

PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

NUR LIZA AULINA

NIM. 160701122

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

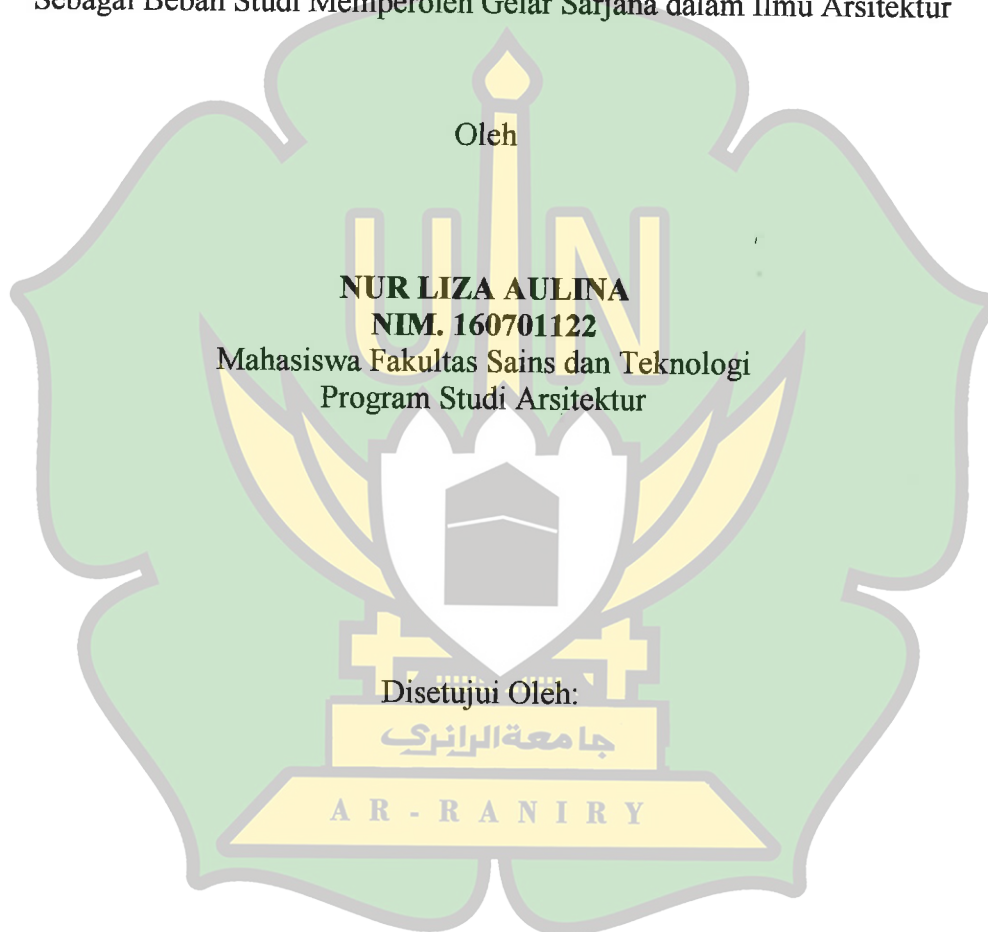


**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur



Pembimbing I

Henny Marlina, S.T., M.T
NIDN. 0111037303

Pembimbing II

Armia, S.T., M.Sc
NIDN. 1311118201

PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Dalam Ilmu
Arsitektur

Pada Hari / Tanggal

Rabu, 12 Januari 2022
10 Jumadil Akhir 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Henny Marlina, S.T., M.T

NIDN. 0111037303

Sekretaris

Armia, S.T., M.Sc

NIDN. 1311118201

Penguji I

Donny Arief Sumarto, S.T., M.T, IAI

NIDN. 1310048201

Penguji II

Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars

NIDN. 0028038902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd

NIDN. 2001066802

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan di Bawah ini :

Nama : Nur Liza Aulina
NIM : 160701122
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Gelanggang Remaja di Banda Aceh

Dengan ini Menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan :
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain:
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan narasumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 12 Januari 2022

Yang Menyatakan



Nur Liza Aulina

ABSTRAK

Nama : Nur Liza Aulina
NIM : 160701122
Program Studi/ Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi
Judul : Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh
Tanggal Sidang : 12 Januari 2022
Pembimbing I : Henny Marlina S.T., M.T
Pembimbing II : Armia S.T., M.Sc

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting pemerintah Kota Banda Aceh dalam membentuk peradaban dan kemajuan dari sebuah kota, dimana tidak hanya pendidikan formal saja yang menjadi pertimbangan namun juga pendidikan non-formal. Pendidikan non-formal ini sering menjadi persoalan bagi para pelajar yang notabennya berada dalam fase remaja. Pasalnya, sebagian besar sarana pendidikan yang mereka dapatkan hanya berasal dari sekolah (pendidikan formal) sehingga remaja tidak bisa menyalurkan hobi dan *passion* dibidang lain seperti seni, olahraga, sosial dan teknologi. Maka dari itu dibutuhkan suatu wadah terpusat serta terintegrasi untuk mewadahi dan mengembangkan hobi dan *passion* para remaja di Kota Banda Aceh. Wadah yang dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan remaja adalah Gelanggang Remaja, wadah ini nantinya diharapkan dapat diakses dan dimaksimalkan oleh para pemuda serta komunitas di Kota Banda Aceh yang dikenal sebagai *icon* remaja di kota tersebut. Serta pendekatan yang digunakan Neo-Vernakular sebagai upaya dalam mewujudkan dan mempertahankan ciri khas lingkungan setempat sebagai perwujudan bangunan yang memiliki unsur budaya karifan lokal dan dipadukan dengan konsep modern

Kata Kunci: Gelanggang Remaja, Arsitektur Neo-Vernakular

ABSTRACT

Education is one of the important factors for the Banda Aceh City government in shaping the civilization and progress of a city, where not only formal education is considered but also non-formal education. This non-formal education is often a problem for students who are actually in the adolescent phase. The reason is that most of the educational facilities they get only come from schools (formal education) so that teenagers cannot channel their hobbies and passions in other fields such as art, sports, social and technology. Therefore, a centralized and integrated platform is needed to accommodate and develop the hobbies and passions of teenagers in Banda Aceh City. The forum that can facilitate youth activities is the Youth Center. This forum is expected to be accessed and maximized by youth and communities in Banda Aceh City, which is known as a youth icon in the city. As well as the approach used by Neo-Vernacular as an effort to realize and maintain the characteristics of the local environment as the embodiment of buildings that have elements of local wisdom culture and are combined with modern concepts.

Keywords: Youth Center, Neo-Vernacular Architecture



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, Selanjutnya shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan kealam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar ini dengan judul **“PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DI BANDA ACEH”**. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Dengan Ketulusan hati yang sedalam-dalamnya penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Anwar dan ibunda Cut Rosnah yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Pada Kesempatan ini penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian penulisan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Rusydi, ST., M.Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Nurul Fakhriah, S.T., M.Arch selaku sekretaris dan penasehat akademik Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Henny Marlina, S.T., M.T dan Armia, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing, penulis berterimakasih atas segala ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
4. Bapak/Ibu dosen beserta para staff pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

5. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2016 yang merupakan teman seperjuangan saat di bangku perkuliahan. terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga pengerjaan laporan ini bisa selesai.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Laporan ini.

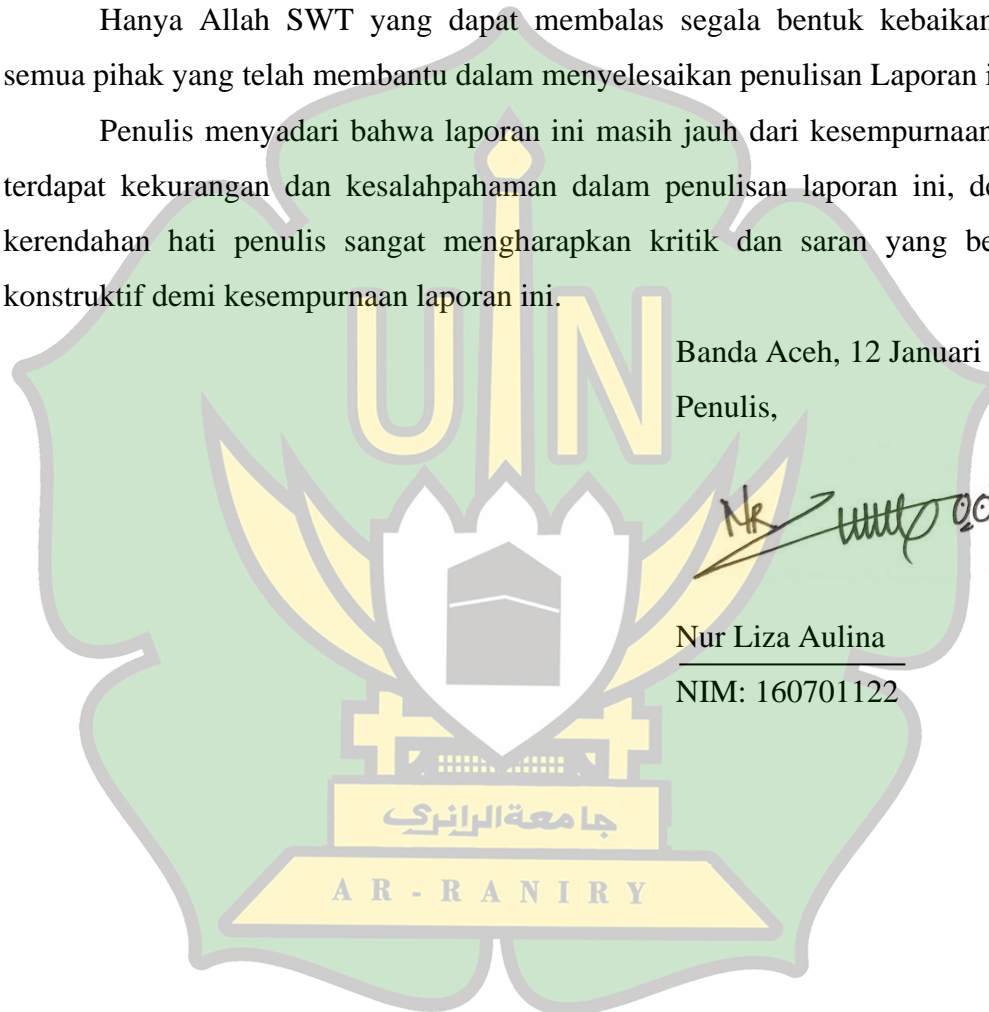
Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, bila terdapat kekurangan dan kesalahpahaman dalam penulisan laporan ini, dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi kesempurnaan laporan ini.

Banda Aceh, 12 Januari 2022

Penulis,


Nur Liza Aulina

NIM: 160701122



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	3
1.3 Identifikasi Masalah	4
1.4 Metode Pendekatan	4
1.5 Batasan Perancangan	5
1.6 Kerangka Berpikir	6
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	7
BAB II : DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan	8
2.1.1 Definisi Objek Rancangan	8
2.1.1.1 Remaja	9
2.1.1.2 Gelanggang Remaja	13
2.2 Tinjauan Khusus	16
2.2.1 Ketentuan Lokasi Untuk Gelanggang Remaja	16
2.2.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh	16
2.2.3 Penentuan Lokasi	18
2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis	24
2.3.1 Air Combat Command Youth Center	24
2.3.2 Gary Comer Youth Center	32
2.3.3 Zeimuls Latvia Youth Center	36

2.3.4	Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan	39
2.3.5	Kesimpulan Studi Banding Perancangan Sejenis	44
BAB III : ELOBORASI TEMA		45
3.1	Pengertian Tema	45
3.1.1	Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular	45
3.1.2	Ciri- Ciri Arsitektur Vernakular	46
3.1.3	Tinjauan Arsitektur Neo- Vernakular	48
3.2	Interpretasi Tema	49
3.3	Studi Banding Tema Sejenis	51
3.3.1	Museum Tsunami Aceh	51
3.3.2	Masjid Raya Mahligai, Padang	57
3.3.3	Istana Budaya/ National Theatre Malaysia	60
3.3.4	Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis	64
BAB IV : ANALISA		65
4.1	Analisa Kondisi Lingkungan	65
4.1.1	Lokasi	65
4.1.1.1	Kondisi Eksisting Tapak	66
4.1.1.2	Peraturan Setempat	66
4.1.1.3	Potensi Tapak	67
4.1.2	Analisa Tapak	70
4.2	Analisa Fungsional	79
4.2.1	Pengguna	79
4.2.2	Analisa Jumlah Pengguna	80
4.2.3	Organisasi Ruang	82
4.2.4	Besaran Ruang	83
BAB V : KONSEP PERANCANGAN		87
5.1	Konsep Dasar	87
5.2	Rencana Tapak	88

5.2.1	Zonasi Tapak	88
5.2.2	Tata Letak Massa	89
5.2.3	Sirkulasi dan Parkir.....	90
5.3	Konsep Bangunan	91
5.3.1	Gubahan Massa	91
5.3.2	Fasad Bangunan	92
5.3.3	Material Bangunan	92
5.4	Konsep Ruang Dalam	93
5.5	Konsep Lanskap	95
5.6	Konsep Struktur dan Kontruksi dan Utilitas	98
5.6.1	Struktur Pondasi	98
5.6.2	Sistem Pemadaman Kebakaran	99
5.6.3	Sistem Penghawaan	100
BAB V : HASIL RANCANGAN		101
6.1	Gambar Arsitektur	101
6.1.1	Site Plan	101
6.1.2	Layout Plan.....	101
6.1.3	Denah	102
6.1.4	Tampak	104
6.1.5	Potongan	105
6.1.6	Detail Kusen	105
6.1.7	Rencana Kusen	106
6.2	Gambar Struktur	112
6.2.1	Rencana Pondasi dan Detail Pondasi.....	112
6.2.2	Rencana Kolom	113
6.2.3	Rencana Balok.....	115
6.2.4	Rencana Plat Lantai	118
6.3	Gambar Utilitas	122
6.3.1	Rencana Air Bersih.....	122
6.3.2	Rencana Air Kotor dan Kotoran	124

6.3.3 Rencana Eletrikal	127
6.4 3D Render	131
DAFTAR PUSTAKA	132
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Teks	Halaman
2.1	Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh	16
2.2	Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh Dilokasi Terpilih.....	18
2.3	Alternatif Lokasi 1	19
2.4	Alternatif Lokasi 2.....	20
2.5	Alternatif Lokasi 3.....	21
2.6	Peta Indonesia.....	22
2.7	Peta Provinsi Aceh.....	22
2.8	Peta Banda Aceh.....	22
2.9	Peta Kecamatan	22
2.10	Lokasi Terpilih.....	22
2.11	Tampak Air Combat Command Youth Center	24
2.12	Site Air Combat Command Youth Center	26
2.13	Organisasi Air Command Youth Center	26
2.14	Entrance Youth Center	27
2.15	Parkir Air Command Youth Center.....	27
2.16	Lanskap Air Command Youth Center	28
2.17	Tampak Eksterior Gary Comer Youth Center.....	32
2.18	Tampak Atas Gary Comer Youth Center	32
2.19	Menara dan Ruang Terbuka Hijau.....	33
2.20	Ruang Aktivitas	33
2.22	Detail <i>Roof Garden</i> & Fasad Bangunan	34
2.23	Site Plan	35
2.24	Denah	35
2.25	Potongan Bangunan	35
2.26	Sao Luis Sport & Art Gymnasium	36
2.27	Lapangan Indoor	36
2.28	Kegiatan Sao Luis Sports & Arts Gymnasium	37
2.29	Sao Luis Sports & Arts Gymnasium	37

2.30	Gambar Sao Luis Sports & Arts Gymnasium	38
2.31	Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan	39
2.32	Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan	40
2.33	Fasilitas Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan	41
3.1	Museum Tsunami Aceh	51
3.2	Tampak Atas yang merupakan Analogi dari Gelombang Laut	52
3.3	<i>Space Of Fear</i>	54
3.4	<i>Space Of Memory</i>	55
3.5	<i>Space Of Sorrow</i>	55
3.6	<i>Space Of Confuse</i>	56
3.7	<i>Space Of Hope</i>	56
3.8	Masjid Raya Sumatera Barat	57
3.9	Masjid Raya dan ilustrasi Penyelesaian Hajad Aswar.....	58
3.10	(a) Kaligrafi (b) Songket Khas Minang.....	59
3.11	(a) Eksterior Masjide (b) Interior Masjid.....	60
3.12	Istana Budaya/ National Theatre Malaysia.....	60
3.13	Bentukan Atap dari Bangunan Vernakular	61
3.14	Penerapan Zonasi rumah tradisional pada bangunan istana budaya	62
3.15	Eksterior National Theatre Malaysia	62
3.16	Interior dan Auditorium National Theatre Malaysia	63
4.1	Lokasi Perancangan Gelanggang Remaja	65
4.2	Kondisi Eksisting Tapak	66
4.3	Sirkulasi dan Alternatif Pencapaian ke Tapak	68
4.4	Utilitas di Lokasi Perancangan	69
4.5	Fasilitas Penunjang	69
4.6	Data Arah Angin Terbanyak di Kota Banda Aceh	70
4.7	Kondisi Eksisting Angin	70
4.8	Respon Terhadap masa bangunan	71
4.9	Penggunaan Elemen Air	71
4.10	Klimatologi Banda Aceh	72
4.11	Kondisi Eksisting Matahari	72

4.12	Respon Terhadap Sinar Matahari	73
4.13	Vegetasi Untuk Penuduh	73
4.14	Analisa Kebisingan.....	70
4.15	Respon <i>Buffer</i> Terhadap Kebisingan di sekitar Lokasi	75
4.16	Respon Kebisingan Terhadap Ruangan	75
4.17	Data Curah Hujan di Kota Banda Aceh.....	76
4.18	Analisa Hujan dan Drainase	77
4.19	Penerapan <i>Slasar</i> dan <i>Paving Block</i>	77
4.20	Kondisi Eksisting vegetaasi Pada Tapak	78
4.21	Penerapan vegetasi sebagai peneduh.....	78
5.1	Zonasi Tapak	88
5.2	Tata Letak Massa.....	89
5.3	Sirkulasi dan Parkir	90
5.4	Rumoh Aceh	91
5.5	Ornamen	91
5.6	Ornamen Pada Fasad	92
5.7	Penerapan Penutup Lantai	92
5.8	Plafond Gypsum di Auditorium.....	93
5.9	Sosial Space.....	94
5.10	Furniture Ruang Diskusi.....	94
5.11	Permainan Dinding Interioe.....	94
5.12	Gazebo dan Tempat duduk.....	95
5.13	Tanaman Peneduh	96
5.14	Tanaman Pengarah.....	96
5.15	Tanaman Hias	97
5.16	Rumput.....	97
5.17	Elemen Air	97
5.18	Pondasi Bored Pile.....	98
5.19	Sistem Kebakaran	99
5.20	<i>AC (Air Conditioner)</i>	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Teks	Halaman
Tabel 2.1	Klasifikasi Gelanggang Remaja	15
Tabel 2.2	Peraturan KDB dan KLB sesuai dengan kepadatan lingkungan	17
Tabel 2.3	Fasilitas Air Command Youth Center	29
Tabel 3.1	Perbandingan Ars tradisional, Vernakular dan Neo Vernakular:	48
Tabel 3.2	Kesimpulan Studi Banding	64
Tabel 4.1	Analisa Jumlah Pengelola	81
Tabel 4.2	Analisa Besaran Ruang	83
Tabel 5.1	Sistem Pemadam Kebakaran Sistem	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara mengenai generasi muda atau remaja sebagai potensi manusia yang perlu dimanfaatkan, remaja memiliki peran penting dalam pembangunan nasional disegala bidang sebagaimana yang dikatakan oleh Syaikh Abdul Azis : “Para pemuda pada setiap umat manapun, mereka adalah tulang punggung yang membentuk unsur pergerakan dan dinamisasi. Pemuda mempunyai kekuatan yang produktif, kontribusi yang terus menerus. Tidak akan bangkit suatu umat umumnya kecuali ada di pundak (ada kepedulian dan sumbangsih) para pemuda yang punya kepedulian dan semangat mengelola.”¹ Berdasarkan kutipan diatas dapat kita ketahui bahwa remaja merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung dan membentuk peradaban dalam masyarakat. Sehingga dibutuhkan remaja yang peduli dan memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat. Sehingga dibutuhkan generasi muda/remaja yang peduli dan kreatif dengan memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat karena remaja adalah aset penting untuk sebuah negeri, terutama penerapan etika dan pendidikan.

Salah satu upaya pemerintah dalam membentuk generasi muda atau remaja yang berkarakter adalah dengan memberikan mereka wadah untuk menyalurkan apapun yang menjadi kreativitas hobi dan kegemaran mereka yang bentuknya positif. Dengan memfasilitasi sarana dan prasarana seperti membangun sebuah tempat yang memiliki dampak positif baik untuk belajar, kreativitas maupun bersosialisasi seperti gelanggang remaja.

¹ Majemu' Fatawa Bin Baz 27/274, Syamilah

Gelanggang remaja adalah tempat remaja untuk berkreaitivitas dan juga merupakan suatu bentuk pendidikan dari perorangan dan masyarakat yang mengutamakan kesenian yang dilakukan di dalam ruangan *indoor* maupun *outdoor* secara sadar dan sistematis serta berlangsung seumur hidup dan diarahkan dapat tercapainya suatu kualitas kehidupan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, gelanggang kreativitas remaja saat ini menjadi ruang atau wadah yang sangat penting untuk menampung kegiatan remaja yang aktif dan kreatif.

Menurut data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik, Kota Banda Aceh memiliki jumlah penduduk sebesar 270.321 jiwa dari 255.933.674 jiwa penduduk indonesia (Badan Pusat Statistik 2016). Dari 71.92 rata nilai indeks pembangunan manusia (IPM) penduduk di berbagai kabupaten di indonesia, Provinsi Aceh memiliki nilai 71,90. Hal ini mendorong provinsi Aceh khususnya Kota Banda Aceh untuk terus meningkatkan nilai indeks pembangunan manusianya melalui generasi muda yang berkualitas dengan upaya peningkatan mutu pendidikan.

Kota Banda Aceh mengalami perkembangan pada berbagai aspek, salah satunya aspek remaja melalui komunitas-komunitas remaja yang bergerak di beberapa bidang seperti seni, keremajaan, kreativitas dan sosial. Komunitas- komunitas tersebut merupakan salah satu cara remaja dalam mengekspresikan diri melalui berbagai hal positif. Menurut hasil observasi awal yang dilakukan penulis masalah yang paling sering dihadapi oleh remaja Kota Banda Aceh adalah keterbatasan tempat yang dapat menjadi pusat dalam mengembangkan kreativitas mereka. Fasilitas yang saat ini ada di Banda Aceh masih terpisah antara satu fasilitas dengan fasilitas lainnya, sehingga para remaja yang ingin memanfaatkan fasilitas tersebut harus datang ke masing-masing tempat. Hal ini sangat merepotkan

para remaja sangat ingin menikmati lebih dari satu kegiatan.² Maka perlu dirancang sebuah tempat yang mewadahi kegiatan kreativitas remaja yang dikelola secara profesional dan komersial, sehingga mampu memahami keinginan dari setiap karakter remaja.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik mengambil judul “Perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh”

1.2 Maksud dan Tujuan Perancangan

a. Maksud

Maksud dari perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh ini adalah :

1. Menyediakan sarana dan prasarana bagi remaja untuk dapat membantu mengembangkan aktifitas dan kreativitas remaja tersebut.
2. Menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan remaja dan dapat menampung aktifitas dan kreativitas remaja

b. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Gelanggang Remaja ini adalah:

1. Untuk mewujudkan bangunan Gelanggang Remaja di Kota Banda Aceh agar menjadi sebuah wadah untuk remaja melakukan aktivitasnya ke dalam sebuah sarana rekreatif bagi penggunanya.
2. Merancang bangunan yang sesuai dengan kebutuhan remaja yang “Aktif dan Kreatif”.

² Observasi nonpartisipan awal dikota Banda Aceh, pada tanggal 21 Mei 2020

3. Dapat merencanakan bentuk, ruang dan penataan pada desain bangunan gelanggang remaja yang mendukung kebutuhan Remaja dan Fasilitas yang dapat menampung aktifitas remaja baik saat ini maupun yang akan datang.

1.3 Identifikasi Masalah

Masalah yang harus diselesaikan dalam perancangan Gelanggang Remaja ini diantaranya adalah:

- a. Menciptakan wadah yang dibutuhkan oleh remaja Kota Banda Aceh.
- b. Menyediakan sarana yang dapat menampung berbagai kegiatan remaja dengan segala fasilitas yang mendidik serta menjadi hiburan yang bernilai positif.
- c. Membentuk karakter remaja yang kreatif dengan rancangan gelanggang remaja.

1.4 Metode Pendekatan

- a. Studi Literatur

Mengumpulkan data atau mempelajari studi literatur yang berkaitan dengan objek rancangan dengan cara melakukan survey kepustakaan maupun *browsing* internet. Serta mendapatkan teori mengenai standar, definisi, fungsi, kegiatan pemakai, peraturan atau peruntukan yang berhubungan dengan objek perancangan.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan yaitu pengamatan observasi langsung di lahan yang akan dirancang dan mengumpulkan data awal berupa kondisi lahan atau lingkungan sekitar seperti potensi, kendala, ancaman dan semua hal yang berkaitan dengan perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh.

c. Studi Banding

Melakukan perbandingan terhadap objek yang dirancang dengan objek yang sudah dibangun/sejenis. Serta mengamati tentang aktivitas remaja dan kebutuhan ruang apa saja yang diperlukan untuk perancangan Gelanggang Remaja.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan-batasan dalam perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh ini meliputi:

- a. Perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh yang memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan aktivitas pengguna.
- b. Penyusunan konsep berdasarkan fungsi bangunan serta tema yang digunakan.
- c. Penerapan arsitektur perilaku pada gelanggang remaja

1.6 Kerangka Berpikir



1.7 Sistematika Laporan

Secara garis besar sistematika pembahasan dalam penulisan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang dari Perencanaan bangunan Gelanggang Remaja di Banda Aceh, maksud dan tujuan perancangan, identifikasi masalah, pendekatan rancangan, batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN

Meliputi berbagai pengertian dan tinjauan tentang kasus perencanaan, data mengenai lokasi perancangan, dan studi banding perancangan sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Meliputi pemilihan dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema, dan studi banding rancangan dengan tema sejenis dapat menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

BAB IV ANALISA

Meliputi permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari lokasi, potensi lahan, fasilitas penunjang, analisa tapak, analisa fungsional: jumlah pengguna, program kegiatan, organisasi ruang, besaran ruang, dan diagram bubble.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Meliputi Tahap yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep bangunan, konsep ruang dalam atau luar, konsep struktur atau utilitas dan konsep lansekap.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Definisi Objek Rancangan

Perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh merupakan suatu bangunan yang mewadahi sarana dan prasarana bagi para remaja untuk menyalurkan minat dan bakat yang dimiliki. Sebelum membahas mengenai Perancangan Gelanggang Remaja secara keseluruhan. Akan dibahas terlebih dahulu mengenai definisi atau pengertian Perancangan Gelanggang Remaja yang ditinjau secara arti per kata (terminologi) dari objek tersebut. Berikut Pengertian Gelanggang Remaja berdasarkan arti adalah:

1. Gelanggang : Arena atau pusat³
2. Remaja : Remaja merupakan tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.⁴
3. Gelanggang Remaja : Balai muda-mudi dan Youth Center
4. Banda Aceh : Lokasi atau batasan wilayah yang akan dirancang, dapat menginformasikan bahwa Perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh terletak di Provinsi Aceh.

³ Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka. 1983

⁴ ibid

Perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh merupakan wadah interaksi sosial remaja yang akan direncanakan untuk tempat pendidikan nonformal remaja (usia 15-22 tahun) untuk mengembangkan diri melalui kegiatan kegemaran untuk mengembangkan minat dan bakat yang remaja miliki. Perancangan Gelanggang Remaja ini merupakan solusi untuk menyediakan ruang bagi remaja untuk mengisi kekosongan waktu luang yang dapat mewedahi komunitas maupun even remaja agar lebih terarah dan bermanfaat.

2.1.1.1 Remaja

A. Pengertian Remaja

Menurut Golinko, kata "Remaja" berasal dari bahasa Latin, yaitu adolescence yang berarti to grow atau grow maturity. Banyak tokoh yang mendefinisikan tentang remaja, seperti Debrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.⁵

Remaja dalam istilah adolescence (Inggris), berasal dari kata adolescere (Latin) yang merupakan tumbuh menuju kematangan.⁶

Menurut WHO, remaja ialah mereka yang berada pada transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja ialah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin.

⁵ Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta. Kencana, 2011).

⁶ Elizabeth B, Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta : Gramedia,1999).

Menurut Monks dan Haditono (2002) Perbedaan awal masa remaja yaitu kira-kira dari usia 13 tahun-17 tahun usia dimana remaja memasuki sekolah menengah. Masa remaja awal yang dimulai dari 12-15 tahun, masa remaja pertengahan berumur 15-18 tahun dan masa remaja akhir berumur 18-21 tahun. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan remaja ialah setiap individu yang berada pada rentang usia 12-21 tahun.

Menurut Monks remaja sebenarnya tidak memiliki tempat yang jelas, mereka sudah tidak termasuk golongan anak kecil, tetapi belum dapat diterima secara penuh masuk ke golongan taraf dewasa.⁷

Menurut Y. Singgih D. Gunarso bahwa remaja merupakan permulaan yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Kurang lebih bersamaan dengan perubahan fisik ini, juga akan dimulai proses perkembangan psikis remaja pada waktu mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, kemudian terlihat perubahan-perubahan kepribadian yang terwujud dalam cara hidup untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat.⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah periode/fase pertumbuhan anak-anak ke dewasa untuk menuju kematangan dan mencari jati dirinya.

B. Perkembangan Remaja

Perkembangan pada remaja merupakan proses untuk mencapai kemasakan dalam berbagai aspek sampai tercapainya tingkat kedewasaan.

⁷ Monks, F.J. Dkk., *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1989)

⁸ Singgih. Dkk, Gurarsa, *Psikologi Olahraga Teori Dan Praktik*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 1998), hal 8

Proses ini adalah sebuah proses yang memperlihatkan hubungan erat antara perkembangan aspek fisik dengan psikis pada remaja.

a) Perkembangan Fisik Remaja

Menurut Mussen sekitar dua tahun pertumbuhan berat dan tinggi badan mengikuti perkembangan kematangan seksual remaja.⁹

b) Perkembangan Psikis Remaja

Ketika memasuki masa pubertas, setiap remaja telah mempunyai sistem kepribadian yang merupakan pembentukan dari perkembangan selama ini. Diluar sistem kepribadian para remaja seperti perkembangan informasi dan ilmu pengetahuan, pengaruh media massa, sekolah atau teman sebaya, keluarga, budaya, agama, dan norma masyarakat yang tidak dapat diabaikan dalam pembentukan kepribadian tersebut. Perkembangan konsep diri pada remaja dapat dipengaruhi bagaimana remaja merespon terhadap lingkungan sekitarnya.¹⁰

c) Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif membahas tentang perkembangan remaja dalam berfikir (proses mengetahui/proses kognisi). Perkembangan kognitif remaja merupakan perubahan kemampuan belajar, berpikir, menalar, dan bahasa (Jahja, 2012). Remaja dapat menghubungkan, mengembangkan, dan mengolah ide tersebut sehingga muncul ide baru.¹¹

⁹ Muhammad Lutfi Rahmadan Siregar, 2018 , *Gelanggang Remaja USU Arsitektur Kreatif Dan Edukatif*, Skripsi (Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018)

¹⁰ ibid

¹¹ Muhammad Lutfi Rahmadan Siregar, 2018 , *Gelanggang Remaja USU Arsitektur Kreatif Dan Edukatif*, Skripsi (Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018)

d) Perkembangan sosial

Perkembangan sosial yang sangat menonjol dikalangan remaja ialah pergaulan dengan teman sebaya, dimana suatu nilai yang ditetapkan bukan oleh orang dewasa lagi melainkan oleh teman seusianya. Kelompok teman sebaya merupakan lingkungan sosial yang pertama bagi remaja untuk belajar hidup dengan orang lain di luar rumah maupun lingkungan keluarga sekitarnya. Penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya.¹²

C. Minat- Minat Pada Masa Remaja

Secara umum minat-minat pada remaja dapat dikategorikan menjadi:

1. Minat rekreasi : Misalnya minat dalam permainan dan olahraga, traveling, santai, berkumpul, menari, menonton, mendengar musik dan membaca.
2. Minat social : Minat bersifat kemasyarakatan dan kepopulerannya. Misalnya percakapan, menolong orang lain, kritik, membaur dengan orang lain, berkumpul dengan teman sebaya dan pesta.
3. Minat Pribadi : Misalnya minat pada pakaian, prestasi, kemandirian, dan minat pada uang yang merupakan simbol status

¹² ibid

2.1.1.2 Gelanggang Remaja

A. Pengertian Gelanggang Remaja

Gelanggang remaja adalah tempat atau ruang yang dipakai para remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai jenis kegiatan yang berguna bagi aktualisasi remaja yang positif. Di samping itu keberadaan gelanggang remaja juga bisa menjadi pemusatan aktivitas remaja dalam menampung dan menyalurkan minat dan bakat para remaja dengan memanfaatkan fasilitas gelanggang remaja untuk kegiatan rutin maupun insidental yang diharapkan dapat menghasilkan remaja yang mandiri dan berguna terutama bidang kegiatan olahraga dan seni.¹³

Istilah gelanggang remaja merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, Youth Center. Kata gelanggang mengandung pengertian suatu arena atau tempat bertanding.¹⁴ Maka dapat disimpulkan gelanggang remaja adalah sebuah wadah yang memberikan pelayanan bagi masyarakat umum atau khususnya remaja usia 12-22 tahun dalam suatu wilayah/kota, dalam mencari informasi untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan hobi, bakat dan minat mereka juga sebagai wadah untuk menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas remaja.

Dalam definisi arsitektur gelanggang remaja adalah sebuah bangunan yang di desain untuk menampung kegiatan remaja antara lain kegiatan olahraga, seni, dan sosial. Fasilitas sebaiknya dapat memenuhi unsur; pendidikan contohnya tempat pelatihan, kursus seni atau olahraga;

¹³ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gelanggang_Remaja, pada tanggal 24 Juni 2020 pukul 13.18

¹⁴ <https://text-id.123dok.com/document/9yn42r7pz-pengertian-gelanggang-remaja-tujuan-gelanggang-remaja-tugas-dan-fungsi-gelanggang-remaja.html>, pada tanggal 24 Juni 2020 pukul 13.27

rekreasi misalnya tempat untuk bersantai dan berkumpul atau bersosialisasi; seni misalnya tempat diadakan festival konser dan musik; sosial misalnya tempat diadakan bazar dan pameran.

Dari penjelasan diatas bentuk bangunan gelanggang remaja yang mewakili harapan remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

B. Klasifikasi gelanggang remaja

Gelanggang remaja diklasifikasikan menjadi 3 tipe, yaitu:

a. Tipe A/ Pemula

Tipe A merupakan yang paling sederhana, terdiri dari:

- Ruang serbaguna adalah ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian.
- Ruang belajar adalah ruang yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus
- Kamar ganti pakaian atau kamar kecil.
- Ruang ibadah
- Ruang pengelola
- Tempat tinggal petugas jasa dan gudang
- Lapangan terbuka serbaguna.

b. Tipe B /Madya

Tipe B ini, pada hakekatnya sama dengan tipe A. Dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga bola voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.

c. Tipe C/Utama

Pada dasarnya sama dengan tipe B, hanya ada penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang menampung kegiatan kesenian maupun petunjukan dan kolam renang.

Tabel 2.1. Klasifikasi Gelanggang Remaja

Tipe A	Tipe B	Tipe c
1. Rg. Serbaguna - olahraga - pementasan kesenian	1. Rg. Serbaguna - olahraga voli - pementasan kesenian	1. Rg. Serbaguna - olahraga voli
2. Rg. Belajar - tempat kursus	2. Rg. Belajar - tempat kursus	2. Gedung Pertunjukan
3. Rg. Ibadah - mushola	- gedung diklat	3. Rg. Belajar - tempat kursus
4. Rg. Pengelola	3. Rg. Ibadah - mushola	- gedung diklat
5. Rg. Instruktur	4. Rg. Pengelola	4. Rg. Ibadah - mushola
6. Rg. Terbuka - lapangan	5. Rg. Instruktur	5. Rg. Pengelola
	6. Rg. Terbuka - lapangan	6. Rg. Instruktur
		7. Rg. Terbuka - lapangan
		8. Kolam renang
		9. Tempat tinggal petugas jaga dan gudang

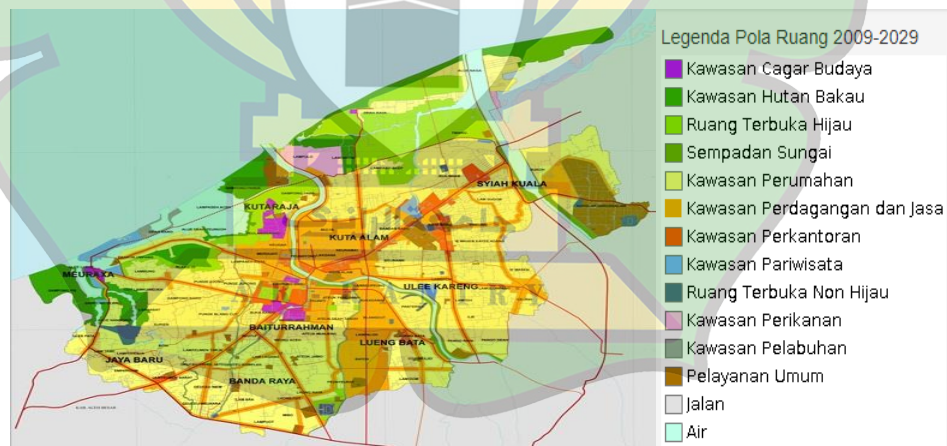
2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Ketentuan Lokasi Untuk Gelanggang Remaja

Pemilihan lokasi perancangan gelanggang remaja di Banda Aceh, dilakukan pemilihan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 1) Tinjauan Terhadap Struktur Kota.
 - a. Kesesuaian peruntukan lahan dengan masterplan kota (RTRW)
 - b. Site terletak di daerah dekat dengan pemukiman penduduk, dekat dengan lingkungan pendidikan, perdagangan, pelayanan publik (Rumah sakit atau puskesmas)
- 2) Tinjauan Terhadap Aksesibilitas dan Lingkungan
 - a. Jarak pencapaian menuju lokasi relatif dekat/mudah dicapai dan berada tidak jauh dari pusat kota
 - b. Dekat dengan fasilitas umum dan sarana transportasi
 - c. Memiliki struktur tanah yang baik untuk konstruksi.
 - d. Terdapat saluran drainase kota dan jaringan listrik utama

2.2.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh



Gambar 2.1: Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh

Sumber : RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029

Kawasan Pelayanan umum dikembangkan sebagai arahan pengembangan zona yang meliputi sarana kesehatan, pendidikan, transportasi, peribadatan, perumahan, berdasarkan tingkat kepadatan penduduk pada satu wilayah

Kawasan perdagangan dan jasa dikembangkan bertujuan menampung tenaga kerja, dalam wadah berupa perkantoran, jasa, rekreasi dan pelayanan masyarakat.

Kawasan perkantoran dikembangkan dengan tujuan menyediakan lahan untuk menampung kegiatan perkantoran pemerintah.

Peraturan RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029 tentang peraturan KDB dan KLB sesuai dengan tingkat kepadatan Lingkungan dapat dilihat pada table berikut:

Table 2.2: Peraturan KDB dan KLB sesuai dengan kepadatan lingkungan

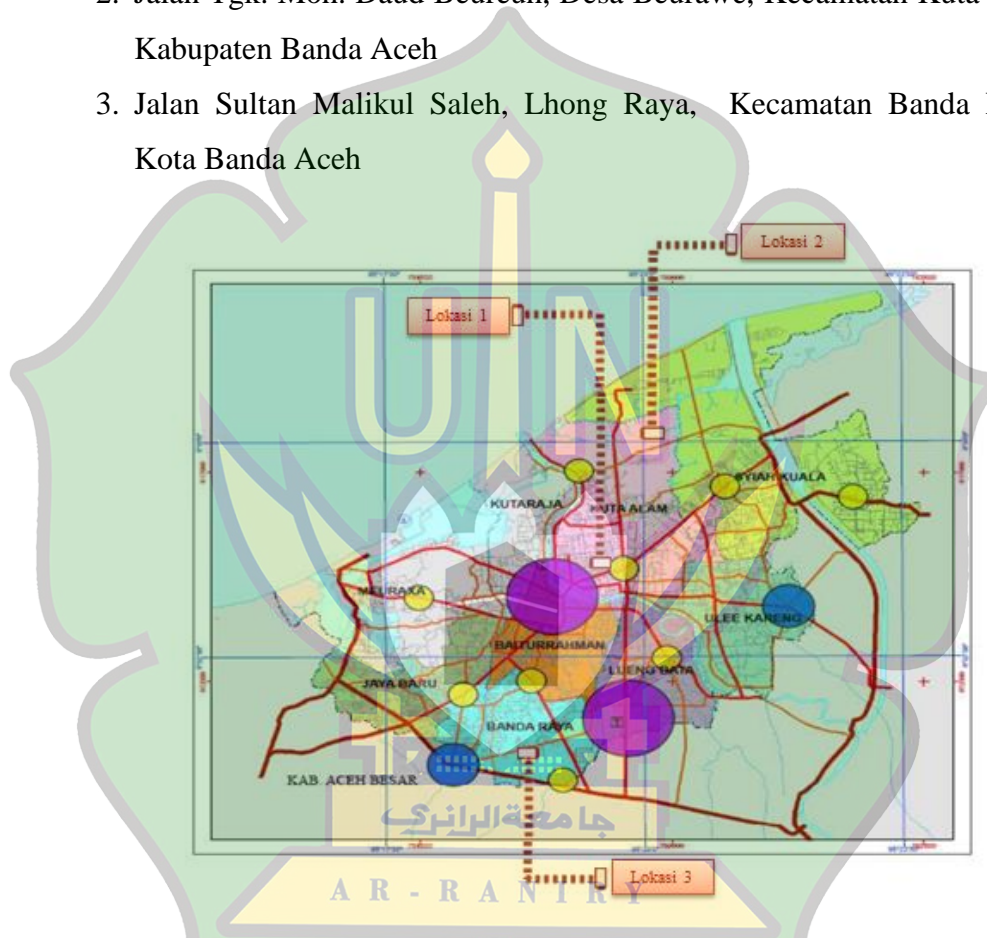
TINGKAT KEPADATAN	pusat perdagangan	diluar pusat perdagangan
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN TINGGI		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	70 %	60 %
Perdagangan dan jasa	80 %	60 %
Perkantoran dan pelayanan umum	80 %	60 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,2
Perdagangan dan jasa	4,5	3,5
Perkantoran dan pelayanan umum	4,5	3,5
• Ketinggian Bangunan maksimum *)	6 Lt	4 Lt
*) pada jarak radius 100 m dari pagar Masjid Raya Baiturrahman, ketinggian bangunan tidak diperkenankan melebihi ketinggian Masjid Raya Baiturrahman		
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN SEDANG		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	50 %
Perdagangan dan jasa	70 %	50 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	50 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1
Perdagangan dan jasa	3,5	2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,5	2
• Ketinggian Bangunan maksimum	5 Lt	4 Lt
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN RENDAH		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	30 %
Perdagangan dan jasa	70 %	40 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	40 %
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,2	0,6
Perdagangan dan jasa	3,0	1,2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,3	1,2
• Ketinggian Bangunan maksimum	3	2 Lt

Sumber : RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029

2.2.3 Pemilihan Lokasi Perancangan

Berdasarkan penentuan dan pertimbangan faktor pemilihan lokasi, maka alternatif pemilihan lokasi site sebagai berikut:

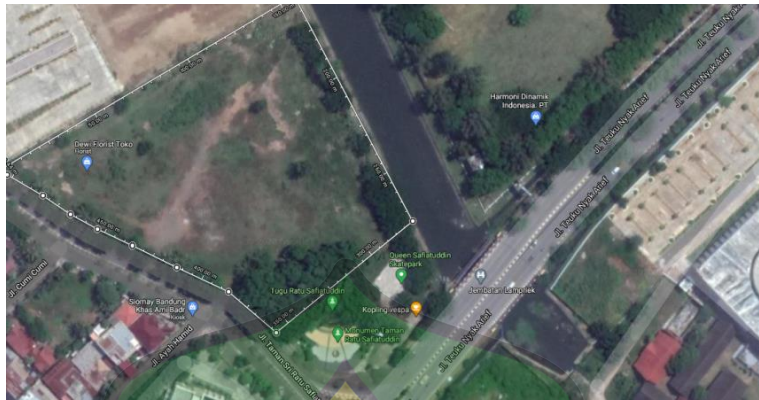
1. Jalan Taman Sri Ratu Safiatuddin Kel. Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh.
2. Jalan Tgk. Moh. Daud Beureuh, Desa Beurawe, Kecamatan Kuta Alam Kabupaten Banda Aceh
3. Jalan Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya, Kecamatan Banda Raya. Kota Banda Aceh



Gambar 2.2: Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh dilokasi Terpilih

Sumber : RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029

1. Alternatif Pertama



Gambar 2.3: Alternatif lokasi 1
(Sumber: Google Maps, 2020)

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2020-2029, Peruntukan lahan adalah sebagai berikut:

Alamat	:Jalan Taman Sri Ratu Safiatuddin Kel. Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh.
Luas Tapak	: ± 27.000 m ²
KDB maksimum	: 60%
KLB maksimum	: 3,5
GSB minimum	: 12 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 5 lantai
Peruntukan Lahan	: Perdagangan, regional dan pemerintah
Kondisi Tapak	: lahan kosong yang tidak memiliki vegetasi, akan tetapi terdapat pohon angšana.

2. Alternatif Kedua



Gambar 2.4: Alternatif lokasi 2
(Sumber: Google Maps, 2020)

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2020-2029, peruntukan lahan adalah sebagai berikut:

Alamat : Jalan Tgk. Moh. Daud Beureuh, Desa Beurawe,
Kecamatan Kuta Alam Kabupaten Banda Aceh

Luas Tapak : ± 21.000 m²

KDB maksimum : 70 %

KLB maksimum : 3,5

GSB minimum : 12 m

Ketinggian bangunan : Maksimum 5 lantai

Peruntukan Lahan : Pelayanan Umum

Perdagangan dan Jasa

Perkantoran/pusat pemerintah

Kondisi Tapak : Rawa-rawa dan semak belukar

3. Alternatif Lokasi Ketiga



Gambar 2.5: Alternatif lokasi 3
(Sumber: Google Maps, 2020)

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2020-2029, peruntukan lahan adalah sebagai berikut:

Alamat	: Jalan Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya, Kecamatan Banda Raya, Kota Banda Aceh
Luas Tapak	: ± 17.000 m ²
KDB maksimum	: 70%
KLB maksimum	: 3,5
GSB minimum	: 12 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan Lahan	: Pelayanan Umum Perdagangan dan Jasa Kawasan Perumahan
Kondisi Tapak	: Datar dan Rawa-rawa

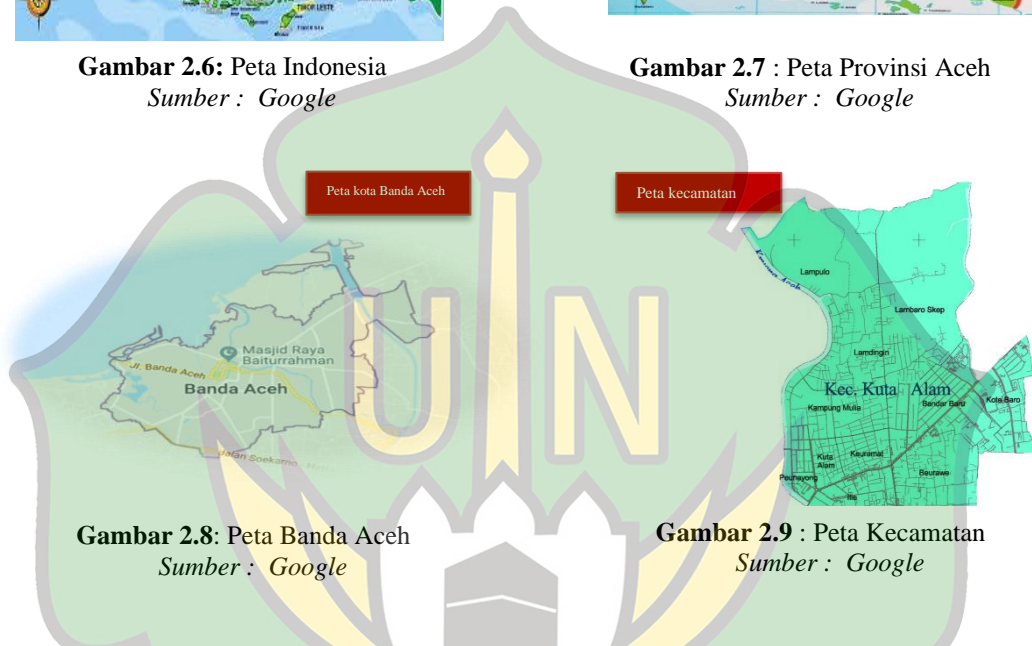
2.2.4 Lokasi Terpilih



Gambar 2.6: Peta Indonesia
Sumber : Google

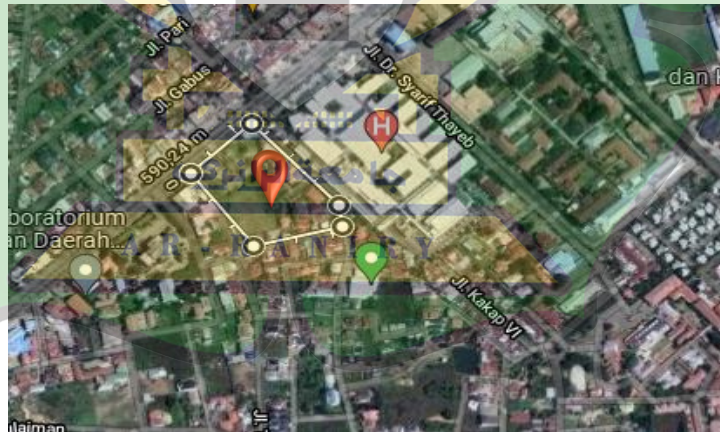


Gambar 2.7 : Peta Provinsi Aceh
Sumber : Google



Gambar 2.8: Peta Banda Aceh
Sumber : Google

Gambar 2.9 : Peta Kecamatan
Sumber : Google



Gambar 2.10 : Lokasi Terpilih
Sumber : Google Maps

Berdasarkan hasil studi kelayakan penilaian lokasi, maka lokasi yang terpilih berada di Jalan Tgk. Moh. Daud Beureuh, Desa Beurawe, Kecamatan Kuta Alam Kabupaten Banda Aceh. Tapak di lokasi ini lahan kosong yang permukaan tapak tidak berkontur dan cenderung datar.

Menurut RTRW Kota Banda Aceh tahun 2020-2029, untuk peraturan KDB, KLB, GSB, ketinggian bangunan, peruntukan lahan adalah sebagai berikut:

Alamat	: Jln. Tgk. Moh. Daud Beureuh, Desa Beurawe, Kecamatan Kuta Alam Kabupaten Banda Aceh
Luas Tapak	: ± 21.000 m ²
KDB maksimum	: 70%
KLB maksimum	: 3,5
GSB minimum	: 12 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 5 lantai
Peruntukan Lahan	: Pelayanan Umum Perdagangan dan Jasa Perkantoran/pusat pemerintah
Kondisi Tapak	: Rawa-rawa dan semak belukar

Lokasi dipilih berdasarkan potensi lahan dan lingkungan sekitar, yaitu:

1. Lokasi strategis, yaitu berada kurang dari 4 km dari pusat kota
2. Aksesibilitas jalan kendaraan umum mudah.
3. Sistem utilitas tersedia dengan memadai
4. Berada di jalan arteri sekunder dan dekat dengan berbagai infrastruktur dan fasilitas kota, misalnya: rumah sakit, masjid, sekolah, hotel dll

2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis

2.3.1 Air Combat Command Youth Center (ACC Youth Center)



Gambar 2.11 : Tampak Air Combat Command Youth Center
Sumber : Air Combat Command Youth Center Standards and Facilities

Youth Center ini didirikan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup keluarga dari bagian kelembagaan Air Force United States of America. Program dari ACC Youth Center ini adalah untuk menghasilkan aktifitas yang komprehensif bagi remaja dalam perkembangan sosial, rekreasional, budaya, pendidikan, olahraga dan kesehatan yang dapat mempengaruhi perkembangan serta karakter remaja yang ada disana. Untuk itu, *Youth Center* ini dirancang semaksimal mungkin agar dapat memberikan kenyamanan bagi anak-anak serta remaja diarea tersebut.¹⁵

1. Konsep

ACC Youth Center merupakan fasilitas yang disediakan untuk meningkatkan kualitas anak-anak pasukan angkatan udara yang sering tidak memiliki waktu untuk keluarga mereka. Untuk itu, *Youth Center* ini

¹⁵ Martina Oktavia Azizah, 2020 , Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas Di Kota Pekanbaru, Skripsi (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2020)

memiliki konsep “*safety and aesthetic*” yakni dengan bentukan bangunan, material, dan sirkulasi yang aman dan nyaman bagi anak-anak dan remaja. Bentuk *massive* yang berirama dengan material ekspos pada eksterior ACC Youth Center dimaksudkan untuk mengidentifikasi kesan pusat remaja dalam bangunan.¹⁶

2. Fungsi

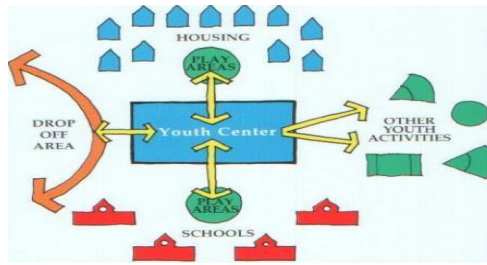
Fungsi utama ACC Youth Center adalah mengembangkan program program- program inovatif yang menarik dan menggairahkan bagi pengunjung. Program ACC Youth Center menyediakan kegiatan komprehensif untuk anak-anak dan remaja usia sekolah yang mencakup perkembangan ketenagakerjaan, rekreasi, kultur, Pendidikan, pengajaran, dan keterampilan olahraga dan kebugaran. Kegiatan-kegiatan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan pribadi dan perkembangan fisik serta mental anak-anak dan remaja.¹⁷

3. Tatanan massa

Air Combat Command Youth Center hanya memiliki satu massa bangunan. Terletak berdekatan dengan area Sekolah, perumahan, dan dekat dengan area kegiatan remaja lainnya. Hal ini untuk memudahkan jangkauan Youth Center oleh remaja dari sekolah atau perumahan. Selain itu, lokasi Youth Center berada jauh dari area yang ribut atau ramai seperti area kemacetan, jalur pesawat dan area Industri. Pada setiap area *outdoor* disekitar bangunan diberikan area bermain atau area aktivitas khusus di luar ruangan.

¹⁶ Martina Oktavia Azizah, 2020 , Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas Di Kota Pekanbaru, Skripsi (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2020)

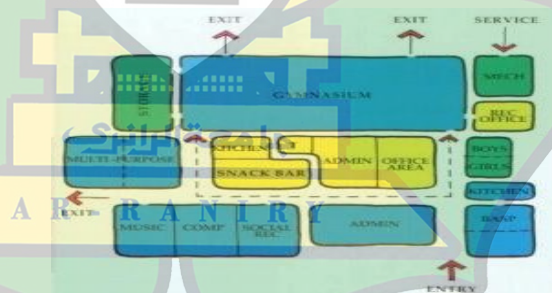
¹⁷ Ibid



Gambar 2.12: Site Air Combat Command Youth Center
(Sumber: www. .wbdg.fc)

4. Sirkulasi

Sirkulasi dalam bangunan ACC *Youth Center* memiliki satu pintu (depan bangunan) masuk dan tiga pintu keluar (satu samping dan dua belakang). Pintu keluar sendiri ditempatkan disamping dan belakang untuk menjangkau area bermain di luar. Area ruang pada *youth center* sendiri telah dikelompokkan berdasarkan tingkat kebisingan dan fungsinya. Misal, mereka memposisikan area kantor dan administrasi yang mudah dilihat dari area public (pintu masuk). Lalu memposisikan ruang musik, ruang seni, dan ruang komputer berdekatan satu sama lain. Hal ini memudahkan pengunjung untuk menjangkau area-area dan memudahkan sirkulasi *service area* tersebut.¹⁸



Gambar 2.13: Organisasi Ruang Air Combat Command Youth Center
(Sumber: www. .wbdg.fc)

¹⁸ Martina Oktavia Azizah, 2020 , Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas Di Kota Pekanbaru, Skripsi (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2020)

5. Entrance

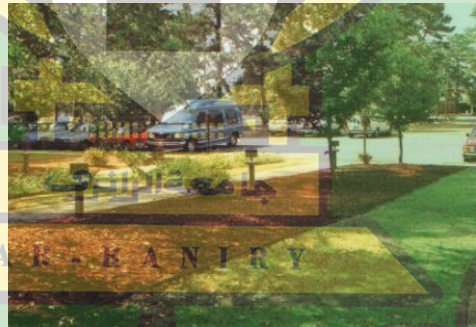
- Menyediakan tempat pembuangan sampah dekat dengan area masuk agar area masuk tetap bersih.
- Menempatkan keterangan jam buka dan operasi youth center di area entrance dengan jelas.



Gambar 2.14: Entrance Youth Center
(Sumber: [www. .wbdg.fc](http://www.wbdg.fc))

6. Parkir

- Lahan pada parkir sesuai dengan estimasi jumlah pengunjung dan menyediakan area motor dan mobil yang berbeda.
- Menggunakan tanaman sebagai pelindung antar jalan dan parkir
- Tersedia *dropping area*
- lokasi parkir jauh dari depan bangunan dan jalan utama



Gambar 2.15: Parkir Air Combat Command Youth Center
(Sumber: [www. .wbdg.fc](http://www.wbdg.fc))

7. Lanskap

- Menggunakan vegetasi yang aman untuk remaja dan anak-anak juga tanaman yang menarik dan tidak mengandung racun.
- Menggunakan pohon, bebatuan dan tanaman hijau untuk melindungi bangunan



Gambar 2.16: Lanskap Air Combat Command Youth Center
(Sumber: www.wbdg.fc)

8. Fasilitas

Sebagian besar ruangan dalam ACC *Youth Center* ini memiliki konsep warna pastel yang terkesan nyaman. Selanjutnya, dapat dilihat bahwa setiap sudut ruangan memiliki kesan aman dengan penggunaan material dan fasilitas yang tumpul.

Pada tinjauan ruang di ACC *Youth Center* ini akan dibahas satu-per-satu ruang yang ada dalam bangunan, baik itu ruang luar maupun ruang dalam. Selain itu akan ditinjau pula fasilitas-fasilitas apa saja dalam ruang tersebut. Berikut merupakan acuan standar ACC Youth Center: ¹⁹

¹⁹ Martina Oktavia Azizah, 2020 , Perancangan Pusat Kegiatan Remaja/ Komunitas Di Kota Pekanbaru, Skripsi (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2020)

Tabel 2.3 : Fasilitas Air Command Youth Center

No.	Aspek Arsitektural	Keterangan
1	<p>Ruang Komputer</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang komputer dapat digunakan untuk remaja mengerjakan tugas. ▪ Menggunakan karpet dan dinding yang tahan lama dan tersedianya papan tulis.
2	<p>Ruang Musik</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tersedia kelas bermusik baik secara individu atau berkelompok ▪ Menggunakan dinding dan plafon yang kedap suara. ▪ Tersedia instrument atau alat musik yang dibutuhkan, seperti keyboard, piano, dan gitar
3	<p>Ruang Serbaguna</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang yang digunakan untuk berbagai macam kegiatan (kesenian, mengobrol, bermain, dll). ▪ Tersedia area cuci tangan (wastafel), lemari, dan papan mading/ informasi.
4	<p>Game Center</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posisi area <i>game center</i> jauh dari ruang yang memiliki jam belajar/les, tidak mengganggu karna kebisingan. ▪ ruang/<i>space</i> yang memadai antar meja untuk ruang gerak remaja.

5	<p>Area istirahat</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemberiaan bukaan/jendela diseluruh sisi ruangan ▪ Tersedia area lesehan dan area duduk.
6	<p>Resepsionis</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mudah diakses ke seluruh area ke seluruh area <i>youth center</i>. ▪ Terdapat pada pusat dan mudah dijangkau oleh pengunjung cacat.
7	<p>Ruang Komunal</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Area sosial yang interaktif dilengkapi fasilitas seperti TV, sofa yang nyaman, VCR dll, juga terdapat majalah dan informassi pendidikan.
8	<p>Kantor</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kantor dekat dengan ruang administrasi dan ruang direktur <i>youth cente</i>. ▪ Partisi <i>non-massive</i> antar karyawan dan tersedia komputer pada ruang kantor.
9	<p>Ruang Administrasi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Area kerja yang nyaman dan luas untuk staff dan volunteer ▪ Hubungan visual antara ruang dan kegiatan rekreasi remaja
10	<p>Dapur</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dinding dan Lantai yang tahan lama dan mudah dibersihkan. ▪ Alat-alat atau fasilitas memasak yang mudah dijangkau oleh seluruh pengguna.

11	<p style="text-align: center;">Kantin</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Area <i>snack bar</i> yang mudah diakses dari seluruh area. ▪ Berdekatan dengan kelas memasak dan dapur.
12	<p style="text-align: center;">Loker</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loker didesain yang dapat digunakan untuk remaja dari semua umur. ▪ Lokasi dekat dengan ruang kegiatan kelas.
13	<p style="text-align: center;">Ruang Mekanikal</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang mekanika terletak jauh dari area kegiatan dan ventilasi/bukaan ruang yang cukup ▪ Menggunakan pelapis pada radiator dan alat-alat elektrik lainnya.
14	<p style="text-align: center;">Gymnasium (area olahraga)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tersedia pintu ganda terbuka ke luar supaya mencegah cedera pada ruang <i>gymnasium</i>. ▪ Menggunakan lantai yang serbaguna untuk memungkinkan seluruh kegiatan olahraga sehingga terjamin keamanannya
15	<p style="text-align: center;">Rekreasi <i>Outdoor</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tersedia area bermain <i>outdoor</i> seperti lapangan sepakbola, <i>playground outdoor</i>, dll. ▪ Tersedia area bermain yang aman untuk remaja.

2.1.1 Gary Comer Youth Center



Gambar 2.17: Tampak Eksterior
(Sumber: www.Archdaily.com)

Pusat Pemuda ini, terletak di lingkungan Grand Crossing Chicago sisi selatan Chicago didesain oleh arsitek Jhon Rohan dan proyek tahun 2006. Youth center ini menyediakan lingkungan konstruktif untuk para remaja yang menghabiskan waktu luang setelah jam sekolah. Pusat remaja ini memberikan atau menyediakan dukungan untuk program Bor Tim South Shore dan Seni Petunjukan Ensemble, 300 anggota terdiri dari kelompok petunjukan tari, untuk anak-anak berusia 8-18 yang melakukan tampilan parade di atas panggung sekitar 50 kali per tahun. Selain itu, Gary Comer Youth Center juga menyediakan ruang untuk program rekreasi dan pendidikan bagi remaja di Chicago.



Gambar 2.18: Tampak Atas
(Sumber: www.Archdaily.com)

Menyediakan ruang terbuka hijau (*roof garden*) yang berfungsi untuk mengurangi efek panas kota Chicago, mengumpulkan/mendaur ulang air hujan dan untuk mendukung horikultura remaja. banyak terdapat tanaman yang bisa digunakan dan dimanfaatkan dalam kelas seni kuliner. Menara setinggi 80 kaki berfungsi sebagai penanda visual bagi masyarakat.

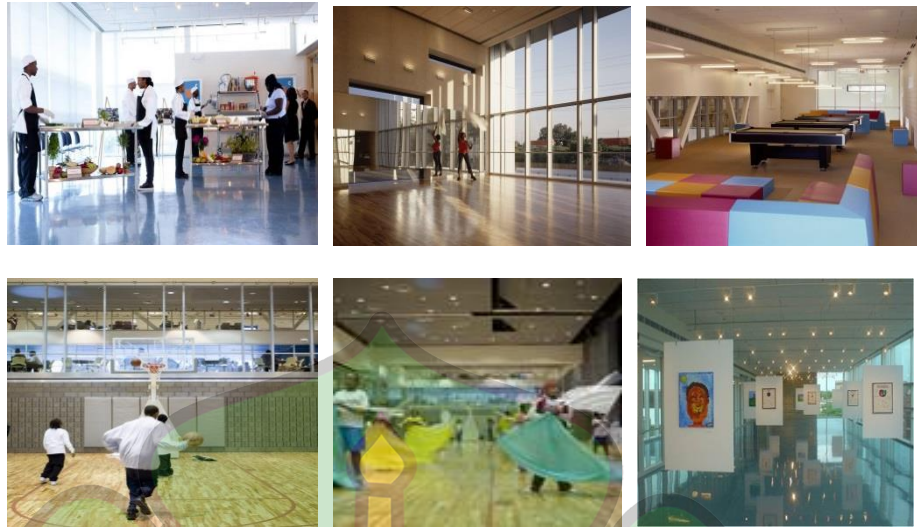


Gambar 2.19 : Menara dan Ruang Terbuka Hijau
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

Bangunan ini berisi program seperti pendidikan dan rekreasi remaja, termasuk kerajinan atau seni, studio rekaman, laboratorium komputer, tutoring dan studi ruang, ruang dansa, toko desain kostum, ruang kelas, kantor dan ruang pameran, dikelompokkan dalam bar fleksibel yang mampu dimodifikasi dari waktu ke waktu, untuk memperhankan dan menjaga kesinambungan program bangunan.



Gambar 2.20: Ruang Aktivitas
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

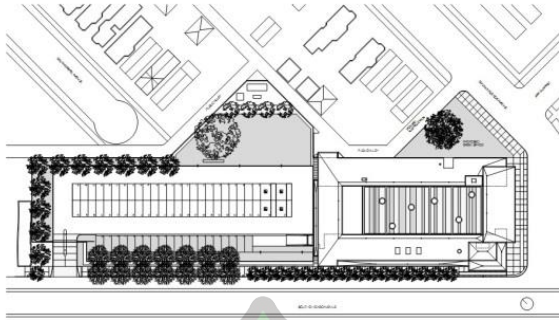


Gambar 2.21: Ruang Aktivitas
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

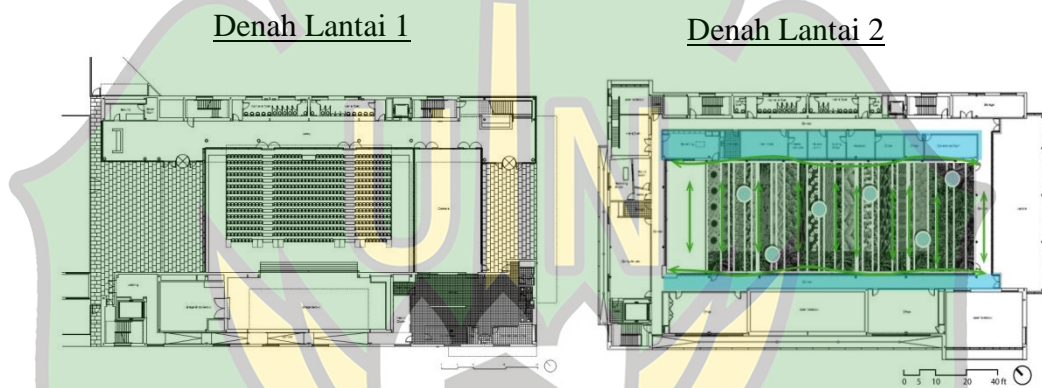
Penggunaan kaca di bangunan ini memungkinkan akses visual diantara satu ruang ke ruang lain untuk menumbuhkan kebersamaan antar pengguna ruang.



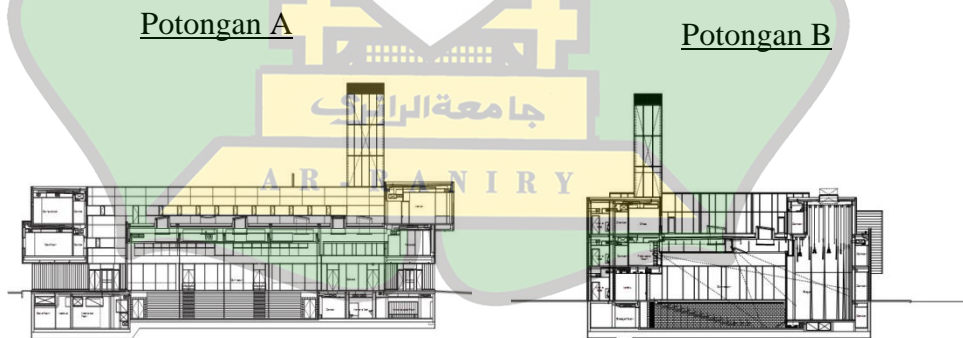
Gambar 2.22: Detail *Roof Garden* & Fasad Bangunan
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))



Gambar 2.23: Site Plan
(Sumber: www.Archdaily.com)



Gambar 2.24: Denah
(Sumber: www.Archdaily.com)



Gambar 2.25: Potongan Bangunan
(Sumber: www.Archdaily.com)

2.3.2 São Luís Sports & Arts Gymnasium

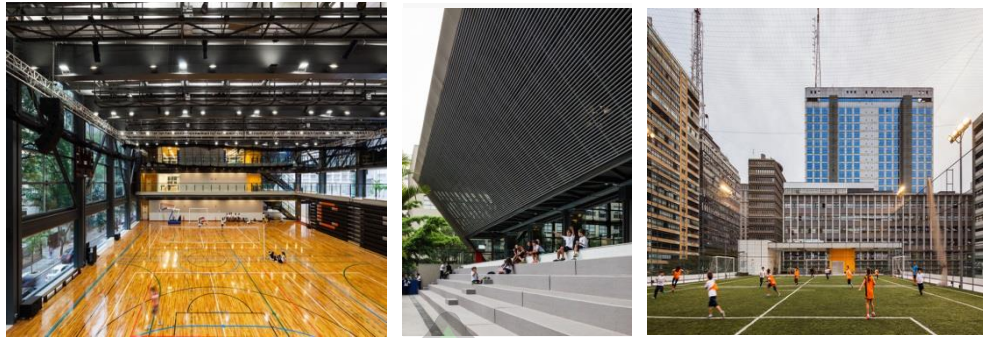


Gambar 2.26: São Luís Sports & Arts Gymnasium
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

São Luis Sports & Arts Gymnasium merupakan bagian dari perencanaan arsitektural dan dilaksanakan lebih dari 12 tahun di berbagai sektor sekolah, untuk menyesuaikan dengan dasar-dasar pendidikan mereka yang lebih baik. Reorganisasi pada sektor olahraga secara objektif menuntut peningkatan penyediaan fasilitas dan kegiatan olahraga dalam pengarah proyek yang mencakup penambahan area komplek yang ada dan tanpa mengganggu kegiatan sehari-hari sekolah. Bangunan ini memiliki empat lapangan olahraga yang terdiri atas dua lapangan sepak bola rumput pada bagian atas atau pelat atas , dan dua lainnya akan terlihat saat bangku yang dapat dibuka telah disusun (yang dapat ditarik).



Gambar 2.27: Lapangan Indoor



Gambar 2.28: Kegiatan São Luís Sports & Arts Gymnasium
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

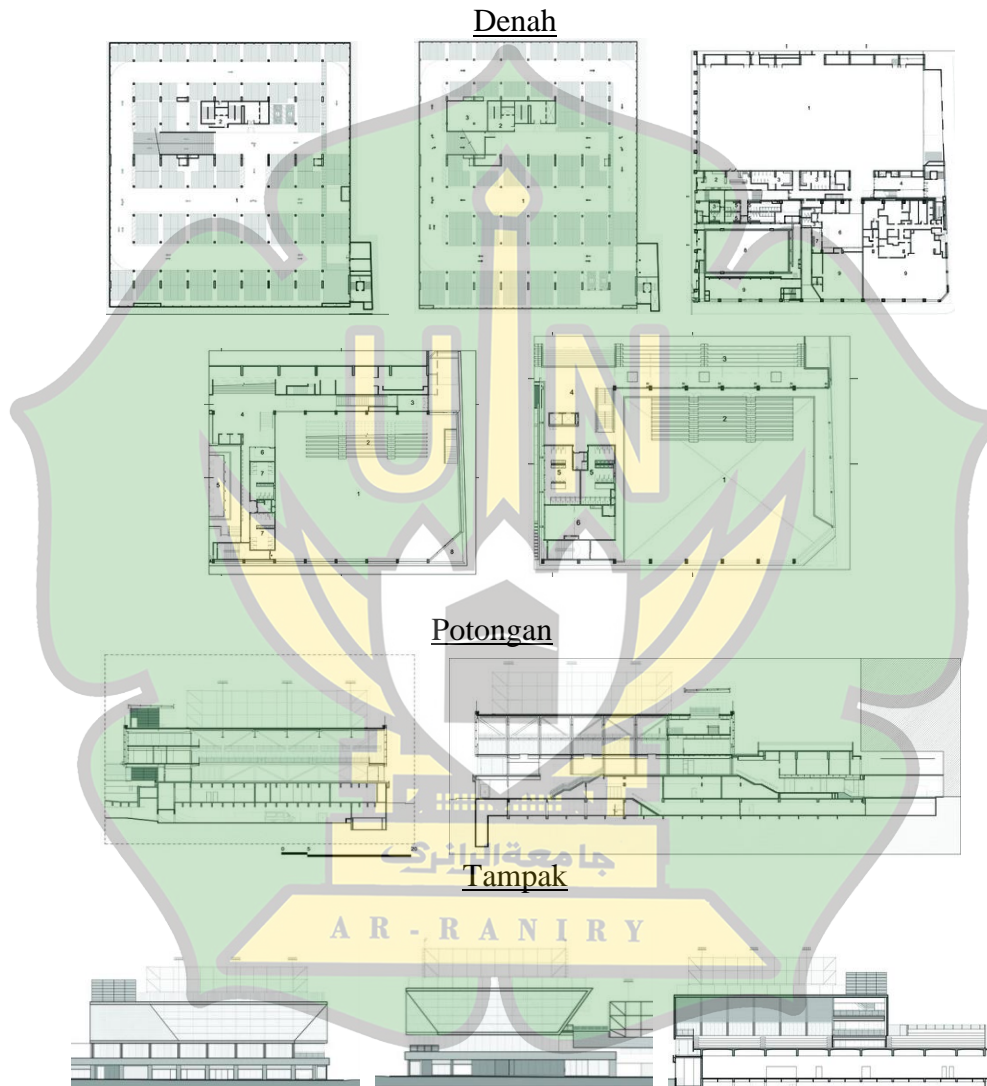
Pengendalian iklim ialah salah satu dari ciri atau fitur utama bangunan ini. Temperatur dan pertukaran udara yang nyaman dapat dicapai dengan desain fitur desain pada fasad. Bukuan permanen diletakkan secara strategis membawa udara segar masuk ke dalam lapangan, sementara panel kaca khusus yang mengontrol masuknya radiasi sinar matahari. Semua pintu geser yang dapat dibuka pada fasad bangunan yang menghadap ke arah utara berhasil mengontrol intensitas angin pada setiap musim. Desain fasad yang miring meningkatkan ventilasi tanpa memaparkan siswa pada hari-hari hujan, dan juga mengurangi pengaruh radiasi sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.29: São Luís Sports & Arts Gymnasium
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

Seluruh lingkungan dirancang untuk mendorong interaksi sosial, budaya, lapangan, dan semua ruang penghubung menjadi ruang keluarga, yang selalu terintegrasi dengan kehadiran visual kota. Dengan mengutamakan renovasi

arsitektural dalam satu dekade, São Luis Sports & Arts Gymnasium merupakan fase baru dalam sejarah panjang institusi tersebut. Sebuah sekolah yang secara tradisional terhubung dengan masyarakat di sekitarnya, sekarang menawarkan tempat yang perlindungan yang ramah untuk acara olahraga dan budaya, tidak hanya untuk para murid, tapi juga untuk seluruh kota.



Gambar 2.30: Gambar São Luís Sports & Arts Gymnasium
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

2.3.3 Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan.



Gambar 2.31: Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan
(Sumber: www.Archdaily.com)

Gelanggang Remaja Bulungan ini adalah fasilitas kepemudaan milik Pemerintah DKI Jakarta seperti juga Gelanggang Pemuda di Bandung. Terletak di daerah dengan aktivitas kaum remaja yang cukup banyak, kompleks gelanggang remaja ini terbagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama berada di Jalan Bulungan dan menampung beberapa fasilitas gedung olahraga, lapangan basket terbuka, mushalla, ruang-ruang unit kegiatan, auditorium, kantor pengelola, kelas-kelas untuk kegiatan pendidikan dan pelatihan, rumah dinas, fasilitas-fasilitas pertunjukan, klinik Narkoba dan fasilitas-fasilitas pelengkap seperti wartel dan pusat fotokopi. Sementara bagian kedua terletak di jalan Kyai Maja, sekitar 200 meter dari bagian pertama yang menampung fasilitas olahraga seperti kolam renang, lapangan basket terbuka, dan lapangan tenis, gedung pengelola, serta pusat jajanan.

Secara umum, sebagai bagian dari fasilitas milik Pemerintah DKI Jakarta, tugas Gelanggang remaja Bulungan ini adalah :

- Menunjang dalam proses pembinaan bakat dan aktivitas generasi muda ke arah yang lebih positif.
- Menjalin kerjasama dengan instansi atau lembaga lain yang terkait dengan generasi muda.

- Membantu Pemerintah DKI Jakarta dalam hal pemasukan retribusi dari masyarakat.



Gambar 2.32: Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan
(Sumber: www.Archdaily.com)

Gelanggang Remaja Bulungan ini memiliki fasilitas yang tergolong lengkap untuk kegiatan-kegiatan yang ditawarkannya. Fasilitas ini juga menjadi semacam markas bagi beberapa komunitas remaja dalam bidang penyuluhan remaja, seni, ataupun olahraga.

Program-program yang ada di Gelanggang Remaja ini antara lain :

1. Kegiatan Olahraga
 - a. Permainan : voli, basket, sepak takraw, tenis meja, bulu tangkis, dll
 - b. Ketangkasan : Pajat Tebing, skating, dll
 - c. Fitness
 - d. Bela diri : Aikido, Kempo, Tekwondo, Karate, dll
 - e. Organisasi-organisasi olahraga dan perwasitan seperti : Perbasi, IPSI, BPOC, dll
2. Pendidikan dan Rohani
 - a. Mental dan Spiritual : ceramah-ceramah, penyuluhan, peringatan hari besar agama, dll.
 - b. Iptek : Penelitian, workshop, dll
 - c. Berbagai kegiatan keterampilan

3. Seni Dan Budaya

- a. Seni Tari
- b. Seni Musik
- c. Seni Sastra
- d. Seni Lukis

4. Program–Program Khusus

- a. DIAM (Dialog Anak Muda), sebuah perkumpulan remaja yang bergerak di bidang pendidikan dan kerohanian
- b. KAMU (Kreasi Anak Muda), sebuah perkumpulan remaja yang bergerak di bidang olahraga dan seni.



Gambar 33.: Fasilitas Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan
(Sumber: [www. Archdaily.com](http://www.Archdaily.com))

Fasilitas – fasilitas yang disediakan untuk mewadahi seluruh kegiatan di atas adalah :

1. Arena Kolam renang dengan luar total sekitar 7000m²,
2. Gedung Olahraga dengan daya tampung sekitar 1500 orang dan luas sekitar 2000m²,

3. Auditorium untuk berbagai pertunjukan dengan daya tampung 500 orang dan luas sekitar 2000m², terdapat mezanin yang difungsikan sebagai fasilitas seni dan budaya,
4. Aula B dan C untuk kegiatan pertunjukan seni pertunjukan dan kebudayaan,
5. Lapangan–lapangan olahraga yang terbuka seperti lapangan basket, tenis, dan bulu tangkis,
6. Ruang sekretariat dari berbagai perkumpulan dan sanggar seni, klub olahraga serta perkumpulan kepemudaan yang lain, bahkan ada sekretariat Kelompok Penyanyi Jalanan yang merupakan suatu wadah kreatif bagi pengamen dan penyanyi jalanan,
7. SMP terbuka yang dikelola oleh sebuah LSM,
8. Tembok untuk wall climbing,
9. Ruang Manajerial dan pengelola.

Lokasi Gelanggang Remaja Bulungan berada di dekat pusat keramaian Blok M Plaza sebagai pusat kegiatan remaja yang cukup ramai, serta berada dekat dengan SMUN 70 dan SMUN 6 Jakarta. Fasilitas ini pun sering dimanfaatkan sekolah–sekolah di sekitar untuk melaksanakan kegiatan akademik olahraganya, sehingga remaja–remaja di sekitar fasilitas ini sudah tidak merasa asing lagi dengan fungsi–fungsi yang ada di dalam gelanggang remaja ini. Akses masuk ke kompleks gelanggang ini pun ada beberapa buah yang semakin menambah kesan ‘mengundang’ orang sekitar untuk datang. Namun di sisi lain, hal ini justru membuat kurang jelasnya orientasi pintu masuk pengguna yang baru pertama kali mengunjungi fasilitas ini.

Walau berada di daerah yang ramai, kegiatan yang berlangsung di dalam Gelanggang Remaja Bulungan ini tidak begitu terganggu karena fasilitas ini berupa kompleks bangunan yang tertutup dan cenderung berorientasi ke dalam.

Karena lahannya yang cukup luas fasilitas ini mampu membentuk lingkungannya sendiri dan tak terpengaruh kebisingan dari luar. Akses masuk utamanya pun dibuat menjauhi pusat kebisingan, dibuat menghadap kompleks perumahan yang ada di dekatnya.

Di sisi lain, karena bentuk lahannya yang terpisah menjadi dua membuat sulitnya mobilisasi dari arena olahraga tertentu menuju fasilitas petunjuk yang hanya ada di satu bagian atau sebaliknya. Kawasan pun jadi kehilangan fokusnya dan terjadi beberapa pengulangan fasilitas di dua bagian seperti kantor pengelola, kantin, wartel, atau pusat fotokopi. Di satu sisi, hal ini juga bisa menjadi nilai positif karena hingar bingar dan keramaian yang terjadi saat adanya kegiatan di gedung petunjuk tidak akan mengganggu kegiatan di fasilitas olahraga terutama fasilitas kolam renang.

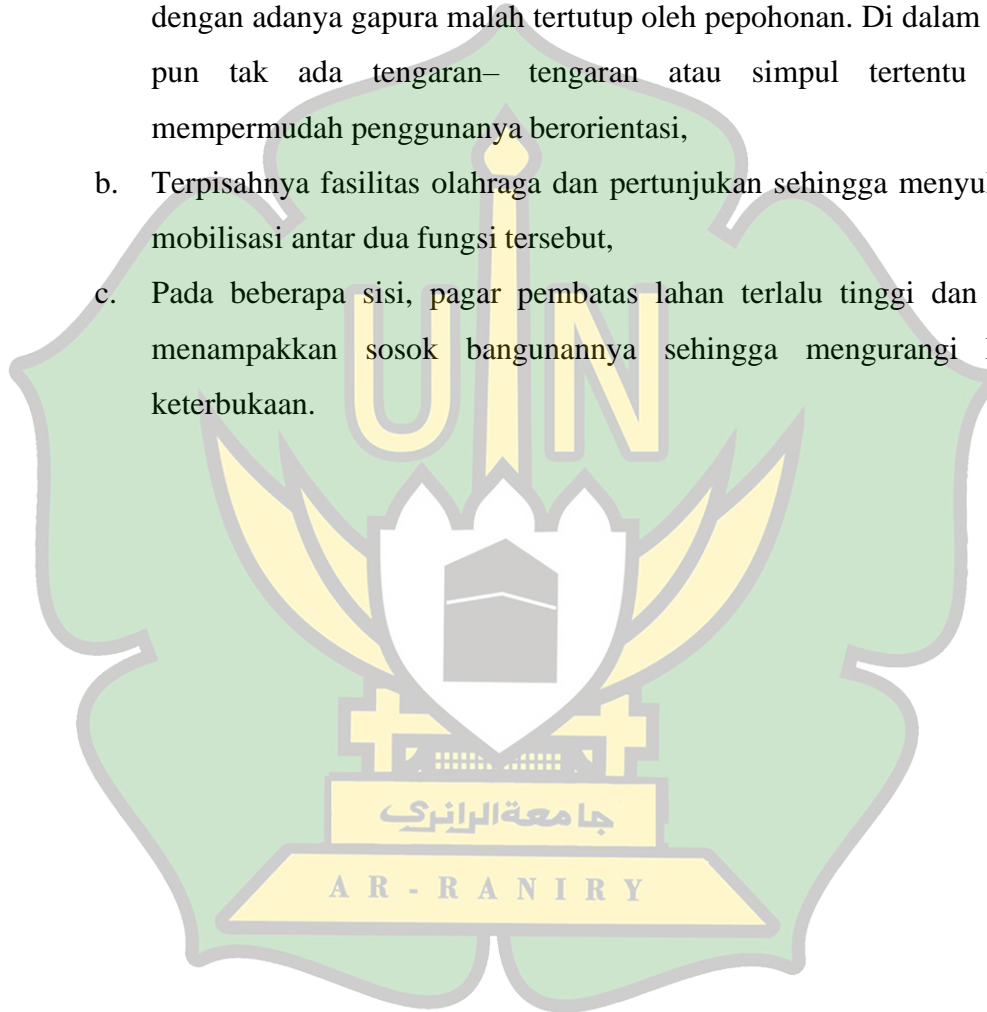
Gelanggang remaja Bulungan Jakarta Selatan ini merupakan proyek percontohan untuk fasilitas-fasilitas kepemudaan di Jakarta serta diharapkan dapat menjadi pusat berbagai komunitas remaja. Bukan hanya dari segi usia, namun juga karena aspek-aspek positif yang diberikan Pemerintah DKI Jakarta kepada fasilitas ini. Namun karena bentuk lahan yang terpisah menjadi dua dan perkembangan daerah sekitar, muncul pula hal-hal yang bernilai negatif bagi fasilitas ini. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aspek-aspek posisi
 - a. Lokasi yang sangat strategis : berada di daerah keramaian remaja, pusat perbelanjaan, serta sekolah-sekolah yang memastikan tetap berjalannya aktivitas di dalam fasilitas ini.
 - b. Fasilitas yang ada dalam Gelanggang ini tergolong lengkap untuk mewadahi seluruh kegiatan yang ada, ruang-ruang interaksi, ruang hijau, semua tersedia cukup dalam fasilitas ini.

- c. Adanya dukungan dari masyarakat, terlihat dari banyaknya komunitas–komunitas yang berkegiatan di fasilitas ini.

2. Aspek–aspek negatif

- a. Terdapat beberapa akses masuk yang mengacaukan orientasi pengguna. Sementara akses yang sebetulnya menjadi akses utama dengan adanya gapura malah tertutup oleh pepohonan. Di dalam lahan pun tak ada tengaran–tengaran atau simpul tertentu yang mempermudah pengguna berorientasi,
- b. Terpisahnya fasilitas olahraga dan pertunjukan sehingga menyulitkan mobilisasi antar dua fungsi tersebut,
- c. Pada beberapa sisi, pagar pembatas lahan terlalu tinggi dan tidak menampilkan sosok bangunannya sehingga mengurangi kesan keterbukaan.



BAB III

ELABORASI TEMA

Gelanggang Remaja merupakan suatu wadah yang dapat memfasilitasi setiap kegiatan bakat dan minat remaja yang meliputi kegiatan olahraga, kesenian, dan sosial yang dapat ditujukan secara eksklusif bagi remaja di Kota Banda Aceh. Oleh sebab itu, pemilihan tema yang akan digunakan pada objek perancangan ialah Tema Neo-Vernakular. Penerapan ini sebagai salah satu upaya untuk melestarikan budaya Aceh serta memperkenalkan kepada masyarakat atau khususnya remaja tentang budaya Aceh.

Neo-Vernakular merupakan suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk dan konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, dan tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah ada dan tumbuh dari pengalaman oleh sebuah tradisi. Kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju, akan tetapi tidak mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan upaya memperoleh tentang keadaan tertentu dengan cara yang tepat.²⁰

3.1 Arsitektur Neo-Vernakular

3.1.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular ialah salah satu pemahaman dari aliran yang berkembang pada era post modern, merupakan aliran arsitek yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Post modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari pada arsitektur terhadap pola-pola yang

²⁰ Penerapan konsep neo-Vernakular budaya pada Resort hotel Jakarta. (n.d).

berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era post modern menurut Charles A. Jenck diantaranya, *Historicism, Straight Revivalism, Neo-Vernakular, Contextualism, Metaphor dan Post modern Space.*²¹

3.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dari Pernyataan Charles Jencks dalam bukunya “Language of post-Modern Architecture” maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut:

1. Menggunakan Atap Bubungan

Atap bubungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang di ibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen perahanan yang menyimbolkan permusuhan.

2. Batu-Bata (elemen konstruksi lokal)

Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.

3. Proporsi

Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal

4. Kesatuan

Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

5. Warna

²¹ Penerapan Konsep neo-Vernakular budaya pada Resort Hotel Jakarta. (n.d) 12 Februari 2021.

Menggunakan warna-warna yang kontras dan kuat.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi adalah perpaduan dari keduanya. Hubungan antar kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh NeoVernakular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu-bata sebagai elemen lokal
- Susunan masa yang indah.

Unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, seperti berikut ini:

- a. Bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
- b. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancang.
- c. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Prinsip arsitektur Neo-vernakular pada dasarnya adalah melestarikan unsur-unsur lokal sehingga bentuk dan sistem terutama yang berkaitan dengan iklim setempat seperti penghawaan, pencahayaan alami, antisipasi terhadap regionalisme yang merupakan aspek mendasar. Dalam pendekatan ini arsitektur Neo-vernakular yang digunakan adalah arsitektur tradisional Aceh.

3.1.3 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

Tabel 3.1 Perbandingan Arsitektur tradisional, vernakular, dan neo-Vernakular²²

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern
Prinsip	Tertutup dari zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental.	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi urban homogen ke situasi yang lebih heterogen	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkan nyamenjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
Ide Desain	Lebih mementingkan fasad atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam	Bentuk desain lebih modern

²² Hilda Masito Tanjung, 2020, Perancangan Remaja dan Kreativitas Medan-Selayang, Skripsi (Universitas Sumatera Utara, Medan, 2017)

Dalam Hal ini, Arsitektur Vernakular sering juga disamakan dengan arsitektur tradisional dan dapat diartikan bahwa secara konotatif kata tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma adat istiadat atau pewaris budaya yang turun temurun dari generasi ke generasi. Arsitektur dan bangunan tradisional merupakan hasil seni budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia budaya tradisional yang mampu memberikan ikatan lahir batin.

3.2 Interpretasi Tema

Tema yang diterapkan pada Perancangan Gelanggang Remaja adalah arsitektur Neo-Vernakular. Untuk menerapkan Neo-Vernakular pada bangunan dapat dengan cara mengkombinasikan arsitektur vernakular Aceh dengan adat kebiasaan masyarakat dan mengambil unsur-unsur empiris dari rumah Aceh yang dimodifikasikan. Terdapat beberapa bagian dari rumah Aceh yang diambil, baik fisik maupun non fisik. Penerapannya yaitu dari atap rumah Aceh, penghawaan atau ornamen. Unsur ini sebagai landasan tema perancangan yang akan diterapkan pada bangunan.

a. Rumoh Aceh (Objek fisik)

Rumoh Aceh sebagai simbol dari arsitektur tradisional Aceh merupakan referensi utama dalam objek perancangan gelanggang remaja Banda Aceh dengan mengadopsi filosofi-filosofi yang terkandung didalamnya.

Arsitektur rumoh Aceh terbagi menjadi beberapa ruang, diantaranya adalah ruang depan, ruang tengah, ruang belakang, dan ruang bawah.

- a. Ruang depan, ruangan berfungsi sebagai ruang santai dan tempat untuk beristirahat bagi seluruh anggota keluarga. Ruangan ini juga digunakan sebagai tempat menerima tamu.
- b. Ruang bawah (bentuk panggung), ruang bawah berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil panen dan berfungsi sebagai tempat berkumpul/sosial.
- c. Ruang tengah, ruangan ini adalah ruang inti dari sebuah rumah adat Aceh (ruang inong) dan ditandai dengan lantai yang lebih tinggi dari ruang depan. Karena termasuk ruang inti, maka ruangan ini termasuk sangat privat. Para tamu yang datang tidak akan pernah diijinkan untuk memasukinya.
- d. Ruang belakang, ruangan ini adalah ruangan yang berfungsi sebagai tempat makan, dapur, dan tempat bercengkrama bagi sesama anggota keluarga.

Dari penjelasan mengenai rumah Aceh di atas dapat diambil kesimpulan bahwa arsitektur rumah Aceh secara vertikal terbagi menjadi 2 ruang yaitu ruang atas dan ruang bawah. Ruang atas bersifat privat dan ruang bawah (Pilotis /bentuk panggung) bersifat publik.

b. Ornamen

Aceh merupakan salah satu daerah dengan identitas melayu, oleh sebab itulah disetiap bangunan atau karya arsitektur selalu memiliki ukiran atau ornamen yang berbeda-beda sesuai dengan daerahnya. Dengan pendekatan analogi budaya, bentuk-bentuk ornamen diadopsi untuk fasad bangunan dan penghawaan.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1 Museum Tsunami Aceh



Gambar3.1: Museum Tsunami Aceh
(Sumber: Sumber: tripadvisor.com)

A. Penjelasan Objek

Museum Tsunami Aceh terletak di pusat kota Banda Aceh tepatnya di jalan Sultan Iskandar Muda. Museum ini merupakan karya dari Dosen Arsitektur ITB yang saat ini juga berperan sebagai walikota Bandung, yaitu M. Ridwan Kamil. Museum ini dirancang sebagai monument simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami Aceh tahun 2004 silam. Selain sebagai monument, museum ini juga berperan sebagai pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat jika tsunami terjadi. Museum Tsunami Aceh memiliki tiga lantai yang difungsikan sebagai ruang pameran, dan peraga, ruang manajemen, ruang pertemuan, ruang storage, ruang perpustakaan, restoran, cafetaria, teater dan mushalla. Museum ini menvoba untuk merespon beberapa aspek penting dalam perancangan seperti memori terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas sebuah bangunan museum, identitas kultural masyarakat Aceh, dan estetika baru yang bersifat modern dan responsif terhadap konteks urban.

B. Konsep

1. Konsep Fisik

Museum Tsunami Aceh memiliki enam konsep perancangan, diantaranya adalah:²³

a. Rumah Aceh

Ide dasar dalam rancangan museum Tsunami Aceh berasal dari bentuk Rumah Aceh yang berbentuk panggung. Konsep ini diambil untuk menunjukkan contoh arsitektur asal yang memiliki ketahanan tinggi dalam merespon tantangan dan bencana alam. Ide ini juga mengacu pada keadaan Aceh pada zaman dulu yang juga pernah dilanda bencana. Makna yang tersirat dari konsep ini adalah sebagai sebuah refleksi keyakinan terhadap agama dan adaptasi dengan alam.

b. *Escape Building*

Bentuk dari bangunan ini juga menganalogikan bukit penyelamatan yang diterapkan pada bagian atap bangunan sebagai bentuk antisipasi terhadap bahaya di masa yang akan datang.

c. *Sea Waves*

Bentuk dari denah merupakan hasil dari analogi episenter sebuah gelombang laut yang berfungsi sebagai pengingat akan tsunami.



Gambar3.2: Tampak Atas yang merupakan analogi dari gelombang laut (sea waves)
(Sumber: share-all-time.blogspot.com)

²³ <http://Museumtsunami.blogspot.com/201/02/konsep-museum- tsunami-aceh.html>

d. *Saman Dance/ Tarian Saman*

Bentuk fasad dari bangunan museum Tsunami Aceh ini merupakan hasil dari analogi tarian khas Aceh yang melambangkan kekompakan dan kerja sama masyarakat Aceh. Selain itu juga mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong royong dan tolong-menolong.

e. *The Light of God*

Pada museum tsunami Aceh terdapat sebuah ruang berbentuk silinder yang menjulang ke atas menyerupai cerobong kapal, di dalamnya terdapat kumpulan nama-nama korban tsunami yang wafat pada tanggal 26 Desember 2004. Ruangan ini menerapkan konsep religius, terlihat pada penggunaan suasana yang gelap dan hanya terdapat satu cahaya yang mengarah ke atas untuk menyorot tulisan Arab “Allaha” tujuannya adalah sebagai pengingat bahwa kita sebagai manusia harus selalu berserah diri kepada Allah, Tuhan semesta Alam.

2. Konsep Non-Fisik

Salah satu tujuan pembangunan Museum Tsunami Aceh adalah sebagai monumen simbolis yang mengingatkan akan betapa dahsyatnya kejadian tsunami tahun 2004 silam. Tujuan ini kemudian diwujudkan melalui konsep analogi kejadian saat dan setelah tsunami terjadi. Penerapan dari konsep ini terlihat saat pengunjung memasuki ruang-ruang pameran yang disediakan secara bertahap.

C. Ruang

Ruang pameran di dalam Museum tsunami Aceh menerapkan konsep *storyline* yang dimulai dari saat kejadian tsunami berlangsung hingga rakyat Aceh bangkit kembali pasca tsunami. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman bagi pengguna atau pengunjung bagaimana rasanya berada di

posisi korban tsunami pada saat kejadian berlangsung. Berikut ruang-ruang yang ada di dalam Museum Tsunami Aceh.²⁴

1. *Space of Fear*

Sesuai dengan nama ruangnya, ruangan ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan menakutkan ketika dilewati. Kesan ini diterapkan dengan menggunakan lorong gelap dan sempit sepanjang 0 meter dan tinggi 19-2 meter. Ukuran ruangan tersebut merupakan sebuah visualisasi dari gelombang tsunami tahun 2004 silam. Kemudian saat melewati lorong tersebut pengguna akan mendengar suara dan merasakan langsung gemericik air yang jatuh di kedua sisi lorong tersebut. Hal ini dibuat untuk menambah kesan takut yang merupakan penggambaran perasaan takut rakyat Aceh saat tsunami.



Gambar3.3: *Space of Fear*

(Sumber: <http://www.cakrawalatour.com/2016/08/terbawa-tsunami-aceh-2004-di-museum.html>)

2. *Space of Memory*

Setelah melewati space of fear, pengguna akan menemui ruang space of memory. Ruang ini berisi 40 gambar yang berhubungan dengan peristiwa Tsunami Aceh silam yang ditampilkan dalam 26 monitor. Suasana ruangan dibuat hening dengan cahaya ruangan yang redup. Interior ruangan juga menggambarkan seolah-olah sedang berada di dalam laut atau dalam pusaran gelombang laut yang ditandai dengan penggunaan kaca di seluruh ruangan, kemudian 40 monitor yang berbentuk persegi panjang merupakan

²⁴ http://Museumtsunami.blogspot.com/p/filosofi_24.html

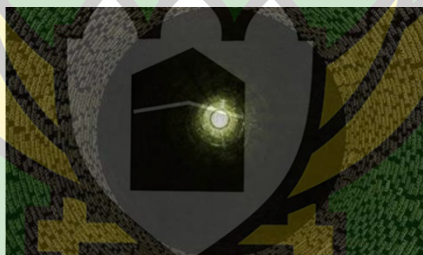
penggambaran dari batu karang yang ada di dasar laut. Ruang ini bertujuan untuk memberikan kesan kenangan akan peristiwa tsunami silam.



Gambar3.4: *Space of Memory*
(Sumber: <http://www.cakrawalatour.com>)

1. *Space of Sorrow*

Ruangan ini bertujuan untuk memberi kesan betapa kecilnya manusia di hadapan Tuhan. Kesan ini ditandai dengan penggunaan bentuk ruangan berbentuk silinder dengan ketinggian 30 meter, dan hanya memiliki satu sumber cahaya yang berasal dari atas. Kemudian di setiap sisi ruangan tertulis 2000 nama korban Tsunami Aceh, lalu nama-nama tersebut seolah mengarah pada satu sumber cahaya yang bertuliskan nama Allah.



Gambar3.5: *Space of Sorrow*
(Sumber: <http://www.cool4myeyes.com>)

2. *Space of Confuse*

Setelah melewati ruangan yang minim cahaya tadi, pengguna diajak untuk melihat cahaya yang lebih banyak dan terang dengan melewati lorong. Lorong tersebut dibuat dengan sirkulasi melingkar dan terus menanjak sampai ke atas. Lantai yang digunakan juga dibuat tidak rata, tujuannya adalah untuk menggambarkan perasaan kebingungan masyarakat Aceh pasca tsunami karena kehilangan keluarga, sanak saudara dan harta

benda. Lantai yang melingkar memberi gambaran langkah tanpa tujuan namun tetap tidak menyerah untuk berusaha mencari jalan keluar.



Gambar3.6: *Space of Confuse*
(Sumber: <http://helloacehku.com>)

1. *Space of Hope*

Setelah melewati lorong melingkar, pengguna akan diajak melewati jembatan harapan atau *space of hope*. Sesuai dengan namanya, jembatan ini bertujuan untuk memberi pesan bahwa Aceh tidaklah sendirian, karena dunia ikut membantu Aceh untuk bangkit. Terdapat 54 bendera dari 54 negara yang tergantung di langit-langit gedung. Negara-negara tersebut yang turut membantu Aceh untuk bangkit pasca tsunami. Setiap bendera terdapat kata damai dengan berbagai bahasa, sebagai refleksi pesan damai untuk Aceh yang sebelum tsunami diselimuti oleh konflik yang berkepanjangan.



Gambar3.7: *Space of Hope*
(Sumber: <http://www.cool4myeyes.com>)

D. Kesimpulan

1. Selain berfungsi sebagai objek monumen simbolis, Museum Tsunami Aceh juga menyikapi konteks urban. Bangunan didesain agar dapat berfungsi menjadi sebuah taman kota dan ruang publik.
2. Museum Tsunami Aceh menerapkan konsep analogi dari berbagai macam ide diantaranya adalah, analogi rumah Aceh, analogi kapal, analogi pusan air, analogi tari saman, analogi *escape building*, dan analogi ketuhanan.

3.3.2 Masjid Raya Mahligai, Padang



Gambar 3.8 : Masjid Raya Sumatera Barat
(Sumber: www.academia.edu)

A. Penjelasan Objek

Masjid Raya Sumatera Barat dikenal sebagai Masjid Mahligai Minang terletak di Kecamatan Padang Utara, Sumatera Barat. Masjid ini rancangan dari arsitek Rizal Muslimin, yaitu pemenang sayembara desain Masjid Raya Sumatera Barat yang diikuti oleh 323 peserta arsitek dari berbagai negara pada tanggal 21 Desember 2017 oleh Gubernur Sumatera Barat. Masjid ini terdiri dari tiga lantai yang berkapasitas 20.000 jamaah, yakni sekitar 15.000 jamaah di lantai dasar dan selebihnya di lantai dua dan tiga. Dibangun di lahan seluas 40.000 meter persegi dengan luas

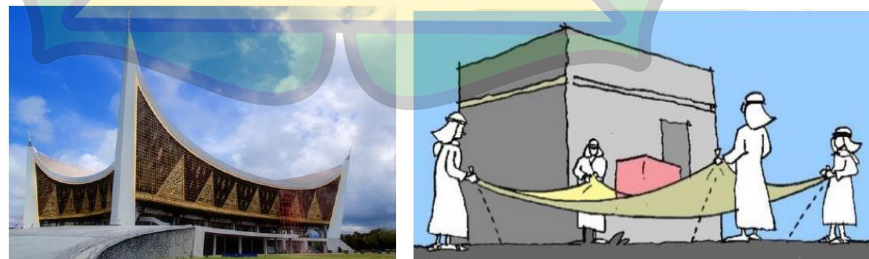
bangunan utama kurang dari setengah luas lahan tersebut, yakni sekitar 18.00 meter persegi, sehingga menyisakan halaman yang luas.

B. Konsep

Arsitektur Masjid ini mengikuti tipologi Arsitektur Minangkabau dengan ciri bangunan berbentuk Gonjong hingga penggunaan ukiran Minang sekaligus kaligrafi pada dinding bagian luar. Selain itu jika dilihat dari atas, masjid ini memiliki 4 sudut lancip yang mirip dengan desain atap rumah gadang. Arsitektur masjid ini juga menggambarkan kejadian peletakan batu Hajar Aswad dengan menggunakan kain yang dibawa oleh empat orang perwakilan suku di Mekkah pada setiap sudutnya.

1. Menyatukan Agama dan Adat.

Secara fisik tampak luarnya, Keempat sisinya bagaikan gonjong dimodifikasi dan di tengahnya-tengahnya terdapat kubah masjid. Ini simbol penyelesaian masalah Batu Hajar Aswad, Ketika Nabi Muhammad SAW dengan enteng menyelesaikan siapa yang berhak meletakan batu itu di Ka'bah. Konsep dan filosofi yang kuat memberikan bentuk masjid seperti itu, selain menggambarkan arsitektur khas minang bagonjong, juga menggambarkan kejadian peletakan hajar aswad dengan menggunakan kain yang dibawa oleh 4 orang perwakilan suku di Makkah di setiap sisinya sebagai simbolisasi intelektual dan persatuan.



Gambar 3.9 : Masjid Raya dan ilustrasi penyelesaian Hajad Aswar
(Sumber: www.academia.edu)

2. Kaligrafi dan Songket

Bagian fasad eksterior Masjid terdapat ukiran-ukiran nama-nama Allah SWT dan juga ukiran Nabi Muhammad Saw yang mengadopsi pola songket Khas Minangkabau. Corak Songket yang terbuat dari baja tersebut mengambil dari seluruh corak songket asli Sumatera Barat atau lebih tepatnya warisan budaya Minangkabau.



Gambar 3.10 : (a) Kaligrafi (b) Songket Khas Minang
(Sumber: www.academia.edu)

3. Ornamen

Ornamen kaligrafi tidak hanya berfungsi sebagai estetika interior, namun juga sebagai sirkulasi udara atau penghawaan. Dengan motif kaligrafi yang memiliki rongga sehingga memudahkan udara untuk masuk yang berguna sebagai pengganti dari jendela pada umumnya atau sebagai ventilasi dari dalam dan luar masjid. Selain sebagai ventilator udara, lapangan tersebut juga memiliki fungsi pencahayaan alami. Dari rongga-rongga ornamentasi pada dinding menimbulkan penyebaran cahaya yang memberi efek dramatisir ruang sholat yang dapat mengesankan akan kekhusukan dalam beribadah.



Gambar 3.11 : (a) Eksterior Masjid (b) Interior Masjid
(Sumber: www.academia.edu)

C. Kesimpulan.

1. Masjid Raya Sumater Barat Menggunakan Konsep Neo-Vernakular, yang Memadukan Unsur agama dan kebudayaan setempat.
2. Selain berfungsi sebagai bangunan peribadatan, Masjid Raya Sumatera Barat juga menjadi bangunan iconic dikawasannya.

3.3.3 Istana Budaya/National Theatre Malaysia.



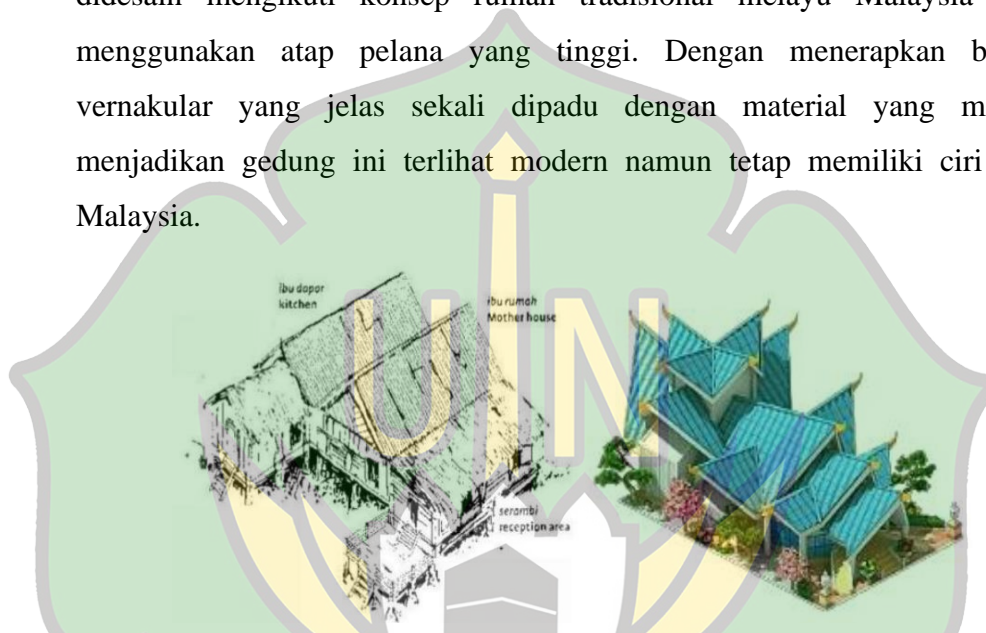
Gambar 3.12 : Istana Budaya/ National Theatre Malaysia
(Sumber: www.Docplayer.info)

National Theatre Malaysia berfungsi sebagai tempat pertunjukan semua jenis teater termasuk musikal, konser klasik, dan opera dari pertunjukan lokal maupun internasional dengan kapasitas 2000 orang menggunakan tiga tingkat balkon. National Theatre Malaysia dirancang oleh firma arsitektur lokal, ADC ARCHITECT SDN.²⁵

²⁵ repository.usu.ac.id. Pendekatan Desain Arsitektur Neo-Vernakular, diakses 2020

A. Penjelasan Objek

Berada di kompleks Studio Merdeka, Jl. Hulu Kelang, Selangor, Malaysia. Bangunan teater daerah Malaysia ini salah satu bangunan neo-vernakular di Malaysia. Gedung Teater Nasional Malaysia ini terlihat sangat lekat sekali kesan atau memiliki ciri budaya Malaysianya. Gedung ini didesain mengikuti konsep rumah tradisional Melayu Malaysia yang menggunakan atap pelana yang tinggi. Dengan menerapkan bentuk vernakular yang jelas sekali dipadu dengan material yang modern menjadikan gedung ini terlihat modern namun tetap memiliki ciri khas Malaysia.

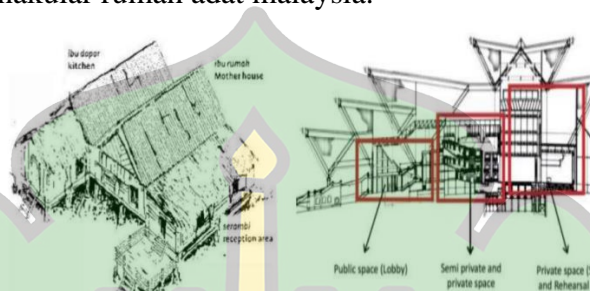


Gambar 3.13 : Bentuk Atap dari Bangunan Vernakular
(Sumber: www.Docplayer.info)

Bangunan National Theatre Malaysia ini mengambil konsep vernakular dari rumah tradisional Melayu Malaysia dengan sangat jelas dan memberikan pengulangan-pengulangan pada bagian atapnya yang bertingkat-tingkat. Atap Pelana yang biasanya digunakan pada bangunan rumah tradisional sangat tepat diaplikasikan ke gedung teater ini karena gedung teater membutuhkan ruang yang besar dan tinggi seperti pada rumah tradisional yang menggunakan atap yang besar dan tinggi.

B. Konsep

Gedung National Theatre Malaysia ini juga menerapkan beberapa prinsip filosofi bentuk dan tata ruang seperti bentukan site yang menyerupai Wau Bulan (Layang-Layang) tradisional Malaysia, tumpukan atap mengambil bentuk dari sirih junjung yang merupakan salah satu symbol dari tata dungsung bangunan vernakular rumah adat Malaysia.



Gambar 3.14 : Penerapan Zonasi rumah tradisional pada bangunan istana budaya
(Sumber: [www. Docplayer.info](http://www.Docplayer.info))

1. Eksterior

Material bangunan National Theatre Malaysia menggunakan beton bertulang, baja, batu bata, kaca, dan kayu tropis. Bangunan ini beratap pelana yang menggunakan material genting singgora yang menyerupai atap dari rumah adat Malaysia. National Theatre Malaysia ini juga menggunakan atap yang bertingkat- tingkat kelandaian atap hampir sampai ketanah, dan atap lebih di condongkan kedepan namun tidak merubah bentuk atap pelana yang sebenarnya.



Gambar 3.15 : Eksterior National Theatre Malaysia
(Sumber: [www. Docplayer.info](http://www.Docplayer.info))

2. Interior

Interior bangunan National Theatre Malaysia menggunakan sumber daya lokal seperti marmer langkawi dan kayu tropis berkualitas tinggi untuk pintu yang dibuat dengan tangan membentuk bunga dan motif daun. Auditorium didominasi warna emas, ada kotak-kotak kerajaan di setiap sisi dan berpola jendela rumah melayu.



Gambar 3.16 : Interior dan Auditorium National Theatre Malaysia
(Sumber: [www. Docplayer.info](http://www.Docplayer.info))

C. Kesimpulan

Interpretasi tema Neo-Vernakular pada bangunan ini adalah penggunaan marmer langkawi pada interior bangunan dan penggunaan atap pelana yang telah termodifikasi yang menggunakan material genting singgora.

3.4 Kesimpulan Studi Banding

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari ketiga bangunan yang menerapkan tema Neo-Vernakular.

Tabel 3.2 : kesimpulan studi banding

No	Analisa	Museum Tsunami Aceh	Mesjid Raya Sumatera Barat	National Theatre Malaysia
1.	Fungsi	- Museum - Monumen Aceh	- Ibadah	Gedung pertunjukan seni teater
2.	Bentuk Bangunan	- Berdasarkan sudut pandang yang berbeda - Kapal (depan) - Pusaran Air (atas)	- Atap Rumah Gadang dan simbol penyelesaian masalah Batu - Hajjar Aswad	- Atap rumah tradisional Malaysia Atap Pelana Material genting singgora
3.	Material	- Struktur beton bertulang, baja, kaca dan - gypsum	- Struktur beton bertulang, baja, kaca dan - Gypsum	- Struktur beton bertulang, baja, batu bata, kaca, Langkawi dan kayu tropis
4.	Skala	- Monumental (eksterior) - Normal (interior) - Intim (interior)	- Monumental (interior & eksterior)	- Monumental (interior & eksterior)
4.		- Aspek budaya - Arsitektur tradisional - Agama	- Aspek budaya - Aspek agama - Arsitektur tradisional	- Aspek budaya (Atap Pelana) - Arsitektur tradisional

(Sumber: Analisa Pribadi)

BAB IV

ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi

Lokasi perancangan Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh berada di Jalan Teungku Mohammad Daud Beureuh Desa Beurawe, Kecamatan Kuta Alam Kabupaten Banda Aceh. Lokasi ini dipilih sesuai dengan Analisa pemilihan tapak dan pertimbangan RTRW kota Banda Aceh.

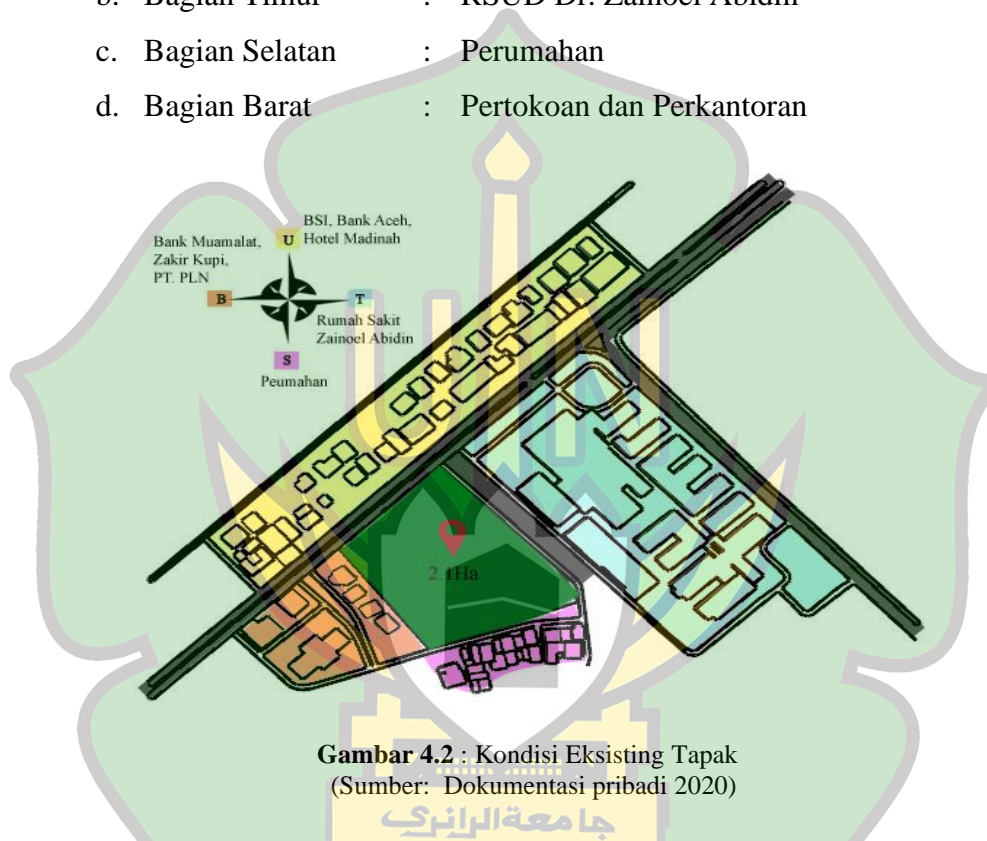


Gambar 4.1 : Lokasi Perancangan Gelanggang Remaja
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2020)

4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Keadaan tapak di lokasi ini merupakan lahan kosong tidak berkontur yang ditumbuhi oleh semak-semak dan tanaman liar lainnya. Luas lahan tapak ± 2.1 hektar dengan batasan- batasan sebagai berikut:

- a. Bagian Utara : Jalan Utama Pertokoan dan Perkantoran
- b. Bagian Timur : RSUD Dr. Zainoel Abidin
- c. Bagian Selatan : Perumahan
- d. Bagian Barat : Pertokoan dan Perkantoran



Gambar 4.2 : Kondisi Eksisting Tapak
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2020)

4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029, peraturan-peraturan yang berlaku untuk lahan yang ada di kawasan ini adalah sebagai berikut :

Luas Tapak	:	$\pm 21.000 \text{ m}^2$
KDB Maksimum	:	70%
KLB Maksimum	:	3.5 m
GSB Minimum	:	12 m
Ketinggian Bangunan	:	Maksimum 5 Lantai
Luas lantai dasar maksimum	:	KDB x Luas Tapak $70\% \times 21.000 \text{ m}^2$: 1.470 m^2
Luas bangunan maksimum	:	KLB x Luas Tapak $3,5 \times 21.000 \text{ m}^2$: 73 m^2

4.1.4 Potensi Tapak

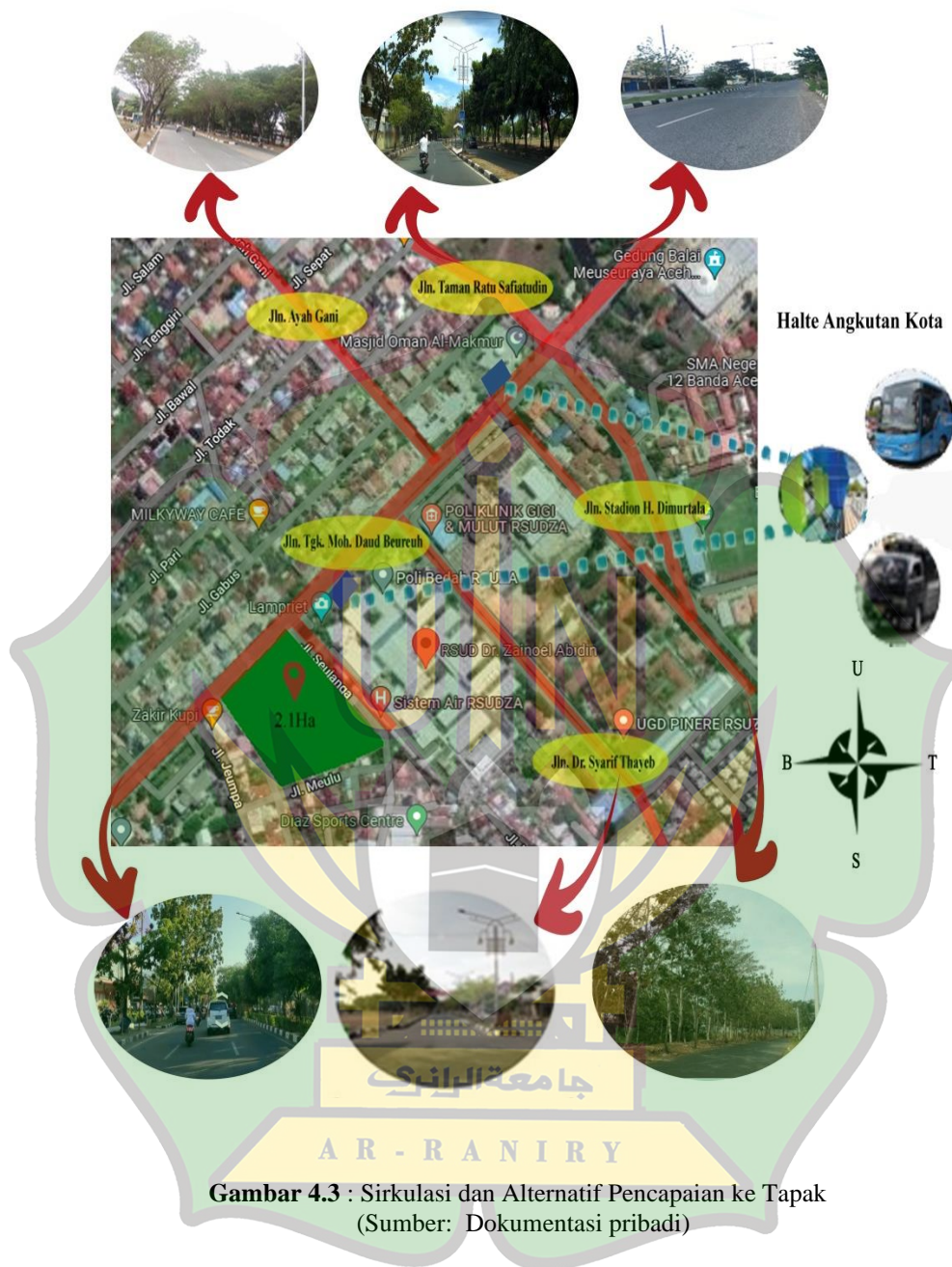
Adapun potensi- potensi yang dimiliki pada tapak ini adalah :

1. Tata Guna Lahan (*Land use*)

Peruntukan lahan pada lokasi ini berfungsi sebagai kawasan pusat perdagangan dan jasa. Kawasan ini diperuntukan untuk kegiatan komersial, yang berfungsi sebagai pusat kegiatan, perdagangan dan jasa yang diharapkan mampu mendatangkan keuntungan bagi pemiliknya dan memberikan nilai tambah pada suatu kawasan.

2. Akseibilitas

Akses jalan Tgk. Moh Daud Beureuh Desa Beurawe merupakan jalan arteri sekunder, Lokasi tapak dapat diakses dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum. Di sekitar lokasi juga terdapat halte trans Koetaraja. Untuk mencapai lokasi, pengunjung Gelanggang Remaja mempunyai beberapa pilihan akseibilitas seperti jalan Tgk. Moh Daud Beureuh, Dr. Syarif Thayeb, jalan Stadion H. Dimurthala, dan jalan Taman Sri Ratu Safiatuddin.



Gambar 4.3 : Sirkulasi dan Alternatif Pencapaian ke Tapak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Utilitas

Utilitas pada siite sudah dilengkapi dengan sarana yang baik, seperti saluran drainase kota, jaringan listrik, jaringan telepon, dan saluran air bersih (PDAM) yang menguntungkan bagi site.



Gambar 4.4: Utilitas di Lokasi Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Potensi Kawasan

Lokasi dipilih berdasarkan potensi lahan dan lingkungan sekitar, yaitu:

- Lokasi strategis, yaitu berada kurang dari 3 km dari pusat kota.
- Pertimbangan remaja memiliki kecenderungan mengunjungi tempat mudah dijangkau dan diakses.

5. Fasilitas Penunjang

Disekitar tapak terdapat bangunan yang dapat menunjang adanya Gelanggang Remaja seperti Rumah Sakit Dr. Zainoel Abidin, Hotel Madinah, Hotel Kuala Radja, SMK Negeri 5 Banda Aceh, Stadion H. Dirmutala dan Taman Sri Ratu Safiatuddin.



Gambar 4.5: Fasilitas Penunjang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.5 Analisa Tapak

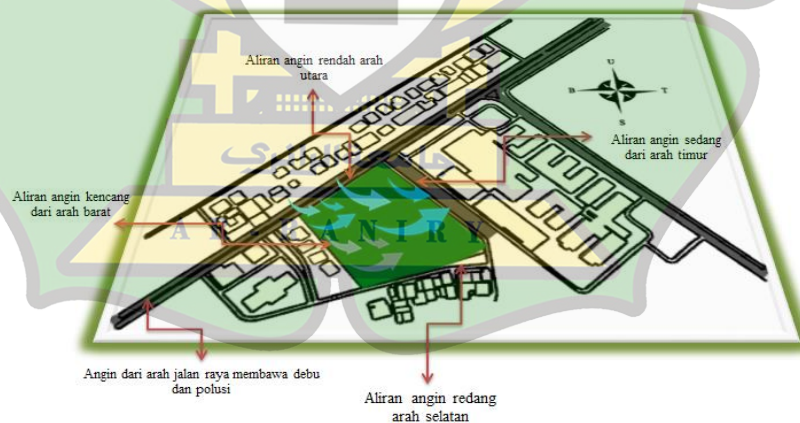
A. Analisa Angin

Angin yang berhembus di Provinsi Aceh adalah angin barat dan angin timur. Angin barat berhembus lebih kencang dari pada angin timur yang cenderung sedikit lebih tenang.

Bulan Month	Arah Angin Terbanyak Prevailing Direction	Kecepatan Angin Rata-rata Wind Velocity (Knot)
(1)	(5)	(6)
Januari/January	Tenggara (South East)	5
Februari/February	Tenggara (South East)	6
Maret/March	Tenggara (South East)	6
April/April	Tenggara (South East)	5
Mei/May	Tenggara (South East)	5
Juni/June	Barat Daya (South West)	5
Juli/July	Barat Daya (South West)	6
Agustus/August	Barat (West)	6
September/September	Tenggara (South East)	5
Oktober/October	Tenggara (South East)	5
November/November	Tenggara (South East)	5
Desember/December	Tenggara (South East)	5
Rata-rata Average	2015	5,3
	2014	5,3
	2013	5,1
	2012	4,9

Gambar 4.6 : Data Arah Angin Terbanyak di Kota Banda Aceh
Sumber : Statistik Banda Aceh 2016

➤ Kondisi Eksisting



Gambar 4.7: Kondisin Eksisting Angin
(Sumber : Analisa Pribadi)

➤ **Tanggapan**

1. Memanfaatkan angin sebagai komponen merancang bangunan, yaitu sebagai unsur penghawaan alami pada bangunan.



Menciptakan Bukaan dan ventilasi yang memadai untuk memberikan udara pada ruang yang membutuhkan udara. Pengguna mendapatkan udara yang bebas dan nyaman tidak memerlukan pendingin udara

Gambar 4.8: Respon terhadap massa bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Penggunaan elemen air dalam tapak agar pada saat angin kencang berhembus terjadinya penguapan air yang memberikan kesejukan pada ruangan.dan saat beraktifitas di luar bangunan.



Gambar 4.9: Penggunaan Elemen Air
(Sumber : Analisa Pribadi)

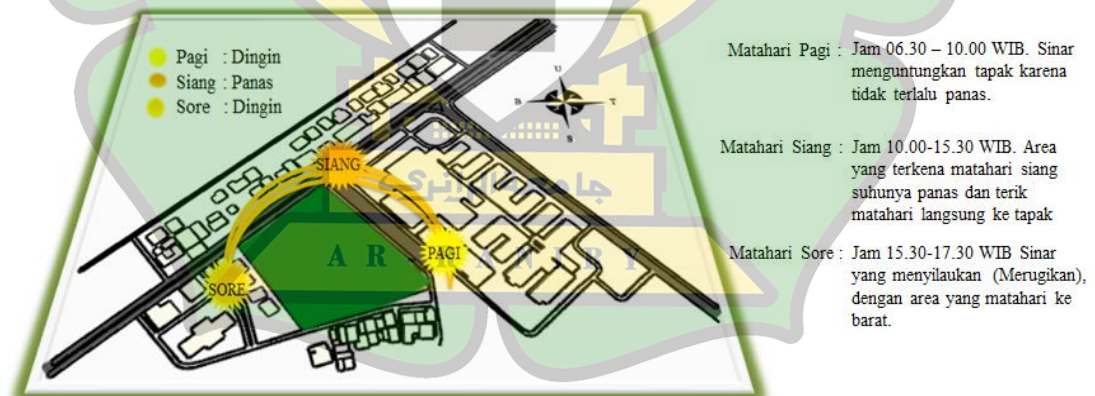
B. Analisa Matahari

Analisa matahari dilakukan mempertimbangkan kebutuhan pencahayaan yang sesuai dan solusi untuk mengurangi energi panas berlebihan pada bangunan agar dapat meningkatkan kenyamanan pengguna.

Bulan	Tekanan Udara Rata-Rata (mb)	Suhu Udara (°C)			Kelembaban Udara (%)
		MIN	MAX	RATA	
Januari	1012,1	20,2	22,4	25,9	85,1
Februari	1013,5	20,6	33,8	26,6	82,5
Maret	1012,5	21,6	34,8	26,8	83,4
April	1011,9	22,2	34,9	26,8	83,9
Mei	1012,0	22,8	35,0	26,9	85,8
Juni	1012,0	21,8	36,0	27,6	75,1
Juli	1011,5	21,4	36,2	28,4	66,8
Agustus	1011,8	21,2	35,4	28,2	69,2
September	1012,8	20,8	36,2	26,7	79,3
Oktober	1013,8	21,8	33,4	26,1	87,5
November	1013,2	22,2	33,0	26,2	88,1
Desember	1013,4	21,8	33,2	26,2	86,5

Gambar 4.10 : Klimatologi Banda Aceh
Sumber : Kota Banda Aceh Dalam Angka, 2019

➤ Kondisi Eksisting



Gambar 4.11: Kondisin Eksisting Matahari
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

➤ **Tanggapan**

1. Membuat sistem pencahayaan alami untuk memasukkan sinar matahari kedalam bangunan. Seperti *Sunshading* pada bagian timur dan barat. Sehingga remaja dapat mengetahui perbedaan waktu dari bayangan sinar matahari.



Memberikan Sunshading dan bukaan agar cahaya alami masuk pada bangunan dengan bentuk dan memiliki irama sehingga membentuk kesan dinamis.

Gambar 4.12: Respon terhadap sinar matahari
(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Menambahkan vegetasi peneduh di tapak, sehingga dapat meneduhkan dan sebagai penahan sinar yang masuk langsung ke fasad bangunan.



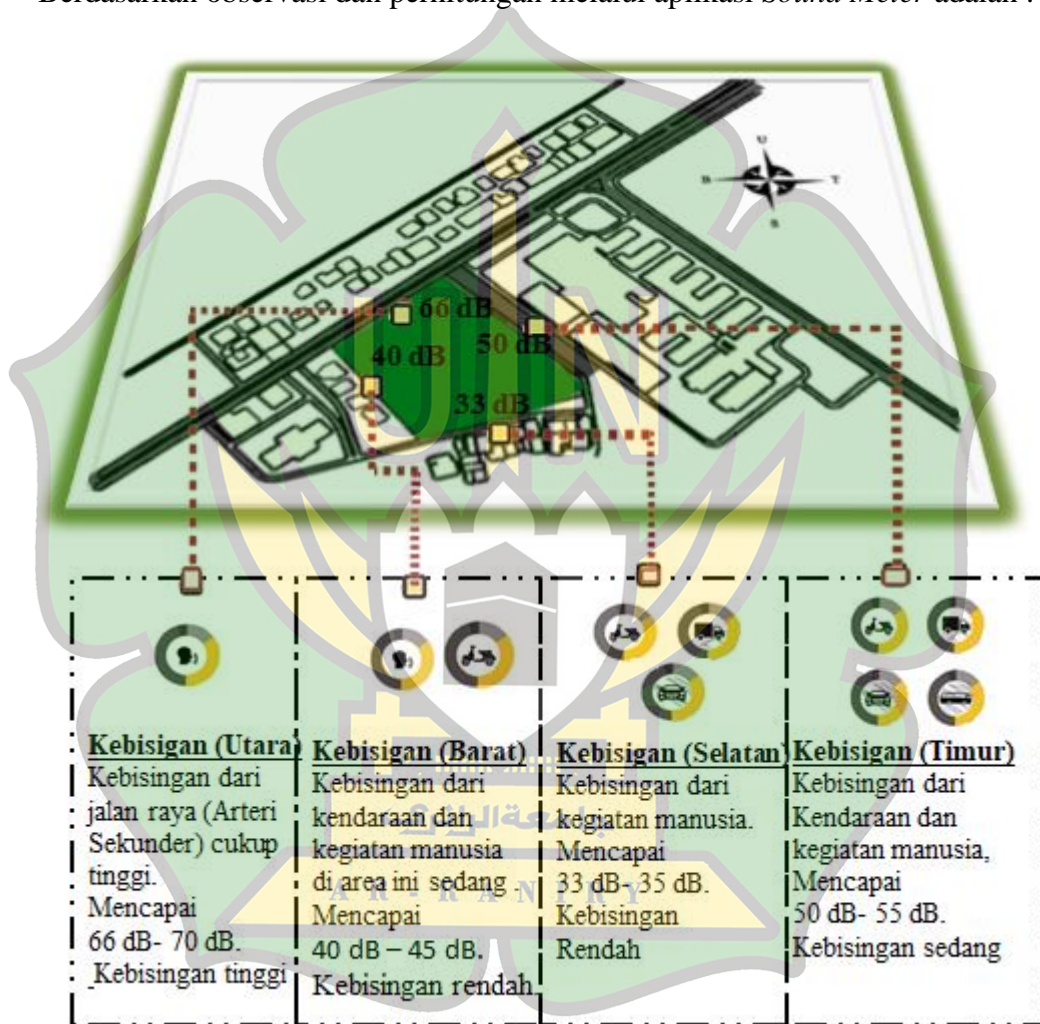
Gambar 4.13: Vegetasi untuk peneduh
(Sumber : www.pinterest.co)

C. Analisa Kebisingan

Sumber kebisingan tergolong tinggi karena berada bersebelahan jalan arteri sekunder yaitu jalan. Mr. Teungku Muhammad Hasan.

➤ **Kondisi Eksisting:**

Berdasarkan observasi dan perhitungan melalui aplikasi *Sound Meter* adalah :



Gambar 4.14 : Analisa Kebisingan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

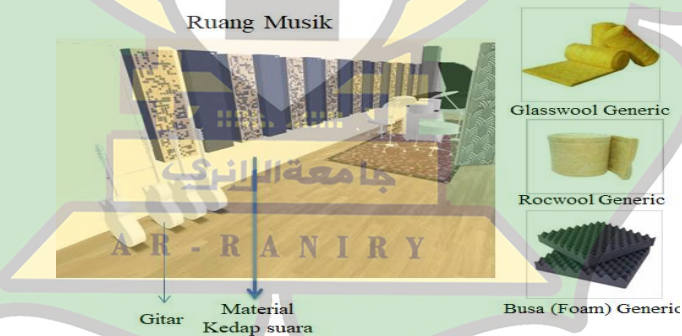
➤ **Tanggapan**

1. Meletakkan jenis vegetasi pada zona yang memiliki tingkat kebisingan tinggi yang akan diberi penambahan *buffer* berupa perpohonan. Jenis vegetasi yang dapat meredam kebisingan seperti pohon tanjung, Pohon Trembesi, Pohon Mahoni, bambu jepang (*Dracaena Surculosa Lindl*) dan beberapa vegetasi lainnya.



Gambar 4.15 : Respon *Buffer* Terhadap kebisingan di Sekitar Lokasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Menggunakan material kedap suara yang dapat menimalisir kebisingan pada ruang-ruang tertentu. Seperti dinding *glasswool generic*, *acourete/ rocwool generic*



Gambar 4.16 : Respon kebisingan terhadap ruangan
(Sumber : Analisa pribadi)

3. Analisa Hujan

Iklm Aceh diklasifikasikan sebagai tropis. Aceh memiliki sejumlah besar curah hujan sepanjang tahun. hal ini berlaku bahkan untuk bulan terkering. Suhu di Banda Aceh rata-rata 27.3 °C. Dalam tahun 2017, curah hujan rata-rata 95.5 mm.²⁶

Berdasarkan BMKG Kota Banda Aceh tahun 2018 mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Rata-rata curah hujan pada tahun 2018 adalah 116,91 mm (BMKG Indrapuri, 2019).

Bulan Month	Curah Hujan Rainfall (mm)						Jumlah Total
	Meuraxa	Banda Raya	Lueng Bata	Kuta Alam	Kuta Raja	Ulee Kareng	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Januari/January	92	161	14	40	88	58	453
Februari/February	23	31,5	5	-	24	45	128,5
Maret/March	-	52	62	70	52	-	236
April/April	77	163	89	79	68	52	528
Mei/May	253	224	208	140	188	172	1185
Juni/June	96	109,5	73	219	84	46	627,5
Juli/July	117	131,5	59	41	49	45	442,5
Agustus/August	138	139,5	85	53	75	68	558,5
September/September	144	95	84	57	67	137	584
Oktober/October	203	144	127	-	149	140	763
November/November	333	267,5	249	262	363	272	1746,5
Desember/December	257	165	224	174	236	220	1276

Sumber : Stasiun Klimatologi BMKG Indrapuri

Gambar 4.17 : Data Curah Hujan di Kota Banda Aceh
(Sumber: Statistik Banda Aceh 2018)

²⁶ BMKG Indrapuri, 2017

Dilokasi perancangan sudah tersedia drainase kota yang berfungsi dengan baik dikawasan tersebut. Namun tetap perlu menyediakan drainase di lokasi objek perancangan dalam proses desain sebelum akhirnya disalurkan ke drainase kota.



Gambar 4.18 : Analisa Hujan dan Drainase
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

➤ **Tanggapan**

1. Pemberian Slasar dengan penutup bagian atas guna melindungi pengguna dari hujan dengan bentukan yang menarik dan *Paving Block* untuk penyerapan air.

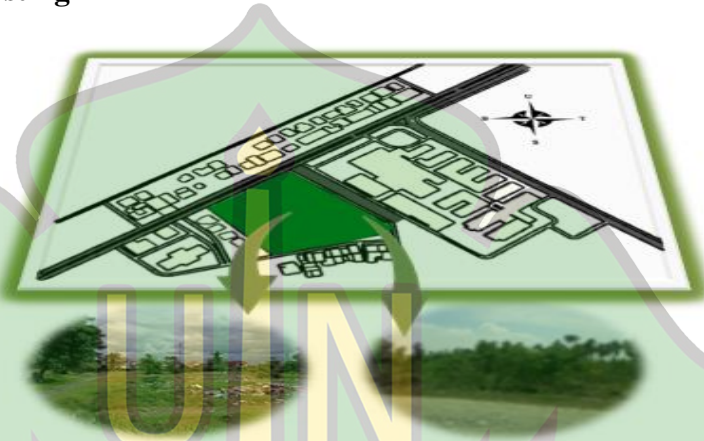


Gambar 4.19 : Penerapan *Slasar* dan *Paving Block*
(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Analisa Vegetasi

Lahan kosong yang terdapat beberapa vegetasi pada tapak seperti pohon semak-semak, tanaman rawa dan beberapa tanaman lainnya yang tumbuh liar dan tidak beraturan. Untuk perancangan gelanggang remaja, perancang harus menginisiasi penumbuhan vegetasi kembali terutama untuk tanaman peneduh.

➤ Kondisi Eksisting



Gambar 4.20 : Kondisi Eksisting Vegetasi pada Tapak
(Sumber : Analisa Pribadi)

➤ Tanggapan

1. Menggunakan vegetasi sebagai peneduh dari sinar matahari langsung terhadap bangunan, kendaraan dan pengguna area luar, dapat juga sebagai pereduksi bising dan penyaring angin. Menggunakan vegetasi sebagai pengarah jalan dan vegetasi penghias jalan



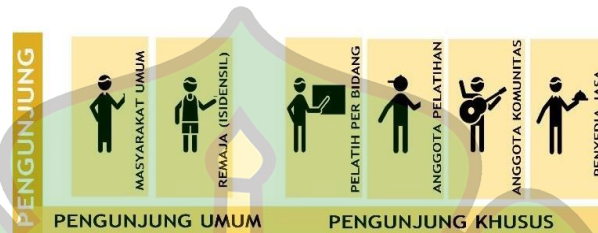
Gambar 4.21 : Penerapan vegetasi sebagai peneduh
(Sumber : Analisa Pribadi)

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Pengguna

Pengguna pada Gelanggang Remaja di Banda Aceh ini dikelompokkan sebagai berikut:

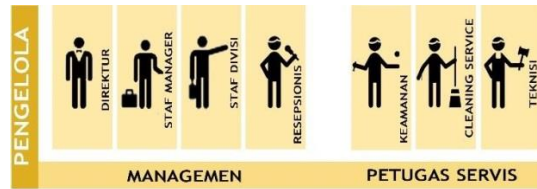
1. Pengunjung



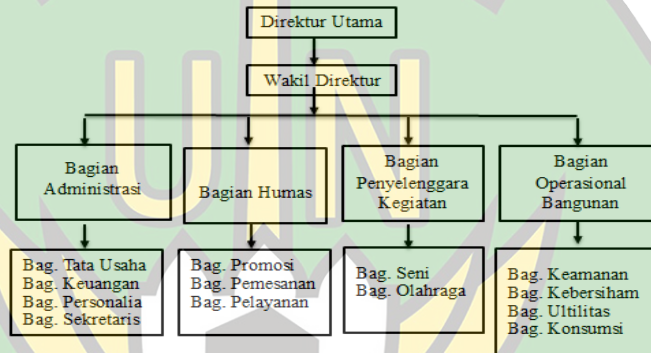
Pengunjung Gelanggang Remaja yang berada di sekitaran Banda Aceh yang membutuhkan wadah untuk menyalurkan kreativitas dan bakat mereka dalam bidang seni, sosial, maupun olahraga. Pengunjung Gelanggang Remaja ini terdiri dari

- Siswa/siswi dari SD, SMP, dan SMA yang melakukan kegiatan untuk mengisi waktu senggang setelah pulang sekolah
- Mahasiswa atau mahasiswi yang melakukan kegiatan komunitas, seni, atau olahraga.
- Masyarakat yang hanya sekedar berkunjung untuk menonton atau melihat kegiatan di dalam bangunan Gelanggang Remaja ini seperti pertandingan olahraga dan pentas seni.
- Komunitas atau lembaga yang ingin mengadakan event organizer dan pameran yang diadakan untuk remaja.

2. Pengelola



Pengelola Gelanggang Remaja ini bertugas untuk mengelola segala jenis urusan yang berkaitan dengan kebutuhan remaja baik secara administratif maupun fisik bangunan. Pengelola Gelanggang Remaja ini terdiri dari:



4.2.2 Analisa Jumlah Pengguna

1. Pengunjung

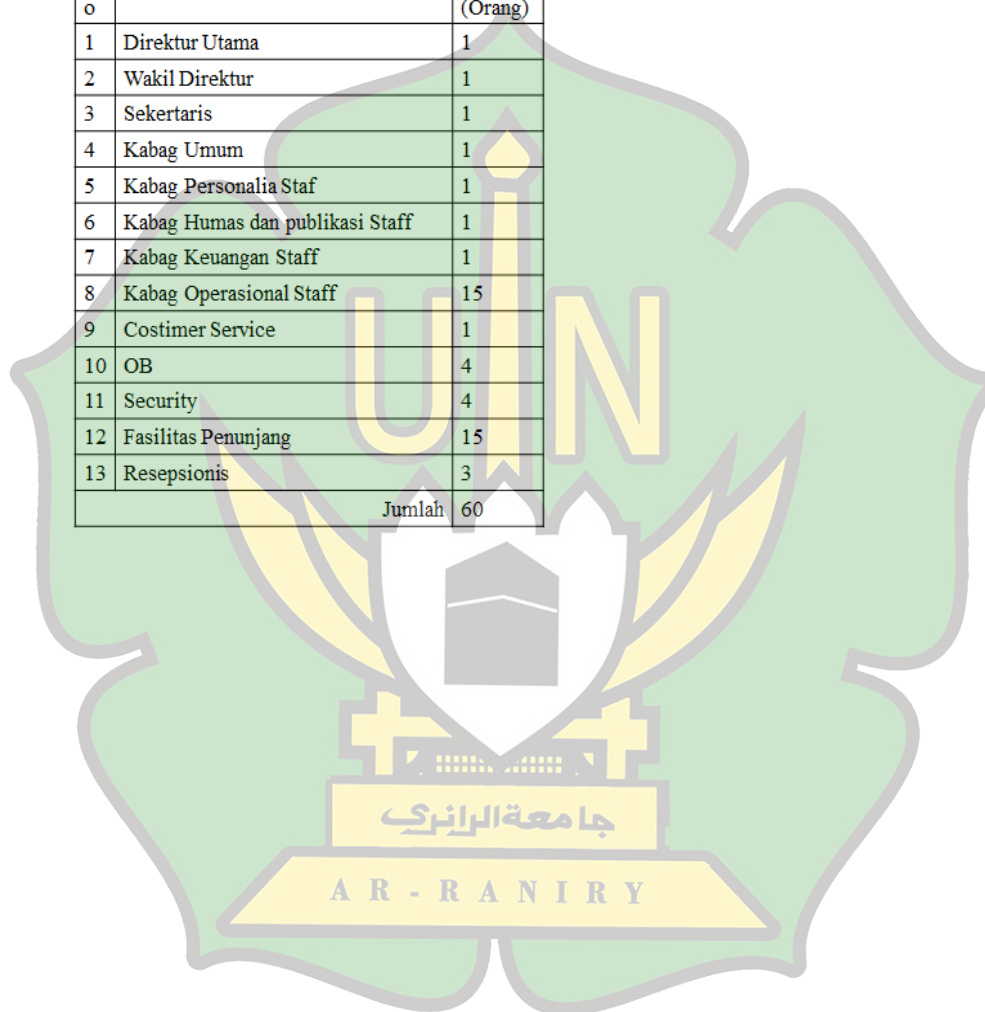
Menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik) kota Banda Aceh tahun 2015 di usia 10-25 tahun diperoleh sebanyak 80.860 jiwa. Dapat diasumsikan rentang usia 10-22 tahun dapat diperoleh sekitar 64.555 jiwa. Kapasitas pengguna Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh didasarkan pada maksimal kapasitas area (RDTR Kota Banda Aceh) yaitu ± 200 orang/hari.

2. Pengelola

Pengelola adalah sebagai pihak pengelola dan pengontrol jalannya kegiatan di Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh.

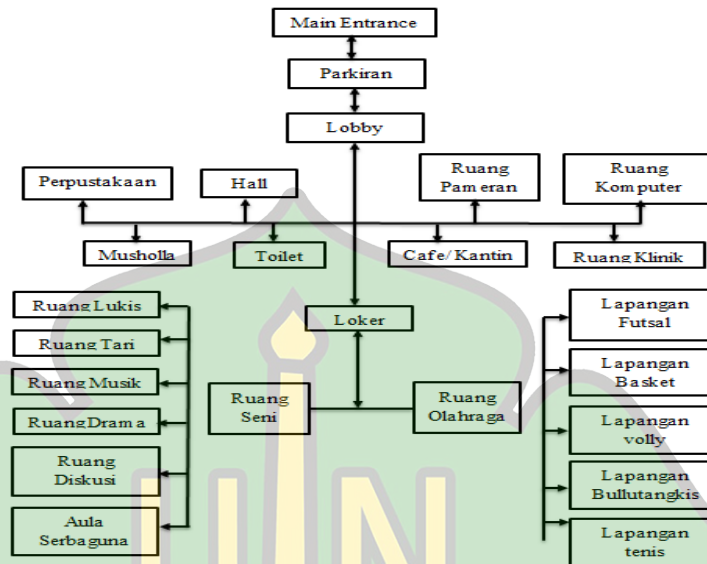
Tabel 4.1 : Analisa Jumlah Pengelola

No	Jenis Pengelola	Jumlah (Orang)
1	Direktur Utama	1
2	Wakil Direktur	1
3	Sekretaris	1
4	Kabag Umum	1
5	Kabag Personalia Staf	1
6	Kabag Humas dan publikasi Staff	1
7	Kabag Keuangan Staff	1
8	Kabag Operasional Staff	15
9	Costimer Service	1
10	OB	4
11	Security	4
12	Fasilitas Penunjang	15
13	Resepsionis	3
	Jumlah	60

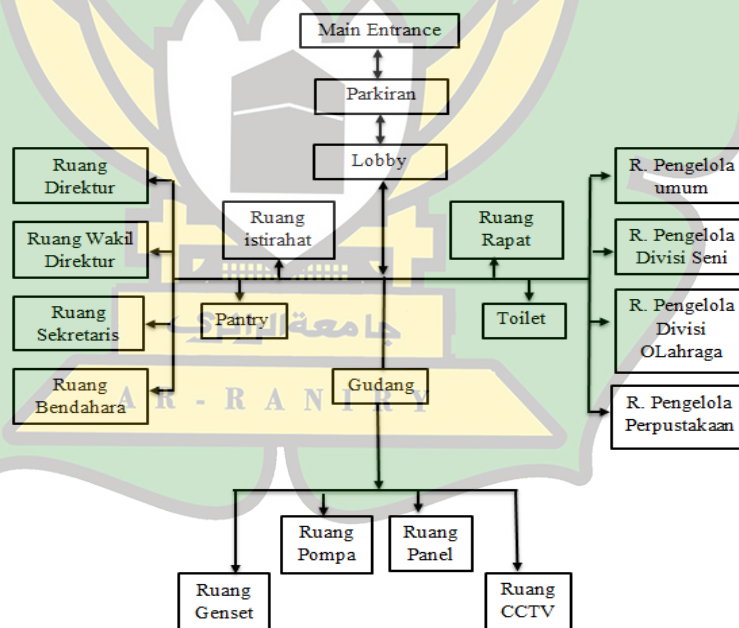


4.2.4. Organisasi Ruang

a. Organisasi Pengguna dan Pengunjung



b. Organisasi Pengelola



4.2.5. Besaran Ruang

Analisa besaran ruang dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai besaran ruang yang direncanakan. Penentuan besaran ruang menggunakan standart yang didasarkan pada pertimbangan dari beberapa sumber, yaitu:

1. Perhitungan Khusus : Neufert Architect Data/Data Arsitek (NAD)
2. Time-Saver Standards for Building Types (TS)
3. Perhitungan Asumsi melalui Pengamatan (A)

Tabel 4.2 : Analisa Besaran Ruang

No	Fasilitas Pelabuhan	User	Dasar	Perhitungan	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Total Luasan
Kegiatan Penerimaan							
	Hall Penerima	-	A		1 unit	300	307
	Front desk	2	A	Meja : 2,4 Kursi : 0,72 Flow : 20% x 3,12= 0,642 Luas Minimum : 3,12 + 0,642 = 3,744	1 unit	4	
	Security	2	A	Meja : 1,6 Kursi : 0,72 Flow : 20% x 2,32=0,464 Luas Minimum: 2,32 + 0,464=2,784		3	
Kegiatan Utama							
1	Kegiatan Eksplorasi Seni						
	Ruang Lukis dan kriya	20	A	<ul style="list-style-type: none"> • Meja : 20x1x1=20 • Kursi : 20x0,6x0,6=7,2 • Flow : 50% x(20+7,2)= 50% x 27,2=13,6 • Luas Minimum : 27,2 +13,6=40,8 	2 Unit	80	

	Ruang Tari	20	A	-	2 Unit	80	572
	Ruang Music	20	A	<ul style="list-style-type: none"> • Meja : $20 \times 1 \times 1 = 20$ • Kursi : $20 \times 0,6 \times 0,6 = 7,2$ • Flow : $50\% \times (20 + 7,2) = 50\% \times 27,2 = 13,6$ • Luas Minimum : $27,2 + 13,6 = 40,8$ 	2 Unit	80	
2	Kegiatan Eksplorasi Olahraga						
	Lapangan Futsal	6	A	$15 \times 25 = 375$	1 unit	375	
	Lapangan Basket	10	DA	$28 \times 15 = 364$ <u>Ukuran Lapangan Basket</u>	1 unit	162	
	Lapangan Bulutangkis		DA	$6 \times 12 = 72$	1 unit	72	
Kegiatan Penunjang							
1	Penunjang Utama						
	Perpustakaan	100	DA	*minimal 300m ² tiap 10.00 exemplar buku	1 unit	300	
	Ruang Pameran	-	A	-	1 unit	400	
	Ruang ganti	10	A	<ul style="list-style-type: none"> • Area ganti : $10 \times 1,75 = 17,5$ • Toilet: $4 \times 1,25 \times 1 = 5$ • Flow: $40\% \times 22,5 = 9$ • Luas Minimum : $22,5 + 9 = 31,5$ 	2 unit	63	105
	Ruang alat dan Kostum	-	A	$6 \times 6 = 36$	1 unit	36	

3	Penunjang Kegiatan Olahraga						
	Ruang ganti	10	EN	<ul style="list-style-type: none"> • Area ganti : $10 \times 1,75 = 17,5$ • Toilet: $4 \times 1,25 \times 1 = 5$ • Flow: $40\% \times 22,5 = 9$ • Luas Minimum : $22,5 + 9 = 31,5$ 	2 Unit	63	99
	Ruang Penyimpanan Alat	-	A	$6 \times 6 = 36$	1 unit	36	
Kegiatan Pengelolaan							
1	Pengelola Utama						
	Ruang Pimpinan	1	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Area Kerja : $1 \times 13,4 + 13,4$ • Ruang tamu : $5 \times 2 = 10$ • Flow : $40\% \times 23,4 = 9,36$ • Luas minimum: $13,4 + 10 + 9,36 = 32,76$ 	1 unit	32	136
	Ruang Staff	10	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Sekertaris : $1 \times 6,7 = 6,7$ • Karyawan : $9 \times 4,46 = 40,14$ • Flow : $20\% \times 46,84 = 9,36$ • Luas Minimum : $6,7 + 40,14 + 9,36 + 56,20$ 	1 unit	56	
	Ruang Rapat	20	DA	<ul style="list-style-type: none"> • $20 \times 2 = 40$ • Flow : $20\% \times 40 = 8$ • Luas minimum : $40 + 8 = 48$ 		48	
Kegiatan Servis							
	Area parkir	500	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil : $100 \times 5 \times 2,5 = 1250$ • Motor : $300 \times 2,25 \times 0,75 = 506,25$ • Sepeda : $100 \times 1,7,0,6 = 101,02$ • Flow : $100\% \times 1858 = 1858$ • Luas minimum : $1895 + 1858 = 3344$ 	1 unit	3344	

Ruang Klinik	10	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Pendaftaran =6 periksa=6 • Ruang tunggu : $5 \times 2 = 10$ • Ruang istirahat : $10 \times 2 \times 0,9 = 18$ • Flow $50\% \times 40 = 20$ • Luas minimum : $40 = 20 = 60$ 		60	
Musholla	-	A	-	1 unit	25	
Kafetaria	100	TS	• $100 \times 2,79 = 279$	1 unit	279	
Lavatory	4	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet : $4 \times 1,4 \times 1,45 = 8,12$ • Wastafel : $1,75 \times 45 = 2,5375$ • Flow : $30\% \times 11 + 3,3$ • Luas minimum : $11 + 3,3 = 13,3$ 	20 Unit	140	
Ruang Pantry		A	• $2,5 \times 3 = 7,5$	4 Unit	30	
Ruang Genset	-	A	• $10 \times 10 = 100$	1 unit	100	
Ruang Panel	-	A	• $6 \times 6 = 36$	1 unit	36	
Ruang Pompa	-	A	• $5 \times 8 = 40$	1 unit	40	
Ruang Keamanan	-	A	• $3 \times 3 = 9$	4 unit	36	
					Jumlah	4118 m ²
					Total Kebutuhan Ruang	9680

AR - RANIRY

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan Gelanggang Remaja adalah rekreatif. Dengan memberikan konsep ini diharapkan mampu memberikan suasana positif yang bersifat penuh kegembiraan dan kesenangan bagi remaja di Kota Banda Aceh. Kondisi lingkungan harus menyenangkan, karna salah satu fungsi Gelanggang Remaja adalah membuat remaja merasa terhibur dan berkreaitif. Maka dari itu Gelanggang Remaja Kota Banda Aceh akan mengadopsi konsep rekreatif dengan pendekatan Arsitektur Neo- Vernakular

Penerapan konsep rekreatif di harapkan membuat Gelanggang Remaja di Kota Banda Aceh mampu menarik minat remaja untuk mengunjungi bangunan. Karena moyoritas penghuninya adalah anak muda yang mempunyai aktifitas dan kreatifitas yang tinggi, maka setiap ruang diupayakan dapat mewujudkan ruang yang berbeda-beda untuk menghindari rasa jenuh kepada remaja. Adapun ide konsep yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

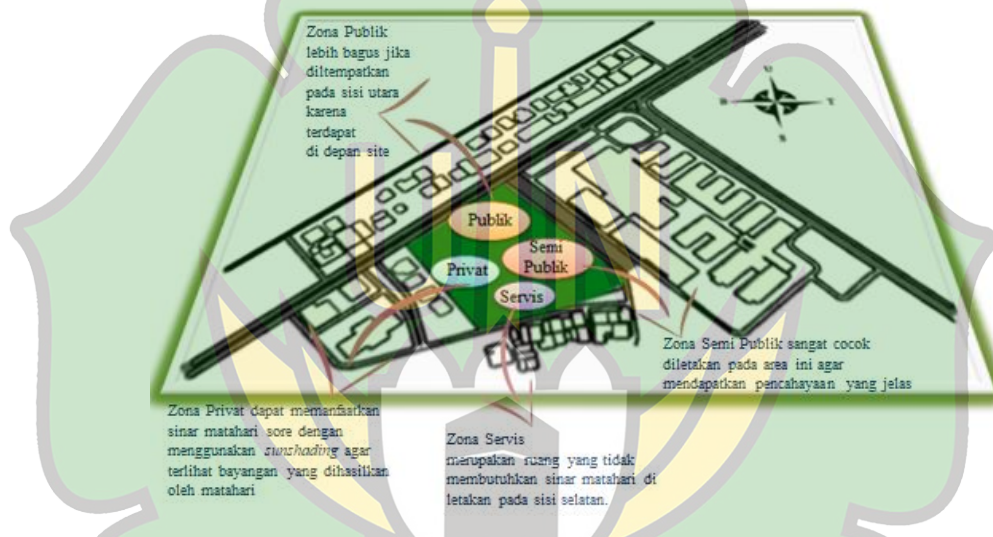
- a. Membuat konsep ruang berkumpul (*Sosial Space*) tidak hanya menggunakan area di dalam bangunan tetapi juga area luar bangunan. Demi terciptanya hubungan sosial yang baik bagi remaja.
- b. Desain ruang tidak sekedar pada pengolahan warna namun dapat diproyeksikan kedalam lukisan atau mural pada dinding, plafon dan lantai.
- c. Konsep sistem penghawaan alami dan menghadirkan taman/plaza yang memiliki unsur air di pusat bangunan. Selain sebagai penghantar udara juga berfungsi untuk area remaja berkumpul, bermain, dan istirahat.

5.2 Rencana Tapak

Konsep Rencana tapak berdasarkan zonasi tapak, tata letak orientasi bangunan, pencapaian dan sirkulasi

5.2.1 Zonasi Tapak

Zonasi tapak adalah pengelompokan kegiatan didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang. Dibuat untuk mempermudah para pengguna dalam melakukan kegiatan sehingga berjalan dengan optimal dan teratur. Berikut penzonangan yang akan direncanakan pada tapak:



Gambar 5.1 : Zonasi Tapak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Publik	Semi Publik	Privat	Servis
- Lobby	- Galeri Pameran	- Area Perkantoran	- fasilitas servis
- Cafeteria	- Aula	(Pengelola dan Staff)	
- Caffé shop	- Perpustakaan	- Ruang Rapat	
- Taman/Plaza	- Ruang Seni	- Ruang Arsip	
- ATM Center	- Ruang Olahraga	- Mushalla	
- Parkir	- Ruang Sosial		

5.2.2 Tata Letak Massa

Konsep Perletakan massa di dalam bangunan dibuat berdasarkan atas analisa makro dan analisa mikro yang menghasilkan zonasi dan pengelompokan kegiatan serta sirkulas yang mungkin terjadi, massa bangunan terbagi menjadi beberapa zonasi yaitu:



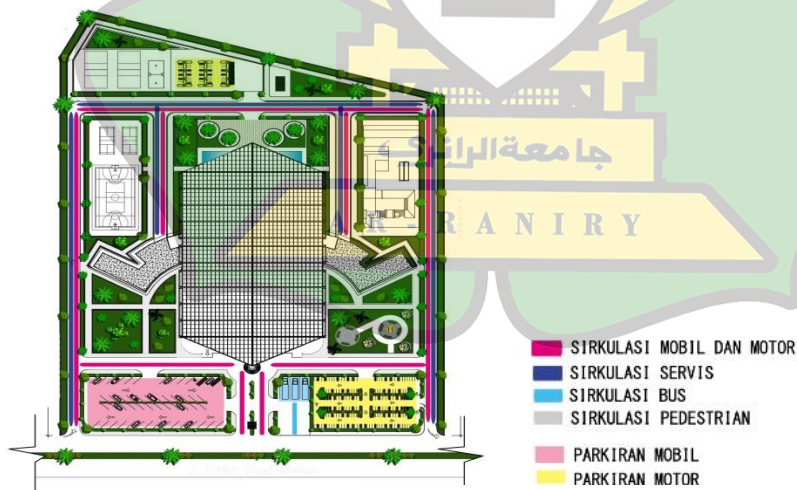
Gambar 5.2: Tata Letak Massa
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Zona Administrasi	Zona Pengelola	Zona Pusat Olahraga	Zona Pusat Kesenian	Zona Servis
- Receptionist - Cafeteria - Caffe shop - Taman/Plaza - ATM Center - Parkir - Reading Corner	- Kantor pengelola - Ruang apat - Ruang asip - Ruang Staff - Mushalla	- Area Tenis - Area Basket - Area - Bulutangkis - Area Futsal	- Galeri Pameran - Aula - Area Lukis - Ruang Tari - Ruang Musik - Auditorium - Area Sosial	- fasilitas servis

5.2.3 Sirkulasi Dan Parkir

Gelanggang remaja di Banda Aceh diperlukan sirkulasi dan sistem parkir yang baik agar mendukung fungsi bangunan. Sistem sirkulasi dibagi menjadi dua:

1. Sirkulasi luar bangunan (*outdoor*)
 - a) Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan.
 - b) Membuat jalur pendestrian yang nyaman untuk penjalan kaki.
 - c) Adanya vegetasi yang berfungsi sebagai penuduh dan dan pengarah sirkulasi sehingga memperjelas menuju ke bangunan.
 - d) Jalur Sirkulasi pengunjung dan servis didalam tapak terpisah, dengan pertimbangan agar kenyamanan pengunjung tidak terganggu.
 - e) Parkir terbagi tiga yaitu area parkir roda dua, roda empat dan bus.
2. Sirkulasi dalam bangunan (*indoor*)
 - a) Area *drop off* di sisi depan kawasan untuk fasilitas penurunan penumpang diberi area teduh dan juga garis zebra cross untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung
 - b) Ketika ingin memasuki bangunan menaiki tangga terlebih dahulu dan juga tersedia ramp bagi disabilitas.



Gambar 5.3 : Sirkulasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.3 Konsep Bangunan

5.3.1 Gubahan Massa

Konsep bentuk dasar gubahan massa adalah perpaduan antara bentuk persegi dan lengkungan. Konsep desain pada perancangan Pusat Kuliner menggunakan tema Arsitektur Neo-vernakular. Hal tersebut berhubungan dengan lokasi perancangan terpilih yang memiliki citra kawasan budaya. Bentuk bangunan akan mengadopsi objek fisik dari arsitektur rumah Aceh. Bagian yang akan diadopsi adalah bentuk panggung rumah Aceh (Pilotis), Bentuk Atap dan sistem penghawaan (ornamen)

➤ Rumah Aceh

Bentuk Struktur Panggung dan Atap *Rumoh Aceh*. Hal ini diadopsi dari pengaruh keyakinan masyarakat Aceh Pada jaman dahulu untuk penerapan pada bangunan utama.



Gambar 5.4 : Rumoh Aceh
(Sumber : Analisa Pribadi)

➤ Penghawaan dan Ornamen

Sistem Penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Jenis ornamen pada perancangan ini menerapkan jenis flora yaitu Bungong Jeumpa (Bunga Cempaka). Bungong ini bermaknakan atau melambangkan semangat dan keindahan tanah Aceh



Gambar 5.5 : Ornamen
(Sumber : Analisa Pribadi)

5.3.2 Fasad Bangunan

Penerapan fasad pada Gelanggang Remaja ini mempertimbangkan kondisi iklim. Perancangan Bangunan mengadopsi ornamen khas Aceh dalam desain fasadnya selain sebagai estetika, juga berfungsi sebagai bukaan agar sirkulasi udara di dalam bangunan berjalan dengan lancar dan baik.



Gambar 5.6 : Ornamen Pada Fasad
(Sumber : Analisa Pribadi)

5.3.3 Material Bangunan

Penggunaan material pada perancangan Gelanggang Remaja ini memerlukan pertimbangan. Adapun material yang digunakan diantaranya:

1. Penutup lantai terdiri dari marmer, keramik, parket dan vinyl untuk ruang-ruang tertentu, sedangkan ruang luar menggunakan grassblock, paving blok dan rumput yang alami.



Penerapan Parket pada Lapangan Basket Penerapan Vinyl pada Ruang Tari Marmer pada Lobby

Gambar 5.7: Penerapan Penutup Lantai
(Sumber: www.pinterest.com)

2. Finishing dinding memakai semen/beton, batu bata, kaca dan lain-lain.
3. Material eksterior menggunakan beton, kaca dan ACP tipe *Poly Vinyl De Flouride* (PVDF).

4. Plafond menggunakan bahan gypsum dan kayu. Untuk ruang auditorium digunakan gypsum agar meredam suara keluar bangunan dan untuk ruang lain menggunakan plafon kayu untuk menghasilkan kesan alami dan natural.



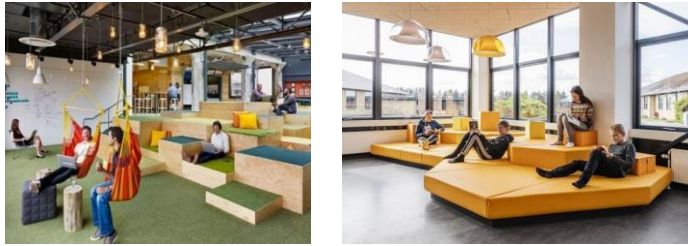
Gambar 5.8: Plafond Gypsum di Auditorium
(Sumber: Analisa Pribadi)

5.4 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam Gelanggang Remaja berpedoman dan disesuaikan dengan kebutuhan remaja. Setiap ruang-ruang didesain sesuai dengan ciri khas masing-masing dan sesuai dengan aktifitas kegiatan di dalam ruang tersebut.

Dalam perancangan interior Gelanggang Remaja ini menggunakan warna-warna natural namun tetap dipadukan dengan aksen kayu yang alami. Selain itu, juga menghadirkan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan kegunaan/fungsi ruang tersebut. Penerapan ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan remaja sambil mereka beraktifitas.

Konsep ruang berkumpul (*Sosial Space*) remaja direncanakan se nyaman mungkin dengan menggunakan material alam yang memberikan kesan lebih *fresh* dan natural agar mendapatkan suasana tenang dan nyaman. Karena, remaja juga membutuhkan tempat atau fasilitas untuk melepaskan diri dari rutinitasnya dan juga bersosialisasi dengan sebayanya.



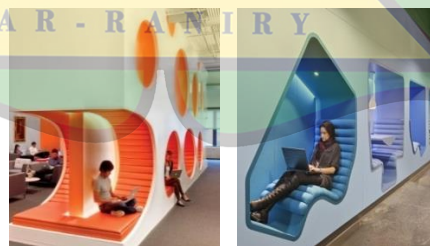
Gambar 5.9: *Sosial Space*
(Sumber: www.pinterest.com)

Penataan tempat serta posisi furniture pada rancangan dibuat semi formal dan masih memberikan kesan santai. Kesan tersebut dapat diwujudkan dari penyusunan furniture yang sedikit tidak sama, namun masih teratur dan rapi. Penyusunan yang santai ini dibuat untuk memberi kesan nyaman dan juga menghilangkan kesan monoton pada penataan ruang.



Gambar 5.10 : Furniture Ruang Diskusi
(Sumber: www.pinterest.com)

Menghadirkan permainan di dinding interior bangunan. Penerapan ini bertujuan agar remaja yang pasif yang senang menyendiri dapat menemukan tempat yang nyaman untuk dirinya.



Gambar 5.11 : Permainan Dinding Interior
(Sumber: www.pinterest.com)

5.5 Konsep Lansekap

Berikut merupakan penerapan konsep lansekap menggunakan 2 elemen material, yaitu:

1. Elemen Keras (*Hardscape*)

Hardscape yaitu unsur-unsur material buatan pembentuk taman. Terdiri dari bangunan, kursi taman, gazebo, pergola, lampu Taman, perkerasan, kolom ikan/ air mancur, dan lain sebagainya. Hardscape berfungsi:

a) Gazebo dan Tempat duduk

Menyediakan area gazebo sebagai open co-working space di area taman untuk memudahkan para pengunjung yang ingin menghabiskan waktu luang secara personal. Dan tempat duduk yang diteduhi pepohonan. Karena remaja suka berkumpul sesama teman sebaya.



Gambar 5.12: Gazebo dan Tempat duduk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Elemen Lunak (*Softscape*)

Softscape digunakan untuk unsur-unsur material yang berasal dari alam. Elemen softscape terdiri dari tanaman atau pepohonan dan air. Pada perancangan tapak Gelanggang Remaja ini menggunakan vegetasi seperti rerumputan, pepohonan dan tanaman hias. Pohon yang akan digunakan

adalah jenis pohon peneduh dan pengarah. Serta tanaman hias sebagai elemen estetis lansekap. Adapun *softscape* yang digunakan pada konsep lansekap antara lain:

a) Tanaman Peneduh

Tanaman peneduh berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya lebih dari 2 meter. Fungsinya antara lain :

- memberikan keteduhan dan penahanan silau cahaya matahari
- menyerap polusi udara dan kebisingan

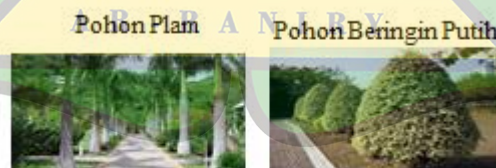


Gambar 5.13: Tanaman Peneduh
(Sumber: www.pinterest.com)

b) Tanaman Pengarah.

Jenis tanaman yang mempunyai manfaat dari aspek ekologis, aspek estetika, aspek keselamatan dan aspek kenyamanan.

- Dari bunga, daun dan tajuk dapat memberikan kesan keindahan (estetika) dan beberapa bunga juga mengeluarkan aroma segar dan warna yang menarik.
- Batang dan daun bermanfaat sebagai peneduh, pembatas, penghalang angin, penghalang silau dari lampu kendaraan dan cahaya matahari.



Gambar 5.14 : Tanaman Pengarah
(Sumber: www.Pinterest.com)

c) Tanaman Hias

Tanaman hias mencakup semua vegetasi baik berbentuk, perdu, merambat, semak maupun pohon, ditanam sebagai komponen taman, penghias ruangan, kebun rumah atau karangan bunga.



Gambar 5.15: Tanaman Hias
(Sumber: www.Pinterest.com)

d) Tanaman Penutup Tanah

Untuk lansekap rancangan menggunakan penutup tanah jenis rumput.



Gambar 5.16 : Rumput
(Sumber: www.google.com)

e) Elemen Air

Elemen air merupakan bagian dari bangunan dan taman yang berfungsi untuk menyejuk suhu bangunan, menambah estetika, penampungan air untuk kebutuhan penyiraman dan memberi kesan natural.



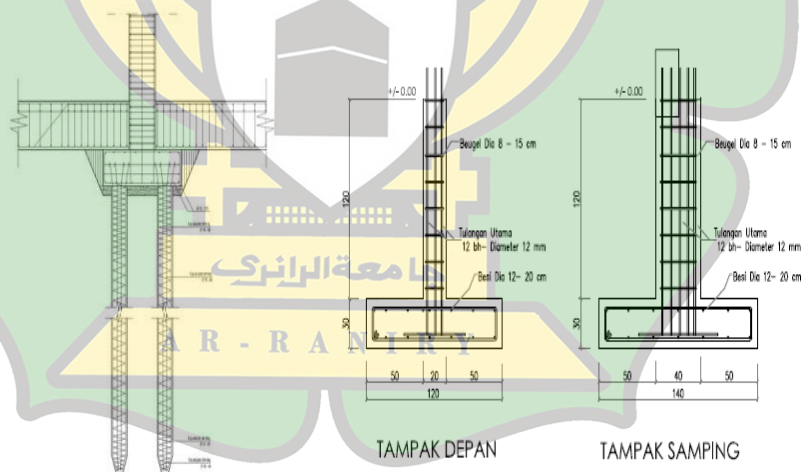
Gambar 5.17: Elemen Air
(Sumber: www.pinterst.com)

5.6 Konsep Struktur, Kontruksi dan Utilitas

5.6.1 Stuktur Pondasi

Jenis Pondasi yang akan diterapkan pada bangunan Gelanggang Remaja yaitu podasi bored pile. Penerapan pondasi ditentukan berdasarkan karakter tanah dan lingkungan sekitar, pondasi ini juga digunakan untuk bangunan yang lebih dari satu lantai (2 lantai sampai 4 Lantai), oleh karena itu penggunaan pondasi bore pile sangatlah tepat untuk bangunan Gelanggang Remaja. Kelebihan pondasi bored pile adalah:

- Alat sederhana dan praktis sehingga dapat menergerjakan ditempat / lokasi padat perumahan bahkan di bekas bangunan yang belum dibongkar.
- Cara pembuatan pondasi strauss pile tidak membutuhkan waktu yang lama, kapasitas 1set alat dapat mengerjakan kurang lebih 25 meter atau 4 s/d 5 titik perhari bila kedalaman 6 meter.
- Pondasi bertumpu di tanah dalam sehingga resiko penurunan pondasi yang mengakibatkan dinding retak dapat diminimalisir.²⁷



Gambar 5.18 : Pondasi Bored Pile
(Sumber: www.Pinterest.com)

²⁷ <http://digilib.unila.ac.id>. Diakses pada tanggal 20 juni 2020,11:30.

5.6.2 Sistem Pemadaman Kebakaran

Sistem pencegahan utama pada saat terjadinya kebakaran dapat menggunakan *smoke detector*, *hear detector*, *Sprinkler* dan *water hydrant*.



Gambar 5.19 : Sistem Kebakaran
(Sumber: www.Pinterest.com)

Tabel 5.1 : Sistem Pemadaman Kebakaran

No	Alat	Keterangan
1		Water Hydrant (Hydrant Pilar) <ul style="list-style-type: none"> - Ditempatkan ditaman atau luar bangunan. - Pilar ini akan menjadi penghubung mobil pemadam kebakaran untuk menyuplai media air
2		Hydrant Box <ul style="list-style-type: none"> - Digunakan untuk menyimpan fir hydrant equipment (Alat pemadam kebakaran)
3		smoke detector <ul style="list-style-type: none"> - Secara otomatis mendeteksi adanya asap atau panas kemudian akan aktif sirine/alar kebakaran - Diletakan di langit-langit ruangan atau koridor
4		Spinkler <ul style="list-style-type: none"> - Bekerja untuk menyembrotkan air ketika alarm berbunyi Air pada spinkler berasal dari tangki atas - Mengalir melewati sistem pemipaan yang tersambung ke kepala sprinkler

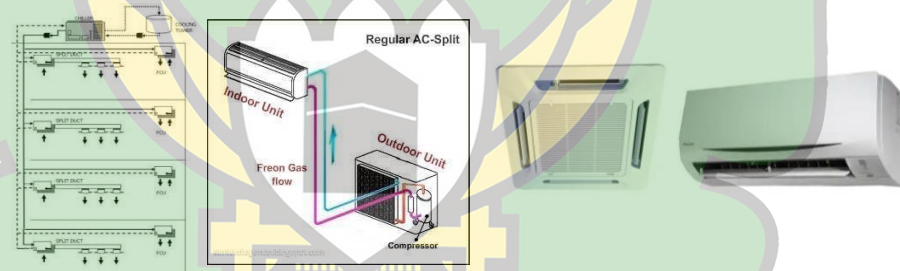
5.6.3 Sistem Penghawaan

1. Penghawaan Alami

Memfaatkan sirkulasi penghawaan alami. Digunakan pada ruang yang membutuhkan sirkulasi udara bebas. Sistem yang diterapkan seperti *Cros Ventilation*, kisi-kisi dinding sehingga adanya pertukaran dan perputaran udara yang maksimal.

2. Penghawaan buatan

Sistem penghawaan dengan menggunakan pendingin ruangan atau *Air Conditioner* (AC). Mesin yang digunakan untuk menstabilkan suhu dan kelembapan udara di suatu ruangan. Pada bangunan Gelanggang Remaja AC digunakan pada ruang-ruang tertentu sesuai kebutuhan dan fungsi ruang, seperti perkantoran, galeri pameran dan auditorium dan lain-lain. Sistem AC yang digunakan AC Central dan AC Split.



Gambar 5.20: AC (*Air Conditioner*)
(Sumber: www.Pinterest.com)

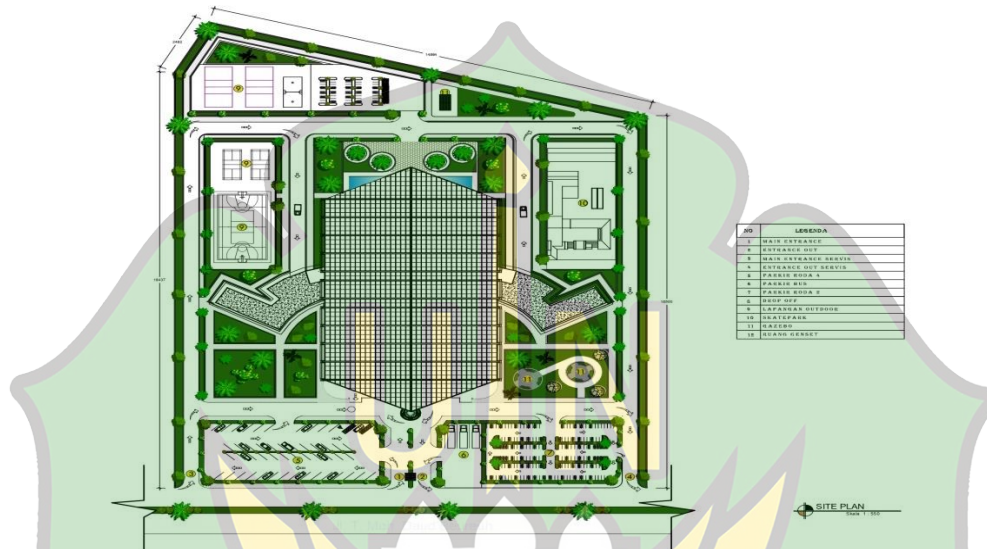
A R - R A N I R Y

BAB VI

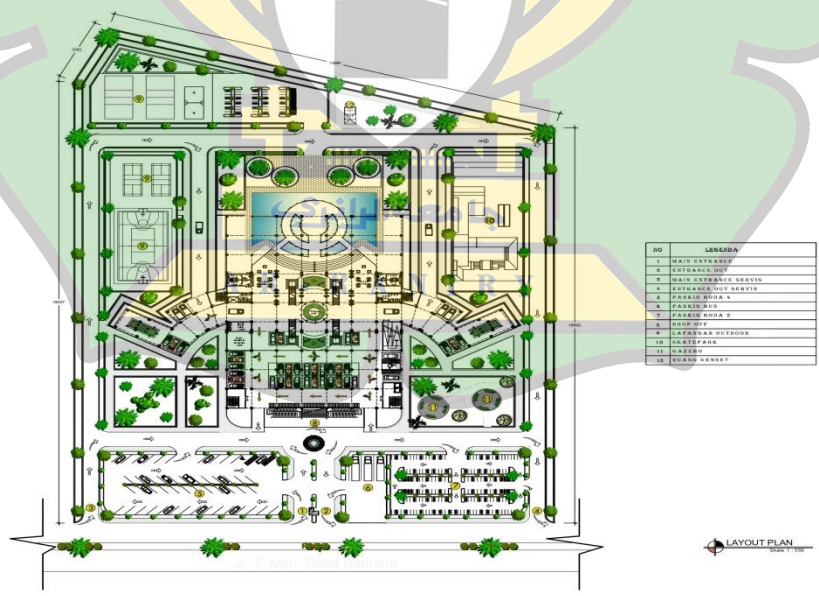
HASIL RANCANGAN

6.1 Gambar Arsitektur

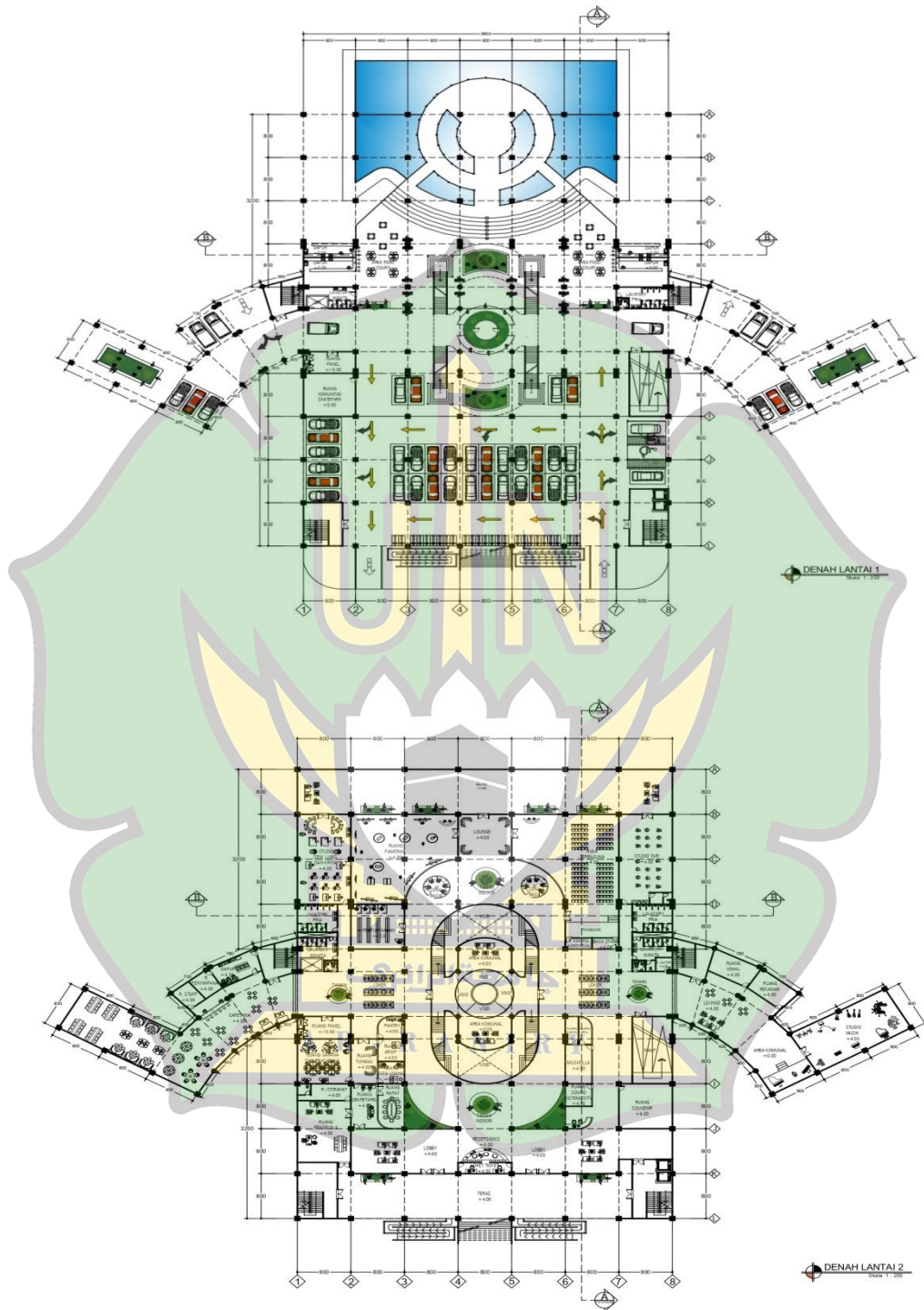
6.1.1 Site Plan



6.1.2 Layout plan



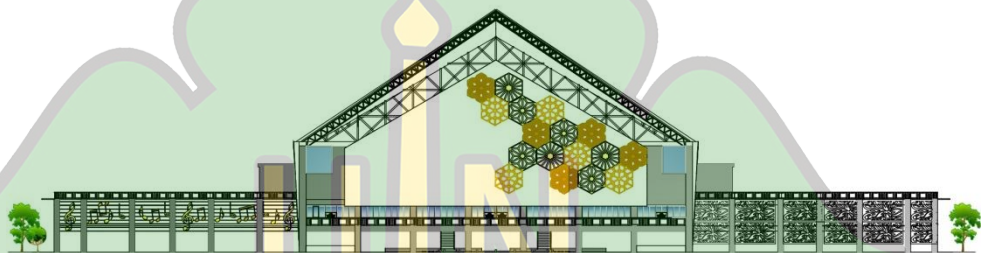
6.1.3 Denah



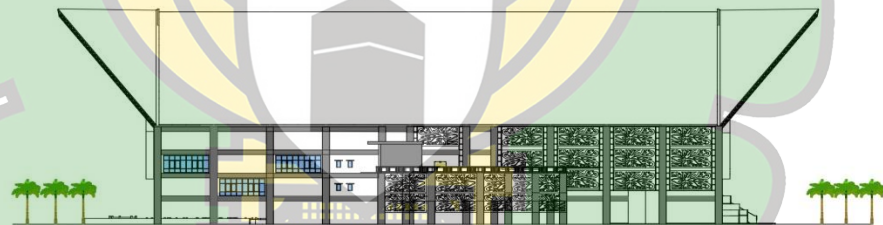
6.1.4 Tampak



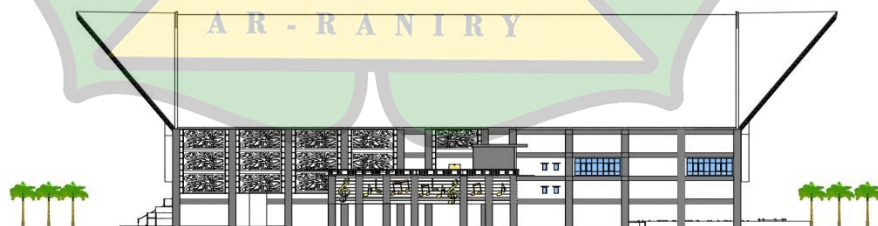
TAMPAK DEPAN
Skala 1:250



TAMPAK BELAKANG
Skala 1:250

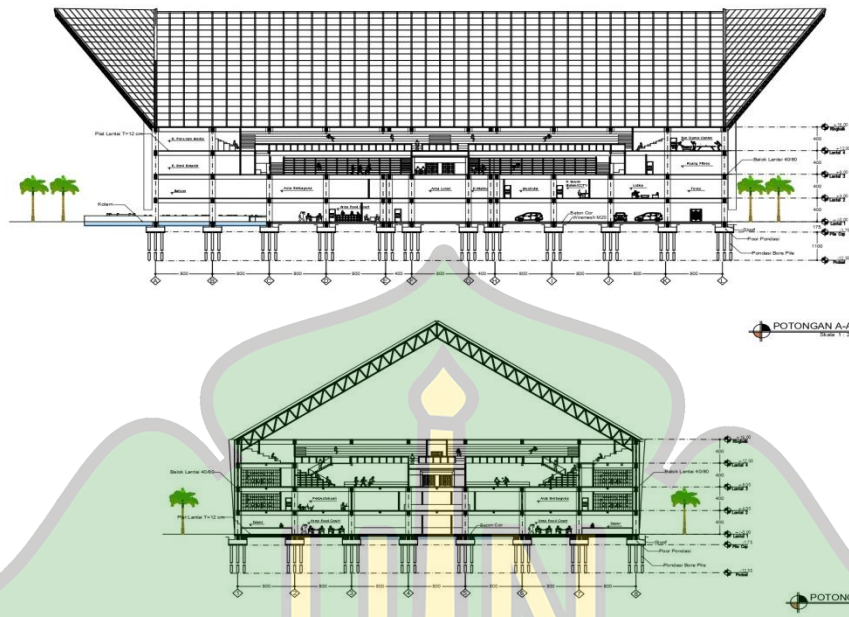


TAMPAK SAMPIING KIRI
Skala 1:250

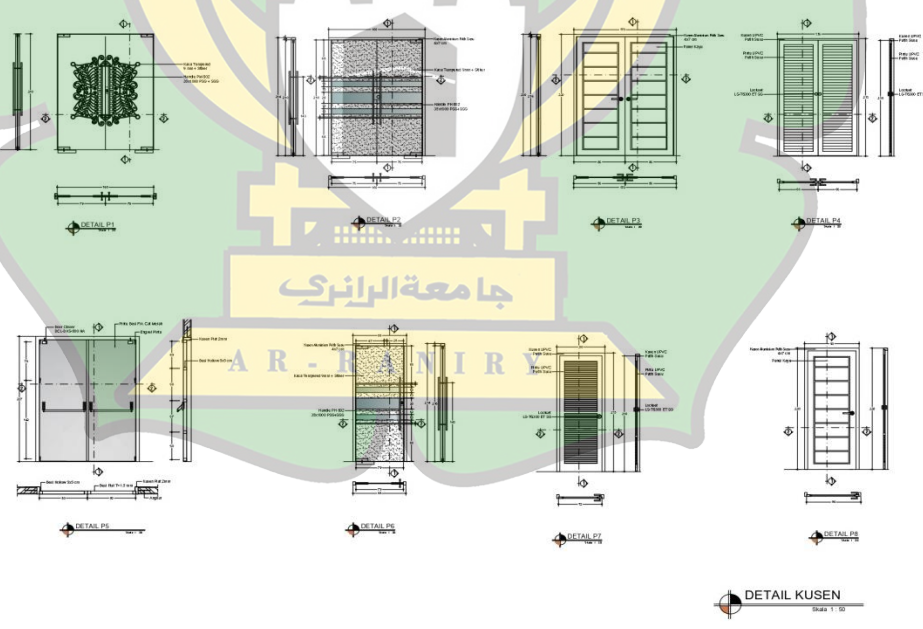


TAMPAK SAMPIING KANAN
Skala 1:250

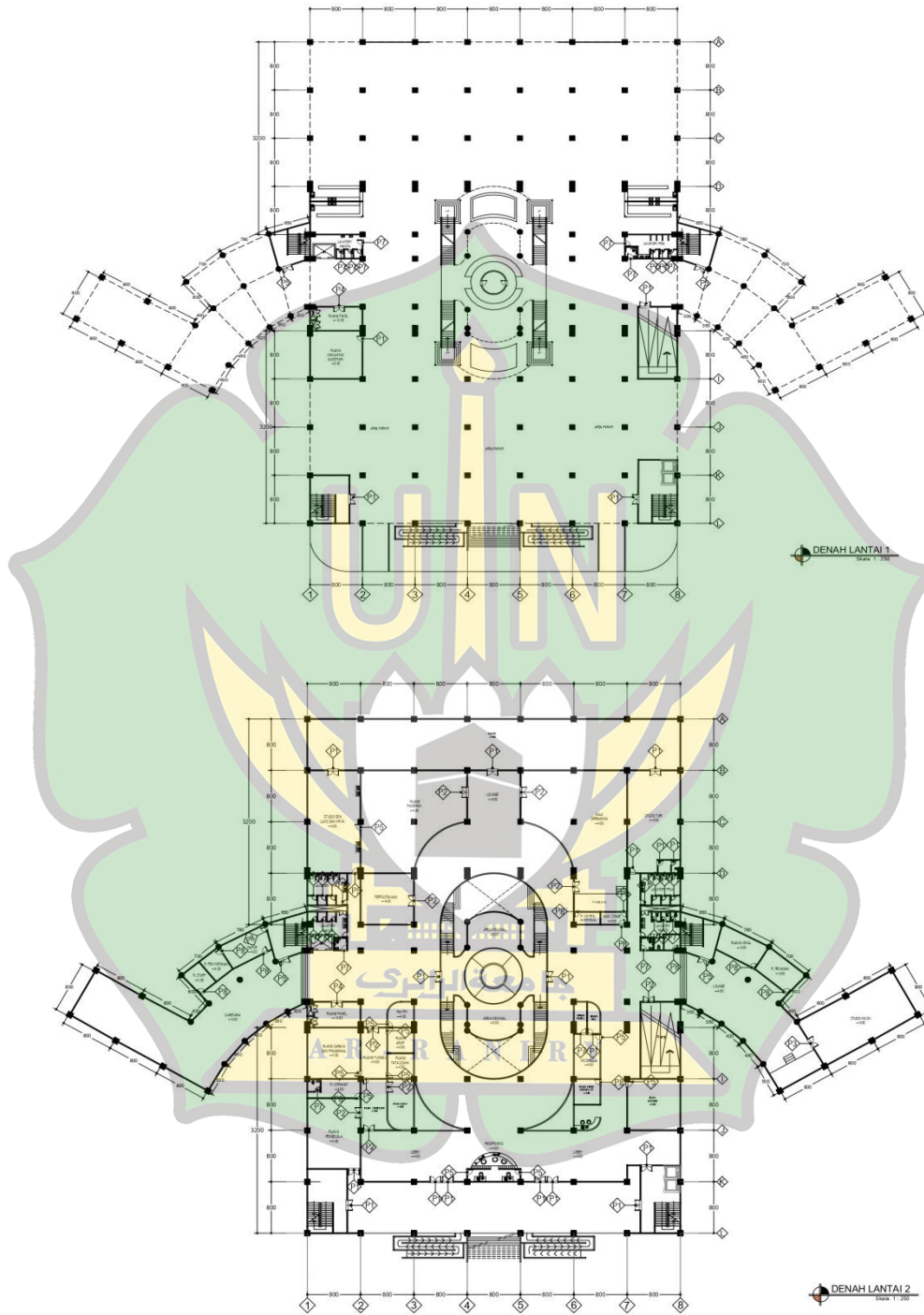
6.1.5 Potongan

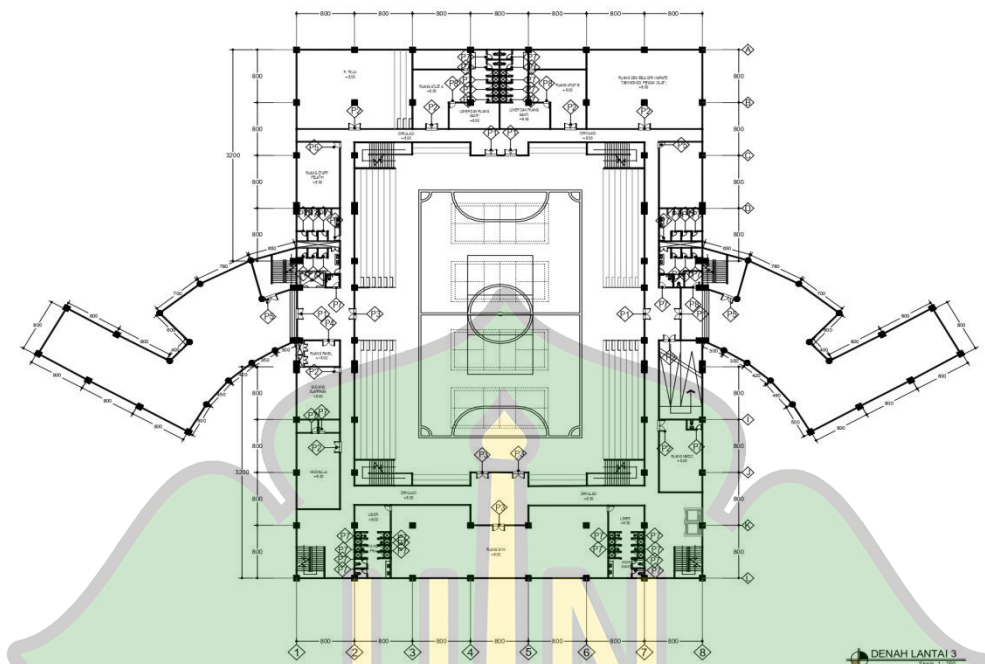


6.1.6 Detail Kusen

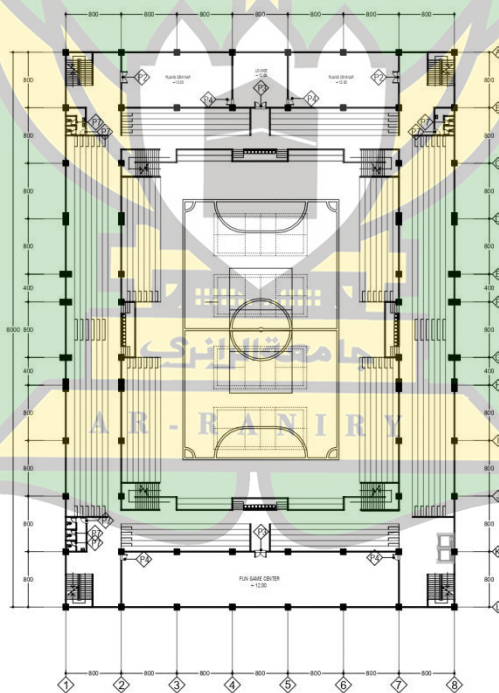


6.1.7 Rencana Kusen



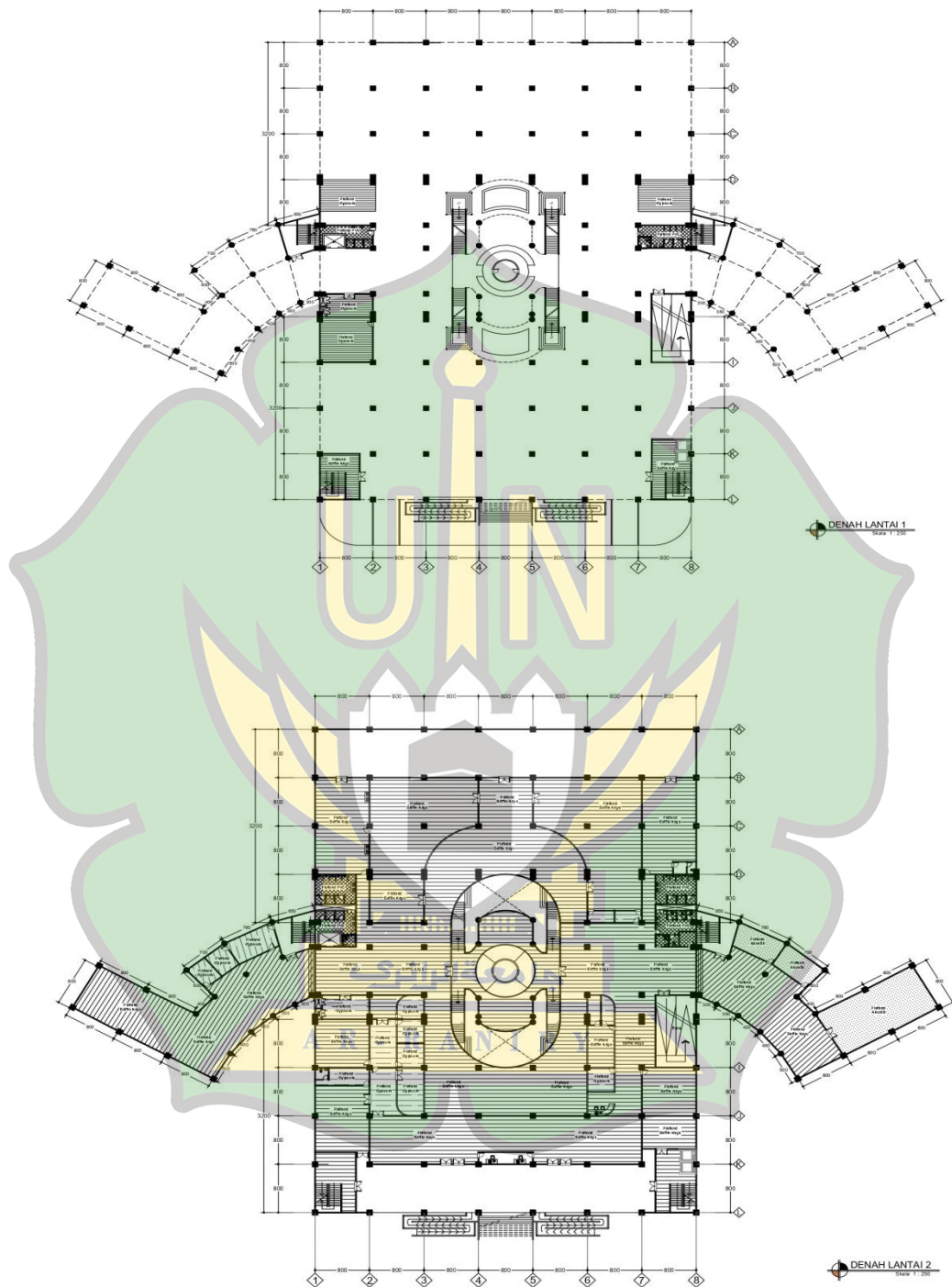


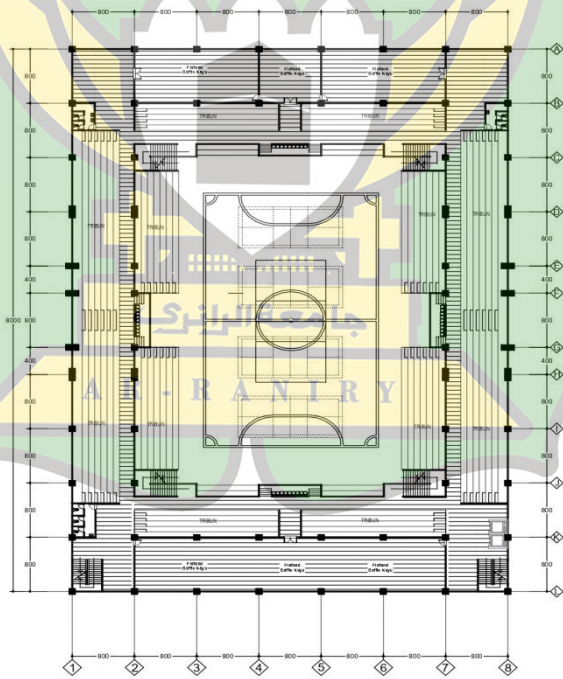
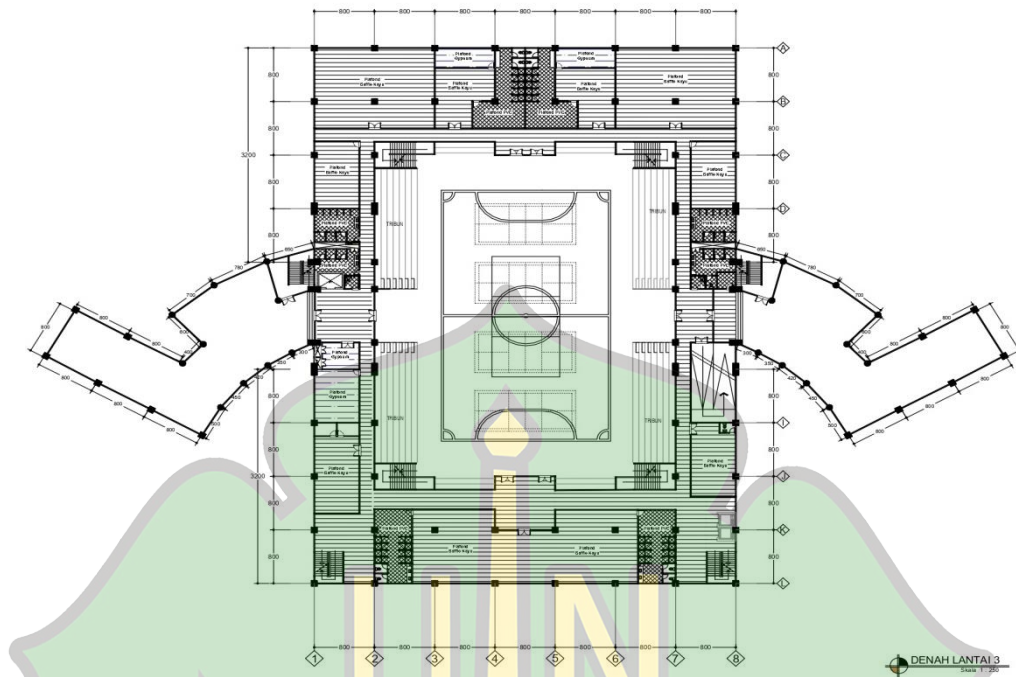
DENAH LANTAI 3
Scale 1:250



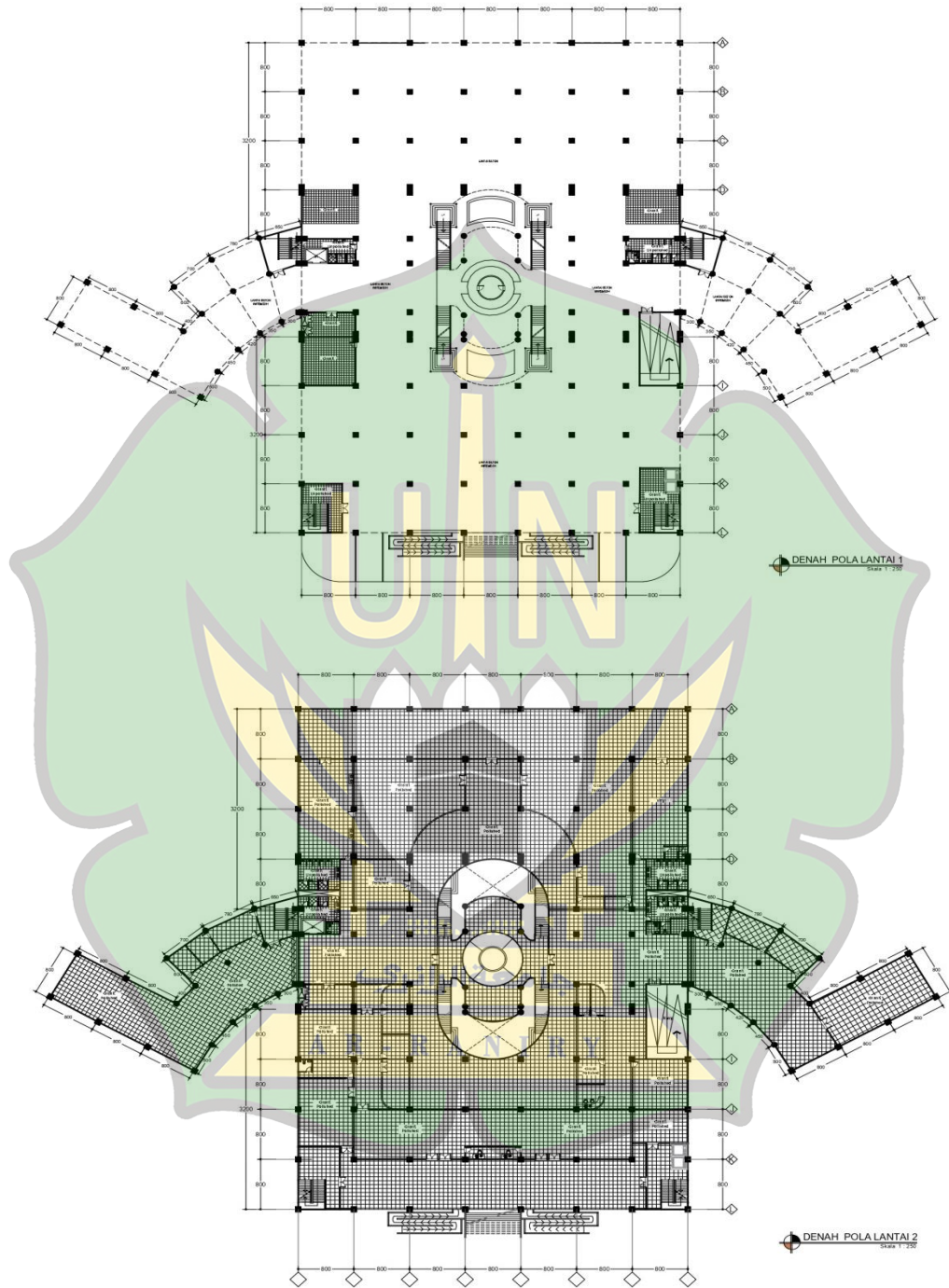
DENAH LANTAI 4
Scale 1:250

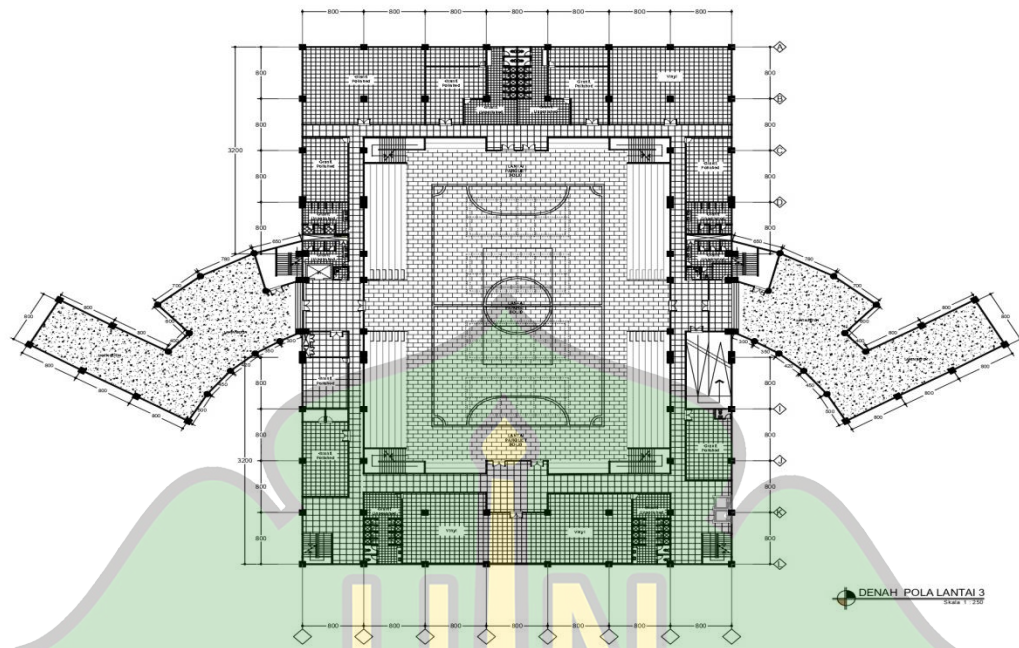
6.1.8 Rencana Plafond



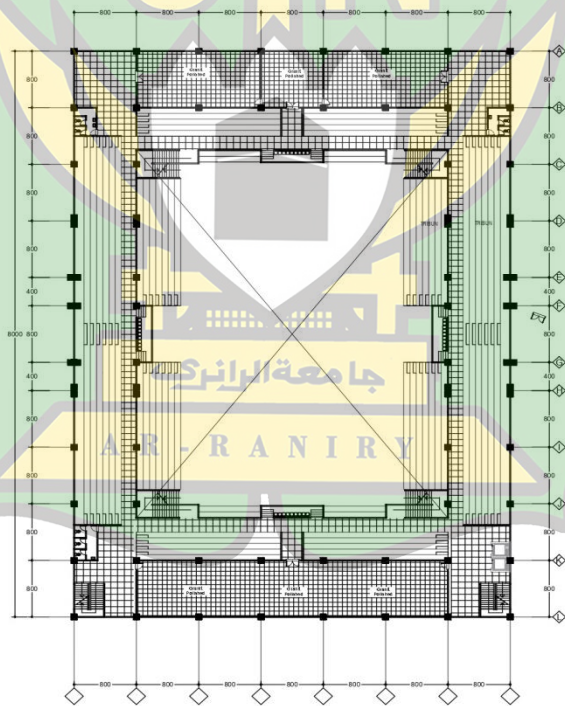


6.1.9 Rencana Pola Lantai





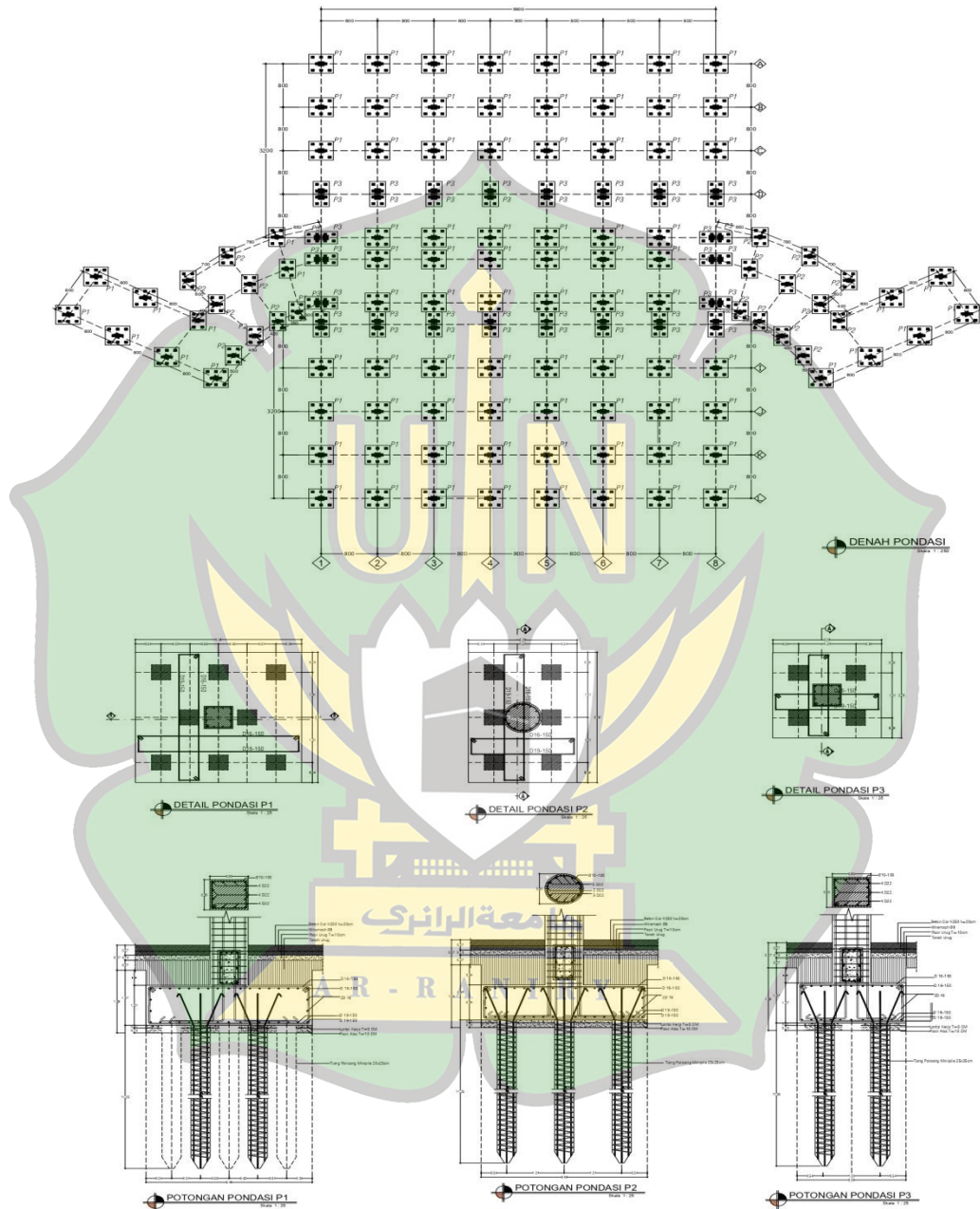
DENAH POLA LANTAI 3
Skala 1:250



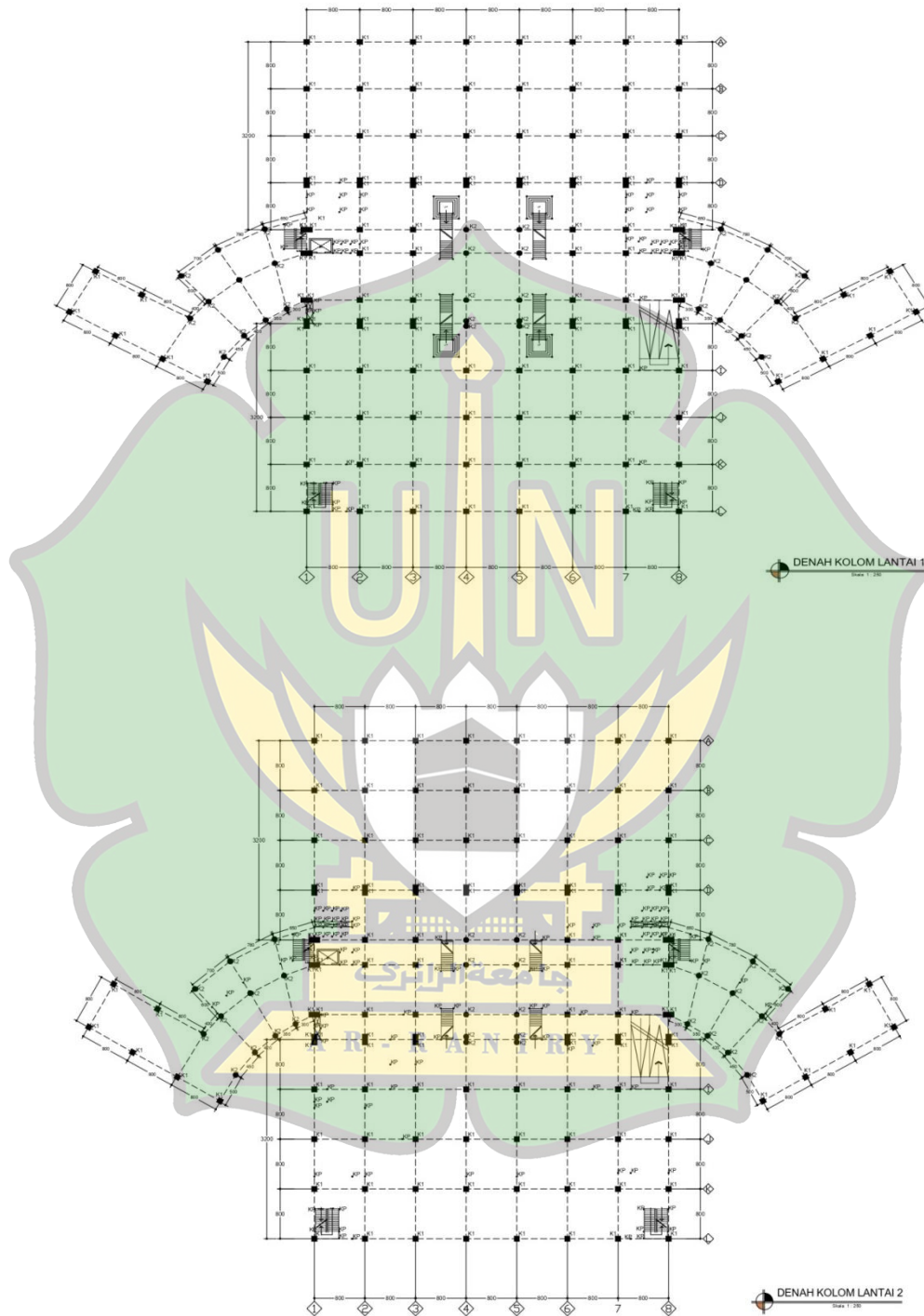
DENAH POLA LANTAI 4
Skala 1:250

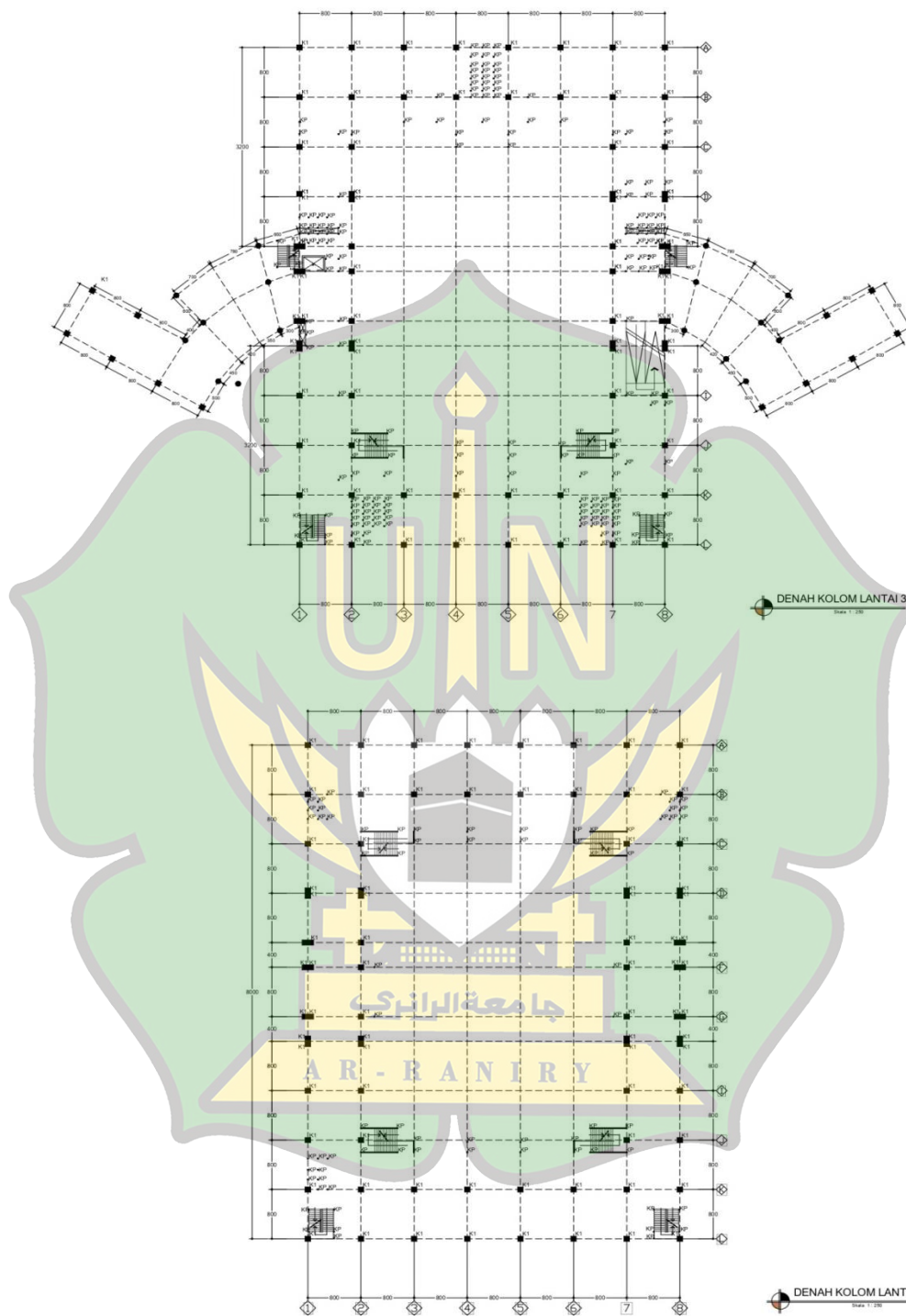
6.2 Gambar Struktur

6.2.1 Rencana Pondasi dan Detail Pondasi

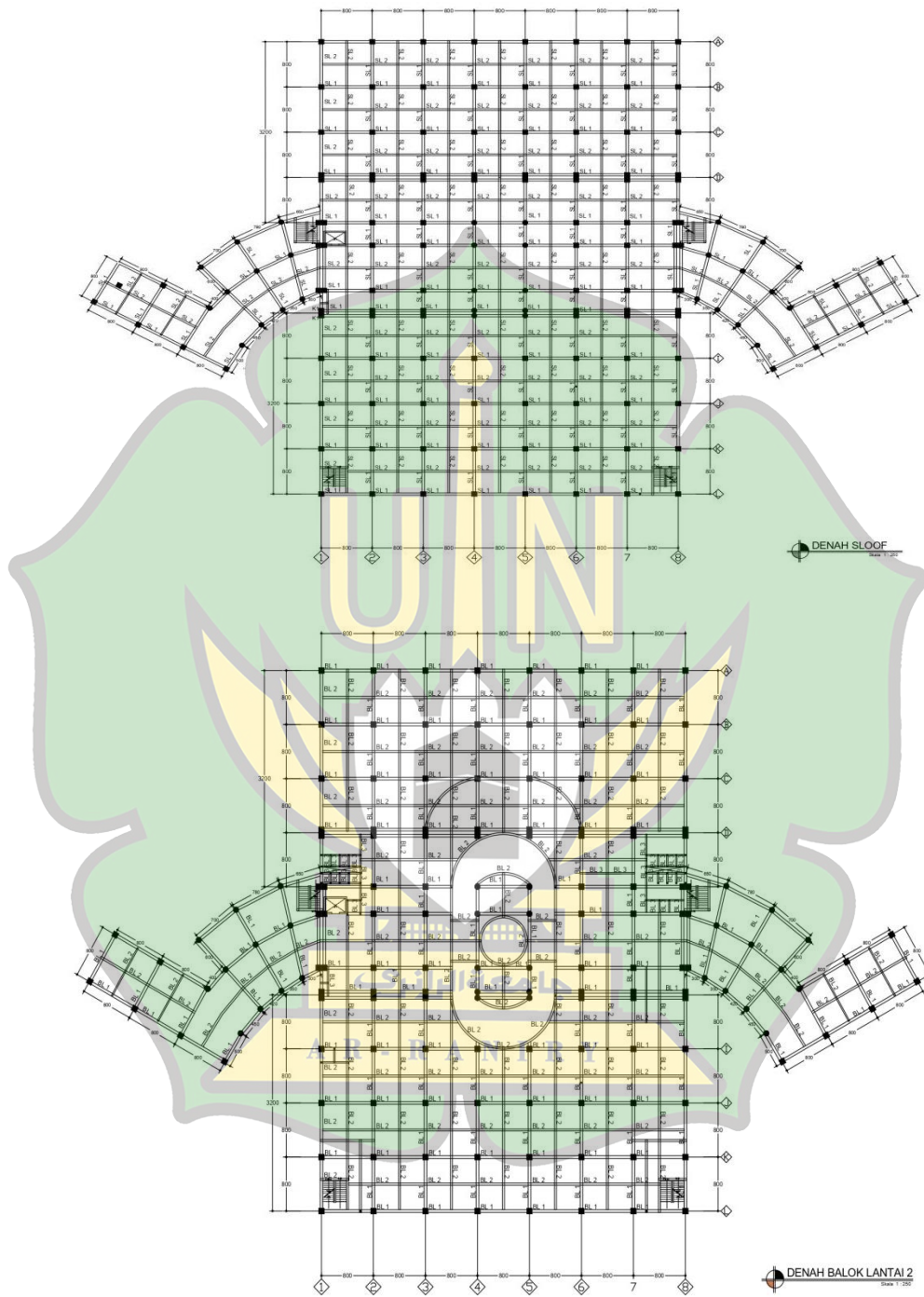


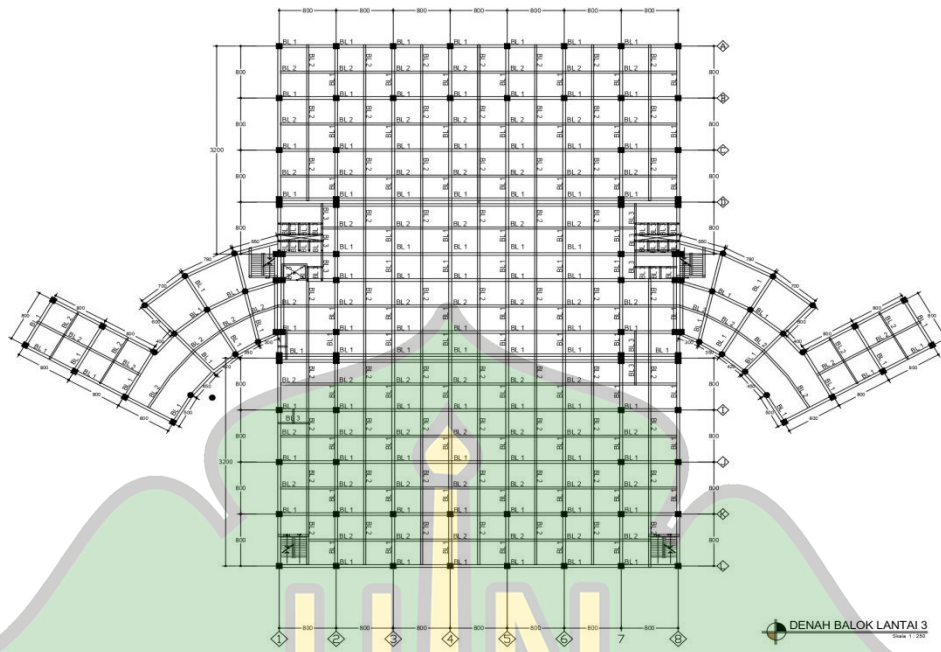
6.2.2 Rencana Kolom



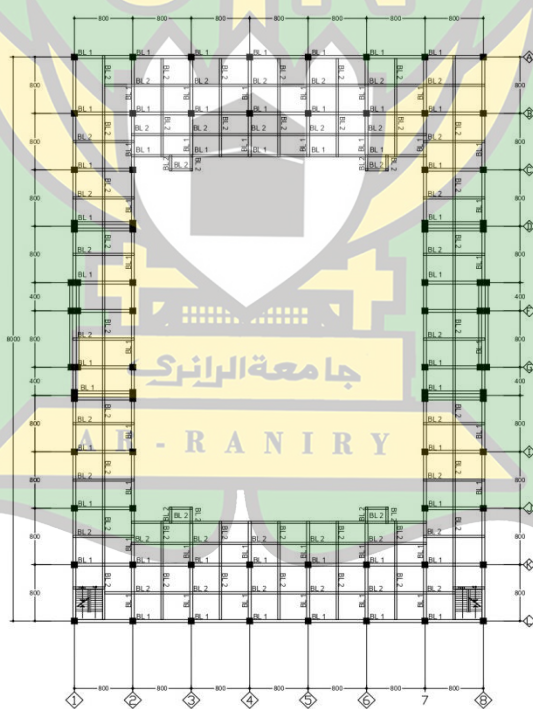


6.2.3 Rencana Sloof, Balok, Ring Balok

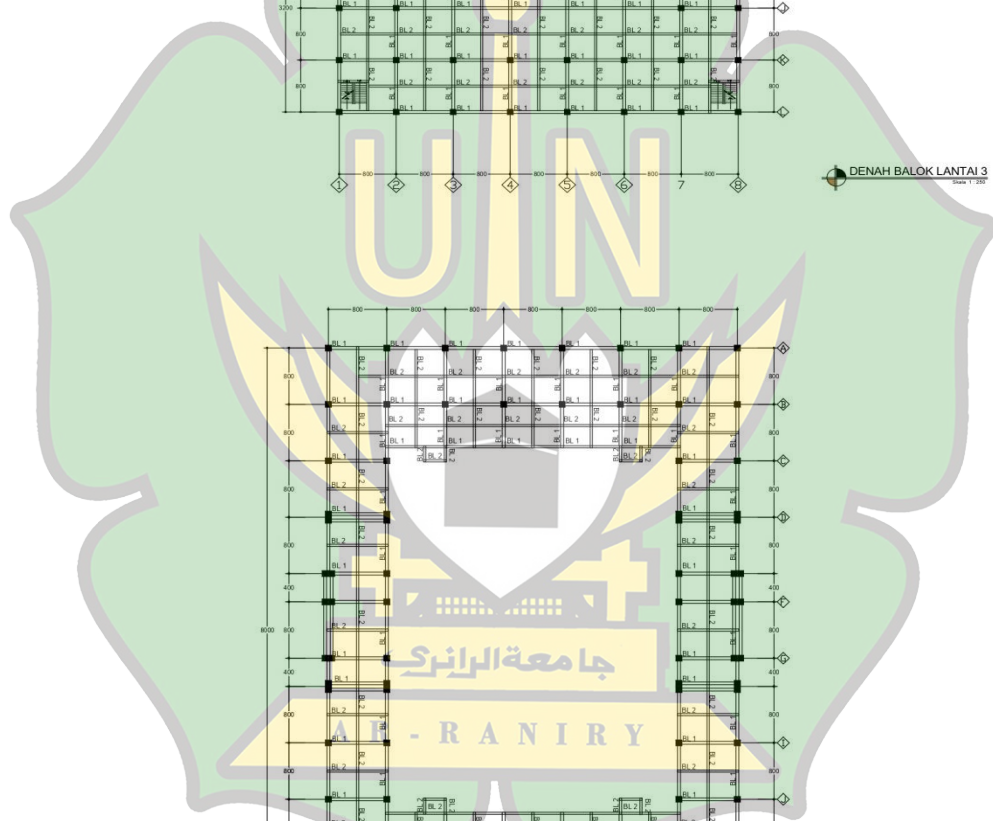


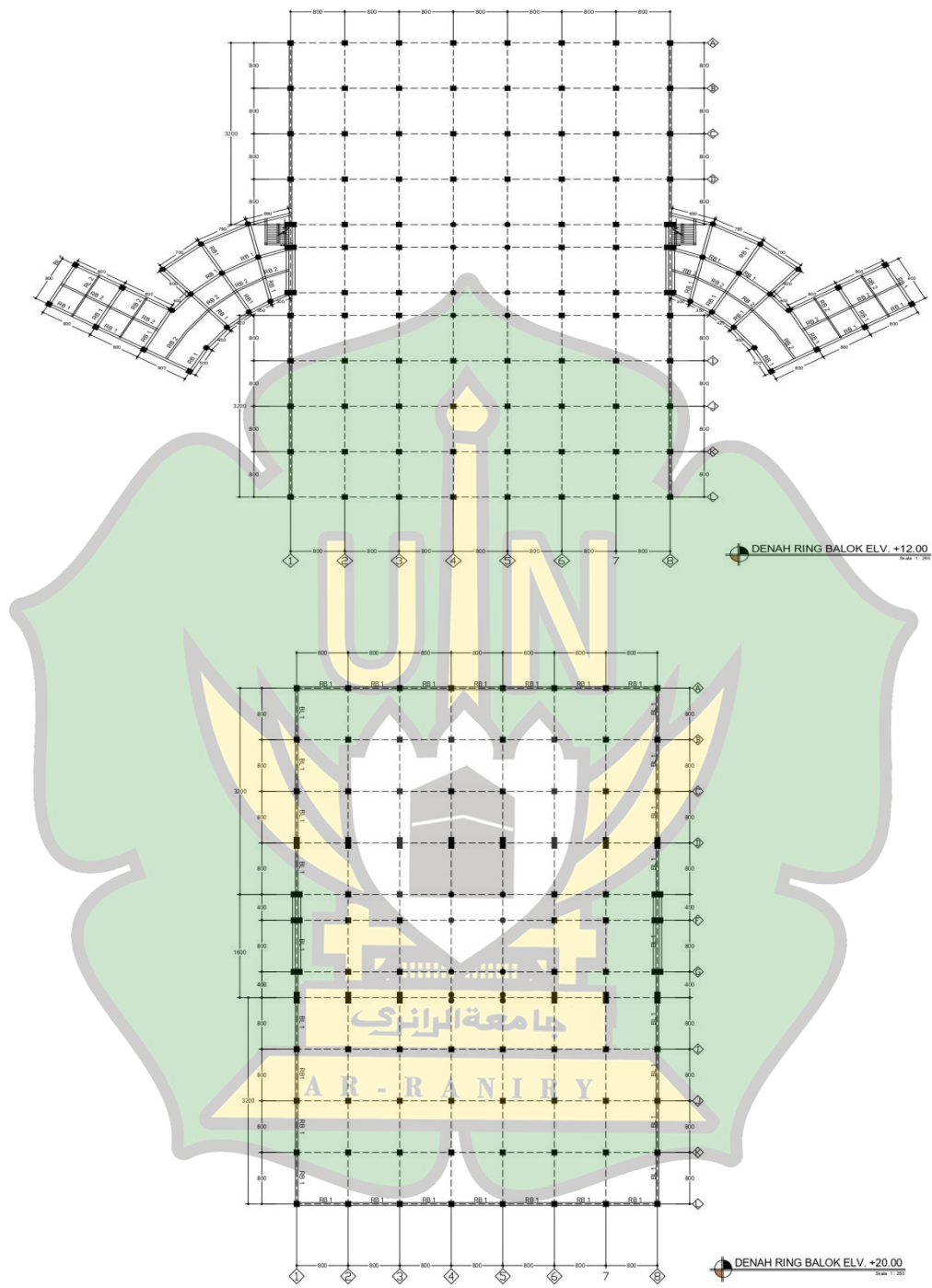


DENAH BALOK LANTAI 3
Scale 1:250

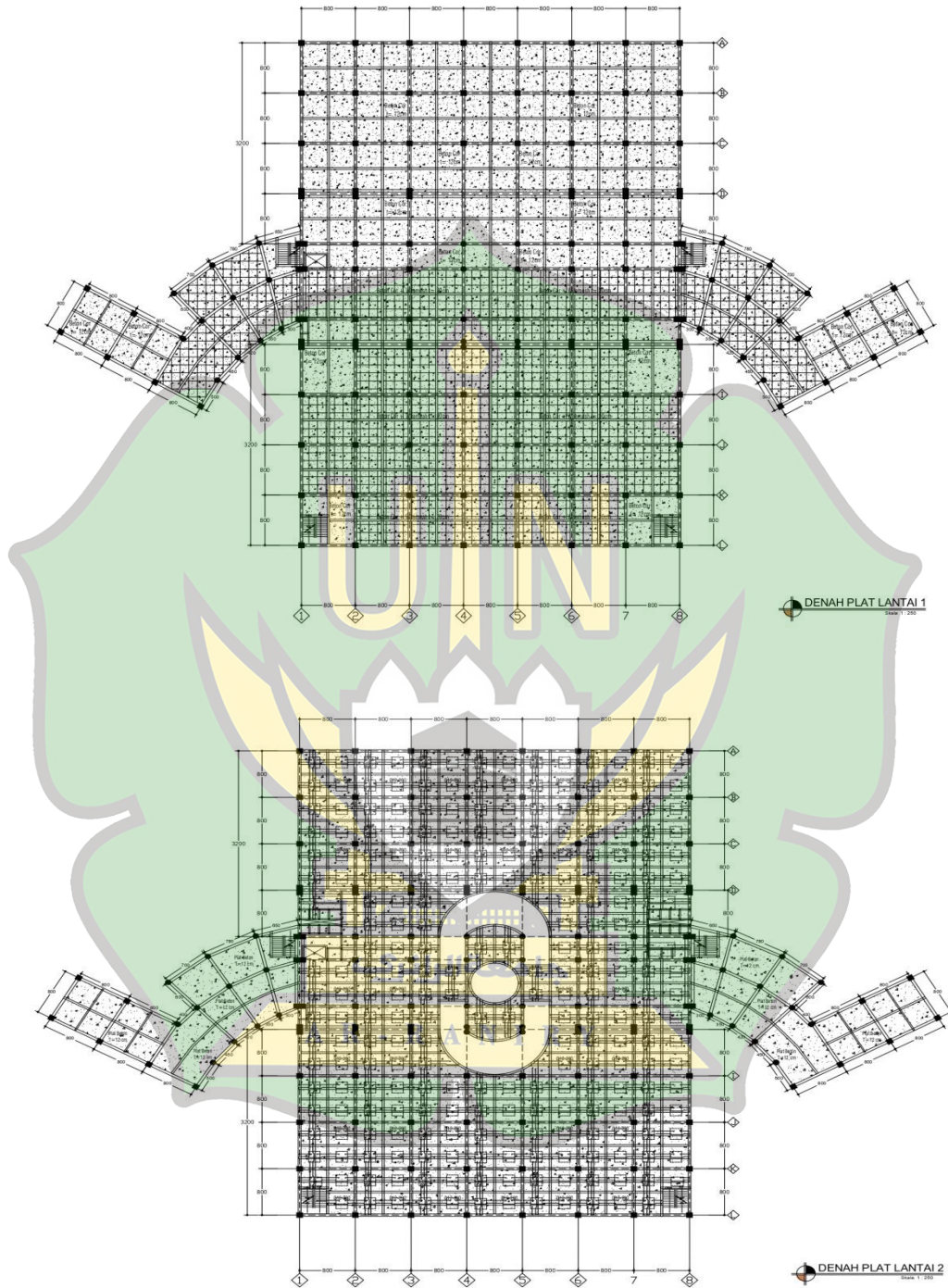


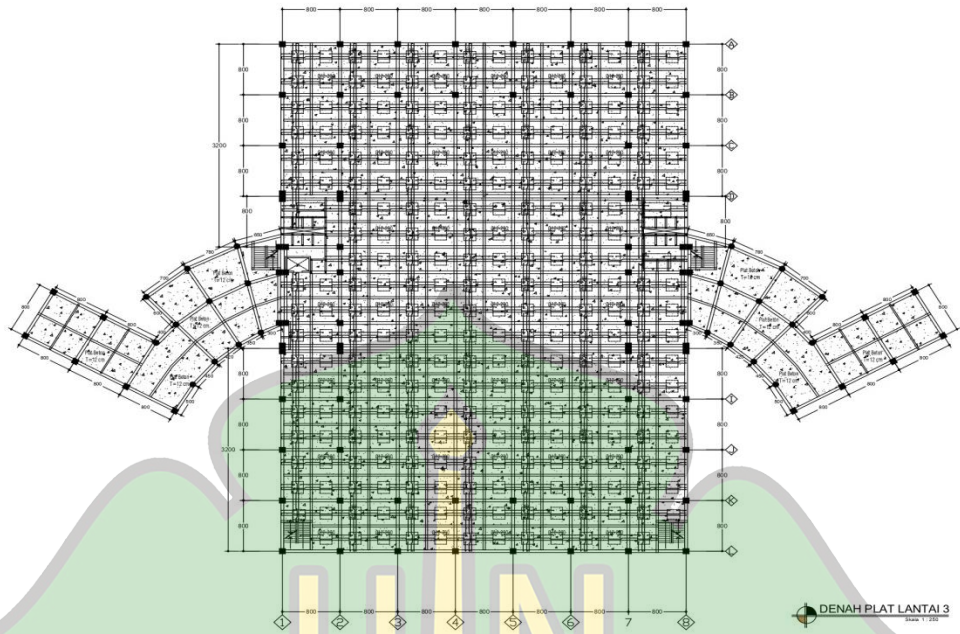
DENAH BALOK LANTAI 4
Scale 1:250



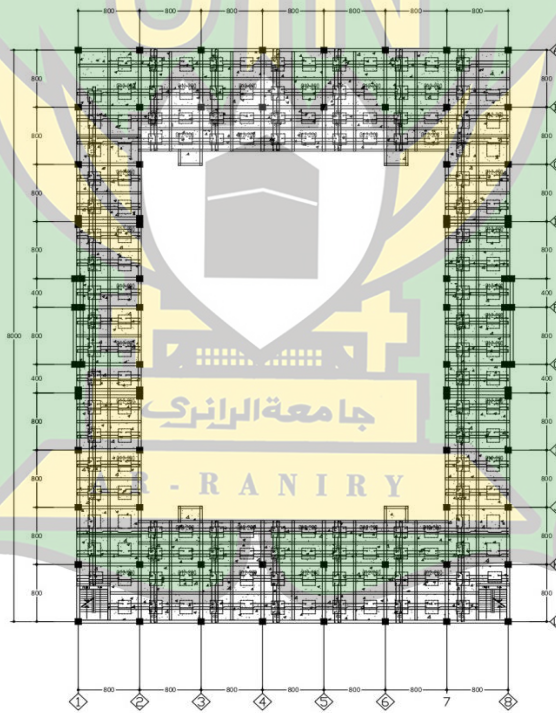


6.2.4 Rencana Plat lantai





DENAH PLAT LANTAI 3



DENAH PLAT LANTAI 4

6.2.5 Detail Pembesian

Type Portal	KOLOM K1 80/80 cm (Lantai 1 Sampai 5)		KOLOM K2 280 cm (Lantai 1 Sampai 2)		KOLOM PRAKTIS 150 cm (Lantai 1 Sampai 5)	
	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN
KOLOM						
Ukuran (mm)	800 x 800	800 x 800	Ø 800	Ø 800	150 x 150	150 x 150
Tulangan Atas	4 D 22	4 D 22	3 D 22	3 D 22	4 Ø 12	3 D 22
Tulangan Bagi	4 D 22	4 D 22	6 D 22	6 D 22	-	-
Tulangan Bawah	4 D 22	4 D 22	3 D 22	3 D 22	4 Ø 12	3 D 22
Beugel / Sengkang	Ø10-100	Ø10-150	Spiral Ø10-100	Spiral Ø10-150	Ø8-100	Ø8-100
Beugel / Sengkang Ekstra	-	-	-	-	-	-

Type Portal	SLOOF SL1 40/80 cm		SLOOF SL2 30/60 cm		SLOOF SL3 20/35 cm	
	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN
SLOOF						
Ukuran (mm)	400 x 800	350 x 700	300 x 600	300 x 600	200 x 350	200 x 350
Tulangan Atas	4 D 22	4 D 22	4 D 22	3 D 22	2 D 13	3 D 13
Tulangan Bagi	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12	-	-
Tulangan Bawah	4 D 22	4 D 22	3 D 22	4 D 22	3 D 13	2 D 13
Beugel / Sengkang	Ø10-100	Ø10-200	Ø10-100	Ø10-200	Ø10-100	Ø10-200
Beugel / Sengkang Ekstra	-	-	-	-	-	-

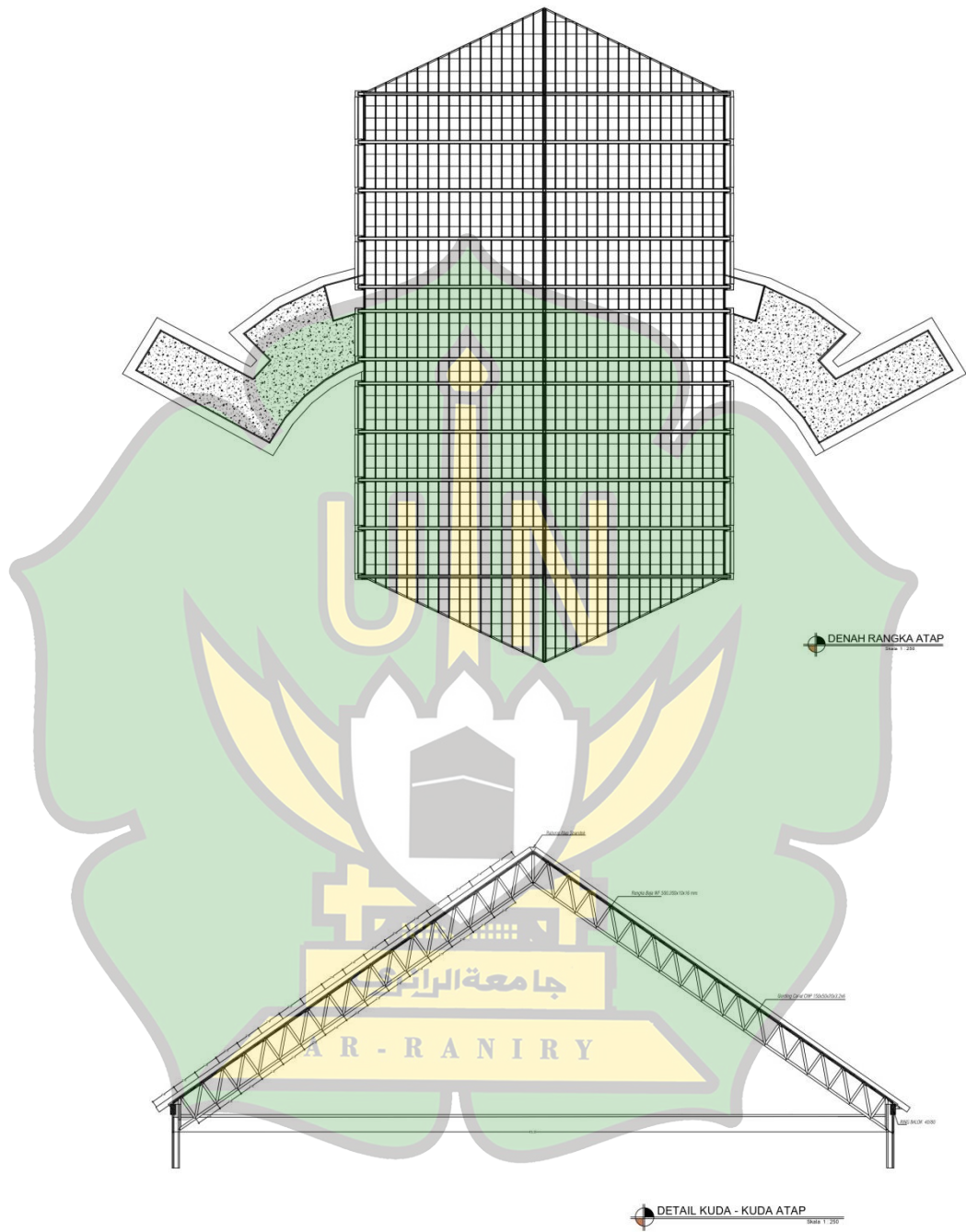
DETAIL PEMBESIAN
Skala 1 : 20

Type Portal	BALOK BL1 40/80 cm		BALOK BL2 30/60 cm		BALOK BL3 20/35 cm	
	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN
BALOK						
Ukuran (mm)	400 x 800	400 x 800	300 x 600	300 x 600	200 x 350	200 x 350
Tulangan Atas	4 D 22	4 D 22	4 D 22	3 D 22	2 D 13	3 D 13
Tulangan Bagi	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12	-	-
Tulangan Bawah	4 D 22	4 D 22	3 D 22	4 D 22	3 D 13	2 D 13
Beugel / Sengkang	Ø10-100	Ø10-200	Ø10-100	Ø10-200	Ø10-100	Ø10-200
Beugel / Sengkang Ekstra	-	-	-	-	-	-

Type Portal	RINGBALOK RB1 40/80 cm		RINGBALOK RB2 30/60 cm	
	TUMPUAN	LAPANGAN	TUMPUAN	LAPANGAN
RINGBALOK				
Ukuran (mm)	400 x 800	400 x 800	300 x 600	300 x 600
Tulangan Atas	4 D 22	4 D 22	4 D 22	3 D 22
Tulangan Bagi	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12	2 Ø 12
Tulangan Bawah	4 D 22	4 D 22	3 D 22	4 D 22
Beugel / Sengkang	Ø10-100	Ø10-200	Ø10-100	Ø10-200
Beugel / Sengkang Ekstra	-	-	-	-

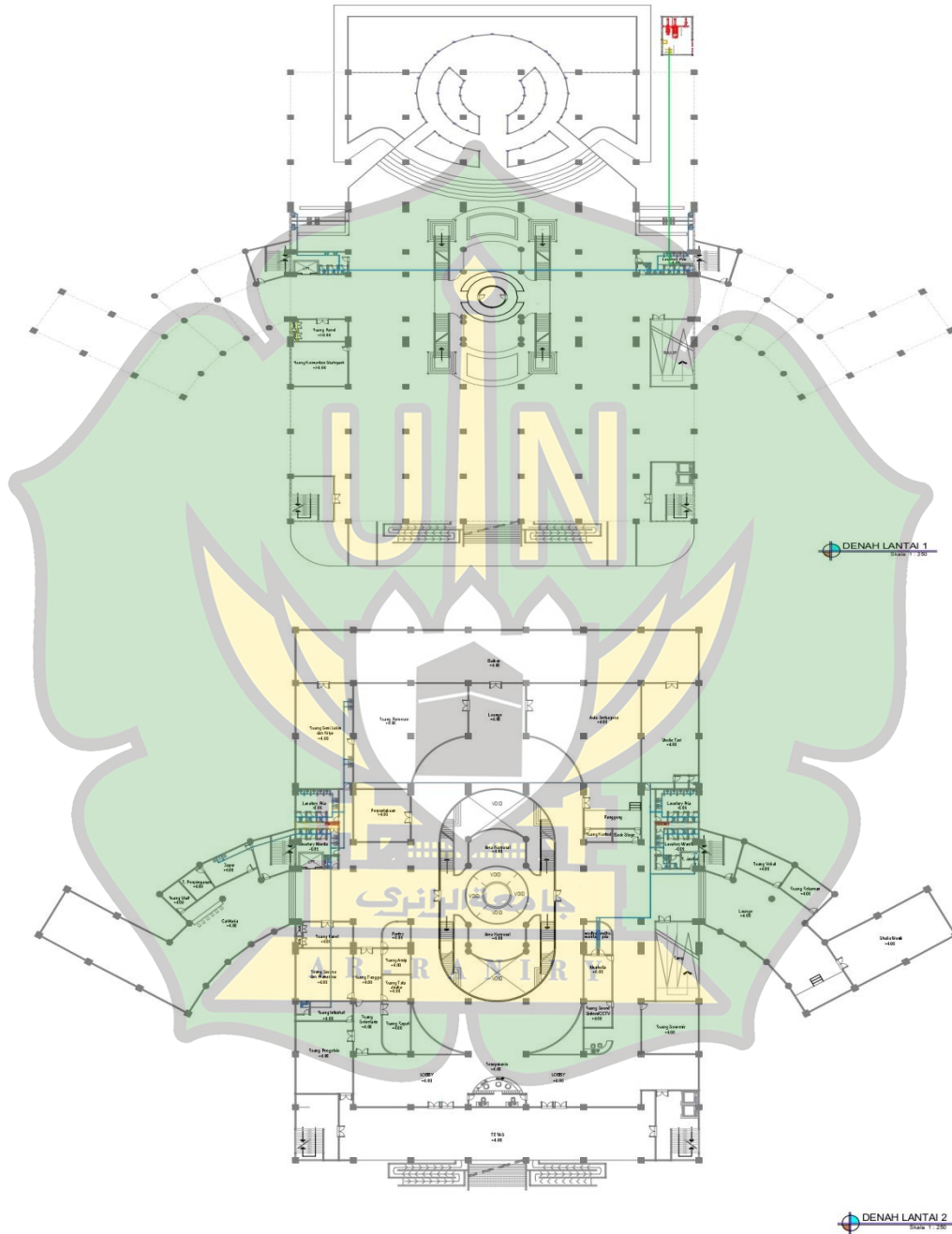
DETAIL PEMBESIAN
Skala 1 : 20

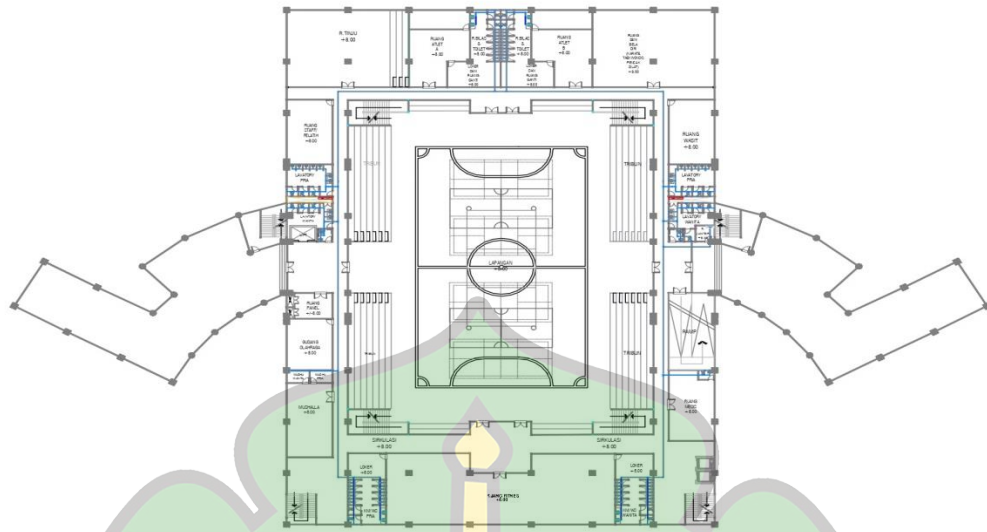
6.2.6 Rencana Atap dan Detail



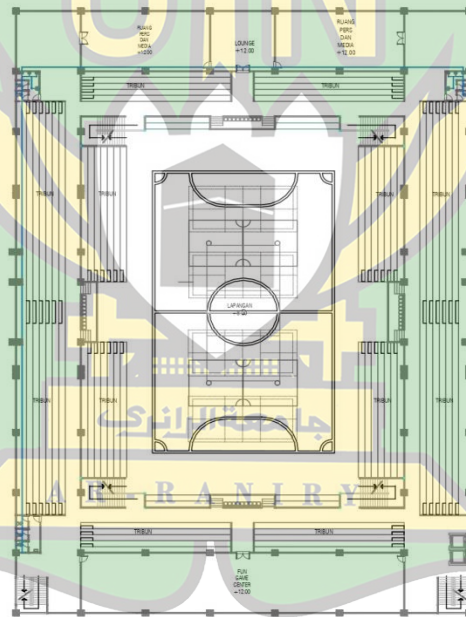
6.3 Gambar Utilitas

6.3.1 Rencana Air Bersih



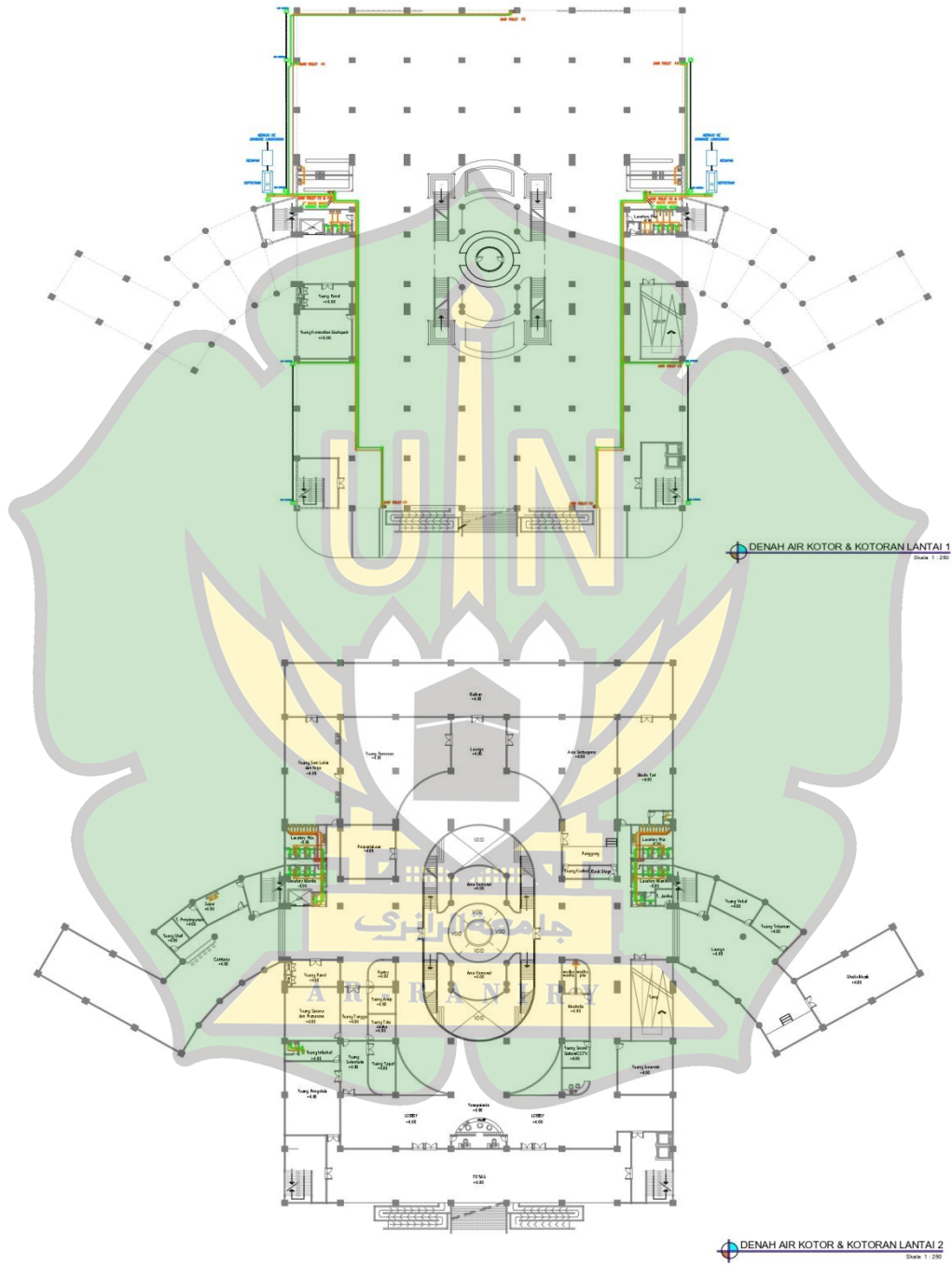


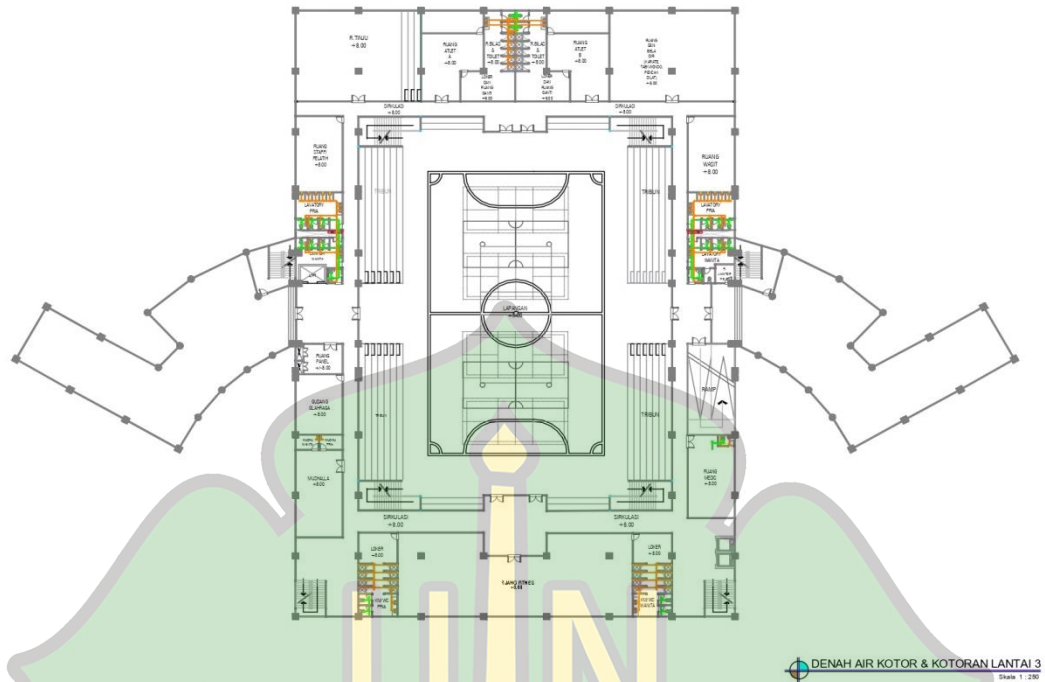
DENAH LANTAI 3
Skala 1:100



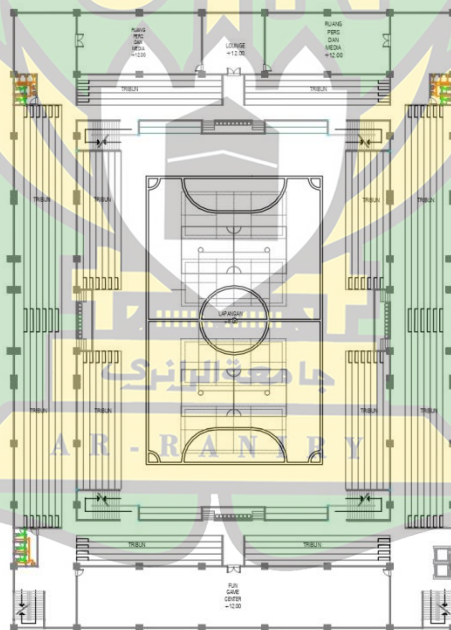
DENAH LANTAI 4
Skala 1:100

6.3.2 Rencana Air Kotor dan Kotoran



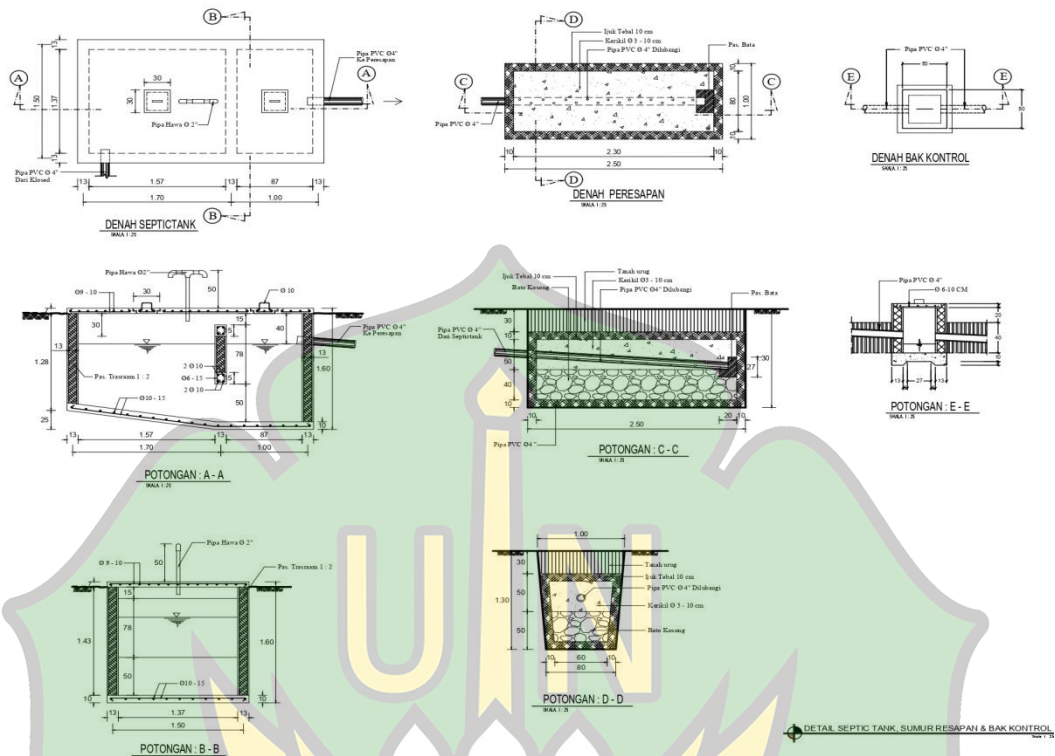


DENAH AIR KOTOR & KOTORAN LANTAI 3
Scale 1 : 250

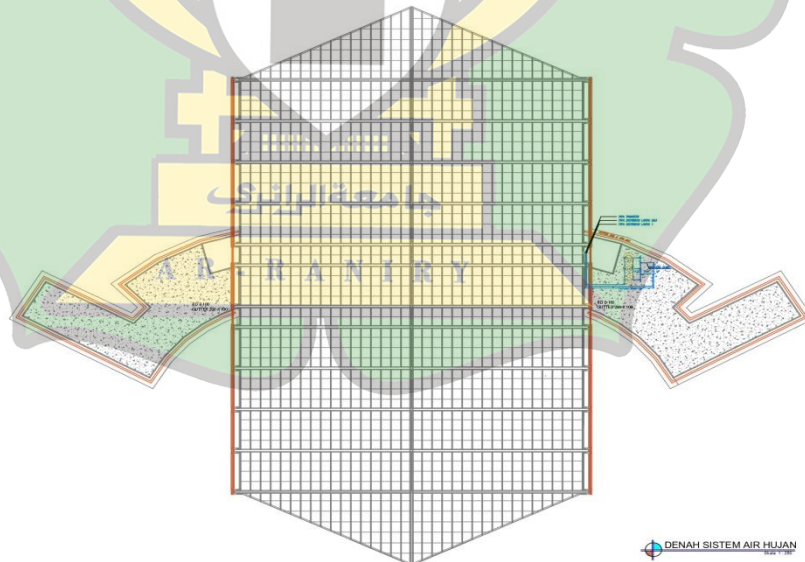


DENAH AIR KOTOR & KOTORAN LANTAI 4
Scale 1 : 250

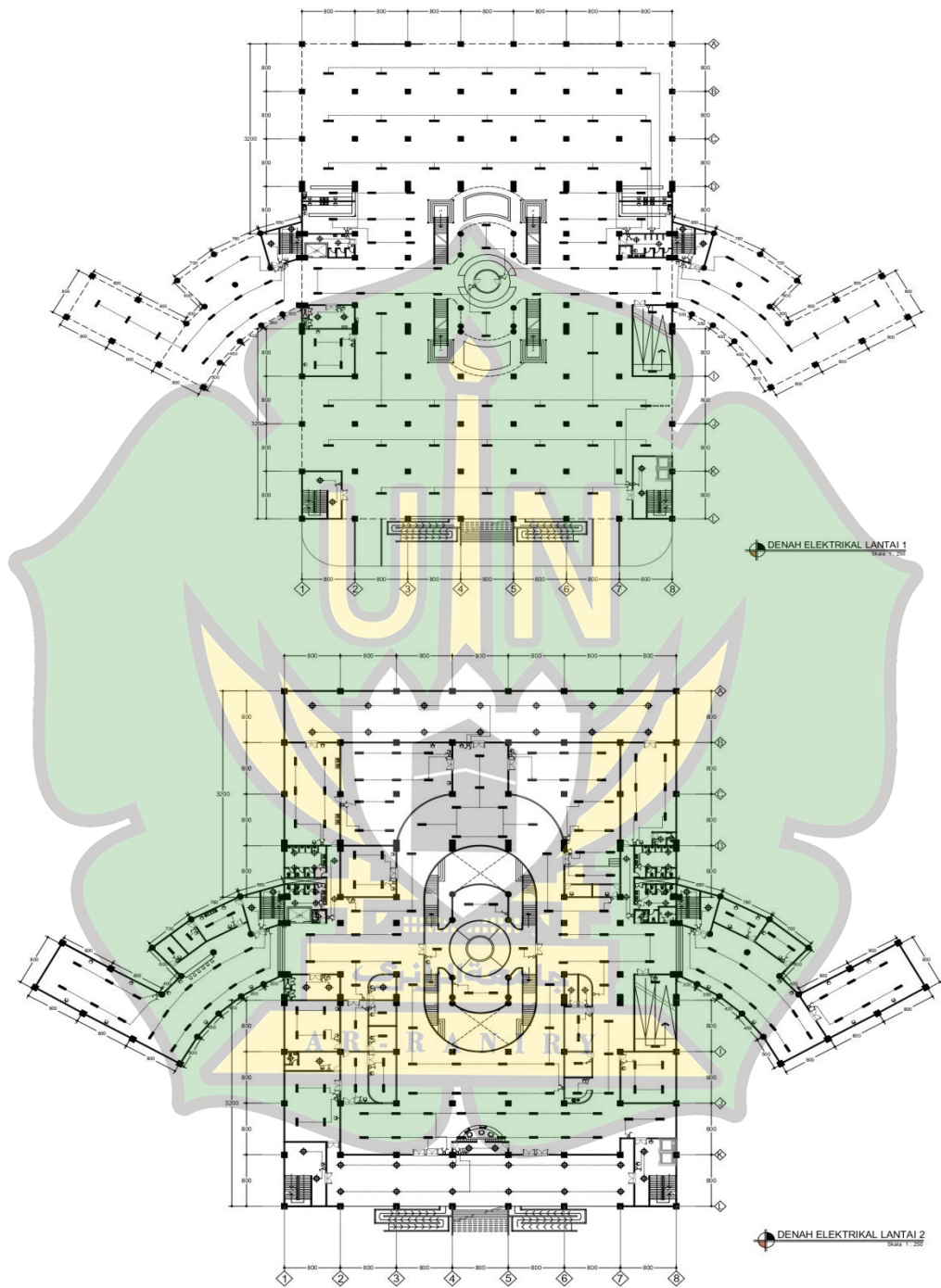
6.3.3 Detail Septictank, Sumur Resapan dan Bak Kontrol

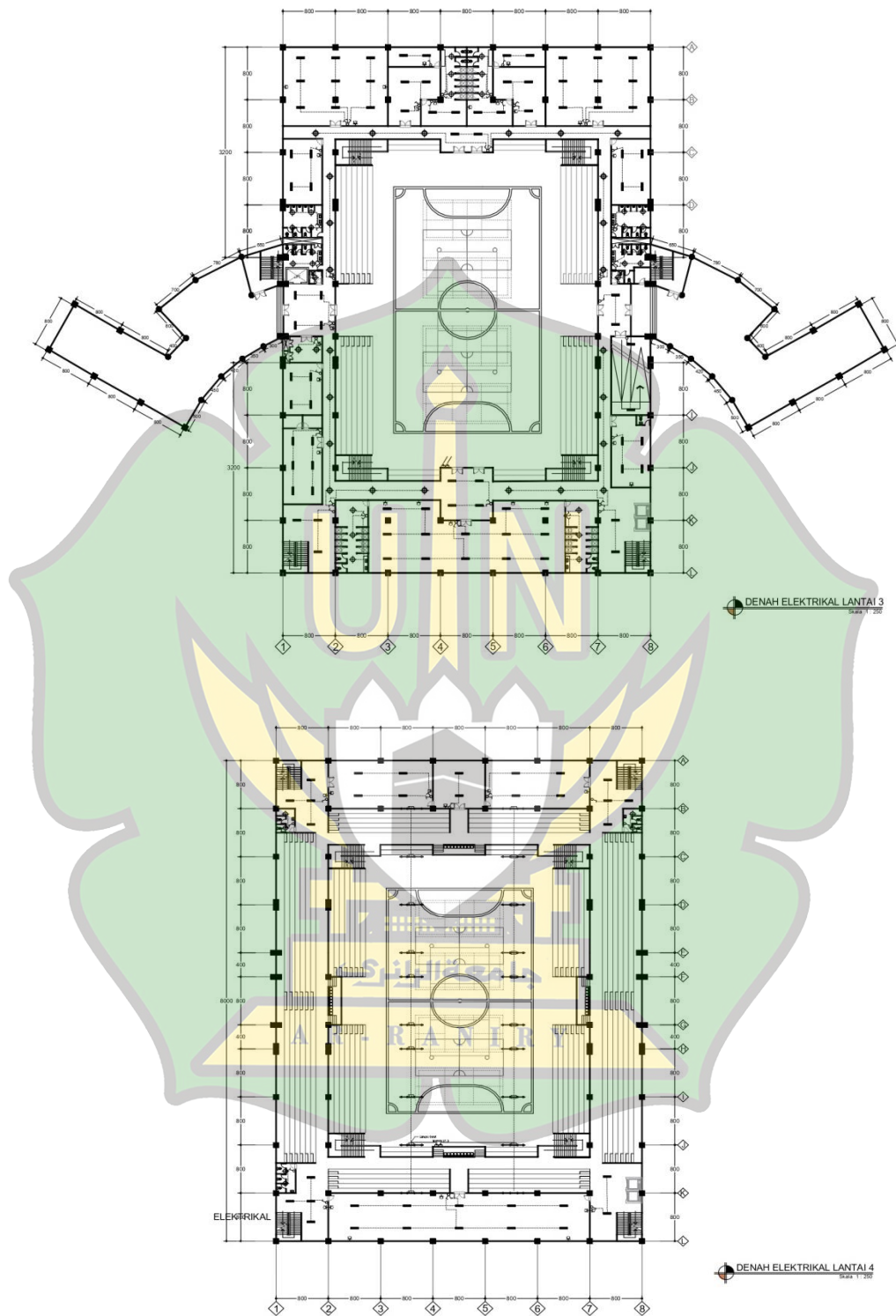


6.3.4 Rencana Air Hujan

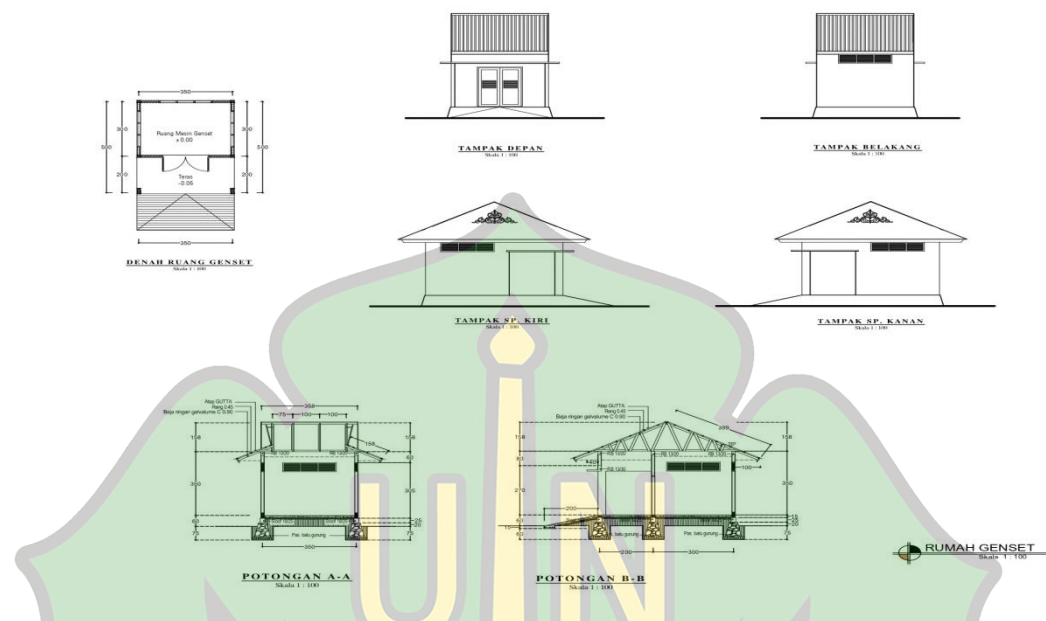


6.3.5 Rencana Eletrikal

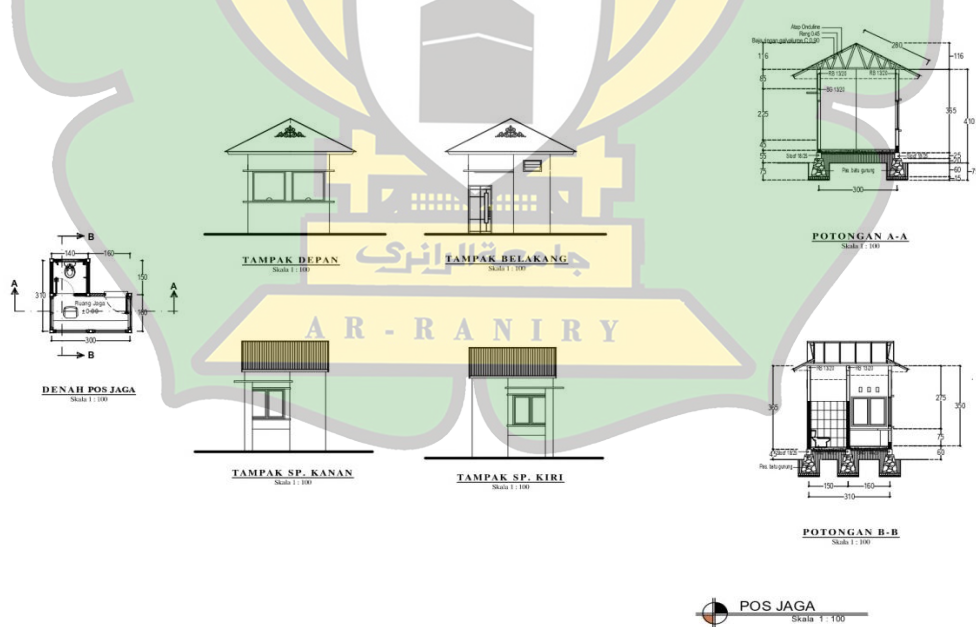




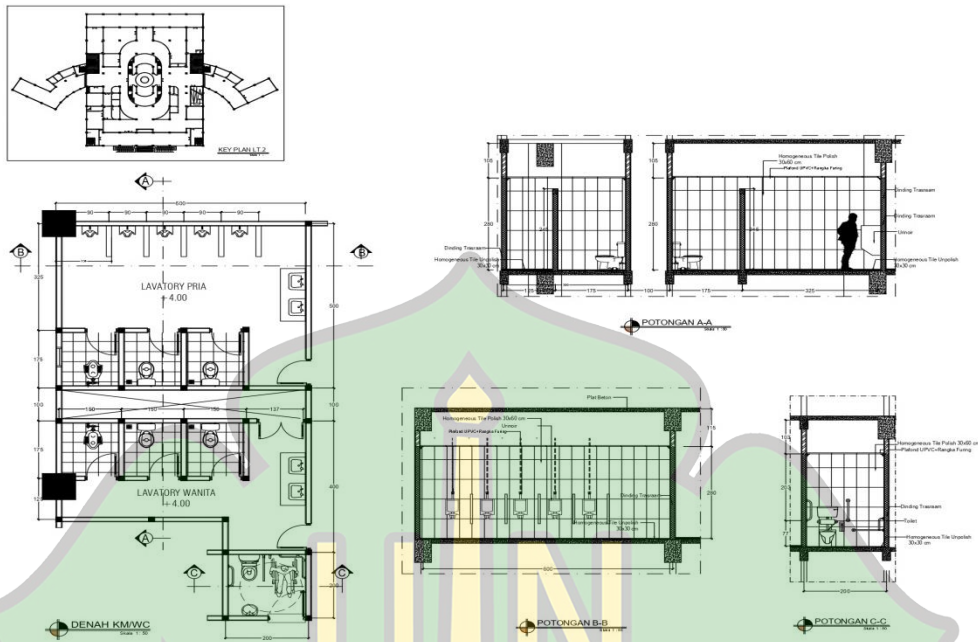
6.4 Rumah Genset



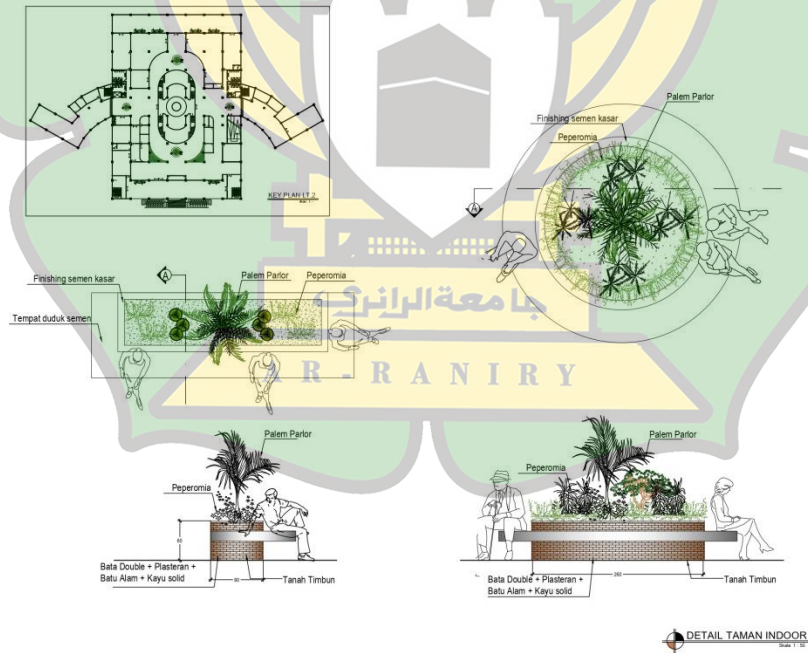
6.5 Rumah Pos



6.6 Interior dan Detail KM/WC



6.7 Detail Taman Indoor



6.8 3D Render



DAFTAR PUSTAKA

- B. Hurlock, E. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Badan Pusat Statistik Banda Aceh. (2019). *Banda Aceh Dalam Angka*. Banda Aceh: BPS Banda Aceh
- American Academy of Ophthalmology The Eye MD Association. *Age – Related Macular Degeneration* (2015).
- Arif, Antonius. (2011). *Ego State Therapy*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Astuti, H. P. (2012). *Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Rohima Press
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa KEMENDIKBUD. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- B. Hurlock, E. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. Jakarta: Erlangga Gunarsa
- Chiara, Joseph De & John Callender. (1983). *Time Saver Standards for Buliding Types 2nd Edition*.Singapore: McGraw-Hill Inc.
- D. K. Ching, Francis. (2000). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya. ed.ke-2*. Jakarta: Erlangga
- D. K. Ching, Francis. (1996). *Architecture; Form, Space, And Order. Cetakan ke –6*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Erikson, Erik. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartini, Sri, Suwarno Dan Saring M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Surakarta: BP FKIP UMS
- Munandar, Utamai. (1999) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nafisah Syifaun. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu Singgah Gunarsa
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Panero Julius. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga
- Paramitasari, R., & Alfian, I. N. (2012). *Hubungan antara Kematangan Emosi dengan Kecenderungan Memaafkan pada Remaja Akhir*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 10, No. 2. Hal. 134-165.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2007). *Tentang Standar Sarana Dan Prasarana Ruang Sekolah*
- Piirto, J. (1992). *Those Who Create*. Dayton: Ohio Psychology Press. Rogers, C. 1982. *Towards a Theory of Creativity*. Dalam P. Vernon (ed.), *Creativity*. England: Penguin Education.
- Supriadi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung:Alfaeta
- Tryphena,.A, Dkk. (2015). *Desain Arsitektur Interior Preschool yang Fun, Playful dan Edukatif*. Vol 1. No.1 Hal. 18-19
- UU No.23 Tahun (2002) *Tentang Perlindungan Anak pada bab II pasal 2*
- VV Weinstein, Carol,. S, dan David Thomas G. (1987). *Space for Children: The Built Environment and Child Development*. USA.:Plenum Press
- WW World Health Organization. (2017). *Mental disorders fact sheets*.
- Website:**
- Andi.(2019). *Grafik Pengguna Sosial Media*. www.tekno.kompas.com. Di akses pada 26 November 2019
- Donald L. Hilton, Jr and Clark Watts. (2011). *Pornography addiction: A neuroscience perspective*. www.ncbi.nlm.nih.gov. Di akses pada 25 November 2019
- Fakhrur (2010). *Jenisjenis penghawa buatan*. probohindarto.wordpress.com. di akses pada 10 Januari 2020
- Risman, Elly. *Your Family Is Under Attack by Pornografi*. <https://m.eramuslim.com/berita/info-umat/elly-risman-your-family-is-underattack-by-pornografi.htm>. Diakses pada 25 November 2019