektur yang berkelanjutan ini didefinisikan ke dalam 9 butir, di antaranya adalah sebagai berikut.

- Konsep arsitektur berkelanjutan dimulai dari tahapan awal proyek dan pelibatan komitmen seluruh pihak, baik itu klien, desainer, insinyur, pemerintah, kontraktor, pemilik, pengguna, maupun komunitas/ masyarakat di sekitar lokasi pembangunan

- Mengintegrasikan aspek konstruksi dan penggunaannya berdasarkan Full Life Cycle Analysis and Management (analisa dan manajemen dari daur hidup bangunan)
- Harus mengoptimalkan efisiensi melalui desain. Setiap penggunaan energi terbarukan, teknologi modern dan ramah lingkungan harus diintegrasikan dalam praktik penyusunan konsep proyek
- Harus menyadari bahwa proyek-proyek arsitektur dan perencanaan merupakan sistem interaktif yang kompleks dan terkait dengan lingkungan sekitar yang lebih luas dan mencakup warisan sejarah, kebudayaan, dan nilai-nilai sosial masyarakatnya
- Harus mencari material bangunan yang sehat (healthy materials) untuk menciptakan bangunan yang sehat, tata guna lahan yang tepat, dan kesan estetik yang menginspirasi, meyakinkan, dan memuliakan
- Harus bertujuan mengurangi carbon imprints (jejak karbon), penggunaan material berbahaya dan dampak kegiatan manusia, khususnya dalam lingkup lingkungan binaan terhadap lingkungan
- Harus mengusahakan dan meningkatkan kualitas hidup, mempromosikan kesetaraan baik lokal maupun global, memajukan kesejahteraan ekonomi, serta menyediakan kesempatan untuk kegiatan bersama masyarakat (pemberdayaan masyarakat)
- Sistem desa-kota yang terintegrasi, saling terkait untuk keberlangsungan hidup (air bersih, udara, makanan, tempat tinggal, pekerjaan, pendidikan, kesehatan, kebudayaan, dan lainnya)
- Mendukung keberagaman budaya sebagai sumber pertukaran, penemuan, dan kreativitas

Pada intinya arah dari arsitektur berkelanjutan ini adalah untuk memastikan bahwa tindakan dan keputusan yang kita ambil saat ini tidak menghalangi peluang generasi mendatang, serta memberi kontribusi positif untuk lingkungan sosial di dalamnya.



Gambar 1. Ilustrasi Penerapan Konsep Arsitektur Hijau

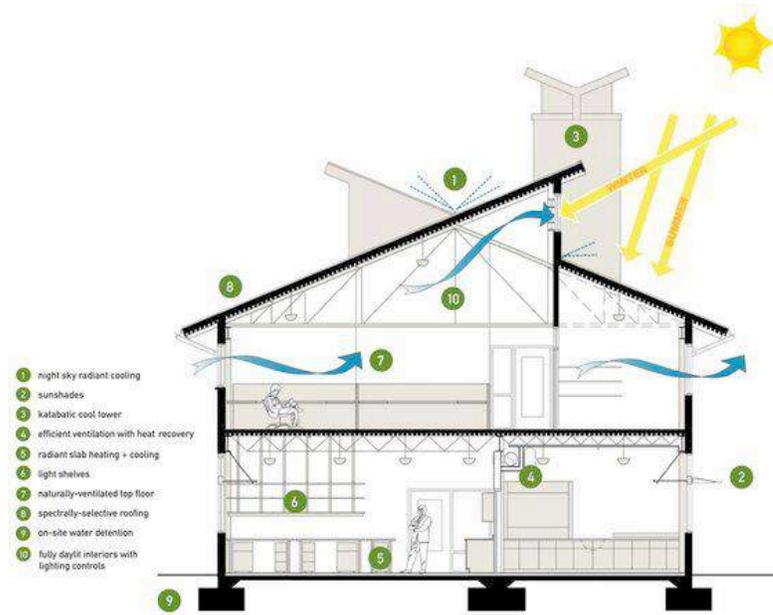
Sumber: *ide.grid.id*

## 2. Prinsip-Prinsip Arsitektur Hijau

Prinsip-prinsip Arsitektur Hijau menurut Brenda dan Robert Vale, 1991, *Green Architecture Design for Sustainable Future*:

### a. *Conserving Energy* (Hemat Energi)

Pada arsitektur hijau, pemanfaatan energi secara baik dan benar menjadi prinsip utama. Bangunan yang baik harus memperhatikan pemakaian energi sebelum dan sesudah bangunan dibangun. Desain bangunan harus mampu memodifikasi iklim dan dibuat beradaptasi dengan lingkungan bukan merubah kondisi lingkungan yang ada. Berikut ini desain bangunan yang menghemat energi:



Gambar 2. Ilustrasi Penerapan Konsep *Conserving Energy*

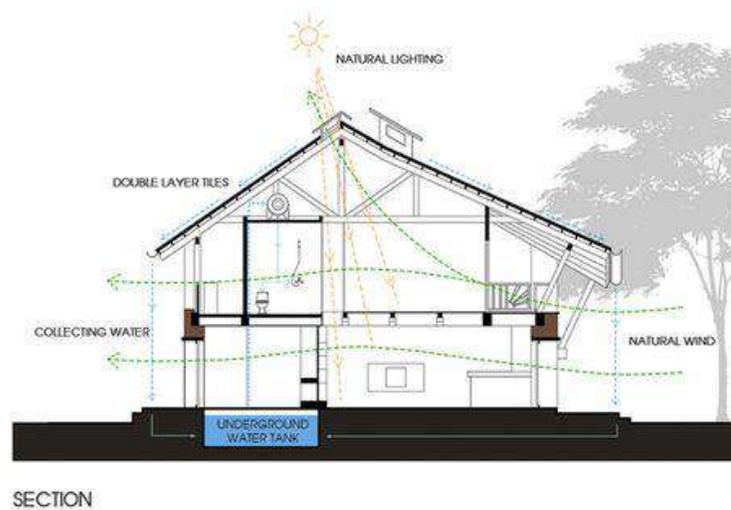
Sumber: Carbon (2021) (<http://www.carboun.com/sustainable-design/a-california-building-revives-traditional-middle-eastern-designs/>)

- Bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan dan menghemat energi listrik.
- Memanfaatkan energi matahari yang terpancar dalam bentuk energi thermal sebagai sumber listrik dengan menggunakan alat Photovaltai yang diletakkan di atas atap. Sedangkan atap dibuat miring dari atas ke bawah menuju dinding timur-barat atau sejajar dengan arah peredaran matahari untuk mendapatkan sinar matahari yang maksimal
- Memasang lampu listrik hanya pada bagian yang intensitasnya rendah. Selain itu juga menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu.
- Mengecat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.
- Bangunan tidak menggunakan pemanas buatan, semua pemanas dihasilkan oleh penghuni dan cahaya matahari yang masuk melalui lubang ventilasi.
- Meminimalkan penggunaan energi untuk alat pendingin (AC) dan lift

b. *Working with Climate* (memanfaatkan kondisi dan sumber energi alami)

Pendekatan green architecture bangunan beradaptasi dengan lingkungannya, hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim dan lingkungan sekitar ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan, misalnya dengan cara:

- Orientasi bangunan terhadap sinar matahari
- Menggunakan sistem air pump dan cross ventilation untuk mendistribusikan udara yang bersih dan sejuk ke dalam ruangan.
- Menggunakan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim.
- Menggunakan jendela dan atap yang sebagian bisa dibuka dan ditutup untuk mendapatkan cahaya dan penghawaan yang sesuai kebutuhan.



Gambar 3. Ilustrasi Konsep *Working with Climate*

Sumber: <https://www.archdaily.com/homestay-and-community-house-1-plus-1-2-architects-section>

c. *Respect for Site* (Menanggapi keadaan tapak pada bangunan)

Perencanaan mengacu pada interaksi antar bangunan dan tapaknya. Hal ini bertujuan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar, dengan cara sebagai berikut:

- Mempertahankan kondisi tapak dengan membuat desain yang mengikuti bentuk tapak yang ada.
  - Luas permukaan dasar bangunan yang kecil, yaitu pertimbangan mendesain bangunan secara vertikal.
  - Menggunakan material lokal dan material yang tidak merusak lingkungan.
- d. *Respect for Use* (memperhatikan pengguna bangunan)
- Antara pemakai dan green architecture mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan green architecture harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.
- e. *Limiting New Resources* (meminimalkan Sumber Daya Baru)
- Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan kembali untuk membentuk tatanan arsitektur lainnya.
- f. *Holistic*
- Memiliki pengertian mendesain bangunan dengan menerapkan 5 poin di atas menjadi satu dalam proses perancangan. Prinsip-prinsip green architecture pada dasarnya tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan satu sama lain. Tentu secara parsial akan lebih mudah menerapkan prinsip-prinsip tersebut. Oleh karena itu, sebanyak mungkin dapat mengaplikasikan *green architecture* yang ada secara keseluruhan sesuai potensi yang ada di dalam site.

### **3. Penerapan Aspek Arsitektur Hijau Dari Segi Desain Bangunan**

#### a. Bentuk dan Orientasi Bangunan

Arah orientasi bangunan sebaiknya tidak menghadap ke arah barat dikarenakan cahaya pada sore hari lebih bersifat panas dan meylaukan.

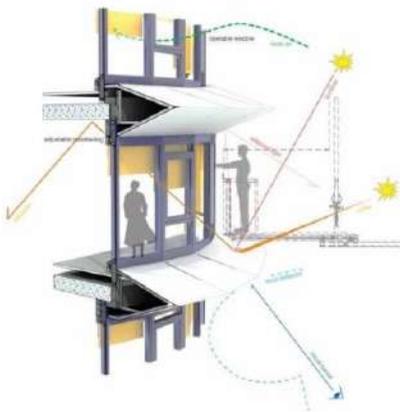


Gambar 4. Ilustrasi Analisis Bentuk dan Orientasi Bangunan

Sumber: <https://www.archdaily.com/909456/3500-millimetre-house-ago-architects/5c3d854808a5e5810c000012-3500-millimetre-house-ago-architects-climate-diagram>

b. *Shading dan Reflektor*

*Shading light shelf* bermanfaat mengurangi panas yang masuk ke dalam bangunan namun tetap memasukan cahaya dengan efisien. Dengan *light shelf*, cahaya yang masuk kedalam bangunan dipantulkan ke ceiling. Panjang shading pada sisi luar *light shelf* ditentukan sehingga sinar matahari tidak menyilaukan aktifitas manusia di dalamnya. Cahaya yang masuk dan dipantulkan ke ceiling tidak akan menyilaukan namun tetap mampu memberikan cahaya yang cukup.



Gambar 5. Ilustrasi Penerapan Shading dan Reflektor

Sumber: <https://www.archdaily.com/130671/eea-tax-office-unstudio/unstudiodiagram>

Sistem penerangan dalam bangunan menggunakan intelegent lighting system yang dikendalikan oleh main control panel sehingga nyala lampu dimatikan secara otomatis oleh motion sensor & lux sensor. Dengan begitu, penghematan energi dari penerangan ruang akan mudah dilakukan.

c. *Water Recycling System*

*Water Recycling System* berfungsi untuk mengolah air kotor dan air bekas sehingga dapat digunakan kembali untuk keperluan flushing toilet ataupun sistem penyiraman tanaman. Dengan sistem ini, penggunaan air bersih dapat dihemat dan menjadi salah satu aspek penting untuk menunjang konsep green building.

d. *Green Roof*

*Green Roof* merupakan layer atau lapisan struktur konstruksi hijau yang terdiri dari media pertumbuhan/tanah dan media tanaman diatas sebuah bangunan.



Gambar 6. Ilustrasi Penerapan *Green Roof*

Sumber: <http://www.ecosnippets.com/environmental/the-future-living-house/>

#### **4. Standarisasi Perancangan Bangunan Arsitektur Hijau**

Prinsip perwujudan bangunan/arsitektur hijau adalah harus hemat dalam penggunaan energi dan sumber daya alam. Mengikuti jejak beberapa negara yang telah merumuskan kriteria dan standar pengukuran bangunan hijau, maka pada tahun 2009 di Indonesia dibentuk Lembaga *Green Building Council* Indonesia (GBCI) sebagai lembaga non pemerintah. GBCI tercatat sebagai anggota dari *World Green Building Council* yang berpusat di Kanada. Penyusunan sistem rating oleh GBCI dilakukan untuk dua kategori utama bangunanyaitu Bangunan Baru (*New Building*) dan Bangunan Eksisting (*Existing Building*). Untuk bangunan baru sudah tersusun sistem rating-nya, sedangkan untuk bangunan eksisting sedang dalam tahap diseminasi, yang diluncurkan pada April 2011. *GreenShip* bersifat khas Indonesia seperti halnya perangkat penilaian di setiap negara yang selalu mengakomodasi kepentingan local setempat. Program sertifikasi *GreenShip* diselenggarakan oleh Komisi Rating GBCI secara kredibel, akuntabel dan penuh integritas. *GreenShip* sebagai sebuah sistem rating terbagi atas enam aspek yang terdiri dari:

- Tepat Guna Lahan (*Appropriate Site Development/ASD*)
- Efisiensi Energi & Refrigeran (*Energy Efficiency & Refrigerant/EER*)
- Konservasi Air (*Water Conservation/WAC*)
- Sumber & Siklus Material (*Material Resources & Cycle/MRC*)
- Kualitas Udara & Kenyamanan Udara (*Indoor Air Health & Comfort/IHC*)
- Manajemen Lingkungan Bangunan (*Building & Environment Management*)

#### **5. Kebijakan Terkait Arsitektur Hijau**

Beberapa peraturan perundangan telah disusun untuk menunjang penerapan bangunan dengan konsep Arsitektur Hijau antara lain:

- a. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 02 Tahun 2015 Tentang Bangunan Gedung Hijau
- b. UU No. 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung
- c. UU No. 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang
- d. UU No. 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup

- e. Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor 33 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyusunan Aksi Adaptasi Perubahan Iklim
- f. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 05 Tahun 2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau
- g. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05 Tahun 2008 Tentang Rencana Aksi Nasional Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim Tahun 2012-2020

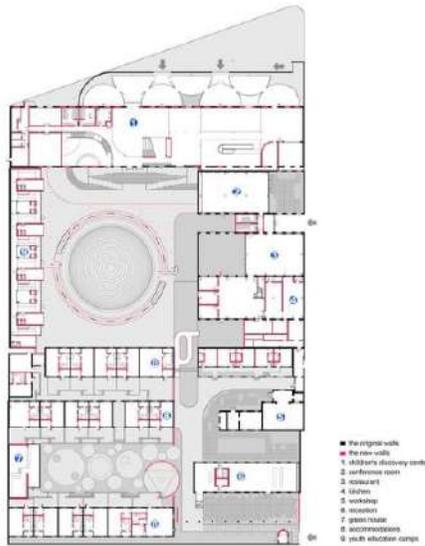
#### **D. Studi Banding**

Studi banding dilakukan dalam rangka memperkaya referensi yang mendukung perancangan. Obyek studi banding diambil dari bangunan dengan fungsi serupa diantaranya:

##### **1. *The Youth Activity Center, Beijing, China***

*The Youth Activity Center* atau Pusat Kegiatan Pemuda ini merupakan hasil dari revitalisasi kompleks bangunan yang sebelumnya dipergunakan sebagai pabrik. Lokasi proyek awalnya adalah pabrik pembuatan garmen seluas 5.000 meter persegi di Kota Beizhuang.

Kompleks bangunan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian utara dan bagian selatan. Berdasarkan skala dan karakteristik struktur bangunan yang ada, kami menetapkan pusat penemuan anak, aula multifungsi, restoran, dan fungsi lain yang membutuhkan ruang bentang besar di zona utara, sedangkan area selatan digunakan kembali untuk akomodasi.



Gambar 7. *Floor Plan The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/architects-plus-moguang-studio-funcational-plan>

Antara halaman utara dan selatan, kompleks ini memanfaatkan perbedaan ketinggian yang ada untuk menciptakan pemandangan seperti air yang mengalir, di mana paviliun seperti kapsul dimasukkan untuk menghubungkan akomodasi, restoran, dan halaman utara. Kompleks ini juga dikelilingi oleh jalan jalan setapak yang berguna sebagai jalur sirkulasi ke tiap tiap bangunan. Kompleks Youth center ini dibagi menjadi beberapa area utama yaitu, area bermain, area belajar, area penginapan, dan area servis



Gambar 8. *The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/-architects-plus-moguang-studio-photo>

- **Area bermain**

Area bermain di desain dengan bentuk geometric untuk menghadirkan rasa bermain dan menjelajah bagi penggunanya. Area ini juga memiliki jalan setapak yang terbuat dari plat besi untuk menghadirkan aksen yang berbeda dengan bangunan disekelilingnya. Area bermain ini memiliki beberapa fasilitas seperti taman bermain, trampoline, ayunan, seluncuran dan kolam air.

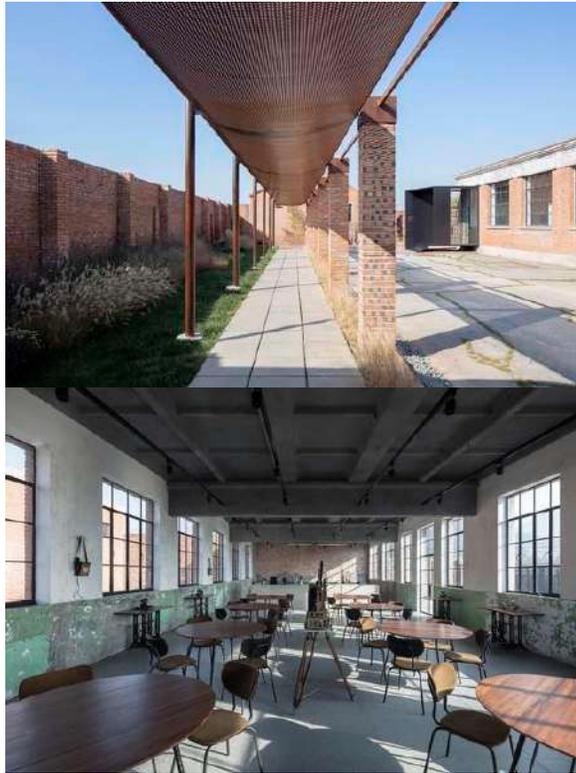


Gambar 9. Area Bermain *The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/the-youth-activity-center-old-garment-factory-renovation-rede-architects-plus-moguang-studio-photo>

- **Area servis**

Area servis terletak dibagian utara kompleks, area ini terdiri dari loby utama, area restaurant, kamar mandi



Gambar 10. Area Servis *The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/the-youth-activity-center-old-garment-factory-renovation-rede-architects-plus-moguang-studio-photo>

- **Area belajar**

Area belajar memiliki beberapa fasilitas seperti beberapa ruangan belajar yang memiliki beberapa meja dan kursi di dalamnya, ruangan seminar yang digunakan untuk skala pengguna yang lebih banyak.



Gambar 11. Area Belajar *The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/the-youth-activity-center-old-garment-factory-renovation-rede-architects-plus-moguang-studio-photo>

- **Area Penginapan**

Terdapat beberapa kamar dengan tipe tipe yang berbeda, yang diperuntukkan untuk para pengunjung yang ingin melakukan aktivitas dalam skala besar.





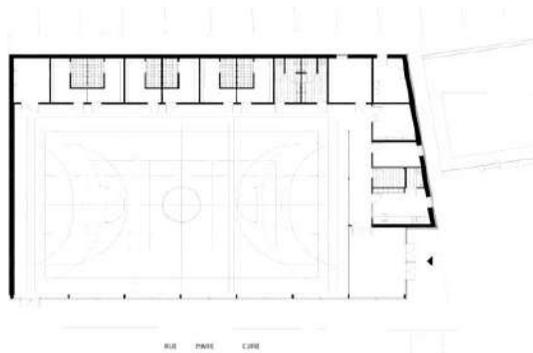
Gambar 12. Area Penginapan *The Youth Activity Center*, Beijing, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/the-youth-activity-center-old-garment-factory-renovation-rede-architects-plus-moguang-studio-photo>

Pabrik tua yang telah direnovasi menjadi *The Youth Center Activity* di Miyun, Beijing China ini menjadi salah satu tempat untuk mengakomodasi visi dan harapan untuk pertumbuhan anak-anak di lingkungan sekitar kompleks. Interaksi dari para pengunjung dan keluarga yang datang ke sini diharapkan dapat membangkitkan potensi kehidupan di ruang baru. Struktur spasial yang beragam dan terbuka memungkinkan lebih banyak kemungkinan untuk penggunaan selanjutnya, yang selalu berkembang seiring waktu.

## **2. Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis**

Asnieres-sur-Seine School Gymnasium didirikan di atas lahan lebar 30m dan panjang 250m, lokasi situs ini berada di depan jalur rel kereta api di daerah perkotaan Kota Paris. Tantangan perkotaan adalah mengembangkan proyek yang koheren pada skala situs dengan menggunakan fitur-fitur ini. Terobosan menjadi pemersatu, penghubung kuat antara gimnasium dan taman bermain luar ruangan.



Gambar 13. Floor Plan Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/asnieres-sur-seine-school-gymnasium-ateliers-oss-architectes-plan>

Gedung olahraga ini didesain agar terlihat homogen secara visual dengan lingkungan perkotaan yang mengelilinginya, terletak di sepanjang jalan, menciptakan hubungan visual yang kuat antara kota dan gimnasium. Gimnasium ini memiliki beberapa ruang ganti, fasilitas dan ruang tambahan lainnya.

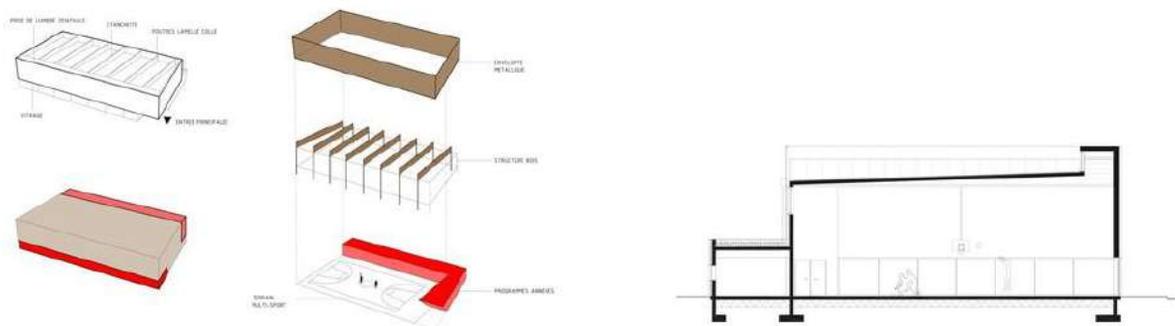
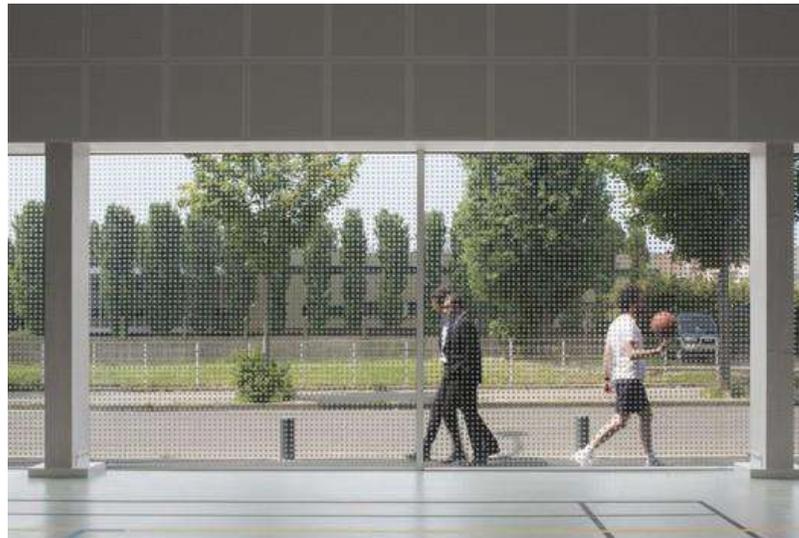




Gambar 14. Area Olahraga Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/asnieres-sur-seine-school-gymnasium-ateliers-0-s-architectes-plan>

Berada tepat di samping jalur kereta api, gimnasium ini didesain memiliki banyak bukaan ditiap sisinya, yang bertujuan sebagai penghawaan alami dan tempat masuknya cahaya alam, sekaligus untuk menunjukkan aktivitas yang terjadi didalam gimnasium secara tidak langsung. Fasad jalan terdiri dari dua tingkat: tingkat rendah kaca yang menghidupkan jalan pada skala pejalan kaki, dan tingkat masif tinggi yang terdiri dari panel berlubang logam yang menonjolkan bangunan dengan lampu vertikal.



Gambar 15. Struktur bangunan Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/asnieres-sur-seine-school-gymnasium-ateliers-0-s-architectes-photo>

Strukturnya terbuat dari kerangka kayu yang bersandar di atas ruang bawah tanah beton di sepanjang rel kereta api. Balok kayu laminasi tinggi muncul di atap, memberi ritme dan kedalaman. Proyek Gymnasium ini menjadi jawaban sederhana untuk masalah pembangunan berkelanjutan di dalam konteks perkotaan tertentu.

### 3. *Cultural centre, Nevers, Prancis*

*Cultural Centre* (Pusat Kebudayaan) Terletak di tengah distrik Kota Nevers, Pusat Kebudayaan ini adalah fasilitas umum yang terbuka untuk lingkungan tersebut, yang akan menjadi tuan rumah bagi organisasi local. Bangunan Pusat Kebudayaan ini dikembangkan sesuai dengan identitas distrik Kota Nevers. Lokasi bangunan dikonfigurasi sesuai dengan kebutuhan dan peraturan ruang public, dikelilingi oleh Jalan Lyauteyto di utara, perumahan yang di sisi selatan, barat, dan timur.



Gambar 16. Cultural Centre, Nevers, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/cultural-center-in-nevers-ateliers-o-s-architectes-image>

Bangunan Pusat Kebudayaan ini memiliki beberapa fasilitas untuk para pengunjung, terkhususnya anak-anak muda di lingkungan tersebut, antara lain:

- Ruang serbaguna (pertunjukan dan konser) dengan kapasitas 220 kursi
- Aula dansa
- Ruang kerja dan rapat
- Struktur pendidikan penitipan anak



Gambar 17. Ruang Serbaguna *Cultural Centre*, Nevers, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/cultural-center-in-nevers-ateliers-o-s-architectes-photo>

Posisi strategis dari Pusat Kebudayaan ini menjadi salah satu alasan bangunan itu dirancang dan dibangun berdasarkan dua prinsip: kepadatan dan kemurahan hati untuk kota dan untuk pengguna. Sebuah persegi dibuat di depan

gedung. Ruang conviviality dan pertemuan, itu memanjat proyek dengan tangga terbuka lebar, seperti sebuah agora menghadap lingkungan.

Aula tinggi ganda lebar menyediakan akses ke lantai dasar dan lantai dua. Di lantai dasar terletak Ruang Serbaguna, ruang penitipan anak dan ruang kerja yang mendapatkan cahaya alami dari bukaan patio disekitar teras tengah. Terkait dengan tangga luar, tangga terbuka mengarah ke tingkat atas yang berfungsi sebagai host ruang dansa dan ruang pertemuan.



Gambar 18. Floor Plan *Cultural Centre*, Nevers, Prancis

Sumber: <https://www.archdaily.com/cultural-center-in-nevers-ateliers-o-s-architectes-image>

Teras pribadi dapat diakses oleh pengguna organisasi lokal. Kerangka bangunan beton ditutupi oleh lengkungan kayu, dimaksudkan untuk membuat lingkungan ramah dalam lingkungan yang sulit.

#### **4. Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China**

Pusat pemuda dan budaya ini terletak di Beidaihe, kota tepi pantai dengan nilai sejarah dan budaya yang luar biasa. Seluruh bangunan dikelilingi oleh alam, terlindung dari kebisingan dan kekacauan kota. Bangunan seluas 2.700meter persegi ini memiliki berbagai kebutuhan fungsional: teater, galeri, ruang aktivitas,

ruang DIY, kafe, bar buku, aula multi-media, studio master, ruang VIP, dan sebagainya.

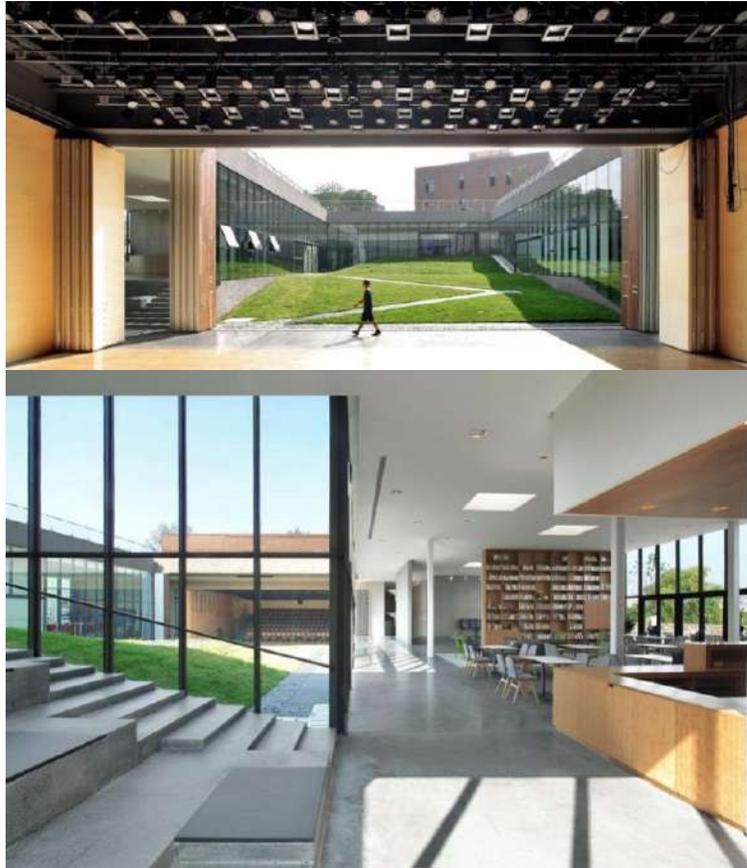


Gambar 19. *Floor Plan Gehua Youth and Cultural Centre*, Qindhuangdo, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/gehua-youth-and-cultural-center-open-architecture-plan>

Dengan tujuan memaksimalkan pelestarian alam di lokasi dan keragaman kualitas spasial, bangunan sepenuhnya menyatu dengan alam. Ruang dalam ruangan yang mengalir bebas sepenuhnya terhubung ke lanskap luar ruangan. Ruang yang sama dapat menjalankan fungsi yang berbeda untuk acara yang berbeda. Halaman tengah tidak hanya bagian dari lanskap sepanjang tahun tetapi juga merupakan perpanjangan dari teater untuk menjadi tempat pertunjukan penonton yang jauh lebih besar. Atapnya ditutupi dengan warna hijau dan berbagai

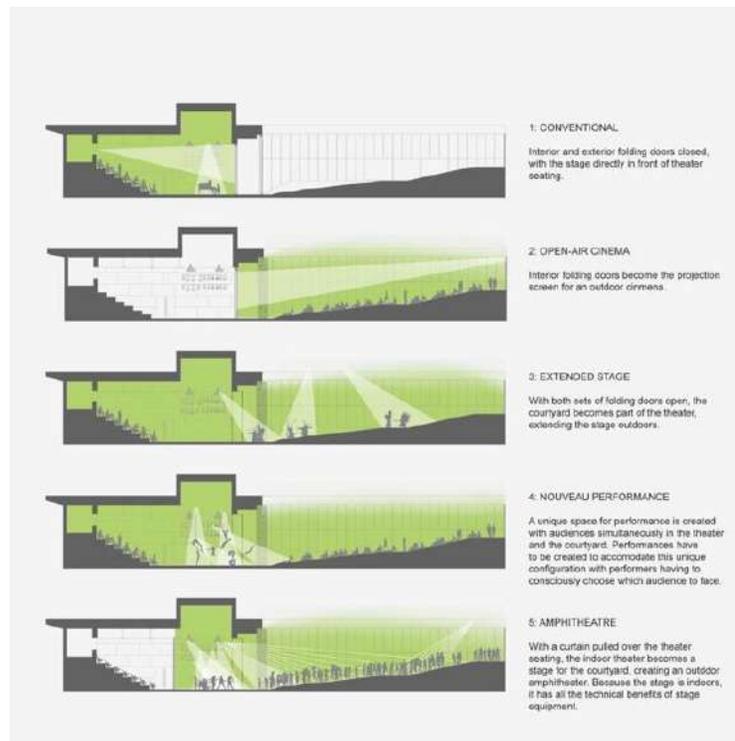
kegiatan luar ruangan yang sesuai, sehingga 100% lahan digunakan secara efektif, aspek penting dari operasi kamp.



Gambar 20. *Gehua Youth and Cultural Centre*, Qindhuangdo, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/gehua-youth-and-cultural-center-open-architecture-photo>

Meskipun teater relatif kecil dengan sekitar 120 kursi, teater ini dirancang dan dilengkapi untuk dapat menjadi tempat pertunjukan profesional berkualitas tinggi. Ketika kedua set pintu lipat di belakang panggung terbuka penuh, halaman tiba-tiba menjadi bagian dari teater, menciptakan kejutan menyenangkan yang mengubah teater kecil menjadi arena pertunjukan besar. Para pemain berakting dan menari di dalam dan di luar, mengambil elemen alam di luar sebagai bagian dari pertunjukan



Gambar 21. Potongan Ruang Teater *Gehua Youth and Cultural Centre*, Qindhuangdo, China

Sumber: <https://www.archdaily.com/gehua-youth-and-cultural-center-open-architecture-section>

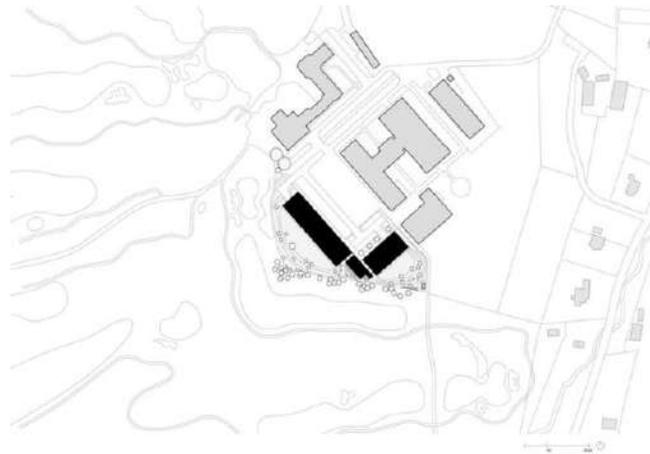
Penonton akan menikmati pengalaman teater yang sangat berbeda baik novel maupun tak terduga. Dikeseempatan lain, halaman yang menjulang di sepanjang lereng bisa menjadi auditorium yang ideal untuk pertunjukan dan bioskop terbuka.

Bangunan ini didanai oleh Beijing Gehua *Cultural Development Group*, dan akan menjadi basis Little Angle Action Fund di bawah *China Youth Foundation* untuk Pengalaman Perkemahan dan Pusat Pelatihan mereka. Ini juga berfungsi sebagai pusat budaya bagi komunitas lokal Beidaihe.

### 5. Tee House, Celadna, Czech Republic

Di tepi Timur Republik Ceko, dekat perbatasan Slovakia dan Polandia, desa Čeladná dikelilingi oleh pemandangan indah Pegunungan Beskydy. Čeladná telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dengan sejumlah bangunan penting, termasuk hotel dan spa tipe resor. Penambahan terbaru di kawasan tersebut adalah

proyek apartemen Tee House yang terletak di kompleks golf dan berkuda. Tujuan investor adalah untuk melengkapi tawaran layanan daerah ini dengan fasilitas akomodasi dan kebugaran.



Gambar 22. *Floor Plan Tee House, Celadna, Czech Republic*

Sumber: <https://www.archdaily.com/962095/tee-house-cmc-architects/60a6d42a7480a61e9c58b799-tee-house-cmc-architects-photo>

Bangunan baru dikonfigurasi dalam bentuk L dan berada di posisi perkiraan dari bekas bangunan utilitarian murni yang sebelumnya menempati situs tersebut. Bangunan Čeladná baru menghormati struktur asli dan divisi ortogonal tempat ini, dan konfigurasi perkotaan juga digunakan untuk meningkatkan pemandangan dari masing-masing tempat tinggal. Kamar-kamar di lantai tipikal memiliki loggia yang ditata dengan baik, yang merupakan elemen arsitektur khas pada fasad bangunan.



Gambar 23. Fasad *Tee House*, Celadna, Czech Republic  
Sumber: <https://www.archdaily.com/house-cmc-architects-photo>



Gambar 24. Kamar *Tee House*, Celadna, Czech Republic  
Sumber: <https://www.archdaily.com/tee-house-cmc-architects-photo>

Hal ini semakin dipertegas dengan kemunduran lantai basement, yang membuat volume utama bangunan menonjol. Bagian atas loteng bangunan dirancang sebagai ceruk, dengan atap lipat menjorok secara signifikan. Unsur arsitektur yang kuat secara visual pada bentuk atap dirancang untuk mencerminkan relief lanskap pegunungan di sekitarnya.



Gambar 25. *Section Tee House*, Celadna, Czech Republic

Sumber: <https://www.archdaily.com/house-cmc-architects-elevation-northwest>

Desain volumetrik bangunan ditekankan dengan upaya untuk menggunakan sesedikit mungkin bahan dan warna pada fasad bangunan. Konsep yang dimaksud dari potongan dan permukaan kayu, yang kontras dengan dasar fasad gelap, dicapai melalui palet bahan - larch Siberia, alucobond abu-abu tua, plester abu-abu tua, dan beton ekspos. Geometri murni bangunan menjadi bagian yang mencolok dari lanskap Beskydy di sekitarnya.

## **6. Kesimpulan Studi Banding**

Studi banding tema dan obyek tersebut merupakan komparasi dari landasan terhadap rancangan obyek dalam perancangan. Dari studi banding yang sudah dijelaskan dapat diambil ulang kelebihan dan keunggulan bangunan tersebut. Sedangkan kekurangannya dapat menjadi bahan evaluasi dari perancangan obyek, kemudian mencari solusi yang tepat. Sehingga nantinya perancangan obyek ini diharapkan akan menjadi lebih baik dan bermanfaat agar bangunan menjadi nyaman, aman, dan memiliki nilai spritual.

Tabel 1. Kesimpulan studi banding

	<i>The Youth Activity Center, Beijing, China</i>	<i>Asnieres-sur-Seine School Gymnasium, La Seine, Paris, Prancis</i>	<i>Cultural Centre, Nevers, Prancis</i>	<i>Gehua Youth and Cultural Centre, Qindhuangdo, China</i>	<i>Tee House, Celadna, Republik Ceko</i>
<b>Lokasi</b>	Terletak di Kota Beizhuang, China dengan luas kompleks 5.000 m persegi.	Terletak di Kota Paris, didirikan diatas lahan lebar 30m dan Panjang 250m.	Terletak di tengah distrik Kota Nevers, Bangunan berada di tengah tengah permukiman.	Terletak di Beidaihe, Qindhangdo, China, berdiri dilahan 2.700 m persegi.	Terletak di tepi timur Republik Ceko, Bangunan terletak di kompleks golf dan berkuda.
<b>Fasilitas Utama</b>	Kompleks Youth Centre ini memiliki ruang bermain, ruang belajar, dan penginapan.	Memiliki lapangan olahraga indoor yang multifungsi.	Memiliki ruang serbaguna, aula dansa, ruang kerja dan rapat.	Memiliki ruang teater, ruang galeri, aula multimedia, dan perpustakaan.	Menyediakan penginapan berupa apartement.
<b>Fasilitas Penunjang</b>	Memiliki cafetaria, taman bermain, kolam air, lavatory.	Memiliki ruang ganti, ruang pengelola, lavatory, ruang penyimpanan.	Memiliki fasilitas Pendidikan penitipan anak, cafetaria, balkon yang terhubung ke lantai dasar.	Memiliki cafetaria, taman yang berada ditengah bangunan, lavatory.	Terdapat restaurant, area gym, area parkir, lavatory.

<b>Kelebihan</b>	Masih mempertahankan struktur bangunan lama.	Desain bangunan yang terlihat homogen dengan lingkungan perkotaan.	Dibangun sesuai dengan kebutuhan dan peraturan ruang public di Kota Nevers.	Penataan dan perencanaan vegetasi yang baik sehingga membuat bangunan teduh dan jauh dari kebisingan.	Bentuk atap sengaja dirancang mengikuti bentuk pegunungan yang berada disekitar, dan penggunaan material alami membuat bangunan terlihat selaras dengan lingkungannya.
	Mengutamakan fungsi manusia dalam kenyamanan pengguna.	Pengunaan salah satu konsep arsitektur hijau dengan optimal	Menerapkan salah satu prinsip arsitektur hijau yaitu respect for user.	Pemanfaatan potensi alam sekitar secara maksimal, membuat bangunan ramah terhadap lingkungannya.	
<b>Kekurangan</b>	Luas yang besar membuat bangunan ini membutuhkan system pengawasan yang ekstra.	Berada tepat di jalur kereta api, membuat bangunan ini memiliki masalah pada tingkat kebisingannya.	Kurangnya pengaplikasian vegetasi pada kompleks bangunan.		Luasan yang besar membuat bangunan ini membutuhkan system pengawasan yang ekstra.
<b>Pengaplikasian Studi Banding</b>	Ruang belajar, penginapan, taman bermain. Mengutamakan fungsi manusia dalam kenyamanan pengguna.	Lapangan indoor dan penerapan konsep arsitektur hijau.	Ruang serbaguna dan aula. Menerapkan aplikasi hijau yaitu respect for user.	Ruang teater, ruang galeri, aula multimedia, dan perpustakaan. Penataan dan perencanaan vegetasi yang baik sehingga membuat bangunan teduh dan jauh dari kebisingan.	Parkir dan penginapan.