

PERANCANGAN *YOUTH CENTER* KOTA SIGLI

TUGAS AKHIR

AUFA ALDA RAISSA

NIM. 210701080

Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2026 M/ 1447 H

PERANCANGAN YOUTH CENTER KOTA SIGLI

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

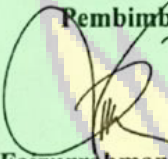
Aufa Alda Raissa

210701080

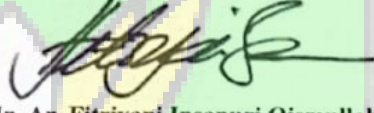
**Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui Untuk Dimunafasyahkan Oleh:

Pembimbing I,

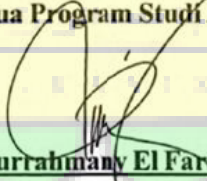

Zia Faizurrahmany El Faridy,
S.T., M.Sc
NIDN 2013078501

Pembimbing II,


Ir. Ar. Fitriyani Insanuri Qismullah,
S.T., MUP., IPM, IAI
NIDN. 2021058301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur


Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.
NIDN 2010108801

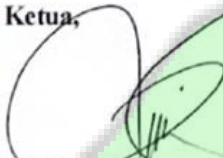
LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI TUGAS AKHIR
PERANCANGAN YOUTH CENTER KOTA SIGLI
TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan Lulus
Serta diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir
Dalam Prodi Arsitektur

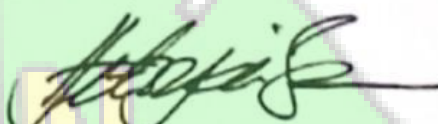
Pada Hari/Tanggal : Jum'at, 23 Januari 2026
4 Sya'ban 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

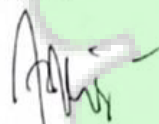
Ketua,


Zia Faizurrahman El Faridy, S.T.,
M.Sc.
NIDN. 2010108801

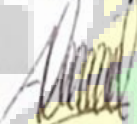
Sekretaris,


Ir. Ar. Fitriyani Insanuri Qismahan,
S.T., MUP., IPM, IAI
NIDN. 2021058301

Penguji I,



Marlisa Rahmi S.T., M. Ars.
NIDN. 2006039201

Penguji II,


Astrid Annisa, S. T., M. Arch.
NIDN. 1313108501

Mengetahui,

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


Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN.0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aufa Alda Raissa
NIM : 210701080
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains Dan Teknologi
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Judul Skripsi : Perancangan Youth Center Kota Sigli

Dengan menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas saya dan telah melalui pembuktian yang telah dapat dipertanggungjawabkan 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 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 5 Februari 2026

Yang menyatakan,


Aufa Alda Raissa

NIM. 210701080

ABSTRAK

Nama : Aufa Alda Raissa
Nim : 210701080
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Youth Center Kota Sigli
Tanggal Sidang : 23 Januari 2026
Jumlah Laporan : 132
Pembimbing 1 : Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.
Pembimbing 2 : Ir. Ar. Fitriyani Insanuri Qismullah., S.T., MUP., IPM, IAI
Penguji 1 : Marlisa Rahmi S.T., M. Ars.
Penguji 2 : Astrid Annisa, S. T., M. Arch.
Kata Kunci : Kenakalan Remaja, Youth Center

Pada masa sekarang kenakalan remaja sudah sangat merajalela bahkan bisa diklasifikasikan sebagai kasus kriminal, contohnya seperti tawuran pelajar, dan balapan liar kendaraan bermotor, perampokan dan pembacokan. Di Aceh sendiri sekarang sudah bisa dijumpai permasalahan serupa yang dilakukan oleh kalangan remaja. Beberapa kenakalan remaja bisa terjadi disebabkan karena kurangnya perhatian serta tidak ada fasilitas yang memadai, guna mewedahi minat dan bakat para remaja. Oleh karna itu, dikalangan remaja seharusnya di beri bimbingan yang baik dan juga diberikan fasilitas untuk mewedahi kegiatan para remaja, dan mampu menampung serta mengembangkan minat dan bakat mereka, agar remaja dapat mengekspresikan diri dan mampu menggali potensi diri secara positif.

Youth center bisa menjadi salah satu destinasi yang cocok untuk dijadikan rekreasi, inovasi, dan mengembangkan minat bakat melalui berbagai kegiatan bagi para remaja agar dapat tumbuh dalam lingkungan yang positif dan sehat baik didalam maupun di luar ruangan. Sehingga sedikit mengurangi kenakalan-kenakalan dikalangan remaja. Dengan menciptakan tempat yang menarik dan responsif untuk menggelar kegiatan Pendidikan, pertemuan, bertukar pendapat, sehingga bisa membuat para remaja memiliki aktivitas yang baik juga bermanfaat, dan juga dengan adanya *youth center* bisa mengurangi dampak-dampak buruk yang ada dilingkungan sekitarnya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini tanpa kehendak-nya. Shalawat berserta salam turut penulis sanjung sajikan kepada Baginda Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah kealam yang penuh dengan pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini. Keberhasilan dalam membuat laporan tugas akhir dengan judul “ PERANCANGAN *YOUTH CENTER* KOTA SIGLI ” yang dilaksanakan untuk kelulusan tugas akhir pada program Studi Arsitektur di Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda Juariah, Ayahanda Ramli, yang mana seluruhnya terus mendoakan dan memberikan motivasi serta dorongan secara morol maupun material selama penyusunan laporan ini.
2. Dan kepada seluruh saudara yang telah memberi dukungan dari segi mendoakan dan memberikan motivasi.
3. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc. selaku ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
4. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
5. Ibu Ir. Ar. Fitriyani Insanuri Qismullah., S.T., MUP., IPM, IAI. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
6. Bapak/Ibu dosen berserta staff pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
7. Tidak lupa juga kepada tema-teman seangkatan dengan saya yang telah membantu saya dalam memberikan referensi serta dukungan moral sehingga saya mampu menyelesaikan laporan ini tanpa ada hambatan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karna itu penulis sangay mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurnakan laporan-laporan pada masa yang akan datang.

Banda Aceh, 5 Februari 2026

Penulis


Aufa Alda Raissa
NIM: 210701080

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA KUNCI	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	6
1.5 Pendekatan Perancangan.....	6
1.6 Batasan Perancangan	6
1.7 Kerangka Pikir.....	7
1.8 Sistematika Laporan	8
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN.....	9
2.1 Remaja	9
2.1.1 Pengertian Remaja.....	9
2.1.2 Batasan Usia Remaja.....	9
2.1.3 Karakteristik Remaja	10
2.1.4 Kebutuhan Hidup Remaja.....	10
2.1.5 Permasalahan Remaja.....	11
2.2 Youth Center	12
2.2.1 Pengertian Youth Center.....	12
2.2.2 Tujuan Youth Center	13
2.2.3 Klasifikasi Youth Center	14
2.2.4 Jenis Kegiatan Pada Youth Center	15
2.3 Tinjauan Khusus	16
2.3.1 Lokasi Perancangan Youth Center Kota Sigli	16

2.3.2	Peraturan Setempat.....	24
2.4	Studi Preseden Youth Center	25
2.4.1	<i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	25
2.4.2	Malinard Youth Center.....	27
2.4.3	The Gary Comer Youth Center.....	29
BAB III	ELABORASI TEMA.....	32
3.1	Tinjauan Tentang Arsitektur Kontemporer.....	32
3.1.1	Pengertian Arsitektur Kontemporer	32
3.1.2	Prinsip-prinsip Pendekatan Arsitektur Kontemporer	34
3.1.3	Filosofi Arsitektur Kontemporer.....	35
3.2	Interpretasi Tema.....	37
3.2.1	Penerapan Tema Pada Rancangan	37
3.3	Studi Banding Tema Perancangan	39
3.3.1	Burj Khalifa, Uni Emirat Arab.....	39
3.3.2	Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol.....	41
3.3.3	Stadion Nasional Beijing, China.....	42
BAB IV	ANALISIS.....	45
4.1	Analisis Kondisi Lingkungan.....	45
4.1.1	Analisis Lokasi.....	45
4.1.2	Batasan Analisis Tapak	45
4.1.3	Peraturan Setempat.....	46
4.1.4	Kondisi Eksisting Tapak.....	47
4.1.5	Analisis Tapak	49
4.1.5.1	Analisis Matahari.....	49
4.1.5.2	Analisis Angin	51
4.1.5.3	Analisis Hujan	54
4.1.5.4	Analisis View	56
4.2	Analisis Fungsional	57
4.2.1	Analisis Fungsi.....	57
4.2.2	Pull dan Push Youth Center.....	59
4.2.3	Klasifikasi Pengguna.....	62
4.2.4	Analisis Pola Kegiatan	64

4.2.5	Analisis Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	68
4.2.6	Hubungan Ruang.....	70
4.2.7	Besaran Ruang	73
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....		78
5.1	Konsep Dasar	78
5.2	Rencana Tapak	80
5.2.1	Permintaan.....	80
5.2.2	Tata Letak	83
5.2.3	Pencapaian	84
5.2.4	Sirkulasi dan parkir	85
5.2.4.1	Sirkulasi	85
5.2.4.2	Parkir.....	86
5.3	Konsep gubahan massa.....	88
5.4	Konsep Ruang Dalam.....	89
5.5	Konsep Ruang Luar.....	90
5.6	Konsep Struktur dan Konstruksi	92
5.7	Konsep Utilitas.....	94
5.7.4	Sistem Jaringan Air Bersih	94
5.7.5	Sistem Jaringan Air Kotor.....	95
5.7.6	Sistem Instalasi Listrik	96
5.7.7	Sistem Pemadam Kebakaran	97
5.7.8	Sistem Keamanan.....	99
5.8	Block plan	100
5.9	Layout.....	101
BAB VI HASIL RANCANGAN.....		102
7.1	3D Render	102
6.1.1	Perspektif Eksterior.....	102
6.1.2	Perspektif Interior	104
6.2	Gambar Arsitektur.....	106
6.2.1	Site Plan Dan Layout	106
6.2.2	Denah	107
6.2.3	Tampak.....	110

6.2.4 Potongan Bangunan.....	113
6.2.5 Potongan Kawasan.....	115
6.2.6 Detail.....	116
6.3 Gambar Struktural.....	118
6.3.1 Denah Struktural.....	118
6.4 Gambar Utilitas.....	124
6.4.1 Rencana Utilitas.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kabupaten Sigli	16
.....	
Gambar 2.2 Peta Kota Sigli	17
.....	
Gambar 2.3 Lanskap <i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	25
Gambar 2.4 Ruang Pertunjukkan <i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	26
Gambar 2.5 Area Olahraga <i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	26
Gambar 2.6 Area Olahraga <i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	27
Gambar 2.7 <i>Youth Center, Ixelles, Belgium</i>	27
Gambar 2.8 Denah <i>Youth Center, Ixelles, Belgium</i>	28
Gambar 2.9 Interior <i>Youth Center, Ixelles, Belgium</i>	28
Gambar 2.10 Fasad The Gary Comer Youth Center, Chicago, United States	29
Gambar 2.11 Interior The Gary Comer Youth Center, Chicago, United States	30
Gambar 3.1 Orientasi bangunan terhadap arah cahaya matahari	38
Gambar 3.2 Orientasi bangunan terhadap penghawaan/ventilasi alami	38
Gambar 3.3 Fasad Burj Khalifa, Uni Emirat Arab	39
Gambar 3.4 Interior Burj Khalifa, Uni Emirat Arab	40
Gambar 3.5 Panel Kaca Burj Khalifa, Uni Emirat Arab	40
Gambar 3.6 Fasad Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol	41
Gambar 3.7 Interior Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol	41
Gambar 3.8 Perspektif Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol	42
Gambar 3.9 Fasad Stadion Nasional Beijing, China	42
Gambar 3.10 Interior Stadion Nasional Beijing, China	43
Gambar 3.11 Perspektif Stadion Nasional Beijing, China	43
Gambar 4.1 Lokasi Perancangan <i>Youth Center</i>	45
Gambar 4.2 Kondisi Tapak Perancangan <i>Youth Center</i>	46

Gambar 4.3 Analisis Matahari	49
Gambar 4.4 <i>Secondary Skin</i>	50
Gambar 4.5 Roof Garden.....	51
Gambar 4.6 Panel Surya	51
Gambar 4.7 Analisis Angin	52
Gambar 4.8 Pohon Pinang	53
Gambar 4.9 Pohon Cemara.....	53
Gambar 4.10 Pohon Trembesi	53
Gambar 4.11 Bata Roster.....	54
Gambar 4.12 Analisis Hujan.....	55
Gambar 4.13 <i>Grass Block</i>	55
Gambar 4.14 Analisis View	56
Gambar 4.15 Klasifikasi Pengguna	63
Gambar 4.16 Pola Kegiatan Managemen (Direktur, Staf Manager, Staf Divisi)	64
Gambar 4.17 Pola Kegiatan Managemen (Resepsionis)	64
Gambar 4.18 Pola Kegiatan Servis (Keamanan)	65
Gambar 4.19 Pola Kegiatan Servis (<i>Cleaning Service</i>).....	65
Gambar 4.20 Pola Kegiatan Servis (Teknisi)	66
.....	
Gambar 4.21 Pola Kegiatan Pengunjung Umum	66
Gambar 4.22 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)	67
Gambar 4.23 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Anggota Pelatihan /komunitas)	67
Gambar 4.24 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)	68
Gambar 4.25 Hubungan ruang makro	71
Gambar 4.26 Hubungan ruang mikro	72
Gambar 5.1 Zonasi	82
Gambar 5.2 Tata Letak	84
Gambar 5.3 Pencapaian	85
Gambar 5.4 Pencapaian	86

Gambar 5.5 Satuan Ruang Parkir Untuk Mobil Penumpang	87
Gambar 5.6 Satuan Ruang Parkir Untuk Bus / Truk.....	87
Gambar 5.7 Satuan Ruang Parkir Untuk Sepeda Motor.....	87
Gambar 5.8 Gubahan Massa	88
Gambar 5.9 Konsep Ruang Dalam (Warna).....	89
Gambar 5.10 Konsep Ruang Dalam (<i>Open Space</i>).....	90
Gambar 5.11 Konsep Ruang Luar (<i>Secondary Skin</i>)	91
Gambar 5.12 Konsep Ruang Luar (<i>Paving Block</i>).....	91
Gambar 5.13 Konsep Ruang Luar (Vegetasi Peneduh).....	92
Gambar 5.14 Konsep Ruang Luar (Rumput).....	92
Gambar 5.15 Pondasi Sumuran.....	93
Gambar 5.16 Atap Dak Beton.....	93
Gambar 5.17 Sistem <i>Downfeed</i>	94
Gambar 5.18 Sistem Pengelolaan Limbah Air	95
Gambar 5.19 Sistem Pengelolaan Limbah Air	96
Gambar 5.20 Sistem Pengelolaan Air Hujan	96
Gambar 5.21 Sistem Instalasi Listrik	97
Gambar 5.22 <i>Smoke Detector</i>	97
Gambar 5.23 <i>Heat Detector</i>	98
Gambar 5.24 <i>Spinkler</i>	98
Gambar 5.25 <i>Hydrant</i>	99
Gambar 5.26 Tangga Darurat	99
Gambar 5.27 Kamera CCTV	100
Gambar 5.28 Block Plan.....	100
Gambar 5.29 Layout Plan	101
Gambar 6.1 Perspektif Eksterior	102
Gambar 6.2 Perspektif Depan	102
Gambar 6.3 Perspektif Samping Kanan	103
Gambar 6.4 Perspektif Belakang.....	103
Gambar 6.5 Perspektif Samping Kiri	103
Gambar 6.6 Perspektif Interior Lobby.....	104
Gambar 6.7 Perspektif Interior Perpustakaan	104

Gambar 6.8 Perspektif Interior Studio Gambar	105
Gambar 6.9 Perspektif Interior Cafeteria	105
Gambar 6.10 Perspektif Ruang Pertunjukkan.....	106
Gambar 6.11 Site Plan.....	106
Gambar 6.12 Layout.....	107
Gambar 6.13 Denah Lantai 1	107
Gambar 6.14 Denah Lantai 2	108
Gambar 6.15 Denah Musalla	108
Gambar 6.16 Denah Toilet.....	109
Gambar 6.17 Denah Pos Jaga	109
Gambar 6.18 Tampak Bangunan Depan Belakang	110
Gambar 6.19 Tampak Bangunan Samping Kanan Kiri.....	110
Gambar 6.20 Tampak Musalla Depan Belakang	111
Gambar 6.21 Tampak Musalla Samping Kanan Kiri	111
Gambar 6.22 Tampak Toilet.....	112
Gambar 6.23 Tampak Pos Jaga.....	112
Gambar 6.24 Potongan Bangunan.....	113
Gambar 6.25 Potongan Musalla.....	113
Gambar 6.26 Potongan Toilet.....	114
Gambar 6.27 Potongan Pos Jaga.....	114
Gambar 6.28 Potongan Kawasan A-A	115
Gambar 6.29 Potongan Kawasan B-B.....	115
Gambar 6.30 Detail Fasad	116
Gambar 6.31 Detail Ornamen	116
Gambar 6.32 Rencana Tangga Void	117
Gambar 6.33 Detail Tangga.....	117
Gambar 6.34 Detail Arsitektural	118
Gambar 6.35 Denah Pondasi.....	118
Gambar 6.36 Detail Pondasi	119
Gambar 6.37 Denah Sloof	119
Gambar 6.38 Denah Balok.....	120

Gambar 6.39 Denah Kolom 1	120
Gambar 6.40 Denah Kolom 2	121
Gambar 6.41 Denah Plat Lantai	121
Gambar 6.42 Denah Ring Balok	122
Gambar 6.43 Denah Struktural	122
Gambar 6.44 Rencana Atap Kuda-Kuda	123
Gambar 6.45 Detail Atap Kuda-Kuda	123
Gambar 6.46 Rencana Utilitas Kawasan	124
Gambar 6.47 Rencana Instalasi Titik Lampu, Skalar, Dan Stop Kontak Lantai 1	124
Gambar 6.48 Rencana Instalasi Titik Lampu, Skalar, Dan Stop Kontak Lantai 2	125
Gambar 6.49 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 1	125
Gambar 6.50 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2	126
Gambar 6.51 Rencana Instalasi Air Kotor, Air Hujan, Dan Kotoran Lantai 1	126
Gambar 6.52 Rencana Instalasi Air Kotor, Air Hujan, Dan Kotoran Lantai 2	127
Gambar 6.53 Rencana Instalasi Sprinkler Dan Hydrant Lantai 1	127
Gambar 6.54 Rencana Instalasi Sprinkler Dan Hydrant Lantai 2	128
Gambar 6.55 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 1	128
Gambar 6.56 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 2	129
Gambar 6.57 Detail Septitank Dan Resapan	129

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Alternatif Lokasi Perancangan 1	17
Tabel 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan 2	19
Tabel 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 3	21
Tabel 2.4 Perbandingan Alternatif Lokasi Perancangan	23
Table 2.5 kesimpulan studi preseden Youth Center.....	30
Table 3.1 kesimpulan studi preseden Youth Center.....	44
Table 4.1 Eksisting Tapak	47
Table 4.2 <i>Pull</i> (Menarik)	59
Table 4.2 <i>Push</i> (Dorongan).....	61
Table 4.4 Asumsi Kapasitas Penggunaan Youth Center (Pengelola)	68
Table 4.5 Asumsi Kapasitas Penggunaan Youth Center (Pengunjung)	69
Table 4.6 Besaran Ruang.....	73
Table 4.7 Total Besaran Ruang Bangunan <i>Youth Center</i> Kota Sigli	77
Table 5.1 Permintaan.....	80
Table 5.2 Ukuran Kebutuhan Satuan Ruang Parkir	86
Table 5.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem <i>Downfeed</i>	94

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi muda merupakan generasi yang sangat berperan penting sebagai pilar bangsa. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ir. Soekarno sebagai *Founding Father* Indonesia, beliau mengatakan “Beri aku 10 pemuda, niscaya akan kuguncangkan dunia”. Kalimat ini membuktikan bahwa pentingnya peran generasi muda untuk meneruskan cita-cita bangsa.

Adapun dalam keberlangsungan pembangunan di suatu lokasi tidak lepas dari kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya termasuk penduduk usia remaja. Dilansir dari databoks.katadata.co.id, jumlah masyarakat menurut umur Kabupaten Pidie dilihat dari golongan umur, usia produktif (umur 15-59 tahun) tercatat 283,42 ribu atau 63,24%, anak-anak (umur 0-14 tahun) 113,36 ribu atau 25,3% dan 11,46% sisanya atau sebanyak 51.357 (umur 60 keatas) merupakan penduduk usia lanjut. Dengan hitungan total masyarakat di Kabupaten Pidie tercatat 448,13 ribu jiwa data per 2024.

Jumlah masyarakat menurut umur di Kabupaten Pidie pada Juni 2024 bersumber dari publikasi Badan Pusat Statistik (BPS) yaitu, usia 0-4 tahun 32,17 ribuan orang (7,18%), usia 5-9 tahun 41,35 ribuan orang (9,23%), usia 10-14 tahun 39,83 ribuan orang (8,89%), usia 15-19 tahun 33,18 ribuan orang (7,4%), usia 20-24 tahun 37,7 ribuan orang (8,41%), usia 25-29 tahun 35,94 ribuan orang (8,02%), usia 30-34 tahun 34,96 ribuan orang (7,8%), usia 35-39 tahun 35,29 ribuan orang (7,87%), usia 40-44 tahun 32,64 ribuan orang (7,28%), usia 45-49 tahun 28,39 ribuan orang (6,34%), usia 50-54 tahun 25,25 ribuan orang (5,63%), usia 55-59 tahun 20,07 ribuan orang (4,48%), usia 60-64 tahun 16,24 ribuan orang (3,62%), usia 65-69 tahun 11,57 ribuan orang (2,58%), usia 70-74 tahun 10,19 ribuan orang (2,27%), usia lebih dari 75 tahun 13,36 ribuan orang (2,98%).

Hubungan antara golongan para remaja dengan perkembangan pembangunan daerah sangatlah erat, karena jumlah remaja dengan angka besar dapat dianggap sebagai sumber daya penting bagi negara. Keadaan ini disebabkan oleh kenyataan bahwasanya masa remaja dianggap sebagai masa produktif. Tetapi, jika tidak ada pengarahan yang tepat saat remaja tumbuh, masalah ini justru dapat memberikan dampak yang negatif.

Terutama ketika remaja tumbuh tanpa bimbingan yang tepat, remaja akan mudah terpengaruh dengan perilaku negatif maka muncul sikap pemberontak dalam diri mereka, apalagi ketika para remaja yang sedang mengalami krisis identitas atau dikenal sebagai golongan usia bermasalah sehingga mereka terjerumus kearah perilaku penyimpangan seperti kenakalan remaja.

Pada masa sekarang kenakalan remaja sudah sangat merajalela bahkan bisa berpotensi menjadi aksi kriminalitas, model kenakalan remaja yang semulanya hanya berbentuk tawuran atau perkelahian antar pelajar, sekarang semakin parah hingga menjurus ke perampokan, penganiayaan, pembacokan, dan pemerkosaan.

Beberapa faktor kenakalan remaja bisa terjadi disebabkan karena kurangnya perhatian orang tua, mendapat kekerasan dalam keluarga, lingkungan pertemanan yang terlalu bebas, tekanan dalam kelompok pertemanan, kurangnya pengawasan dari sekolah, pengaruh konten negative dari sosial media, faktor ekonomi yang kurang, krisis identitas, dan juga tidak ada fasilitas yang memadai guna mewedahi minat dan bakat para remaja.

Di provinsi Aceh sekarang sudah bisa dijumpai perilaku serupa yang dilakukan oleh golongan remaja. Dikutip dari Serambinews.com, tercatat sebanyak 614 kasus laporan tindak kriminalitas diterima Polresta Banda Aceh pada bulai Mei tahun 2024, dari jumlah tidak kriminalitas yang terjadi, ada 197 kasus berhasil diselesaikan. Adapun kasus yang paling menonjol dipertengahan tahun ini yaitu kasus pencurian, penganiayaan, dan kasus narkotika.

Adapun di kabupaten Pidie sendiri sekarang juga sudah bisa dijumpai perilaku sejenis yang dilakukan oleh golongan remaja, mayoritas oknum kenakalan remaja berada pada rentang umur 15-19 tahun. Adapun kasus yang paling menonjol di Kabupaten Pidie dipertengahan tahun ini yaitu kasus pencurian, penganiayaan, pembullyan, pemerkosaan, kasus narkoba, dan judi online.

Oleh karna itu, upaya yang bisa dilakukan untuk menekankan kenakalan dikalangan remaja yaitu dengan memberikan edukasi tentang bagaimana dampak negatif dari tindakan kriminal, memberikan ilmu tentang nilai-nilai moral yang baik melalui sekolah, organisasi pemuda dan komunitas. Peran orang tua juga memberi pengaruh besar dalam membentuk karakter remaja, dengan cara meningkatkan komunikasi dan hubungan yang baik dalam keluarga sehingga dapat membantu mencegah remaja terjerumus dalam perilaku negatif.

Dan beberapa upaya lain yaitu dengan bantuan guru atau pembimbing di sekolah dapat membantu mengidentifikasi tanda-tanda awal perilaku bermasalah dan memberikan perhatian lebih kepada remaja yang membutuhkan bimbingan. Menyediakan layanan konseling atau terapi bagi remaja yang terlibat dalam tindakan kriminal untuk membantu mereka memahami akar masalah dan memperbaiki perilaku mereka.

Adapun upaya lain yang bisa dilakukan untuk menanggulani kenakalan remaja yaitu memberikan mereka kegiatan yang diminati seperti olahraga, seni, pendidikan nonformal, pertemuan, dan kegiatan sosial lainnya. Untuk memenuhi kegiatan tersebut dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat menampung dan juga dapat mengembangkan minat dan bakat para remaja, tujuannya supaya remaja dapat mengekspresikan diri dan dapat menggali potensi diri secara positif. Adapun ruang yang dapat mewadahi para remaja untuk melaksanakan berbagai kegiatan positif dapat berupa *Youth Center*.

Menurut John Enchols, 2014 dalam jurnal (Bambang Darma Sasmita, 2014) *Youth Center* adalah fasilitas yang menjadi pusat remaja. Pusat kegiatan remaja yang di maksud yaitu menjadi tempat yang mampu menyelenggarakan kegiatan remaja dalam mengekspresikan diri remaja secara teratur dan terarah.

Youth Center memberikan peluang terhadap para remaja yang masih belum mengenal seutuhnya bakat dan minat yang mereka miliki untuk dikembangkan ke arah yang seperti apa. (Muhammad Alwan Rosyadi, 2018).

Youth Center bisa menjadi salah satu destinasi yang bagus untuk dijadikan rekreasi, inovasi, dan mengembangkan minat bakat melalui berbagai kegiatan bagi para remaja supaya dapat tumbuh didalam lingkungan yang positif dan sehat baik didalam maupun di luar ruangan. *Youth Center* juga bertujuan untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi individu dan komunitas, meningkatkan kualitas hidup, dan menciptakan generasi muda terhadap masa depan yang lebih baik, sehingga sedikit mengurangi kenakalan-kenakalan dikalangan remaja.

Youth Center memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi kenakalan remaja dengan beberapa alasan yaitu, menjadi tempat alternatif positif karena pada *Youth Center* menyediakan ruang bagi remaja untuk mengisi waktu luang mereka dengan kegiatan positif, seperti olahraga, seni, musik, atau kegiatan lainnya. *Youth Center* juga memungkinkan remaja untuk berinteraksi dengan teman sebaya dalam lingkungan yang mendukung, sehingga meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab sosial, yang pada akhirnya mengurangi kecenderungan untuk melakukan tindakan kriminal.

Selain pendidikan formal di sekolah, *Youth Center* juga bisa menjadi tempat untuk memberikan pendidikan non-formal yang berfokus pada pengembangan karakter, *soft skills*, serta pemahaman tentang hukum dan etika. Ini dapat membantu remaja memahami pentingnya perilaku yang sesuai dengan norma sosial. *Youth Center* juga bisa menjadi tempat untuk memberdayakan remaja dengan memberikan mereka kesempatan untuk berperan aktif dalam organisasi atau kegiatan sosial. Keadaan ini akan membangun rasa percaya diri, dan keterampilan kepemimpinan.

Dengan menciptakan tempat yang representatif untuk menggelar kegiatan Pendidikan, pertemuan, bertukar pendapat, sehingga bisa membuat para remaja memiliki aktivitas yang baik juga bermanfaat, dan juga dengan adanya *Youth Center* bisa mengurangi dampak-dampak buruk yang ada dilingkungan

sekitarnya. Sesuai dengan target didirikannya sebuah *Youth Center*, sehingga harus diperhatikan juga kenyamanan sehingga remaja bisa beraktifitas dengan leluasa.

Keberhasilan *Youth Center* dipengaruhi oleh beberapa alasan seperti, fasilitas yang memadai, lingkungan yang aman dan nyaman, kualitas udara dan suhu, kebersihan, lingkungan sosial yang inklusif, lokasi yang mudah diakses. Dari beberapa faktor kenyamanan youth center tersebut, penggunaan tema Industrial modern diharapkan dapat menunjang keberhasilan, tema Industrial modern pada *Youth Center* dapat menciptakan suasana yang segar, dinamis, dan cocok untuk kaum muda dengan perpaduan elemen kasar dan elegan.

Beberapa elemen kunci untuk menciptakan Youth Center dengan gaya industrial modern yaitu, material ekspos, pencahayaan dan penggunaan jendela besar, perabotan minimalis, dekorasi unik, aksen kayu dan tekstur alami, dan ruang terbuka. Dengan pendekatan ini, *Youth Center* bergaya industrial modern akan terasa modern, fungsional, dan estetik, sehingga menciptakan tempat yang representatif bagi remaja untuk berkumpul, berkreasi dan belajar.

1.2 Rumusan Masalah

- 1 Bagaimana peran dan kontribusi *Youth Center* sehingga dapat menjadi salah satu solusi dalam upaya mengurangi angka kenakalan remaja ?
- 2 Bagaimana cara merancang sebuah *Youth Center* bagi remaja untuk menggali potensi diri dengan berbagai kegiatan yang dapat menekan angka kenakalan pada remaja ?
- 3 Bagaimana desain *Youth Center* dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik partisipasi remaja untuk terlibat aktif dalam program-program yang produktif dan bermanfaat ?

1.3 Tujuan Perancangan

- 1 Menciptakan fasilitas untuk mewadahi kegiatan remaja di Kota Sigli.
- 2 Mengurangi kenakalan remaja dengan membentuk kegiatan remaja untuk menggali potensi diri.

- 3 Mengusahakan agar generasi muda memiliki arah tujuan yang baik serta berguna bagi bangsa dan negara.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancangan adalah sebagai perkembangan pembelajaran terkait cara mengatasi masalah pada remaja melalui perspektif arsitektur.
2. Manfaat terhadap pembaca yaitu bisa menjadi referensi dalam perancangan sebuah *Youth Center*.
3. Tersedia fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan remaja sebagai tempat menggali potensi diri di Kota Sigli.

1.5 Pendekatan Perancangan

Adapun beberapa pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu:

1. Studi literatur yaitu mempelajari masalah dan metode pemecahan masalah menurut fungsi dan kelayakan dengan mengacu pada buku panduan, standar bangunan, standar keamanan, dan lain-lain pada bangunan.
2. Survey lapangan yaitu dengan melihat langsung kondisi eksisting setempat baik positif maupun negatif yang ada pada lingkungan sekitar.
3. Studi banding yaitu melakukan pengamatan terhadap fungsi bangunan yang memiliki kesamaan dalam perancangan sejenis maupun tema dalam perancangan ini yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan sumber-sumber lainnya.

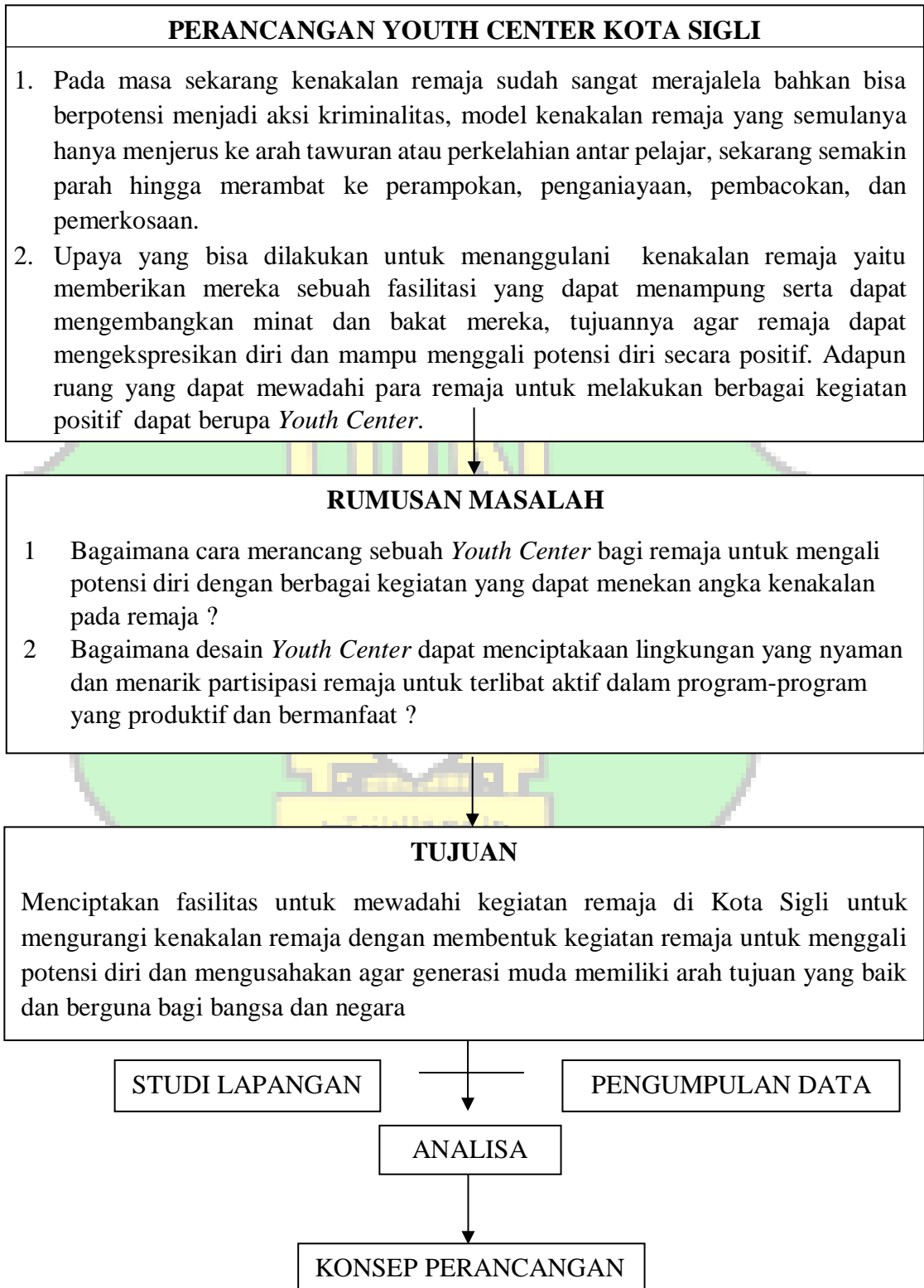
1.6 Batasan Perancangan

Untuk memenuhi kajian tentang sebuah *Youth Center*, muncul masalah utama yang harus dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Bangunan *Youth Center* berfungsi sebagai sarana untuk berbagai aspek penting dalam perkembangan anak, seperti sarana edukasi, sarana olahraga, sarana kreativitas, sarana dukungan emosional, sarana sosial, dan sarana pembinaan karakter.
2. Pengguna bangunan *Youth Center* adalah seluruh penduduk Kota Sigli maupun yang di luar daerah.

3. Perancangan dibatasi oleh penerapan tema dan konsep yang digunakan dalam perancangan.
4. Posisi bangunan berada diwilayah Kota Sigli dan sekitarnya yang strategis.

1.7 Kerangka Pikir



1.8 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mendiskusikan terhadap pokok permasalahan yang menjadi Latar Belakang Perancangan *Youth Center*, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Pendekatan Perancangan, Batasan Perancangan, Kerangka Pikir, Sistematika Laporan

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan objek perancangan, pengertian, karakteristik, permasalahan dan kebutuhan hidup remaja, peraturan-peraturan, studi banding objek perancangan yang sudah ada atau fasilitas serupa dengan objek perancangan.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab ini membahas tentang tema yang akan diterapkan pada Perancangan *Youth Center* Kota Sigli. Penerapan-penerapan yang sesuai dengan tema, studi banding tema sejenis serta penerapan yang sesuai dengan tema.

BAB IV ANALISIS

Bab ini membahas analisis pelaku kegiatan, kebutuhan ruang, studi besaran ruang, organisasi kegiatan, analisis-analisis tapak.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep yang diterapkan pada perancangan arsitektur yang dibutuhkan oleh Rancangan *Youth Center* Kota Sigli, konsep interior, konsep struktur, utilitas bangunan, dan konsep lansekap.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja merupakan sekelompok manusia yang berusia 11-24 tahun, pada masa remaja manusia tidak bisa disebut sudah dewasa dan tidak bisa juga disebut kanak-kanak. Masa remaja merupakan pergantian dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang dicirikan dengan berbagai perubahan fisik, kognitif, serta psikososial.

Dalam pertumbuhan remaja dapat dijelaskan secara biologis sebagai perkembangan fisik yang dicirikan oleh awal mula pubertas, secara kognitif sebagai perkembangan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai tahapan persiapan untuk menjadi orang dewasa, secara psikososial sebagai hubungan Kesehatan mental, pikiran, dan perilaku seseorang dalam kehidupan sosial.

Masa remaja merupakan era dimana terjadi perkembangan yang sangat berpengaruh terhadap pribadi seseorang, baik perubahan secara fisik, sosial, minat, perilaku, dan emosi, sehingga era ini menjadi era yang sangat berarti karena pada era ini akan membentuk kepribadian pribadi seseorang. Pada masa remaja mereka menghadapi berbagai kesulitan, oleh karena itu sangat penting bagi remaja mengendalikan emosi dan didukung oleh peran di lingkungan sekitar untuk membentuk karakter yang baik agar tidak melakukan kenakalan remaja.

2.1.2 Batasan Usia Remaja

Batasan umur remaja menurut sebagian pendapat adalah sebagai berikut:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) remaja adalah masa antara usia 12-18 tahun.
2. Menurut WHO (badan PBB untuk kesehatan dunia), remaja adalah masa antara usia 12-24 tahun.

3. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah masa antara usia 10-18 tahun.
4. Menurut G. Stanley Hall, salah satu pendiri American Psychological Association (APA), remaja adalah masa yang penuh dengan konflik dan ketegangan.

2.1.3 Karakteristik Remaja

Beberapa karakteristik remaja, antara lain:

1. Mengalami pertumbuhan fisik
2. Perkembangan seksual
3. Mulai berpikir secara kritis
4. Emosi labil
5. Muncul sikap menentang orang tua
6. Mulai tertarik terhadap lawan jenis
7. Mulai mencari perhatian di lingkungannya
8. Senang bereksperimentasi
9. Senang bereksplorasi
10. Mulai terikat dengan kelompok

2.1.4 Kebutuhan Hidup Remaja

Suatu hal yang harus tercapai dalam masa perkembangan remaja yaitu kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat dicukupi dengan berbagai cara contohnya kebutuhan fisik, kebutuhan sosial, kebutuhan emosional, kebutuhan Pendidikan, kebutuhan pengembangan kreativitas. Semua aspek ini penting untuk memastikan remaja tumbuh dengan sehat, Bahagia, dan siap menghadapi masa dewasa.

Berikut tujuh jenis kebutuhan penting remaja yang disampaikan oleh Garrison dalam Andi Mappiare, yaitu:

1. Kebutuhan untuk memperoleh kasih sayang
2. Kebutuhan untuk diikutsertakan dan diterima oleh kelompoknya

3. Kebutuhan untuk mampu mandiri
4. Kebutuhan untuk mampu berprestasi
5. Kebutuhan untuk memperoleh pengakuan dari orang lain
6. Kebutuhan untuk dihargai
7. Kebutuhan untuk mendapatkan falsafah hidup

2.1.5 Permasalahan Remaja

Permasalahan remaja yang biasa terjadi yaitu kenakalan remaja. Kenakalan remaja adalah sesuatu perilaku negatif yang dilakukan remaja, melanggar aturan yang ada seperti norma sosial, hukum, dan etika. Beberapa bentuk kenakalan remaja yang sering terjadi yaitu kekerasan, penyalahgunaan narkoba, tawuran, bullying, pelanggaran aturan sekolah, pergaulan bebas.

Adapun faktor-faktor yang mendorong kenakalan remaja antara sebagai berikut:

1. Keluarga: keluarga yang kurang harmonis, kurang perhatian, atau adanya kekerasan yang terjadi didalam sebuah keluarga.
2. Lingkungan: lingkungan sosial yang buruk, teman-teman yang berperilaku negatif sehingga mempengaruhi remaja lainnya.
3. Pendidikan: kurangnya Pendidikan moral dan nilai-nilai sosial di sekolah dapat membuat remaja kurang memahami Batasan perilaku yang benar.
4. Teknologi: penggunaan media sosial tanpa pengawasan orang tua bisa memperkenalkan remaja pada konten yang memicu perilaku menyimpang.

Dari bermacam-macam permasalahan yang terjadi tentunya ada sejumlah penanggulangan untuk menghindari terjadinya kenakalan pada kalangan remaja. Adapun Langkah yang bisa diambil untuk mengatasi kenakalan remaja, yaitu:

1. Peran keluarga: orang tua harus lebih berpartisipasi dalam tumbuh kembang anak-anaknya, memberikan perhatian dan bimbingan.
2. Pendidikan karakter: sekolah dapat memberikan Pendidikan yang menekankan pada nilai-nilai moral dan sosial.

3. Penyediaan fasilitas positif: membuat fasilitas dan kegiatan yang dapat mewadahi kegiatan para remaja untuk mengembangkan minat dan bakat para remaja, seperti *youth center* bisa menjadi alternatif untuk menyalurkan energi dan potensi remaja kearah yang positif.

2.2 Youth Center

2.2.1 Pengertian Youth Center

Youth Center Secara bahasa terdiri atas kata *Youth* dan *Center*. *Youth* berarti remaja dan *Center* berarti pusat. *Youth Center* merupakan sebuah fasilitas atau tempat yang dirancang untuk memberikan ruang untuk para remaja berkumpul, belajar, berpartisipasi dalam berbagai macam aktivitas, serta tempat untuk mendapatkan bimbingan sosial dan emosional.

Menurut Erik Erikson (Teori Perkembangan Psikososial) *Youth Center* bisa membantu remaja dalam menemukan personalitas mereka dengan mewadahi tempat yang tenang untuk bereksplorasi, berekspresi, dan mengembangkan bakat mereka. Sedangkan menurut Albert Bandura (Teori Pembelajaran Sosial) berpendapat bahwa remaja belajar dari mengamati lingkungan sekitarnya. Dalam konteks *Youth Center*, remaja bisa mengamati perilaku positif dari teman sebaya dan mentor, yang kemudian dapat mempengaruhi perilaku mereka kearah yang lebih baik.

Dari beberapa pandangan tentang *Youth Center*, para ahli sepakat bahwa *Youth Center* berperan sebagai salah satu faktor penting dalam mendukung perkembangan psikososial, kognitif, dan emosional remaja, serta mencegah perilaku berisiko seperti kenakalan remaja.

2.2.2 Tujuan *Youth Center*

Tujuan utama dari *Youth Center* adalah mendukung perkembangan positif remaja dan memberikan ruang yang aman serta bermanfaat bagi remaja. Secara lebih spesifik, tujuan *Youth center* meliputi:

1. Mendorong pengembangan pribadi dan sosial: *Youth Center* bertujuan membantu remaja mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kepemimpinan, serta meningkatkan rasa percaya diri tanggung jawab.
2. Menyediakan alternatif positif untuk mengisi waktu luang dengan menawarkan kegiatan yang kreatif dan edukatif, *Youth Center* bertujuan mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas berisiko seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, atau kekerasan.
3. Meningkatkan keterampilan dan kapasitas: *Youth Center* menyediakan pelatihan, lokakarya, dan program yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis, akademik yang bisa berguna untuk karier atau masa depan remaja.
4. Membangun koneksi sosial yang positif: *Youth Center* berfungsi sebagai tempat di mana remaja bisa bertemu dengan teman sebaya, mentor, atau profesional yang bisa memberikan bimbingan dan dukungan positif dalam kehidupan mereka.
5. Menyediakan dukungan emosional dan bimbingan: *Youth Center* sering menyediakan layanan konseling dan bimbingan akademik, membantu remaja mengatasi tantangan emosional, sosial, atau Pendidikan yang remaja hadapi.
6. Memperkuat keterlibatan dalam komunitas: *Youth Center* bertujuan mendorong remaja untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, membantu mereka memahami pentingnya kontribusi terhadap komunitas, dan membangun rasa tanggung jawab sosial.

Secara keseluruhan, *Youth Center* berperan sebagai wadah untuk mendukung pertumbuhan remaja menjadi individu yang mandiri, produktif, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

2.2.3 Klasifikasi *Youth Center*

Youth Center bisa diklasifikasikan berlandaskan oleh sebagian hal, sebagai berikut:

1. Berdasarkan tujuan utama :
 - a. Pendidikan dan pengembangan keterampilan: Focus pada penyediaan pelatihan, bimbingan akademik, atau pengembangan keterampilan vokasional.
 - b. Kreativitas dan seni: Menyediakan fasilitas dan program untuk mendukung kegiatan kreatif seperti seni rupa, music, teater, dan kerajinan tangan.
 - c. Kesehatan dan kesejahteraan: Memberikan pelayanan terkait Kesehatan fisik, mental, konseling, atau layanan dukungan sosial.
 - d. Olahraga dan rekreasi: Menyediakan fasilitas olahraga dan program untuk meningkatkan aktivitas fisik dan kebugaran.
 - e. Kepemimpinan dan pengembangan karakter: Fokus pada pengembangan keterampilan kepemimpinan, manajemen diri, dan pembinaan karakter.
2. Berdasarkan kelompok usia:
 - a. Anak-anak dan remaja muda (12-15 tahun): Fokus pada aktivitas yang mendukung Pendidikan dasar, keterampilan sosial, dan eksplorasi hobi.
 - b. Remaja (16-18): Menyediakan program yang lebih berfokus pada persiapan karier, pengembangan bakat, dan kegiatan pemimpin muda.
 - c. Dewasa muda (19-24): Mencakup layanan dukungan transisi ke kehidupan dewasa, seperti bimbingan karier, perencanaan keuangan, dan pengembangan jaringan sosial.
3. Berdasarkan jenis layanan:
 - a. *Youth drop-in center*: Tempat di mana kaum muda dapat singah secara bebas untuk berbagai aktivitas informal, dukungan, atau konsultan.
 - b. *Community youth center*: Pada pengembangan komunitas local menyediakan ruang bagi kaum muda untuk berinteraksi dengan masyarakat secara luas.

- c. *Specialized youth center*: Menyediakan layanan untuk kelompok tertentu, seperti remaja yang berisiko, penyandang disabilitas, atau remaja yang membutuhkan dukungan khusus, contohnya terkait Kesehatan mental.
4. Berdasarkan lingkup lokasi
 - a. *Urban youth center*: Biasanya menyediakan layanan yang lebih beragam untuk menghadapi tantangan spesifik di perkotaan, seperti akses Pendidikan, pengangguran, atau isu kriminalitas.
 - b. *Rural youth center* : Fokus pada masalah-masalah yang sering muncul di wilayah pedesaan, seperti akses terbatas terhadap kegiatan rekreasi atau peluang ekonomi.

Pada “Perancangan *Youth Center* Kota Sigli” *youth center* akan masuk ke dalam klasifikasi dengan tujuan utama, kelompok usia, dan lingkup lokasi.

2.2.4 Jenis kegiatan pada *Youth Center*

Berbagai jenis kegiatan di *youth center* biasanya dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan, Pendidikan, Kesehatan, dan rekreasi kaum muda. Berikut adalah beberapa jenis kegiatan yang umum diselenggarakan di *youth center*:

1. Kegiatan Pendidikan dan pelatihan:
 - a. Kelas remedial atau bimbingan belajar
 - b. Pelatihan komputer dan teknologi
 - c. Pelatihan bahasa asing
 - d. Program pengembangan keterampilan vokasional

2. Kegiatan seni dan kreativitas:
 - a. Kelas seni rupa dan kerajinan
 - b. Music dan drama
 - c. Fotografi dan videografi
 - d. Kegiatan menulis kreatif

3. Kegiatan olahraga dan kebugaran:
 - a. Kompetisi olahraga
 - b. Kelas kebugaran
 - c. Kegiatan outdoor

4. Kegiatan pengembangan kepemimpinan dan soft skills:
 - a. Pelatihan kepemimpinan
 - b. Kegiatan relawan dan pengabdian masyarakat
 - c. Diskusi kelompok atau forum pemuda
 - d. Mentoring dan konseling karier

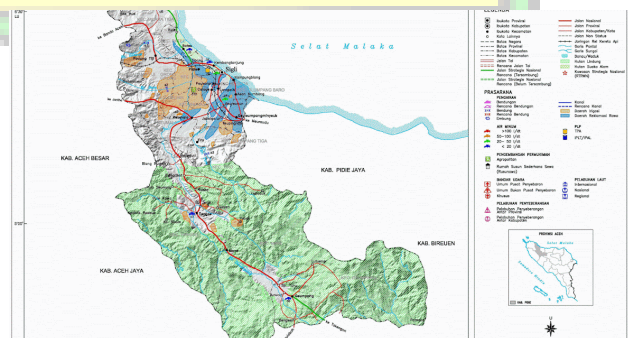
5. Kegiatan Kesehatan dan kesejahteraan:
 - a. Sesi konseling
 - b. Workshop Kesehatan
 - c. Kegiatan relaksasi

6. Kegiatan rekreasi dan hiburan
 - a. Festival atau acara budaya
 - b. Game dan permainan sosial
 - c. Nonton film

2.3 Tinjauan Khusus

2.3.1 lokasi perancangan youth center kota sigli

Lokasi perancangan youth center kota sigli berada di tengah-tengah kota sigli.



Gambar 2.1 peta kabupaten sigli

Sumber : peta kota



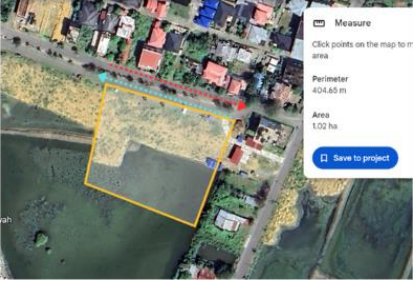
Gambar 2.2 peta kota sigli

Sumber : www.kotakita.com

1. Alternatif 1

Tabel 2.1 Alternatif Lokasi Perancangan 1

Kriteria	Lokasi 1
Letak lokasi	Jalan Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia.
Luas lahan	1 hektar
Batasan site	<ul style="list-style-type: none"> • Utara site berbatasan: dengan caffe • Barat site berbatasan: dengan jalan raya • Timur site berbatasan: dengan tambak • Selatan site berbatasan: dengan lahan kosong
View	<ul style="list-style-type: none"> • View utara (+) karena site berbatasan langsung dengan jalan raya • View barat (+) karena site berbatasan langsung dengan lahan kosong • View timur (+) karena site berbatasan langsung dengan caffe • View selatan (-) karena site berbatasan langsung dengan tambak

<p>Pencapaian site</p>	 <p> → arah kepusat kota → arah balik dari pusat kota — garis site </p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian ke site mudah, karena site terletak tepat di samping jalan raya • Jalan Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia. • Site: <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dilalui kendaraan roda 2 dan 4 - Dapat dilalui becak - Dapat dilalui oleh bus angkutan umum
<p>Jarak ke kota</p>	<p>Cukup dekat dengan pusat kota, berjarak 1.90 km</p>
<p>Land use</p>	<p>Site terletak dikawasan lahan kosong, tambak, dan perumahan</p>
<p>Pusat keramaian</p>	<p>Rendah, karena site berada di area tambak dan perumahan.</p>
<p>Sirkulasi</p>	<p>Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan masing-masing 5 meter dan terdapat taman jalan. Kondisi jalan bagus terbuat dari material aspal.</p>
<p>Drainase</p>	<p>Terdapat didepan site, samping jalan raya.</p>
<p>Kebisingan</p>	<p>Rendah, karena site berada di area tambak dan perumahan.</p>

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2. Alternatif 2

Tabel 2.2 Alternatif Lokasi Perancangan 2

Kriteria	Lokasi 2
Letak lokasi	Jalan Lingkar Blang Paseh, Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia.
Luas lahan	1 hektar
Batasan site	<ul style="list-style-type: none">• Utara site berbatasan: dengan persawahan• Barat site berbatasan: dengan jalan raya• Timur site berbatasan: dengan tambak• Selatan site berbatasan: dengan Pidie Convention Center
View	<ul style="list-style-type: none">• View utara (+) karena site berbatasan langsung dengan persawahan• View barat (+) karena site berbatasan langsung dengan jalan raya• View timur (-) karena site berbatasan langsung dengan tambak• View selatan (+) karena site berbatasan langsung dengan Pidie Convention Center

<p>Pencapaian site</p>	 <p>arah kepusat kota arah balik dari pusat kota garis site</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian ke site mudah, karena site terletak tepat di samping jalan raya • Jalan Lingkar Blang Paseh, Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia. • Site: <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dilalui kendaraan roda 2 dan 4 - Dapat dilalui becak - Dapat dilalui oleh bus angkutan umum
<p>Jarak ke kota</p>	<p>Cukup dekat dengan pusat kota, berjarak 1.75 km</p>
<p>Land Use</p>	<p>Site terletak dikawasan persawahan, tambak, dan disamping Pidie Convention Center</p>
<p>Pusat keramaian</p>	<p>Sedang, karena site berada di area tambak dan terdapat beberapa gedung.</p>
<p>Sirkulasi</p>	<p>Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 6 meter dan tidak terdapat taman jalan. Kondisi jalan bagus terbuat dari material aspal.</p>


Drainase	Terdapat didepan site, samping jalan raya.
Kebisingan	Sedang, karena site berada di area tambak dan terdapat beberapa gedung.

Sumber: Analisis Penulis, 2024

3. Alternatif 3

Tabel 2.3 Alternatif Lokasi Perancangan 3

Kriteria	Lokasi 3
Letak lokasi	Jalan Cot Teugeh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia.
Luas lahan	1 hektar
Batasan site	<ul style="list-style-type: none"> • Utara site berbatasan: dengan ruko • Barat site berbatasan: dengan tambak • Timur site berbatasan: dengan ruko dan rumah sakit • Selatan site berbatasan: dengan ruko
View	<ul style="list-style-type: none"> • View utara (-) karena site berbatasan langsung dengan sisi samping ruko • View barat (-) karena site berbatasan langsung dengan tambak • View timur (+) karena site berbatasan langsung dengan sisi depan ruko dan rumah sakit • View selatan (-) karena site berbatasan langsung dengan sisi samping ruko

<p>Pencapaian site</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian ke site mudah, karena site terletak tepat di samping jalan raya • Jalan Cot Teugeh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia. • Site: <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dilalui kendaraan roda 2 dan 4 - Dapat dilalui becak - Dapat dilalui oleh bus angkutan umum
<p>Jarak ke kota</p>	<p>Cukup dekat dengan pusat kota, berjarak 0.10 km</p>
<p>Land Use</p>	<p>Site terletak di kawasan pertokoan, area rumah sakit, dan tambak</p>
<p>Pusat keramaian</p>	<p>Tinggi, karena site berada di area ruko dan rumah sakit</p>
<p>Sirkulasi</p>	<p>Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan masing-masing 5 meter dan terdapat taman jalan. Kondisi jalan bagus terbuat dari material aspal.</p>

Drainase	Terdapat didepan site, samping jalan raya.
Kebisingan	Kebisingan sangat tinggi, karena site berada di area ruko dan rumah sakit

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan tiga alternatif site yang tertera diatas maka akan diukur potensi site yang terbaik melalui skor yang disajikan pada (tabel 2.4)

Keterangan angka:

- 1 : Kurang bagus
- 2 : Cukup bagus
- 3 : Sangat bagus

Tabel 2.4 Perbandingan Alternatif Lokasi Perancangan

Kriteria	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3
1. Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> • Letak lokasi 	3	3	3
2. Visibilitas <ul style="list-style-type: none"> • View • Batasan site 	3 3	3 3	2 2
3. Lalu lintas <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian site • Jarak ke pusat kota • Pusat keramaian • sirkulasi 	3 3 3 3	3 3 2 2	3 3 1 1
Jumlah skor	21	19	15

Sumber: Analisis Penulis, 2026

terkait hasil dari studi kelayakan pemilihan lokasi site yang memenuhi dengan standar yang telah ditetapkan, maka skor tertinggi adalah lokasi 1 yang berada di Jalan Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia. Dengan luas lahan 1 hektar serta memiliki lokasi yang strategis. Lokasi 1 akan dijadikan lokasi objek perancangan *Youth Center* Kota Sigli.

2.3.2 peraturan setempat

berlandaskan Qanun Kabupaten Pidie Nomor 5 Tahun 2014, tentang rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Pidie 2014-2034, peraturan-peraturan yang ada di kawasan perancangan adalah sebagai berikut:

- Peruntukan lahan : Perkantoran dan pelayanan umum
- KDB Maksimum : 70%
- KLB Maksimum : 3,5
- GSB Maksimum : 5,5 Meter
- RTH Maksimum : 20%
- Ketinggian Maksimum : Maksimum 5 Lantai
- Luas Bangunan Maksimum : KDB x Luas Tapak
: 70% x 30.000 M²
: 21.000 M²
- Luas Lantai Dasar Maksimum : KLB x Luas Tapak
: 3,5 x 30.000 M²
: 150.000 M²
- Luas Lahan Hijau Maksimum : RTH x Luas Tapak
: 20% x 30.000 M²
: 6.000 M²
- Luas Tapak : 30.000 M² (3 Ha)
- KDB Maksimum : 21.000 M²
- KLB Maksimum : 150.000 M²
- RTH Maksimum : 6.000 M²
- GSB Maksimum : 5,5

2.4 Studi Preseden *Youth Center*

2.4.1 *Fryshuset Stockholm, Swedia*



Gambar 2.3 Lanskap *Fryshuset Stockholm, Swedia*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/RXhtTHiUz3LAY9xt6>

Bangunan ini merupakan sebuah tempat organisasi pemuda nirbala Swedia saat ini Fryshuset mengelola sebanyak 70 proyek, kegiatan, program pendidikan, dan sekolah dalam empat bidang utama, seperti program sosial, budaya anak muda, sekolah, dan pekerjaan/kewirausahaan. Berikut beberapa data terkait *Youth center* Beijing, China, yaitu:

Arsitek : Anders Calberg

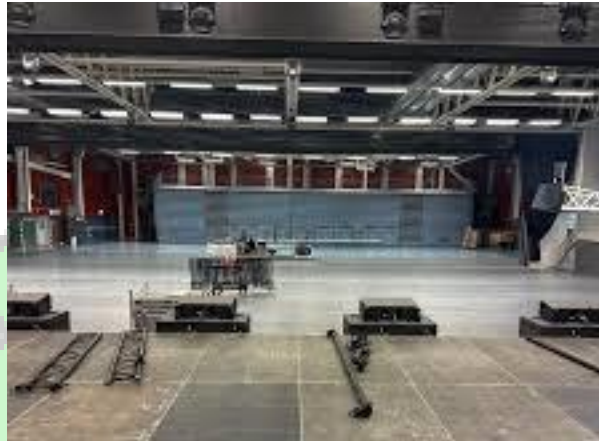
Lokasi : Stockholm Swedia

Luas bangunan : 24.000 m²

Tahun : 1984

Fryshuset didirikan pada tahun 1984 oleh Anders Calberg. Yang saat itu dia menjabat di dewan YMCA Stockholom Selatan. Ia ditugaskan untuk menemukan bangunan yang dapat menampung semua aktivitas pemuda YMCA. Sehingga ia menemukan bangunan ini.

Bangunan ini dulunya sebuah gudang pendingin tua di pinggiran kota. Kemudian direnovasi dan dibangun kembali menjadi bangunan pusat organisasi pemuda nirbala Swedia dengan beberapa fasilitas seperti aula basket dan menjadi studio musik untuk musisi muda, arena olahraga, ruang kreatif, sekolah, dan program sosial untuk membantu remaja dalam pengembangan diri dan menghindari kenakalan remaja



Gambar 2.4 ruang pertunjukkan *Fryshuset Stockholm, Swedia*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/oNMcn99B5dGEdrJP7>

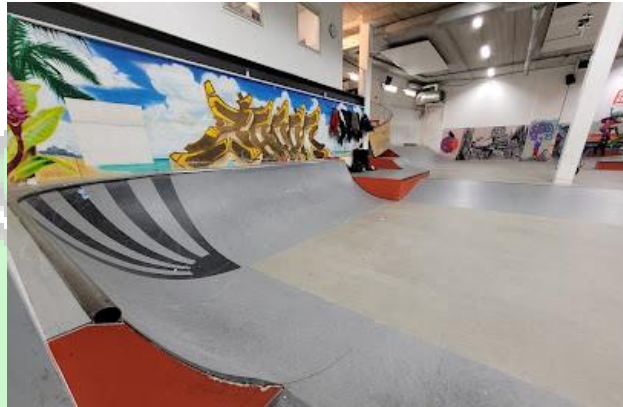
Saat ini, *Fryshuset* merencanakan ekspansi besar dengan membangun kawasan pemuda baru di Stockhlom. Proyek ini yang disebut "*Kvarteret Fryshuset*" akan menambah luas fasilitas sebesar 10.500 m². Ekspansi ini bertujuan untuk menyediakan lebih banyak ruang untuk olahraga, budaya, pendidikan, dll.



Gambar 2.5 Area Olahraga *Fryshuset Stockholm, Swedia*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/A97sBxAvLYjnNjSR7>

Tujuan utama pembangunan *Fryshuset* ialah untuk menyediakan tempat yang aman bagi anak muda, khususnya mereka yang berisiko mengalami masalah sosial seperti kenakalan remaja, kekerasan, dan pengangguran. Pada awal 1980-an, Stockholm menghadapi peningkatan masalah sosial di kalangan remaja, termasuk kriminalitas dan kekerasan geng, putus sekolah yang tinggi, minimnya ruang publik dan kegiatan positif bagi remaja, serta terdapat kesenjangan sosial dan tingginya angka pengangguran di kalangan anak muda.



Gambar 2.6 Area Olahraga *Fryshuset* Stockholm, Swedia

Sumber : <https://images.app.goo.gl/rdNrgKEUq5VXj7Nh8>

2.3.2 Malinard Youth Center



Gambar 2.7 Youth Center, Ixelles, Belgium

Sumber : www.archdaily.com

Bangunan *Youth Center* ini terletak di lokasi yang relatif kecil. Sebelumnya bangunan ini hanya berupa sebuah apartemen, kemudian ditambah

beberapa ruang untuk dijadikan pusat pemuda, ruangan baru yang dibangun berada disebelah bangunan yang sudah ada dan bangunannya mengarah ke taman kecil. Berikut beberapa data terkait *Youth center* Ixelles, Belgium, yaitu:

Arsitek : Carton123
Lokasi : Ixelles, Belgium
Luas bangunan : 225 m²
Tahun : 2020



Gambar 2.8 Denah *Youth Center*, Ixelles, Belgium

Sumber : www.archdaily.com

Pada bangunan *Youth Center* ini ruang pertama yang dijumpai berukuran sangat besar yang dapat digunakan secara fleksibel (bengkel sepeda/ ruang pameran). Ruang kedua adalah ruang tamu yang tampaknya didorong keluar bangunan ke teras. Ruang ketiga dan terbesar dari *Youth Center* ini terbuka ke arah taman. Di antara bangunan lama dan yang baru, terdapat unit dapur.



Gambar 2.9 Interior *Youth Center*, Ixelles, Belgium

Sumber : www.archdaily.com

Bangunan ini diarahkan kearah taman karena interaksi dengan taman sangat penting, sebelumnya taman ini kurang dimanfaatkan. Dengan jendela teras yang besar dan area luar ruangan menyediakan kursi, *Youth Center* ini menawarkan penggunaan baru dan dinamisme baru bagi ruang public.

2.3.3 The Gary Comer Youth Center



Gambar 2.10 Fasad The Gary Comer Youth Center, Chicago, United States

Sumber : www.archdaily.com

The Gary Comer Youth Center ini terletak dikawasan Grand Crossing disisi selatan Chicago. *Youth Center* ini difungsikan menjadi tempat pusat kesenian The South Shore Drill Team and Performing Arts Ensemble yang memiliki anggota 300 orang. Berikut beberapa keterangan terkait The Gary Comer Youth center Chicago, United States, yaitu:

Arsitek	: John Ronan
Lokasi	: Chicago, United States
Luas bangunan	: 75000 ft ²
Tahun	: 2006

Youth Center ini menggunakan warna-warna terang pada fasadnya, penggunaan material panel beton yang mudah diganti jika rusak. Bangunan ini berbentuk persegi Panjang dengan warna merah dan biru dan menggunakan kaca berukuran kecil pada beberapa bagian sehingga cahaya dapat masuk kedalam bangunan.

Pada The Gary Comer Youth Center ini mempunyai ruang yang dapat menyelaraskan sesuai kebutuhan remaja, salah satunya lapangan yang dapat difungsikan sebagai lapangan olahraga dan juga area pertunjukkan. Lapangan diletakkan dekat dengan kafetaria sehingga pengguna dapat terhubung satu sama lain.



Gambar 2.11 Interior The Gary Comer Youth Center, Chicago, United States

Sumber : www.archdaily.com

Table 2.5 kesimpulan studi preseden Youth Center

No	Analisis	<i>Fryshuset Stockholm, Swedia</i>	<i>Malinard Youth Center</i>	The Gary Comer Youth Center
1	Konsep massa bangunan	Bangunan Tunggal	Bangunan tunggal	Bangunan tunggal
2	Konsep lokasi	Dipinggir kota	Dekat dengan apartemen	Dipinggir kota
3	Fasilitas	Aula basket, studio musik, arena olahraga, ruang kreatif, sekolah, dan program sosial	ruang pertama berukuran sangat besar yang dapat digunakan sebagai (bengkel sepeda/ ruang pameran). Ruang kedua adalah	lapangan yang dapat difungsikan sebagai lapangan olahraga dan juga area pertunjukkan, dan kafetaria

			ruang tamu. Ruang ketiga dan terbesar dari <i>Youth Center</i> ini terbuka ke arah taman, terdapat unit dapur.	
4	Hubungan Ruang	Dibedakan menurut fungsi	Dibedakan menurut fungsi	Dibedakan menurut fungsi
Kesimpulan		<p>Dari semua objek mempunyai konsep bangunan yang berbeda. Fasilitas yang terdapat pada objek menyesuaikan sesuai kebutuhan pengguna di setiap tempat. Penulis akan berpedoman pada beberapa fasilitas yang telah disebutkan di atas dan akan ada penambahan fasilitas lainnya menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna pada lokasi perancangan. Dan tujuan didirikan bangunan The Gary Comer Youth Center yaitu memberikan kesempatan yang lebih baik bagi kaum muda, terutama mereka yang berasal dari lingkungan yang kurang beruntung, juga bertujuan mengatasi masalah sosial yang seringkali dihadapi remaja, seperti kekerasan, kenakalan remaja, dan pengangguran, sehingga diharapkan dengan adanya bangunan ini bisa mengalihkan perhatian remaja dari perilaku negatif. Adapun alasan dari dibangunnya The Gary Comer Youth Center sama dengan latar belakang Perancangan Youth Center Kota Sigli, sehingga diharapkan bangunan youth center ini bisa mengatasi kenakalan dikalangan remaja.</p>		

Sumber: Analisis Penulis, 2026

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tentang Arsitektur Kontemporer

3.1.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Tema yang digunakan pada Perancangan *Youth Center* Kota Sigli adalah Arsitektur Kontemporer. Arsitektur Kontemporer mulai berkembang pada tahun 1940-1980. Arsitektur Kontemporer muncul dari keinginan untuk mendesain atau menciptakan hal-hal yang baru dan berbeda dari yang pernah dilakukan dimasa lalu dan hal yang bisa dilakukan saat ini. Arsitektur Kontemporer memiliki kecenderungan untuk berevolusi menjadi sesuatu yang baru.

Arsitektur Kontemporer merupakan karya yang dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan tren arsitektur yang didominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern dan memiliki kesamaan ekspresi dengan karya arsitektur modern dari belahan dunia barat (Akmal dkk, 2005)

Arsitektur Kontemporer merupakan suatu gaya desain yang menggabungkan elemen-elemen khas yang berfokus pada inovasi, kebebasan berekspresi, dan adaptasi terhadap tren masa kini. Gaya ini mencerminkan keberagaman, dan sering menggabungkan berbagai aliran arsitektur lain.

Ciri utama dari arsitektur industrial modern yaitu meliputi eksplorasi bentuk yang inovatif, penggunaan material yang modern dan canggih seperti kaca, logam, dan beton, penekanan pada keterbukaan dan koneksi dengan alam lingkungan, serta ruang-ruangnya yang fleksibilitas dan integrasi teknologi canggih.

Pada arsitektur Kontemporer lebih sering menggunakan palet warna yang cenderung netral, seperti warna abu-abu, putih, hitam, dan juga sering dikombinasikan dengan warna cerah atau kontras untuk menciptakan identitas

visual yang kuat. Palet yang digunakan biasanya untuk menonjolkan garis-garis bersih, menonjolkan elemen arsitektur, menciptakan suasana menenangkan dan ceria, dan juga untuk membuat pernyataan visual yang berani.

Arsitektur kontemporer sangat populer dalam desain interior urban, seperti kantor, kafe, dan *youth center*, terutama dikalangan penduduk kota yang menginginkan ruang yang modern, fungsional, dan dapat beradaptasi dengan trend masa kini karena mampu menciptakan suasana atau pengalaman ruang yang memiliki karakter khas seperti pengoptimalisasi ruang, pemanfaatan cahaya alami, fleksibilitas dan inovasi, penekanan pada fungsionalitas, penggunaan material modern, dan desain berkelanjutan.

Penggunaan tema Arsitektur Industrial Modern pada perancangan *Youth Center* diharapkan dapat mengatasi perilaku kenakalan remaja dengan menciptakan lingkungan yang lebih terbuka, fleksibel. Berikut beberapa cara bagaimana tema Arsitektur kontemporer dapat berkontribusi pada *Youth Center*:

1. Mendesain bangunan dengan banyak bukaan, jendela-jendela besar, struktur terbuka sehingga menciptakan kesan transparansi, diharapkan mengurangi ruang tersembunyi yang bisa digunakan untuk perilaku negatif, dan dengan bukaan yang besar dapat membuat penggunan merasa nyaman karena sirkulasi udara dan cahaya yang optimal.
2. Mendesain bangunan atau furnitur yang multifungsi atau bisa dipindahkan untuk memungkinkan ruang berubah sesuai kebutuhan aktivitas para remaja.
3. Penggunaan material seperti kaca, baja, beton, dan logam membuat bangunan lebih tahan lama, minim perawatan, dan juga estetika.
4. Mendesain taman (ruang terbuka hijau) untuk membantu mengurangi stres, tekanan sosial, dan dapat membantu meningkatkan kesehatan mental remaja.
5. Desain kontemporer sering menggunakan pencahayaan alami yang maksimal melalui jendela besar, atau bisa menggunakan sistem pencahayaan LED.
6. Bisa membuat *graffiti* atau mural yang dibuat sendiri oleh remaja untuk mengembangkan minat dan bakatnya pada dinding beton ekspos, sehingga membuat ruangnya memiliki karakteristik remaja

3.1.2 Prinsip-prinsip Pendekatan Arsitektur kontemporer

Pendekatan Arsitektur kontemporer mencakup gubahan bentuk yang ekspesif dan dinamis, penggunaan material modern yang beragam, konsep ruang yang terbuka dan fleksibel, serta memanfaatkan cahaya alami dan penghawaan alami dengan lingkungan luar, berikut prinsip-prinsipnya:

1. Konsep Ruang Terbuka, Fleksibel, dan Adaptabilitas
 - Bangunan yang didesain dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan fungsi
 - Bangunan didesain fleksibel sehingga bangunan dapat digunakan dalam berbagai banyak hal.
2. Pemanfaatan Cahaya Alami
 - Mengoptimalkan masuknya cahaya alami kedalam bangunan dengan menggunakan fasad yang transparan atau jendela yang besar.
3. Integrasi dengan Lingkungan
 - Bangunan yang dirancang dapat berintegrasi dengan lingkungan sekitar, baik secara visual ataupun fungsional.
 - Desain yang teritegrasi mempertimbangkan konteks lingkungan, budaya, dan sejarah, sehingga bangunan dapat selaras dengan lingkungan sekitar dan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung atau wisatawan.
4. Teknologi dan inovasi
 - Bangunan didesain dengan menggunakan teknologi dan inovasi terbaru agar dapat meningkat efisiensi dan kenyamanan pada bangunan.
 - Desain yang inovatif mempertimbangkan penggunaan teknologi canggih, contoh penggunaan sistem bangunan pintar dan material pintar.
5. Keterbukaan dan Transparasi
 - Bangunan didesain dengan memiliki ruang yang terbuka dan transparan, sehingga bangunan dapat menciptakan kesan yang lebih luas dan nyaman.

- Desain yang terbuka mempertimbangkan penggunaan material transparan, seperti kaca, dan ruang yang terbuka. Bangunan dengan fasad kaca membuat bangunan mendapatkan pencahayaan alami dan menciptakan kesan bangunan yang lebih luas.
6. Bentuk yang Ekspresif dan Dinamis
- Menggunakan bentuk yang tidak monoton tetapi menciptakan bentuk yang memiliki kesan dinamis dan ekspresif.
 - Menghindari dominasi garis lurus dengan mengadopsi garis lengkung atau kombinasi keduanya, menciptakan komposisi volume yang unik.
7. Desain Atap yang Inovatif
- Menggunakan atap datar yang sering kali menjorok untuk memberikan naungan tambahan atau atap yang miring dan menanjak untuk tampilan yang lebih dinamis.
8. Fokus pada Keberlanjutan dan Kenyamanan
- Berupaya membangun yang efisien, nyaman, dan keberlanjutan dengan menerapkan teknologi dan material terbaru.

3.1.3 Filosofi Arsitektur Kontemporer

Filosofi arsitektur kontemporer berfokus pada prinsip inovasi, kebebasan berekspresi, pemanfaatan teknologi modern, dan keberlanjutan. Gaya ini tidak terikat pada aturan tertentu dan terus berkembang, bahkan gaya ini seringkali menggabungkan elemen dari berbagai gaya seperti minimalis, industrial, atau ramah lingkungan. Arsitektur kontemporer menunjukkan konteks sosial dan lingkungan, serta berupaya menciptakan ruang yang fungsional, estetis, dan keberlanjutan. Berikut beberapa aspek filosofis utama dalam arsitektur kontemporer :

1. Inovasi dan Kebebasan Bereksperi
Arsitektur kontemporer mendorong untuk bereksplorasi dengan gaya, material, dan bentuk yang unik, tidak terikat pada gaya arsitektur tertentu. Menekankan eksperimen dengan bentuk-bentuk yang tidak konvensional seperti lengkung, sudut miring, dan gubahan massa yang dinamis.
2. Pemanfaatan Teknologi dan Material Modern
Penggunaan teknologi terbaru untuk menciptakan bangunan yang lebih modern, dan menggunakan material seperti kaca, baja, beton, logam untuk menciptakan desain yang khas.
3. Integrasi dengan Lingkungan dan Keberlanjutan
Menyeselarkan bangunan dengan lingkungan disekitarnya melalui desain keberlanjutan, memanfaatkan sumber energi terbarukan dan meningkatkan efisiensi energi bangunan.
4. Keterbukaan dan kenyamanan ruang
Mendesain ruang yang terasa terbuka dan tidak masif dengan menggunakan dinding kaca, jendela besar, dan bukaan yang optimal.
5. Fleksibel dan Adaptasi
Merancang ruang yang fleksibel agar dapat beradaptasi dengan berbagai kebutuhan dan fungsi yang berbeda, serta dapat mempertimbangkan efisiensi ruang terutama diperkotaan yang padat.
6. Menyikapi identitas sosial dan budaya
Memadukan antara seni dan teknologi untuk mencerminkan konteks identitas sosial dan budaya suatu masyarakat, dan menjembatani antara tradisi dan arus globalisasi untuk menghasilkan karya yang berkesinambungan dan relevan.

Secara keseluruhan, filosofi arsitektur kontemporer adalah tentang menciptakan ruang yang fungsional, estetis, dan selaras dengan lingkungan serta

teknologi terbaru. Hal ini mencakup menciptakan desain yang fleksibel, inovatif, dan berfokus pada keberlanjutan serta memperlihatkan kebutuhan sosial yang terus berubah.

3.2 Interpretasi Tema

3.2.1 Penerapan Tema Pada Perancangan

1. Bentuk fisik

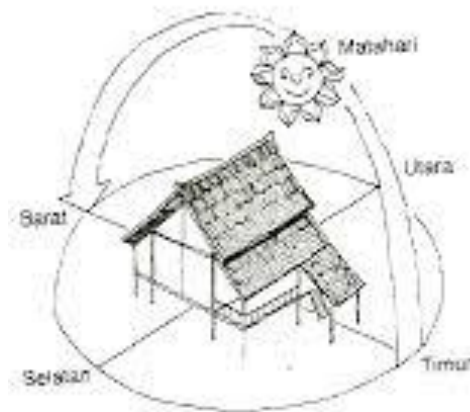
Pada rancangan *Youth Center* biasanya dirancang dengan bentuk yang mencerminkan semangat muda, kreativitas, dan keterbukaan, salah satu cara mencerminkan semangat muda yaitu dengan menggunakan desain modern dan dinamis.

Pada bangunannya disediakan ruang terbuka dan multifungsi, bangunannya bisa terdiri area indoor dan outdoor dengan ruang yang fleksibel, seperti aula besar, atau lapangan olahraga. Dan pada fasadnya dibuat dengan material kaca, metal, dan diwarnai dengan warna cerah sehingga menciptakan kesan yang modern, serta menggunakan elemen ramah lingkungan seperti penggunaan panel surya.

2. orientasi bangunan terhadap arah cahaya matahari

Sinar matahari dari arah timur pada jam 07:00-11:00 terasa panas tetapi tidak terlalu menyengat, sinar matahari pada jam 12:00-15:00 memancarkan panas maksimal, pada jam 16:00-18:00 panas matahari sedikit berkurang. Matahari memberikan radiasi yang mempengaruhi bangunan, matahari juga dapat menyebabkan gangguan dari panas dan silau cahaya.

Sehingga dalam merancangan sebuah bangunan bentuk fisik sangat diperhatikan dari segi arah sinar matahari karena sangat mempengaruhi fungsi, kenyamanan, estetika, dan integrasi dengan lingkungan sekitar. Pada rancangan bangunan *Youth Center* ini akan memanfaatkan pencahayaan alami, terutama untuk ruang-ruang yang sering digunakan di siang hari. Jendela besar ke arah timur atau utara dapat membantu mendapatkan cahaya pagi yang lembut tanpa panas matahari.



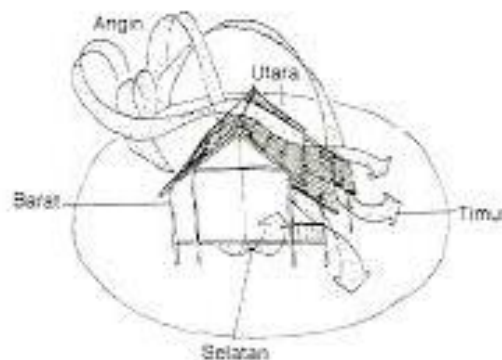
Gambar 3.1 Orientasi bangunan terhadap arah cahaya matahari

Sumber : www.jurnaluniversitas'aisyiyahyogyakarta.com

3. Orientasi bangunan terhadap penghawaan/ventilasi alami

Orientasi bangunan tentang arah angin salah satu yang harus dievaluasi guna menjaga keseimbangan sirkulasi angin dan udara di dalam sebuah bangunan, bentuk dan penempatan massa tapak juga dapat mengubah sirkulasi angin yang masuk ke tapak pada bangunan.

Adapun salah satu cara untuk memaksimalkan sirkulasi angin dan udara alami yaitu dapat dicapai dengan merancang pintu dan jendela yang sejajar dengan arah angin yang dominan, angin biasanya bertiup dari tekanan tinggi ke tekanan rendah.



Gambar 3.2 Orientasi bangunan terhadap penghawaan/ventilasi alami

Sumber : www.jurnaluniversitas'aisyiyahyogyakarta.com

4. Area outdoor

Pada sebuah rancangan *Youth Center* sangat diperlukan area outdoor, karena area outdoor bisa menjadi ruang tambahan yang fleksibel untuk mendukung berbagai aktivitas dan menghadirkan atmosfer yang lebih nyaman dan sehat bagi pengunjung. Pada bagian outdoor diisi dengan taman, lapangan olahraga, atau area duduk santai disisi yang terlindungi dari kebisingan atau polusi.

3.3 Studi Banding Tema Perancangan

3.3.1 Burj Khalifa , Uni Emirat Arab



Gambar 3.3 Fasad Burj Khalifa, Uni Emirat Arab

Sumber : www.archdaily.com

Burj Khalifa merupakan gedung pencakar langit ikonik yang terletak di Dubai, Uni Emirat Arab, dan masih memegang rekor sebagai bangunan tertinggi di dunia. Dengan ketinggian 828 meter dan 163 lantai, gedung ini melampaui bangunan-bangunan terkenal lainnya. Berikut beberapa data terkait Burj Khalifa, yaitu:

Arsitek	: Firma Arsitektur asal Amerika, Skidmore, Owings & Merrill (SOM)
Lokasi	: Dubai, Uni Emirat Arab
Luas bangunan	: 309.473 m ²
Tahun	: 2010

Burj Khalifa memiliki beberapa fasilitas seperti, perkantoran, hunian mewah, restoran kelas dunia, hotel, dan dek observasi.



Gambar 3.4 Interior Burj Khalifa, Uni Emirat Arab

Sumber : www.antarafoto.com

Gedung ini menggunakan teknologi canggih, termasuk sistem sanitasi modern yang mengolah air limbah untuk digunakan kembali, serta 26.000 panel kaca yang berlapis khusus untuk memantulkan panas matahari



Gambar 3.5 Panel Kaca Burj Khalifa, Uni Emirat Arab

Sumber : www.archdaily.com

Material utama yang digunakan adalah beton bertulang, baja, dan kaca. Struktur intinya dibangun dari beton bertulang, sementara baja digunakan sebagai tulangan dan untuk sistem penahan angin. Eksteriornya dilapisi oleh kaca yang canggih untuk menahan panas.

3.3.2 Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol.



Gambar 3.6 Fasad Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol.

Sumber : www.archdaily.com

Museum guggenheim bilbao merupakan sebuah museum seni modern dan kontemporer yang terkenal di Bilbao, Spanyol. Museum ini dikenal luas berkat arsitekturnya yang futuristik dan dinamis. Berikut beberapa data terkait Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol, yaitu:

Arsitek : Frank Gehry asal Kanada-Amerika
Lokasi : Bilbao, Spanyol
Luas bangunan : 24.000 m²
Tahun : 1997



Gambar 3.7 Interior Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol

Sumber : www.archdaily.com

Bangunan ini didesain dengan material titanium, kaca, dan batu kapur. Pada pelat titanium yang disusun seperti sisik pada struktur baja galvanis memberikan kesan dinamis dan berkilau. Bentuk bangunannya yang menyerupai kapal melambangkan sejarah pelabuhan Bilbao yang kaya.

Bangunan ini merupakan salah satu proyek pertama yang menggunakan teknologi digital canggih seperti perangkat lunak CATIA untuk mewujudkan bentuk organik berskala besar.



Gambar 3.8 Perspektif Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol

Sumber : www.archdaily.com

Tempat ini memiliki beberapa fasilitas seperti ruang pameran utama yang terdiri dari atrium yang ikonik dan pusat, 19 galeri, dan juga memiliki ruang pameran temporer yang dramatis di sisi timur museum. Selain itu, terdapat area luar ruangan yang menampilkan karya seni publik seperti patung “puppy” dan “mama”.

3.3.3 Stadion Nasional Beijing, China



Gambar 3.9 Fasad Stadion Nasional Beijing, China

Sumber : www.archdaily.com

Stadion Nasional Beijing atau yang dikenal dengan julukan “Sarang Burung” adalah salah satu stadion paling terkenal di dunia dan ikon arsitektur di Tiongkok. Bangunan ini dibangun untuk Olimpiade Musim Panas 2008. Berikut beberapa data terkait Stadion Nasional Beijing, China, yaitu:

Arsitek : Herzog & De Meuron

Lokasi : Beijing, China

Luas bangunan : 258.000 m²

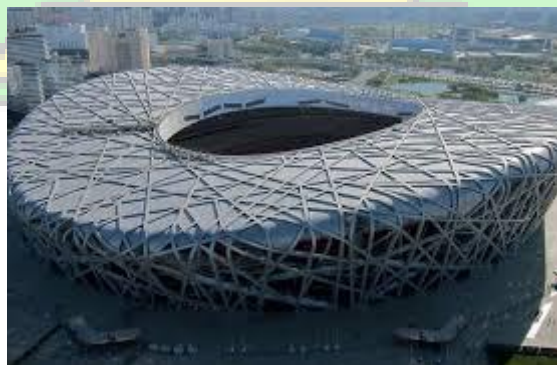
Tahun : 2003-2008



Gambar 3.10 Interior Stadion Nasional Beijing, China

Sumber : www.archdaily.com

Stadion ini memiliki kapasitas 80.000 penonton, struktur yang digunakan adalah baja yang rumit, dan juga mampu menahan gempa. Selain menjadi tuan rumah acara olahraga, stadion ini sekarang menjadi objek wisata dan tempat untuk berbagai acara lainnya.



Gambar 3.11 Perspektif Stadion Nasional Beijing, China

Sumber : www.archdaily.com

Adapun material yang digunakan pada stadion ini yaitu rangka baja sebagai rangka utama dengan total sekitar 42.000 ton baja, dan atapnya dilapisi dengan membran polimer tembus cahaya seperti ETFE.

Table 3.1 kesimpulan studi preseden Youth Center

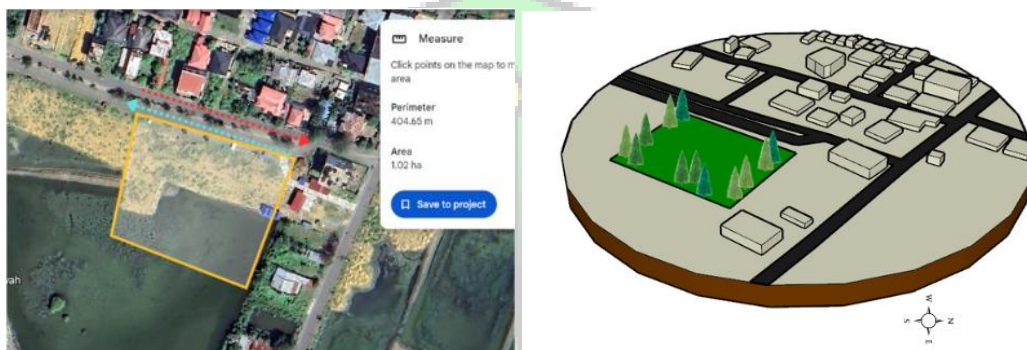
No	Analisis	Burj Khalifa, Uni Emirat Arab	Museum Guggenheim Bilbao, Spanyol	Stadion Nasional Beijing, China
1	Fungsi	Perkantoran, hunian mewah, restoran kelas dunia, hotel, dan dek observasi.	Museum dan galeri	Stadion Olahraga
2	Tema	Kontemporer	Kontemporer	Kontemporer
3	Jenis bangunan	Satu bangunan	Satu bangunan	Satu bangunan
4	Luas lahan	309.473 m ²	24.000 m ²	258.000 m ²
5	material	beton bertulang, baja, dan kaca	titanium, kaca, dan batu kapur	Rangka baja, atap membran polimer
6	warna	perak	perak	Merah, hitam matte
Kesimpulan		berlandaskan hasil dari studi banding penerapan tema, dengan demikian kesimpulan yang akan diterapkan pada rancangan <i>Youth Center</i> ialah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang dengan tema kontemporer 2. Merancang bangunan dengan pencahayaan alami dan memaksimalkan udara alami 3. Material bangunan yang digunakan beton, bata, baja, dan kaca 4. Bangunan berwarna putih, hitam/abu, abu, merah bata, coklat, dan warna cerah lainnya. 		

BAB IV ANALISIS

4.1 Analisis Kondisi Lingkungan

4.1.1 Analisis Lokasi

Perancangan *Youth Center* Kota Sigli berada di Jalan Lampeudeu Baroh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh, Indonesia. Berlandaskan analisis pemilihan lokasi, tempat ini merupakan tempat yang memenuhi standar untuk perancangan *Youth Center*



Gambar 4.1 Lokasi Perancangan *Youth Center*

Sumber : *Google Earth, 2026*

4.1.2 Batasan Analisis Tapak

Adapun tempat perancangan *Youth Center* merupakan sebuah lahan kosong yang mempunyai permukaan kontur yang rata dan dengan luas lahan 3 Ha. Secara Geografis, batasan tapak perancangan *Youth Center* Kota Sigli adalah sebagai berikut:

- Sisi utara : Site berbatasan langsung dengan caffe
- Sisi timur : Site berbatasan langsung dengan tambak
- Sisi selatan : Site berbatasan langsung dengan lahan kosong
- Sisi barat : Site berbatasan langsung dengan jalan raya



Gambar 4.2 Kondisi Tapak Perancangan *Youth Center*

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun Kabupaten Pidie Nomor 5 Tahun 2014, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Pidie 2014-2034, peraturan-peraturan yang ada di kawasan perancangan adalah sebagai berikut:

- Peruntukan lahan : Perkantoran dan pelayanan umum
- KDB Maksimum : 70%
- KLB Maksimum : 3,5
- GSB Maksimum : 5,5 Meter
- RTH Maksimum : 20%
- Ketinggian Maksimum : Maksimum 5 Lantai
- Luas Bangunan Maksimum : KDB x Luas Tapak
: 70% x 30.000 M²
: 21.000 M²



- Luas Lantai Dasar Maksimum : KLB x Luas Tapak
: 3,5 x 30.000 M²
: 105.000 M²
- Luas Lahan Hijau Maksimum : RTH x Luas Tapak
: 20% x 30.000 M²
: 6.000 M²
- Luas Tapak : 30.000 M² (3 Ha)
- KDB Maksimum : 21.000 M²
- KLB Maksimum : 105.000 M²
- RTH Maksimum : 6.000 M²
- GSB Maksimum : 5,5

4.1.4 Kondisi Eksisting Tapak

Adapun kondisi eksisting dari tapak perancangan *Youth Center* yang disajikan pada table 4.1

Table 4.1 Eksisting Tapak

	Eksisting	Potensi	Masalah
• Tipologi tanah	Permukaan tanah pada tapak berkontur rata tetapi banyak semak-semak. 	Permukaan yang rata akan memudahkan perancangan.	-
• Drainase	Disamping utara site terdapat saluran drainase kota. 	Saluran drainase kota bisa digunakan untuk aliran air kotor.	-

<ul style="list-style-type: none"> • Utilitas 	<p>Pada site sudah terdapat sarana utilitas yaitu seperti lampu jalan, jaringan listrik, jaringan komunikasi, jaringan air bersih, dan drainase.</p> 	<p>Memanfaatkan sarana utilitas yang tersedia seperti penerangan atau penghawaan buatan dari jaringan listrik.</p>	<p>-</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi 	<p>Pada site terdapat beberapa vegetasi peneduh dan juga vegetasi liar seperti semak-semak</p> 	<p>Pada vegetasi peneduh dipertahankan untuk dijadikan peneduh</p>	<p>Menambahkan vegetasi peneduh pada tapak sesuai yang dibutuhkan, dan membuang vegetasi liar</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aksesibilitas 	<p>Site berada dikawasan yang banyak dilalui oleh masyarakat (khususnya anak muda) karena di sekitaran kawasan terdapat caffe dan menjadi area jogging, site juga mudah diakses dengan menggunakan semua kendaraan seperti mobil, motor,dll.</p>	<p>Orientasi bangunan akan dirancang menghadap ke arah jalan.</p>	<p>-</p>

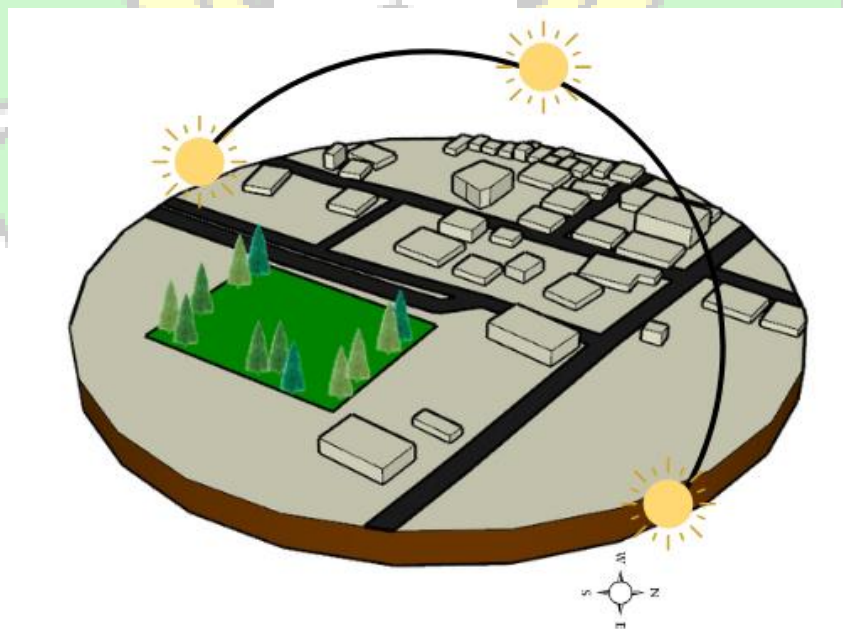


4.1.5 Analisis Tapak

4.1.5.1 Analisis Matahari

Paparan cahaya matahari yang berlebih dapat menyebabkan ketidaknyamanan terhadap pengguna bangunan, oleh karena itu analisis matahari perlu dilakukan untuk menemukan jalan keluar mengenai kebutuhan pencahayaan yang sesuai sehingga pengguna merasa nyaman.

Sinar matahari dari arah timur pada jam 07:00-11:00 terasa panas tetapi tidak terlalu menyengat, sinar matahari pada jam 12:00-15:00 memancarkan panas maksimal, pada jam 16:00-18:00 panas matahari sedikit mengurang. Pada tapak terdapat beberapa vegetasi peneduh tetapi tidak banyak sehingga membuat tapak terasa sangat panas pada siang hari.



Gambar 4.3 Analisis Matahari

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

berlandaskan hasil dari analisis matahari di atas, ditemukan sebagian alternatif dalam penanganan cahaya matahari pada tapak.

Tanggapan :

- Menanam vegetasi peneduh dan rumput-rumput pada area sekitar bangunan guna meminimalisir panas matahari ..
- Merancang ruang terbuka hijau (Taman) yang nantinya bisa difungsikan sebagai tempat beraktivitas kreatif.
- Menentukan orientasi bangunan dan mengelola bentuk bangunan, bertujuan agar bangunan tidak menerima paparan panas matahari berlebihan, atau memakai *Secondary Skin* tujuannya dapat menghalangi cahaya matahari yang berlebihan.



Gambar 4.4 *Secondary Skin*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/PnDHF9pvsGi1oXbd6>

- Meletakkan ruang-ruang yang memiliki kegiatan tinggi disisi yang minim terpapar cahaya matahari siang secara langsung..
- Membuat roof garden diarea ruang terbuka untuk meminimalisir panas matahari sehingga diarea ruang terbuka tidak langsung terpapar sinar matahari.



Gambar 4.5 Roof Garden

Sumber : <https://images.app.goo.gl/DjPgFtMQuZkpqnUP6>

- Memanfaatkan sinar matahari dengan membuat bukaan yang besar pada bangunan agar mendapatkan pencahayaan alami.
- Memanfaatkan sinar matahari untuk jaringan listrik dengan mengaplikasikan panel surya.



Gambar 4.6 Panel Surya

Sumber : <https://images.app.goo.gl/v1RUeaYACzRMBNVj6>

4.1.5.2 Analisis Angin

Arah angin darat bertiup dari darat ke laut dan terjadi pada malam hari. Angin laut adalah angin yang berhembus dari arah laut menuju ke daratan dan terjadi pada pagi hari sampai sore hari.

Pada tapak berada didaerah 1-1,5 km dari permukaan laut, berdasarkan jarak jauh tersebut masuk ke dalam kategori daerah datar dengan kondisi angin yang relatif tenang dan dominan angin dari arah selatan, angin pada area tapak

juga cenderung rendah karena terhalang perumahan warga dan perpoohonan disepanjang jalan.



Gambar 4.7 Analisis Angin

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

berlandaskan hasil dari analisis angin diatas, terdapat beberapa respons yang didapatkan yaitu:

Tanggapan :

- Memanfaatkan vegetasi untuk mengarahkan angin yang masuk ke tapak, vegetasi juga bisa dijadikan filter debu dan meredamkan kebisingan karena tapak berada tempat didepan jalan raya. Adapun vegetasi peneduh yang bisa menghalangin angin dan bunyi yaitu:
 1. Pohon pinang yang berfungsi sebagai pengarah, penahan, dan juga pemecah angin.



Gambar 4.8 Pohon Pinang

Sumber : <https://images.app.goo.gl/nLduRo2yNmwicY2x7>

2. Pohon cemara yang berfungsi seagai pengarah, penghalang, dan memfilter debu.



Gambar 4.9 Pohon Cemara

Sumber : <https://images.app.goo.gl/67VVbo8GxQ5RoeBM6>

3. Pohon trembesi yang berfungsi sebagai peneduh.



Gambar 4.10 Pohon Trembesi

Sumber : <https://images.app.goo.gl/EK9rtetDjtbotLLw9>

- mengaplikasikan material yang bersifat kedap suara sehingga dapat meminimalis kebisingan.
- Memanfaatkan hembusan angin untuk penghawaan alami dengan membuat bukaan yang lebar yang mengarah langsung pada alur angin. Dan juga bisa dipasang lubang angin, bata roster, dan lain sebagainya, untuk menyaring udara yang masuk.

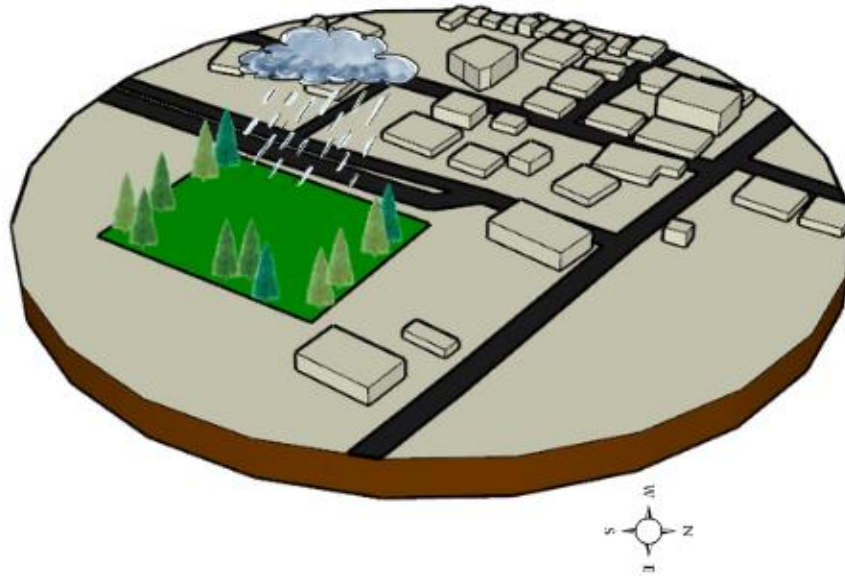


Gambar 4.11 Bata Roster

Sumber : <https://images.app.goo.gl/in9yEYkG2R56iqTS7>

4.1.5.3 Analisis Hujan

kawasan Sigli, Pidie tercatat berada di daerah beriklim tropis lembab. Suhunya rata-rata di antara 22°C sampai 34°C dengan curah hujan tahunan rata-rata 146 hingga 232 mm. Indonesia khususnya wilayah Pidie hanya memiliki dua musim saja setiap tahun yaitu, musim hujan dari bulan Agustus sampai Maret dan musim kemarau dari bulan April hingga Juli. (BMKG Stasiun Klimatologi Aceh Besar)



Gambar 4.12 Analisis Hujan

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

berlandaskan hasil dari analisis hujan diatas, terdapat beberapa respons yang didapatkan yaitu:

Tanggapan :

- Menanam vegetasi yang dapat menyerap air.
- Memberikan perkerasan contohnya *Grass Block* untuk menyerap air hujan di area terbuka.

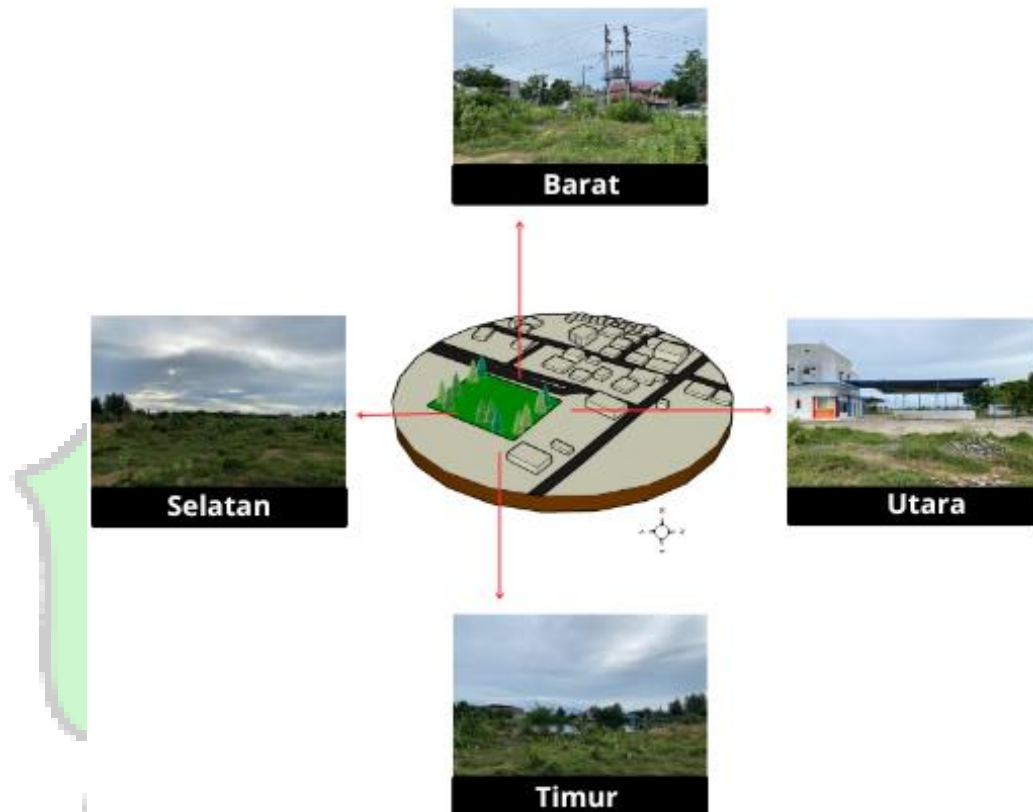


Gambar 4.13 *Grass Block*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/p1TGF9kty3ZNCe5u9>

- Menggunakan drainase kota yang ada disamping site.
- Memanfaatkan air hujan dengan menalengin air hujan untuk menyiram tanaman.

4.1.5.4 Analisis View



Gambar 4.14 Analisis View

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Sisi utara : Site berbatasan langsung dengan caffe (+)
- Sisi timur : Site berbatasan langsung dengan tambak (-)
- Sisi selatan : Site berbatasan langsung dengan lahan kosong (+)
- Sisi barat : Site berbatasan langsung dengan jalan raya (+)

Tanggapan :

Pada tapak perancangan ini pemandangan dari dalam keluar semua view mendukung kecuali dari arah sisi timur yang menghadap ke arah tambak. Bangunan akan dirancang menghadap ke arah barat dengan view jalan raya.

1. View dari luar ke dalam

Merancang sebagian ruang terbuka hijau di arah depan agar dapat menarik perhatian pengunjung agar masuk ke bangunan. Pada area depan bangunan akan diberikan taman hijau yang nantinya bisa dijadikan tempat rekreasi serta bisa mengurangi polusi dari arah jalan raya yang berada di depan tapak.

2. View dari dalam ke keluar

Merancang banyak bukaan menghadap ke arah jalan raya bertujuan agar dapat menarik perhatian pengunjung serta dapat menciptakan kesan bahwa bangunan terbuka untuk siapa saja, dan merancang bukaan ke arah timur yang menghadap ke arah ruang terbuka hijau ditengah bangunan.

4.2 Analisis Fungsional

4.2.1 Analisis Fungsi

Perancangan *Youth Center* Kota Sigli merupakan sebuah bangunan yang dapat dijadikan sebagai wadah bagi remaja untuk rekreasi, inovasi, dan mengembangkan minat bakat melalui berbagai kegiatan bagi para remaja agar dapat tumbuh dalam lingkungan yang positif dan sehat baik didalam maupun di luar ruangan.

Youth Center juga bertujuan untuk memberikan manfaat jangka panjang bagi individu dan komunitas, meningkatkan kualitas hidup, dan mempersiapkan generasi muda untuk masa depan yang lebih baik, sehingga sedikit mengurangi kenakalan-kenakalan dikalangan remaja.

Adapun pada analisis fungsi ini akan dijelaskan manfaat apa saja yang nantinya akan diwadahi pada *Youth Center* Kota Sigli. Fungsi-fungsi ini dibagi menjadi tiga, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang. Fungsi primer adalah fungsi kegiatan utama yang ada pada rancangan ini, dan fungsi sekunder merupakan fungsi yang akan mendukung kegiatan utama pada rancangan, sedangkan fungsi penunjang adalah fungsi yang akan menunjang agar kegiatan primer dan juga sekunder dapat terpenuhi.

1. Fungsi Primer

Perancangan *Youth Center* Kota Sigli memiliki beberapa fungsi kegiatan utama/primer sebagai berikut:

- a) Pelatihan dan pengembangan minat dan bakat
Sebagai wadah bagi para remaja untuk mengembangkan minat bakat dan juga mendapatkan pelatihan/pendidikan informal yang terarah di luar sekolah dengan bidang dan minat bakat yang diminati masing-masing remaja.
- b) Sosialisasi dan komunikasi
Sebagai tempat bagi remaja untuk melakukan interaksi sosial, membangun jaringan, dan memperkuat hubungan antar pemuda dengan lingkungan yang positif dalam mengembangkan diri.
- c) Rekreasi, kreativitas dan inovasi
Sebagai sarana bagi remaja untuk mengisi waktu luang yang bermanfaat, dan menyediakan fasilitas untuk seni, budaya, teknologi, kewirausahaan, area olahraga, hiburan, aktivitas luar ruang, dll.

2. Fungsi Sekunder

Perancangan *Youth Center* Kota Sigli memiliki beberapa fungsi kegiatan sekunder sebagai berikut:

- a) Komersil

Sebagai area komersil untuk mendukung kegiatan primer, contoh area komersil seperti disediakan tempat untuk penjualan hasil kerajinan yang dibuat oleh komunitas anak-anak remaja.

b) Pameran dan pertunjukan

Pameran dan pertunjukan adalah fungsi sekunder yang mendukung hasil dari kegiatan primer. Pada kegiatan pameran dan pertunjukan ini menampilkan hasil dari pelatihan dan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan oleh para remaja.

c) Pengelolaan dan administrasi

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

3. Fungsi Penunjang

Perancangan *Youth Center* Kota Sigli memiliki beberapa fungsi kegiatan sekunder sebagai berikut:

a) Keamanan dan kebersihan, sarana beribadah (*service*)

Sebagai wadah yang menyediakan fungsi kebutuhan servis, seperti layanan *cafeteria*, keamanan, kebersihan, sistem darurat, ruang ibadah, area parkir, dll.

4.2.2 Pull dan Push Youth Center

Pull dan *push* merupakan elemen yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam sebuah proyek. Adapun *pull* dan *push* pada *Youth Center* adalah sebagai berikut:

1. *Pull* (Menarik)

Pull merupakan elemen yang menarik para remaja untuk terlibat dengan *Youth Center*

Table 4.2 *Pull* (Menarik)

No	Pull	Keterangan
1	Fasilitas yang menarik	Pada <i>Youth Center</i> menyediakan kegiatan dengan ruang berkualitas

		seperti area kreatif, ruang olahraga, dan studio seni.
2	Menyediakan program yang relevan	Pada <i>Youth Center</i> menyediakan program yang sesuai dengan minat dan bakat para remaja, seperti olahraga, studio gambar, studio tari, perfilman, mengadakan pertunjukan dan pameran, dll.
3	Komunitas positif	Pada <i>Youth Center</i> menciptakan suasana lingkungan yang inklusif, dimana pada <i>Youth Center</i> para remaja merasa diterima dan termotivasi pada hal-hal yang positif.
4	Aksesibilitas	<p>Pada <i>Youth Center</i> dibangun pada lokasi yang strategi, yang dapat ditempuh dengan kendaraan bermotor atau mobil, dan bisa dijangkau dengan mudah.</p> <p>Biaya layanan yang sangat terjangkau (atau gratis) sehingga para remaja yang kurang ekonomi juga bisa menggunakan fasilitas <i>youth center</i>.</p> <p>Jadwal yang fleksibel, sehingga remaja yang masih sekolah bisa memakai fasilitas <i>Youth Center</i> ketika sore hari, dan bagi remaja yang pengangguran bisa menggunakan fasilitas <i>Youth Center</i> dari pagi hari.</p>

5	Branding atau promosi	Untuk mempromosikan <i>Youth Center</i> bisa menggunakan media sosial, berkolaborasi dengan sekolah.
---	-----------------------	--

Sumber: Analisis Pribadi,2026

2. *Push* (Dorongan)

Push merupakan sebuah tantangan atau suatu kondisi yang mendorong remaja untuk mencari solusi

Table 4.3 *Push* (Dorongan)

No	Push	Keterangan
1	Pemecahan masalah sosial	<p>Pada <i>Youth Center</i> dapat dijadikan tempat untuk mengurangi pengangguran.</p> <p>Sebagai akses pendidikan nonformal dengan biaya terjangkau.</p> <p>Pada <i>Youth Center</i> bisa dijadikan ruang aman dengan lingkungan yang nyaman dan positif untuk berkreasi.</p> <p>Membantu mengatasi tantangan para remaja, yaitu kenakalan remaja, dengan memberikan aktivitas yang lebih terarah.</p>
2	Berkolaborasi dengan institusi	<i>Youth Center</i> akan berkerja sama dengan pemerintah, sekolah, dan organisasi lokal untuk menjangkau

		para remaja yang membutuhkan dorongan tambahan.
3	Isolasi sosial	Bagi para remaja yang merasa terisolasi karena kurangnya komunitas yang mendukung kreativitas mereka, maka <i>Youth Center</i> dapat dijadikan tempat untuk bertemu, berbagi ide, serta membangun jaringan sosial
4	Teknologi dan digitalisasi	Tidak semua remaja memiliki akses ke perangkat teknologi dan pelatihan digital yang relevan, maka pada <i>Youth Center</i> menyediakan akses internet gratis, komputer, dan juga pelatihan digital, sehingga remaja tidak ketinggalan di era digital ini.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

4.2.3 Klasifikasi Pengguna

Klasifikasi pengguna pada rancangan *Youth Center* Kota Sigli terbagi menjadi dua, yaitu pengelola dan pengunjung. Berikut klasifikasi pengguna yang ada dalam beberapa kelompok yaitu:

1. Pengelola

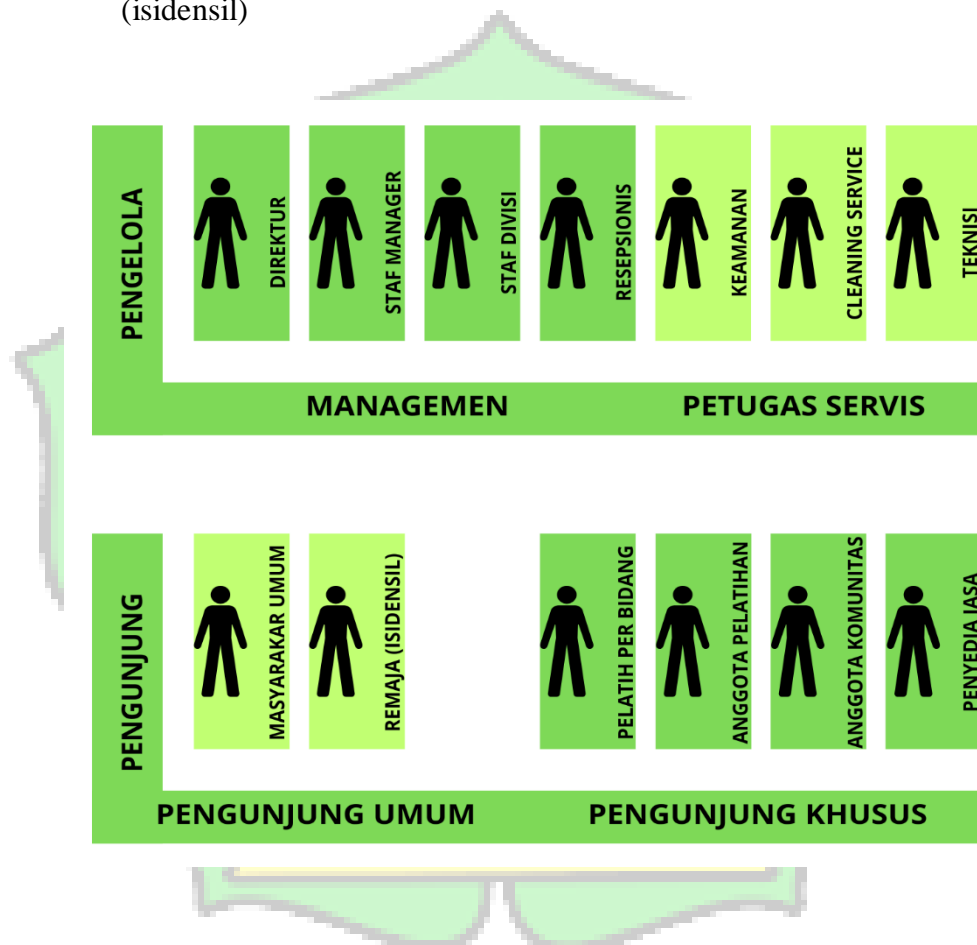
Merupakan individu atau tim yang bertanggung jawab atas operasional, program, dan manajemen fasilitas di sebuah tempat, adapun pengelolanya yaitu:

- a) Manajemen, pada manajemen terdiri dari direktur, staf manager, staf divisi, dan resepsionis.
- b) Petugas servis, pada petugas servis terdiri dari keamanan, *cleaning service*, dan teknisi

2. Pengunjung

Merupakan individu atau kelompok yang datang untuk memanfaatkan fasilitas, mengikuti program, dan juga berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan. Adapun jenis-jenis pengunjung yaitu:

- a) pengunjung khusus, yaitu terdiri dari pelatih per bidang, anggota pelatihan, anggota komunitas, penyedia jasa
- b) pengunjung umum, yaitu terdiri dari masyarakat umum dan remaja (isidensil)

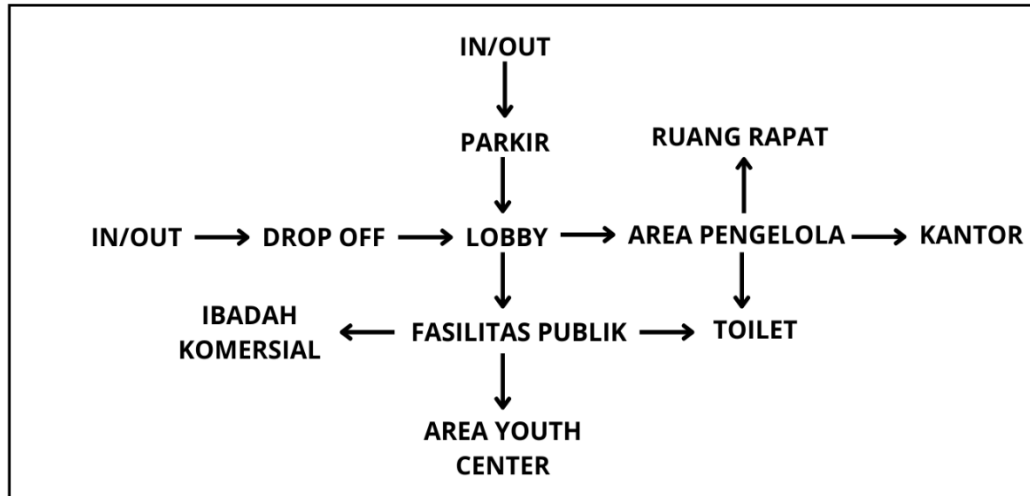


Gambar 4.15 Klasifikasi Pengguna

Sumber : Analisis pribadi, 2026

4.2.4 Analisis Pola Kegiatan

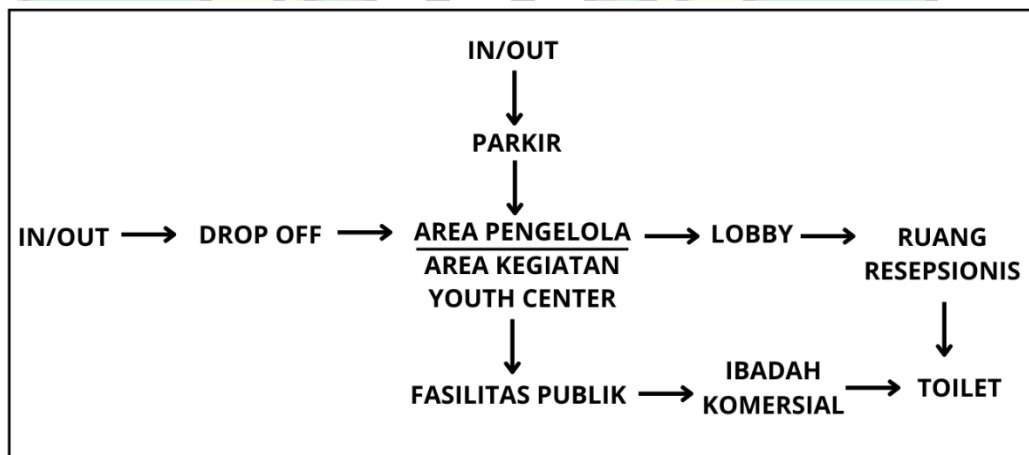
1. Pola Kegiatan Manajemen (Direktur, Staf Manager, Staf Divisi)



Gambar 4.16 Pola Kegiatan Manajemen (Direktur, Staf Manager, Staf Divisi)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

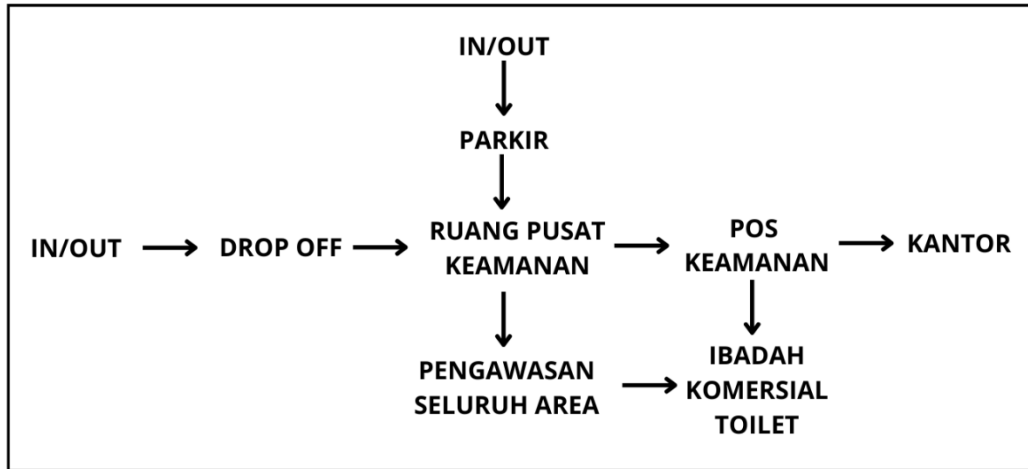
2. Pola Kegiatan Manajemen (Resepsionis)



Gambar 4.17 Pola Kegiatan Manajemen (Resepsionis)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

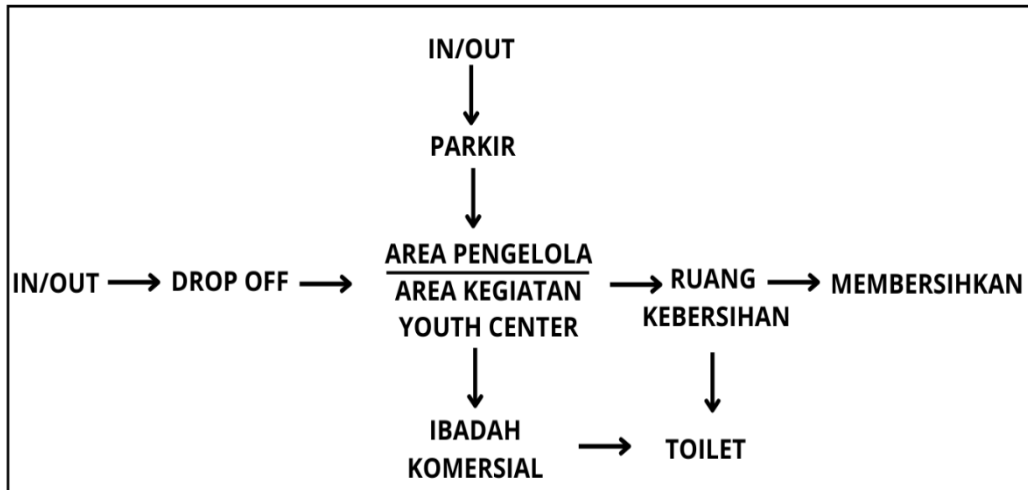
3. Pola Kegiatan Servis (Keamanan)



Gambar 4.18 Pola Kegiatan Servis (Keamanan)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

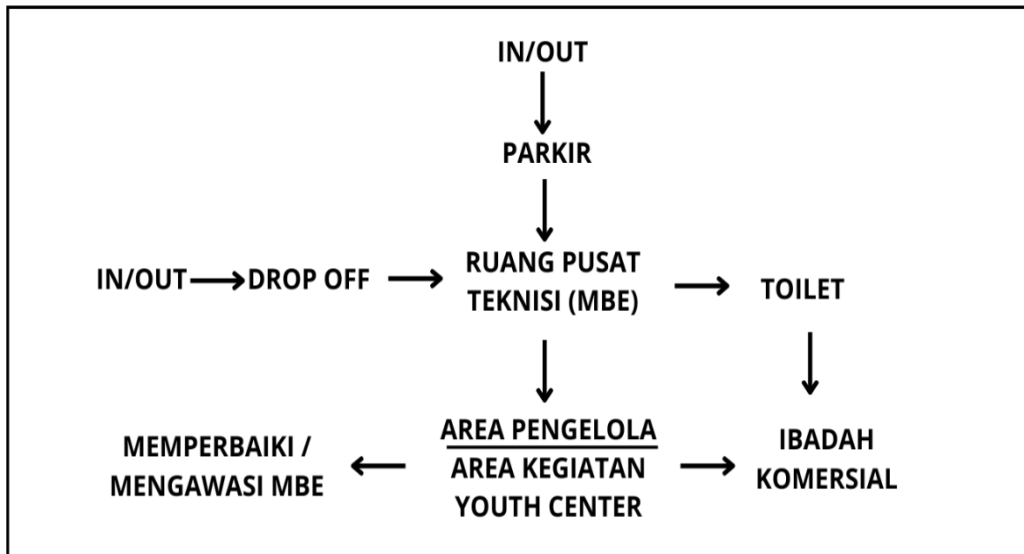
4. Pola Kegiatan Servis (Cleaning Service)



Gambar 4.19 Pola Kegiatan Servis (Cleaning Service)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

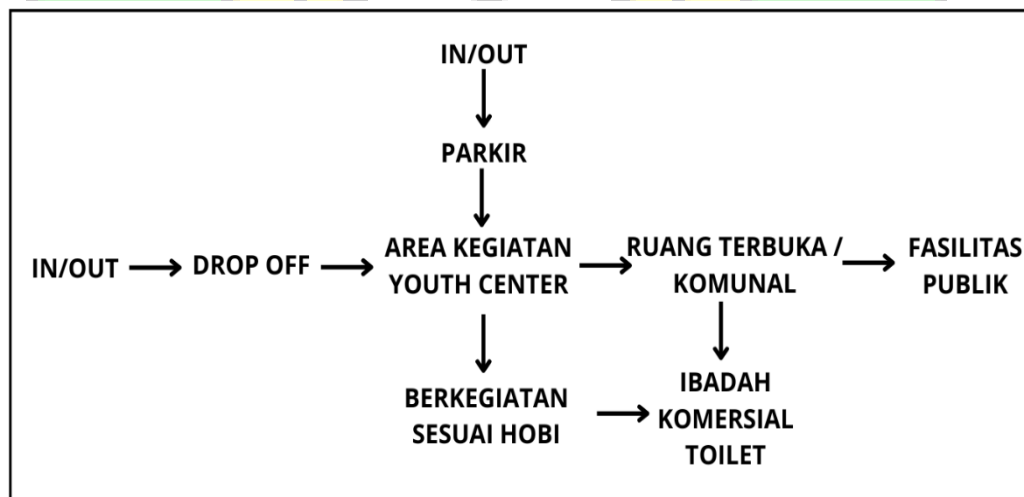
5. Pola Kegiatan Servis (Teknisi)



Gambar 4.20 Pola Kegiatan Servis (Teknisi)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

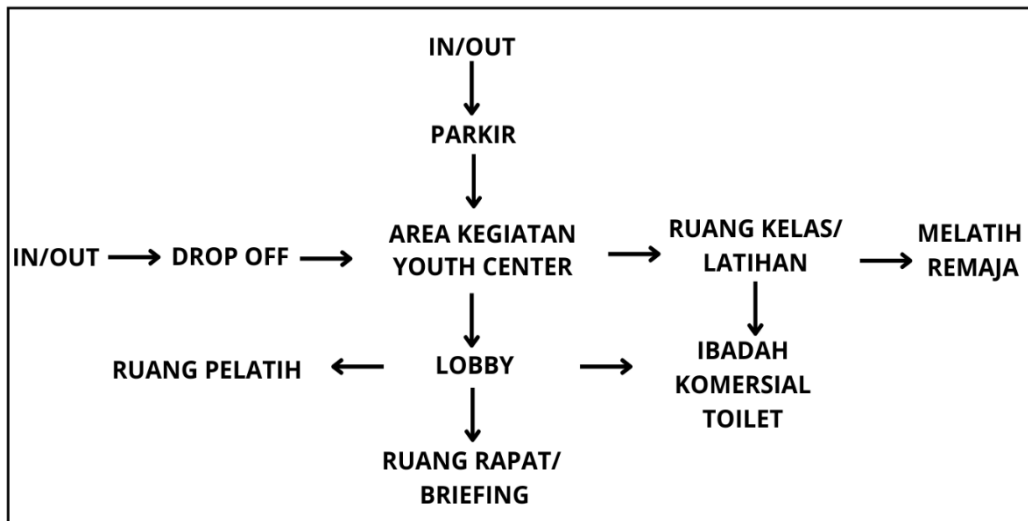
6. Pola Kegiatan Pengunjung Umum



Gambar 4.21 Pola Kegiatan Pengunjung Umum

Sumber : Analisis pribadi, 2026

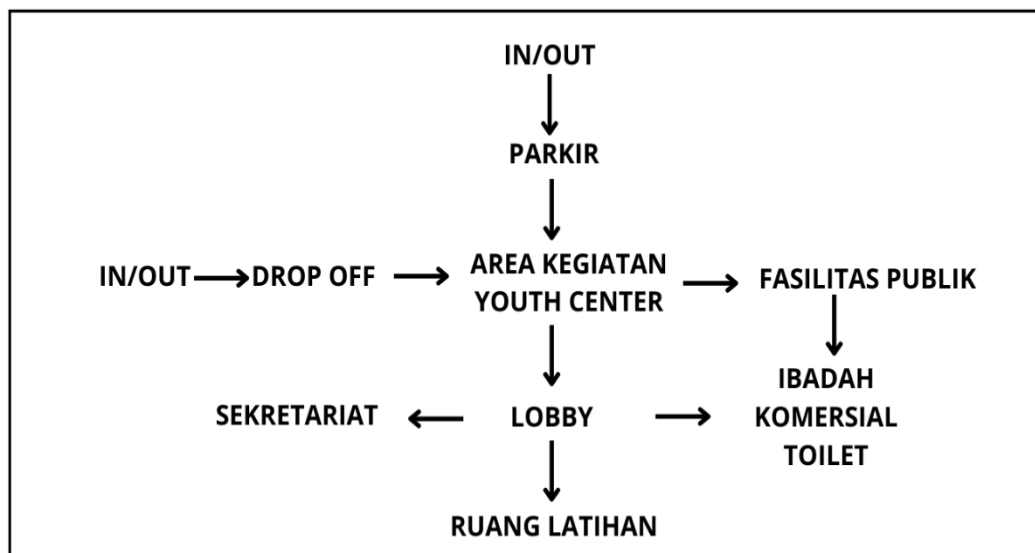
7. Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)



Gambar 4.22 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

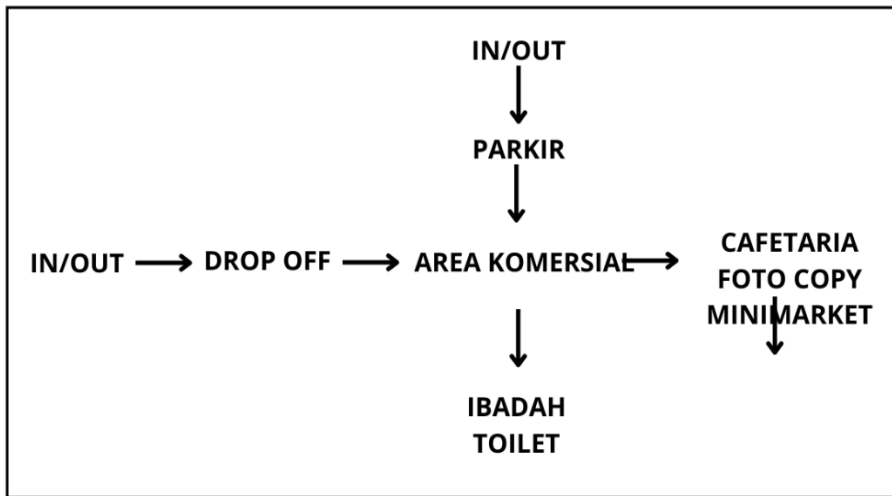
8. Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Anggota Pelatihan/komunitas)



Gambar 4.23 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Anggota Pelatihan/komunitas)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

9. Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)



Gambar 4.24 Pola Kegiatan Pengunjung Khusus (Pelatih)

Sumber : Analisis pribadi, 2026

4.2.5 Analisis Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Youth Center Kota Sigli mewadahi kegiatan pengelola dan pengunjung. Adapun jenis kegiatan dan kebutuhan ruang yaitu sebagai berikut:

Table 4.4 Asumsi Kapasitas Penggunaan Youth Center (Pengelola)

Pengguna Kegiatan		Keterangan	Jumlah Pengguna
Pengelola	Direksi	Direktur Utama	1
		Penasihat	1
		keuangan	1
	Ketua Divisi	Konseling	1
		Evaluasi	1
		Olahraga	1
		Seni	1
		sosial	1
		teknologi	1
		Pelatihan	Olahraga

		Seni	6
		Sosial	2
		Teknologi	4
	Staf Karyawan dan Servis	Staf Olahraga	8
		Staf Seni	8
		Staf Sosial-Teknologi	8
		Staf perpustakaan	8
		Staf <i>Kafetaria</i>	15
		<i>Cleaning Service</i>	10
		Staf Utilitas	10
		Staf MBE	5
		Staf Keamanan	6
		Staf Umum Operasional Youth Center dan Tenaga Ahli	30
		Jumlah	

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Table 4.5 Asumsi Kapasitas Penggunaan Youth Center (Pengunjung)

Pengguna Kegiatan		keterangan	Jumlah Pengguna
Pengunjung Khusus (Pelatih)	Olahraga	Basket	30
		Voli	30
		Futsal	30
		Badminton	20
		Tenis Meja	15
	Seni	Tari	30
		Musik	30
		Crafting	30
		Lukis/gambar	30
	Sosial	Komunitas sosial	40

	Teknologi	Fotografi	20
		Perfilman	20
Pengunjung Umum	Perpustakaan	Pengunjung Isidensil	100
	<i>Cafetaria</i>	Pengunjung Isidensial	100
	Event Pertunjukan	Panitia, pengisi acara, dan penonton	1000
	Event Pameran	Panitia, pengisi acara, dan penonton	500
	Seminar	Panitia, pengisi acara, dan penonton	100
	Area Komunal, rekreasi	Pengunjung Umum (isidensil)	200
Jumlah (Tidak Satu Waktu)			2.325

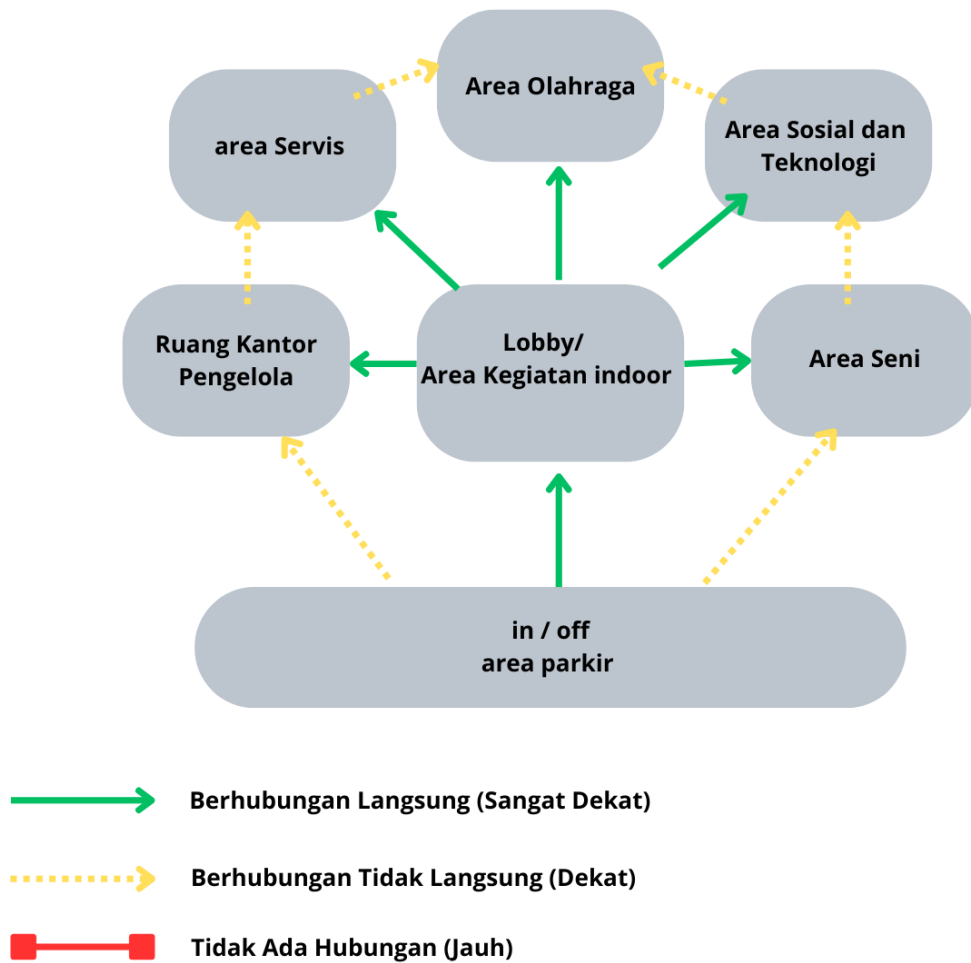
Sumber: Analisis Pribadi, 2026

4.2.6 Hubungan Ruang

Masing-masing ruang pada dalam bangunan mempunyai kedekatan atau berkaitan dengan satu ruang dengan ruang-ruang lainnya. Tujuannya untuk memastikan tata hubungan ruang yang nantinya mempermudah penulis dalam penataan *layout*. Hubungan ruang pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli ini dibagi menjadi dua, yaitu hubungan ruang makro dan hubungan ruang mikro. Adapun hubungan ruang yaitu sebagai berikut:

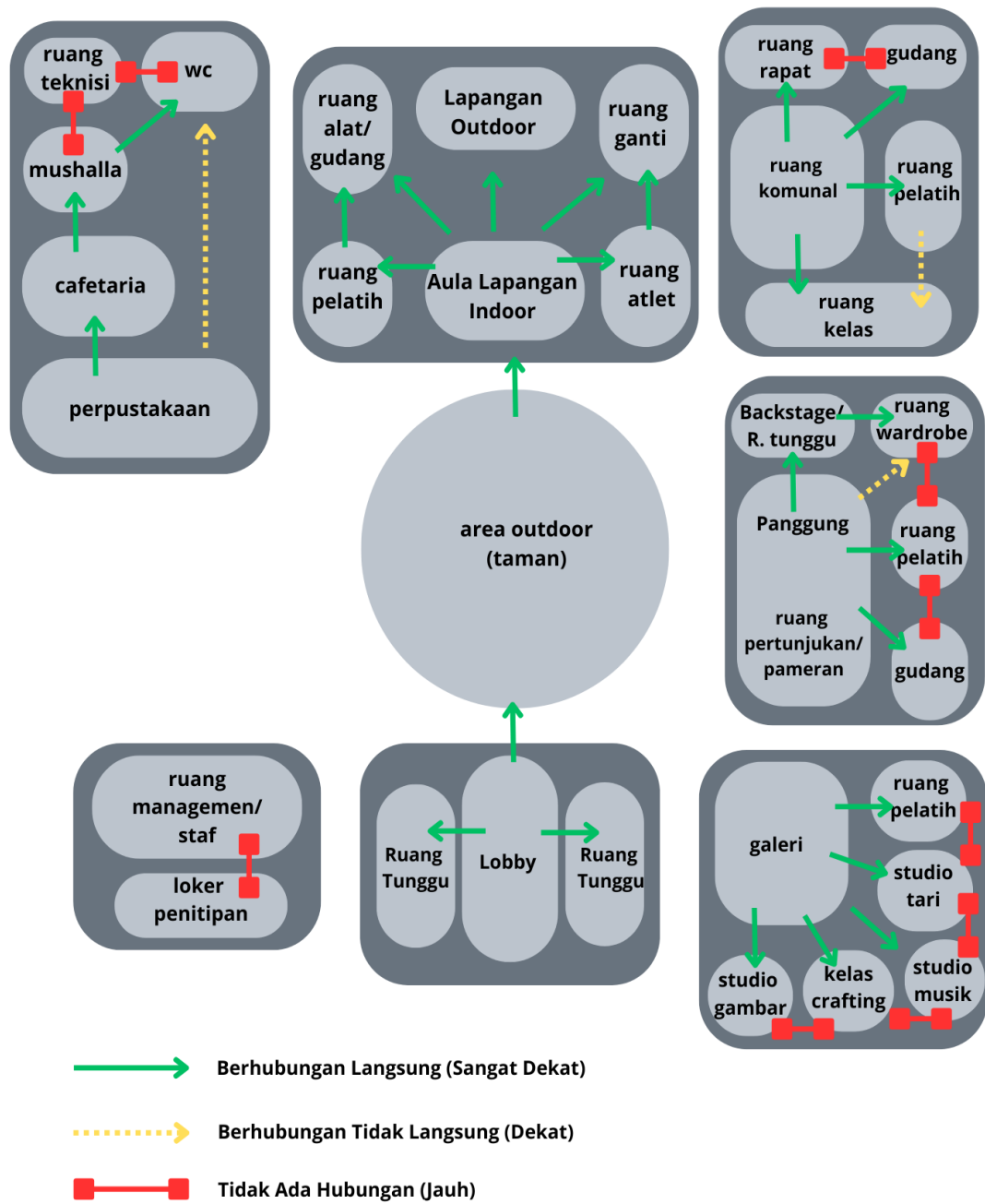
Hubungan ruang makro adalah gambaran kedekatan atau keterkaitan area satu dengan area lainnya, adapun hubungan ruang mikro merupakan gambaran kedekatan atau keterkaitan antar ruang satu dengan ruang lainnya dalam satu area. Adapun hubungan ruang yaitu sebagai berikut:

1. Hubungan Ruang Makro



Gambar 4.25 Hubungan ruang makro
Sumber : Analisis pribadi, 2026

2. Hubungan Ruang Mikro



Gambar 4.26 Hubungan ruang mikro

Sumber : Analisis pribadi, 2026

4.2.7 Besaran Ruang

Table 4.6 Besaran Ruang

Area Lobby					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Lobby (ruang tunggu)	20 orang 6 set sofa 6 meja	20 x 0,8 m ² = 16 m ² 6x2mx0,85m=10,2 m ² 6x0.7mx0.7m=2,94 m ²	30% x 29,14 =8,742 m ²	DA	29,14x 8,742= 254,74 m ²
Resepsionis	2 orang 1 meja resepsionis 2 kursi	2x0,8 m ² =1,6 m ² 2mx0,90x0,25=2.05 m ² 2x0,4mx0,47m= 0,376 m ²	30% x 4,026 =1,2078 m ²	DA	4,026x1,2078 =4,8626 m ²
Ruang Direktur	1 orang 1 meja 1 kursi 1 sofa	1x0,8 m ² =0,8 m ² 1x1,5mx0,9m=1,35 m ² 1x0,4mx0,47m=0,188 m ² 1x2mx0,85m=1,7 m ²	20% x 4,038 =0,8076 m ²	DA	4,038x0,8076 =3,2610 m ²
Ruang Ketua Divisi Per Bidang	10 orang 10 meja 10 kursi 10 lemari rak	10x0,8 m ² =8 m ² 10x1,5mx0,9m=13,5 m ² 10x0,4mx0,47m=1,88 m ² 10x0,9mx0,5m=4,5 m ²	20% x 27,88 =5,576	DA	27,88x5,576= 155,4588 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang					418,3224 m²
Area Seni					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Galeri	20 Orang 10 Meja 5 lemari partisi	20 x 0,8 m ² =16 m ² 10x1,5mx0,9m=13,5 m ² 5x0,9mx0,5m=2,25 m ²	30% x 31,75 =9,525 m ²	DA	31,75x9,525 =302,4187 m ²
Studio Gambar	20 Orang 20 meja 20 kursi	20 x 0,8 m ² =16 m ² 20x1,5mx0,9m=27 m ² 20x0,4mx0,47m=3,76 m ²	30% x 49,01 =14,703	DA	49,01x14,703 =720,5940 m ²

	5 lemari rak	$5 \times 0,9 \text{m} \times 0,5 \text{m} = 2,25 \text{ m}^2$			
Kelas Crafting	20 orang 4 mesin jahit 5 lemari rak	$20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $4 \times 1,5 \text{m} \times 0,9 \text{m} = 5,4 \text{ m}^2$ $5 \times 0,9 \text{m} \times 0,5 \text{m} = 2,25 \text{ m}^2$	$30\% \times 23,65 = 7,095 \text{ m}^2$	DA	$23,65 \times 7,095 = 167,7967 \text{ m}^2$
Studio Musik	15 orang 1 Studio musik	$15 \times 0,8 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$ $1 \times 80 = 80 \text{ m}^2$	$30\% \times 92 = 27,6 \text{ m}^2$	DA	$92 \times 27,6 = 2.539,2 \text{ m}^2$
Studio Tari	10 orang 10 meja 10 kursi	$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2$ $10 \times 1,5 \text{m} \times 0,9 \text{m} = 13,5 \text{ m}^2$ $10 \times 0,4 \text{m} \times 0,47 \text{m} = 1,88 \text{ m}^2$	$30\% \times 23,38 = 7,014 \text{ m}^2$	DA	$23,38 \times 7,014 = 163,9873 \text{ m}^2$
Ruang Pelatih Seni	10 orang 10 meja 10 kursi	$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2$ $10 \times 1,5 \text{m} \times 0,9 \text{m} = 13,5 \text{ m}^2$ $10 \times 0,4 \text{m} \times 0,47 \text{m} = 1,88 \text{ m}^2$	$20\% \times 23,38 = 4,676 \text{ m}^2$	DA	$23,38 \times 4,676 = 109,3248 \text{ m}^2$
Total Luas Kebutuhan Ruang					1.466,6607 m²
Area Teknologi					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Ruang Pertunjukan	1000 orang Panggung Lidah panggung Latar panggung	$1000 \times 0,8 \text{ m}^2 = 800 \text{ m}^2$ $10 \text{m} \times 10 \text{m} = 100 \text{ m}^2$ $10 \text{m} \times 5 \text{m} = 50 \text{ m}^2$ $8 \text{m} \times 10 \text{m} = 80 \text{ m}^2$	$30\% \times 1.030 = 309 \text{ m}^2$	DA	$1.030 \times 309 = 318,27 \text{ m}^2$
Backstage/ R. Tunggu	20 orang 20 kursi	$20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $20 \times 0,4 \text{m} \times 0,47 \text{m} = 3,76 \text{ m}^2$	$25\% \times 19,76 = 4,94 \text{ m}^2$	DA	$19,76 \times 4,94 = 97,6144 \text{ m}^2$
R. Wardrobe	30 orang 30 kursi 10 meja	$30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$ $30 \times 0,4 \text{m} \times 0,47 \text{m} = 5,64 \text{ m}^2$ $10 \times 1,5 \text{m} \times 0,9 \text{m} = 13,5 \text{ m}^2$	$25\% \times 43,14 = 10,785 \text{ m}^2$	DA	$43,14 \times 10,785 = 465,2649 \text{ m}^2$

Ruang Pelatih	10 orang 10 meja 10 kursi	10 x 0,8 m ² =8 m ² 10x1,5mx0,9m=13,5 m ² 10x0,4mx0,47m=1,88 m ²	20% x 23,38 =4,676 m ²	DA	23,38x4,676= 109,3248m ²
Gudang	10 orang 5 lemari rak	10 x 0,8 m ² =8 m ² 5x0,9mx0,5m=2,25 m ²	20% x 10,25 =2,05 m ²	DA	10,25x2,05 =21,0125m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang					1.011,4866 m²
Area Sosial					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Ruang Kelas	30 orang 30 meja 30 kursi	30 x 0,8 m ² =24 m ² 30x1,5mx0,9m=40,5 m ² 30x0,4mx0,47m=5,64 m ²	30% x 70,14 =21,042 m ²	DA	70,14x21,04= 1.475,8858 m ²
Ruang Rapat	30 orang 30 meja 30 kursi	30 x 0,8 m ² =24 m ² 30x1,5mx0,9m=40,5 m ² 30x0,4mx0,47m=5,64 m ²	20% x 70,14 =14,028 m ²	DA	70,14x14,028 = 983,9239m ²
Ruang Pelatih	10 orang 10 kursi 10 meja	10 x 0,8 m ² =8 m ² 10x0,4mx0,47m=1,88 m ² 10x1,5mx0,9m=13,5 m ²	20% x 23,38 =4,676 m ²	DA	23,38x4,676= 109,3248m ²
Gudang	10 orang 5 lemari rak	10 x 0,8 m ² =8 m ² 5x0,9mx0,5m=2,25 m ²	20% x 10,25 =2,05 m ²	DA	10,25x2,05 =21,0125m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang					1.115,7370 m²
Area Olahraga					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Aula olahraga (lapangan rangkap)	20 orang 2 ruang klub olahraga (L. futsal, L. basket, L. bulu	20 x 0,8 m ² =16 m ² 2x27,8=55,6 (standar ruang 1,39 m ² / orang) (1,39x20=27,8)	30% x 71,6 =21,48 m ²	DA	71,6x21,48 =1.537,968m ²

	tangkis, L. voli)				
Ruang Atlet	30 orang 30 kursi 10 lemari loker	$30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$ $30 \times 0,4 \text{ m} \times 0,47 \text{ m} = 5,64 \text{ m}^2$ $10 \times 0,9 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 4,5 \text{ m}^2$	$30\% \times 34,14 = 10,242 \text{ m}^2$	DA	$34,14 \times 10,242 = 349,6618 \text{ m}^2$
Ruang Ganti	15 orang 2 Area ganti	$15 \times 0,8 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$ $2 \times 14 \times 1,75 = 49 \text{ m}^2$	$20\% \times 61 = 12,2 \text{ m}^2$	DA	$61 \times 12,2 = 744,2 \text{ m}^2$
Ruang Pelatih	10 orang 10 kursi 10 meja	$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2$ $10 \times 0,4 \text{ m} \times 0,47 \text{ m} = 1,88 \text{ m}^2$ $10 \times 1,5 \text{ m} \times 0,9 \text{ m} = 13,5 \text{ m}^2$	$20\% \times 23,38 = 4,676 \text{ m}^2$	DA	$23,38 \times 4,676 = 109,3248 \text{ m}^2$
Ruang Alat / Gudang	10 orang 5 Lemari rak penyimpanan alat	$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2$ $5 \times 0,9 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 2,25 \text{ m}^2$	$20\% \times 10,25 = 2,05 \text{ m}^2$	DA	$10,25 \times 2,05 = 21,0125 \text{ m}^2$
Total Luas Kebutuhan Ruang					1.225,7370 m²
Area Servis					
Kebutuhan Ruang	Pemakai/ Furniture	Kapasitas	Jumlah Ruang	Data	Besar Ruang
Perpustakaan	100 Orang 100 kursi 50 meja 20 lemari rak	$100 \times 0,8 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2$ $100 \times 0,4 \text{ m} \times 0,47 \text{ m} = 18,8 \text{ m}^2$ $50 \times 1,5 \text{ m} \times 0,9 \text{ m} = 67,5 \text{ m}^2$ $20 \times 0,9 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$	$30\% \times 175,3 = 52,59 \text{ m}^2$	DA	$175,3 \times 52,59 = 9.219,027 \text{ m}^2$
<i>Cafetaria</i>	50 orang 25 meja 50 kursi 10 stan makan	$50 \times 0,8 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$ $25 \times 1,5 \text{ m} \times 0,9 \text{ m} = 27 \text{ m}^2$ $50 \times 0,4 \text{ m} \times 0,47 \text{ m} = 9,7 \text{ m}^2$ $10 \times 0,7 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 3,5 \text{ m}^2$	$30\% \times 80,2 = 24,06 \text{ m}^2$	DA	$80,2 \times 24,06 = 1.929,612 \text{ m}^2$
Mushalla	20 orang 1 ruang shalat 2 lemari 2 area wudhu	$20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $0,6 \times 1,2 \text{ m} = 0,72 \text{ m}^2$ $2 \times 0,4 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,48 \text{ m}^2$ $2 \times 0,9 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 1,8 \text{ m}^2$	$30\% \times 19 = 5,7 \text{ m}^2$	DA	$19 \times 5,7 = 108,3 \text{ m}^2$

Wc	20 orang 6 kloset 5 wastafel	$20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $6 \times 0,5 \text{ m} \times 0,41 \text{ m} = 1,23 \text{ m}^2$ $5 \times 0,6 \text{ m} \times 0,8 = 2,4 \text{ m}^2$	$20\% \times 19,63 = 3,926 \text{ m}^2$	DA	$19,63 \times 3,926 = 77,0673 \text{ m}^2$
Ruang Teknisi	20 orang Area Teknisi	$20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$ $20 \times 1,5 = 30 \text{ m}^2$ (standar ruang 1,5 / orang)	$20\% \times 46 = 9,2 \text{ m}^2$	DA	$46 \times 9,2 = 423,2 \text{ m}^2$
Total Luas Kebutuhan Ruang					9.829,5239 m²

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Table 4.7 Total Besaran Ruang Bangunan *Youth Center* Kota Sigli

Nama Kegiatan	luas
Area Lobby	418,3224 m ²
Area Seni	1.466,6607 m ²
Area Teknologi	1.011,4866 m ²
Area Sosial	1.115,7370 m ²
Area Olahraga	1.225,7370 m ²
Area Servis	9.829,5239 m ²

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan Youth Center Kota Sigli adalah konsep *Open space and natural* dengan penerapan tema Arsitektur kontemporer. Konsep ini bermaksud untuk menghadirkan ruang yang nyaman dan fleksibel juga atmosfer yang alami.

Melalui permasalahan-permasalahan seperti kenakalan remaja, maka lahirlah perancangan Youth Center Kota Sigli dengan konsep *Open space and natural* dan mengacu pada penerapan tema Arsitektur Kotemporer. Tujuannya untuk mengurangi angka kenakalan remaja di Kota Sigli dengan memberikan fasilitas yang memadai untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif yang terarah.

Oleh karena itu, untuk mewujudkan perancangan Youth Center Kota Sigli dengan konsep *Open space and natural* dan mengacu pada penerapan tema Arsitektur Kotemporer, maka akan diterapkan skema yaitu:

- konsep *Open space and natural* digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada perancangan Youth Center Kota Sigli. konsep *Open space and natural* adalah konsep yang mengutamakan ruang terbuka dengan elemen-elemen alami. Konsep ini menghadirkan:
 - ruang yang minim sekat(pembatas) atau dinding, sehingga menciptakan bangunan dengan kesan luas dan bebas serta terasa nyaman karna terdapat sentuhan alam(natural).
 - sirkulasi udara dan cahaya yang optimal karena ruangnya minim sekat.
 - bangunan terasa nyaman karena banyak menggunakan elemen natural dari alam, seperti kayu, batu, dan tanaman hijau.

- menggunakan warna-warna netral dan hangat, contohnya abu-abu, hitam, coklat tua, putih, warna merah bata. Pada warna furnitur bisa menggunakan warna hijau, biru tua dan orange/merah bata.

Menggunakan konsep *Open space and natural* (ruang terbuka hijau), dapat membantu mengurangi stres, kecemasan, depresi. Hal ini merupakan faktor pemicu kenakalan remaja.

Dengan merancang konsep *Open space*, dapat memberikan alternatif bagi remaja untuk berkumpul, bermain, berolahraga, membangun rasa kebersamaan, menciptakan interaksi sosial yang sehat sehingga dapat mengalihkan mereka dari aktivitas negatif. Karena remaja yang terhubung dengan komunitas cenderung lebih sedikit melakukan tindakan kriminalitas.

Remaja yang tumbuh dilingkungan hijau memiliki tingkat agresi rendah dibandingkan remaja yang tumbuh dilingkungan padat tanpa akses keruangan hijau. Sehingga lingkungan hijau sangat dibutuhkan dalam perkembangan hidup, lingkungan hijau (alami) juga dapat menjadi alternatif terhadap faktor risiko seperti tekanan sosial, kebosanan, dan gangguan mental.

Pada konsep *Open space and natural* (ruang terbuka hijau) didesain dengan unsur alam sebagai elemen terapi untuk mengatasi tekanan sosial dan stres. Berikut adalah beberapa elemen yang bisa diterapkan :

1. menggunakan tanaman hijau dengan berbagai tekstur dan warna untuk menciptakan suasana yang menenangkan. Dan menanam vegetasi yang memberi aroma menenangkan seperti lavender, melati, mawar, dll.
2. Mendesain kolam kecil, air mancur, atau aliran air untuk menciptakan efek suara yang menenangkan.
3. Pada area taman menggunakan material alami, contohnya penggunaan kayu, batu serta pasir untuk menciptakan kesan yang alami juga nyaman.
4. Membuat jalur refleksi atau jalan setapak, seperti jalur berbatu untuk digunakan jalan santai.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Permintakatan

Permintakan merupakan zona-zona aktivitas atau sifat ruang yang dikelompokkan menjadi sebagian aktivitas, tujuannya agar kegiatan pada tapak dapat berjalan secara optimal dan teratur, berikut adalah tabel permintakan:

Table 5.1 Permintakan

Kelompok Aktivitas	Jenis Ruang	Keterangan	Sifat Ruang
Pengelola	Direksi	Direktur Utama	Privat
		Penasihat	Privat
		keuangan	Privat
	Ketua Divisi	Konseling	Privat
		Evaluasi	Privat
		Olahraga	Privat
		Seni	Privat
		sosial	Privat
		teknologi	Privat
		Pelatihan	Olahraga
	Seni		Privat
	Sosial		Privat
	Teknologi		Privat
	Staf	Staf Olahraga	Privat
	Karyawan dan Servis	Staf Seni	Privat
		Staf Sosial-Teknologi	Privat
		Staf perpustakaan	Privat

		Staf <i>Kafetaria</i>	Privat
		<i>Cleaning Service</i>	Privat
		Staf Utilitas	Privat
		Staf MBE	Privat
		Staf Keamanan	Privat
		Staf Umum Operasional Youth Center dan Tenaga Ahli	Privat
Pengunjung Khusus (Pelatih)	Olahraga	Basket	Semi publik
		Voli	Semi publik
		Futsal	Semi publik
		Badminton	Semi publik
		Tenis Meja	Semi publik
	Seni	Tari	Semi publik
		Musik	Semi publik
		Crafting	Semi publik
		Lukis/gambar	Semi publik
	Sosial	Komunitas sosial	Semi publik
	Teknologi	Fotografi	Semi publik
		Perfilman	Semi publik
Pengunjung Umum	Perpustakaan	Pengunjung Isidensial	Publik
	<i>Cafetaria</i>	Pengunjung Isidensial	Publik
	Event Pertunjukan	Panitia, pengisi acara, dan penonton	Publik

	Event Pameran	Panitia, pengisi acara, dan penonton	Publik
	Seminar	Panitia, pengisi acara, dan penonton	Publik
	Area Komunal, rekreasi	Pengunjung Umum (isidensial)	Publik

Sumber: Analisis Pribadi, 2026



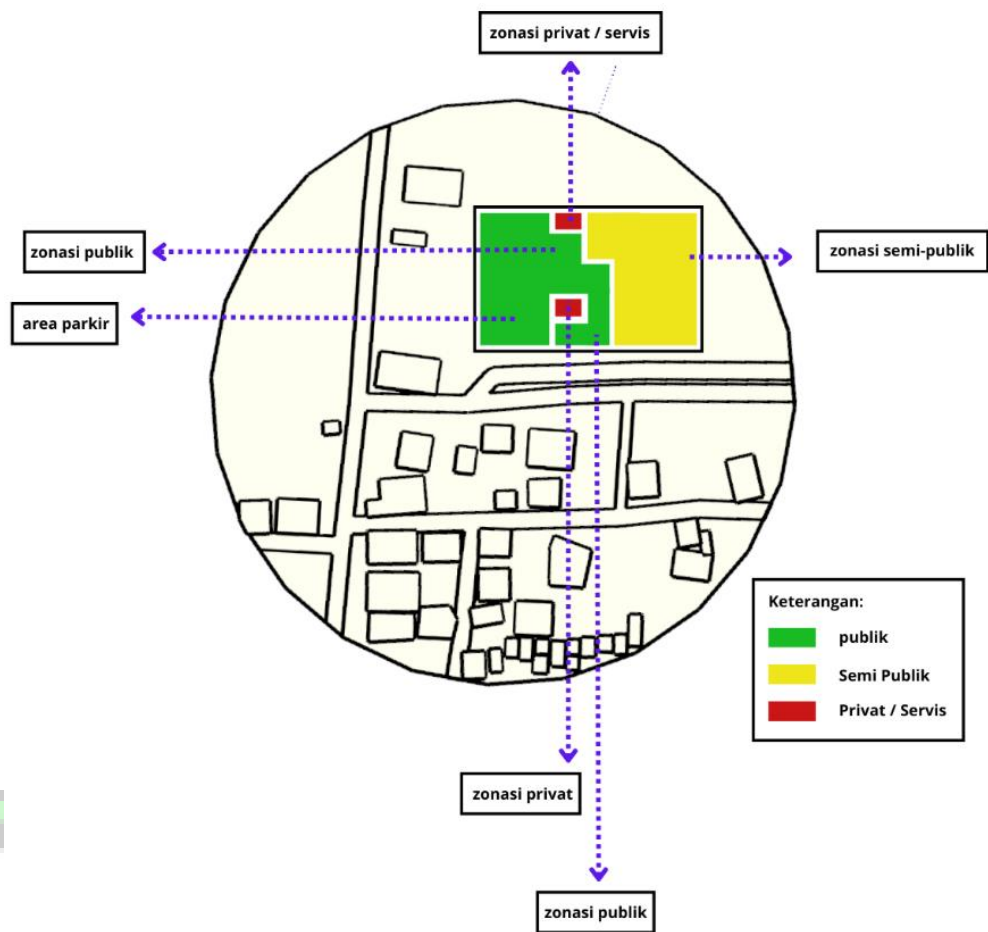
Gambar 5.1 Zonasi

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

5.2.2 Tata Letak

Konsep tata letak bangunan didapatkan dari hasil analisis makro dan mikro. Dari hasil analisis tersebut menghasilkan zonasi, pengelompokan kegiatan, dan juga sirkulasi didalam tapak. Tata letak bangunan terbagi beberapa zonasi yaitu sebagai berikut:

1. *Enterance* berada dibagian depan bangunan dan menghadap kejalan raya
2. Zona publik berada disebelah kiri dan dekat dengan *enterance*, bertujuan memudahkan kegiatan yang dilakukan seperti memarkirkan kendaraan, mengakses area rekreasi, perpustakaan, *cafetaria* bagi pengunjung umum, tetapi tetap terjaga privasi bagi anggota komunitas
3. Zona semi-publik berada disebelah kanan, bertujuan agar tetap terjaga privasi bagi anggota komunitas dengan pengunjung umum.
4. Zona privat terdapat 2 titik, zona privat pertama berdatap ditengah dekat dengan *enterance* supaya mudah untuk diakses oleh pengelola kantor, dan zona privat/servis kedua berada dibagian belakang dekat dengan area publik seperti perpustakaan dan *cafetaria*, agar dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung umum



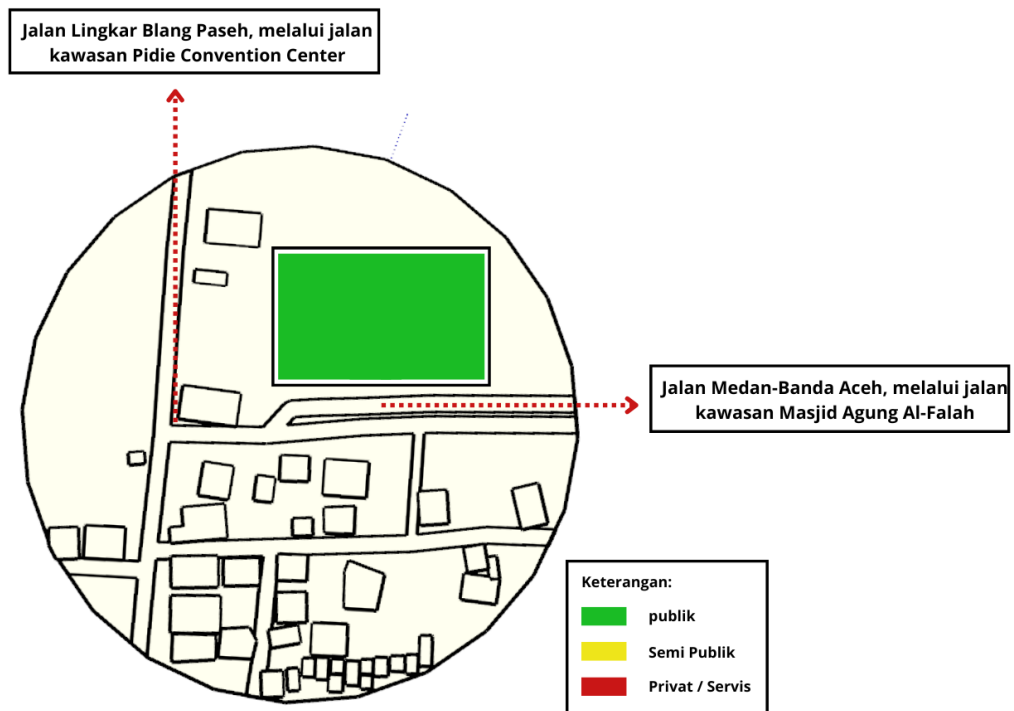
Gambar 5.2 Tata Letak

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

5.2.3 Pencapaian

Pada analisa pencapaian terdapat 2 jalur untuk akses menuju tapak, adapun diantaranya adalah:

1. Jalan Lingkar Blang Paseh, dekat dengan Lampeudeu Baroh, Kec. Pidie, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui jalan dekat kawasan Pidie Convention Center. Jalur ini merupakan jalur yang dipilih jika pengunjung datang dari arah *Landmark* Kota Sigli (Tugu Aneuk Mulieng).
2. Jalan Medan-Banda Aceh, Blk. Sawah, Kec. Pidie. Jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan Masjid Agung Al-Falah. Jalur ini merupakan jalur yang dipilih jika pengunjung datang dari arah pusat kota.



Gambar 5.3 Pencapaian

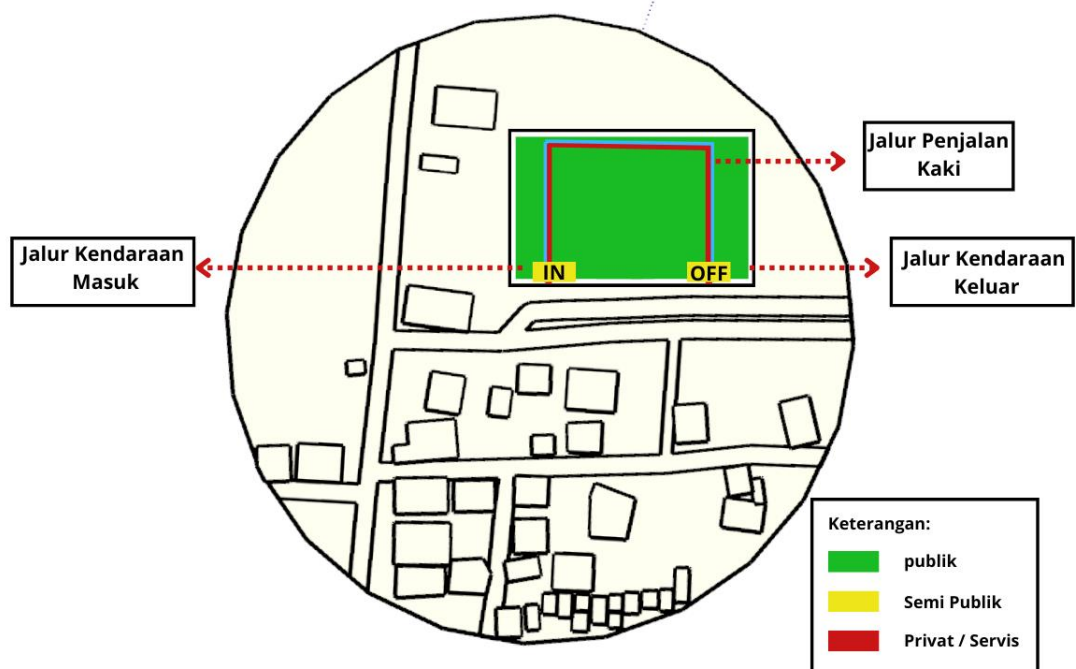
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

5.2.4 Sirkulasi dan parkir

5.2.4.1 Sirkulasi

Pada analisis sirkulasi terdapat 3 sirkulasi didalam area tapak, adapun diantaranya adalah:

1. Akses masuk ke area tapak dibagi 2, yaitu jalur masuk dan jalur keluar, tujuannya agar dapat menghindari terjadinya kemacetan di kawasan tapak, sehingga mengurangi penumpukan di satu titik.
2. Membuat jalur khusus untuk para penjalan kaki (*pedestrian way*). Bertujuan menciptakan ruang yang aman, nyaman, dan ramah bagi penjalan kaki, serta mengurangi risiko kecelakaan antara penjalan kaki dengan kendaraan bermotor.



Gambar 5.4 Pencapaian

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

5.2.4.2 Parkir

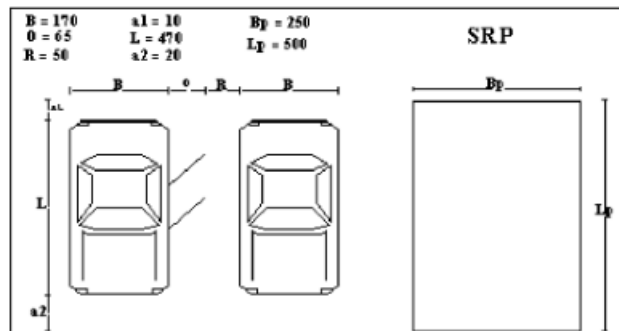
Table 5.2 Ukuran Kebutuhan Satuan Ruang Parkir

No	Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m ²)
1	Mobil penumpang golongan 1	2,30 x 5,00
	Mobil penumpang golongan 2	2,50 x 5,00
	Mobil penumpang golongan 3	3,00 x 5,00
2	Bus / Truk	3,40 x 12,50
3	Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1996

Adapun ukuran satuan ruang parkir untuk setiap jenis kendaraan yaitu:

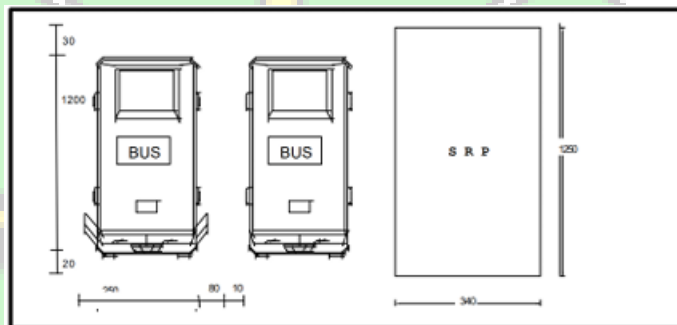
1. Satuan Ruang Parkir Untuk Mobil Penumpang



Gambar 5.5 Satuan Ruang Parkir Untuk Mobil Penumpang

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1996

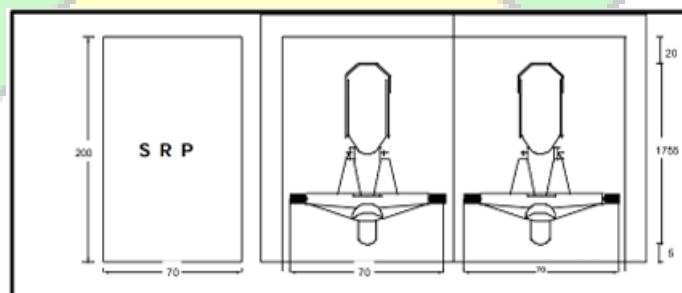
2. Satuan Ruang Parkir Untuk Bus / Truk



Gambar 5.6 Satuan Ruang Parkir Untuk Bus / Truk

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1996

3. Satuan Ruang Parkir Untuk Sepeda Motor

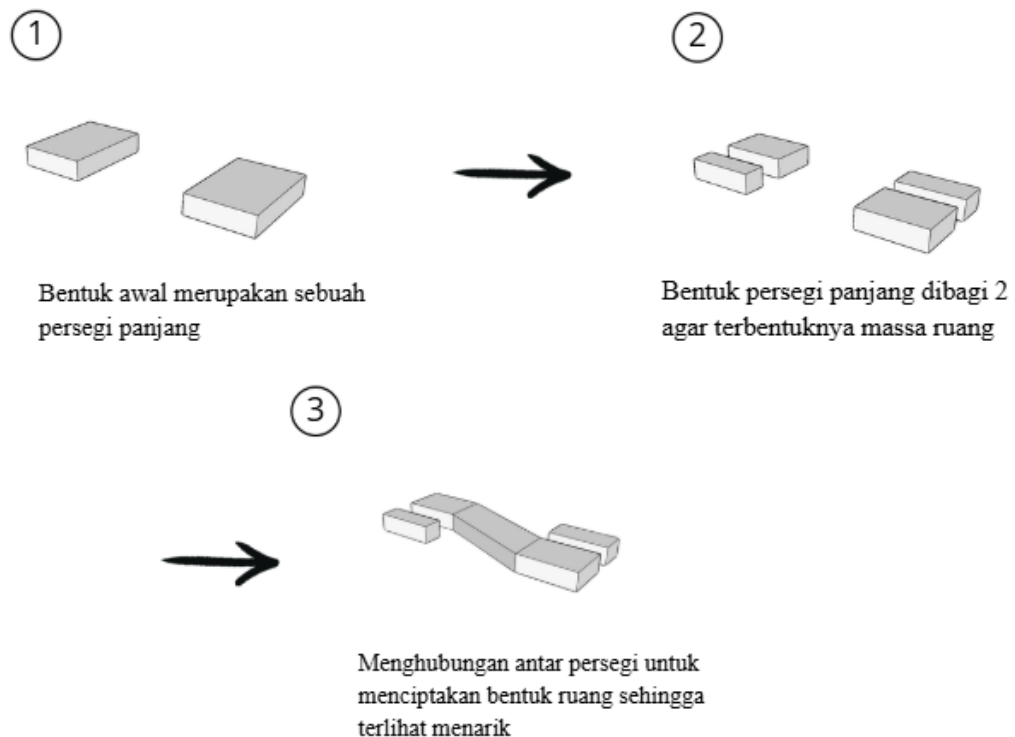


Gambar 5.7 Satuan Ruang Parkir Untuk Sepeda Motor

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1996

5.3 Konsep gubahan massa

Dalam menentukan bentuk dari gubahan massa pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli dilihat berdasarkan hasil dari analisis tapak yang menyesuaikan dengan arah mata angin serta dilihat berdasarkan view disekitar tapak. Gubahan massa pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli diambil dari bentuk tapak atau persegi panjang.



Gambar 5.8 Gubahan Massa

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Keterangan :

1. Bentuk awal merupakan sebuah persegi panjang.
2. Bentuk persegi panjang dibagi 2 agar terbentuknya massa ruang
3. Menghubungkan antar persegi untuk menciptakan bentuk ruang sehingga terlihat menarik

5.4 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli ini berdampak dengan fungsi utama yaitu *Youth Center* atau tempat pusat anak muda berkumpul untuk melakukan aktivitas positif yang terarah.

Adapun konsep ruang dalam yang akan digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli yaitu pengaplikasian warna yang akan memaksimalkan kenyamanan pengunjung dengan memakai warna netral dan hangat, seperti abu-abu, hitam, coklat tua, putih, warna merah bata.

Pada warna furnitur bisa menggunakan warna hijau, biru tua dan orange/merah bata. Menambahkan vegetasi dan kesan kayu didalam bangunan untuk memberi kesan segar, nyaman, dan alami. Adapun warna-warna tersebut ini adalah warna pada tema industrial modern.



Gambar 5.9 Konsep Ruang Dalam (Warna)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/jPMq6b6pmayn7z5p9>

Selanjutnya konsep ruang dalam pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli yaitu konsep *open space* yang dimana ruang-ruang yang dirancang tanpa banyak sekat atau dinding, tujuannya untuk menciptakan ruang dengan kesan luas, terbuka, dan fleksibel. Pada tema industrial modern konsep *open space* sering digunakan untuk memaksimalkan fungsi dan estetika ruang.



Gambar 5.10 Konsep Ruang Dalam (*Open Space*)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/s49mgxRCTseSVJZn8>

5.5 Konsep Ruang Luar

Pada konsep ruang luar diambil dari hasil analisis tapak sebagai acuan dalam perancangan ruang luar. Perancangan yang akan dilakukan sesuai dengan analisis tapak yaitu sebagai berikut:

1. *Enterance* berada dibagian depan bangunan dan menghadap kejalan raya untuk mempermudah pengunjung dalam pencapaian ke bangunan.
2. Pada zona publik seperti tempat memarkirkan kendaraan, area rekreasi, dan sekitaran jalan ditambahkan beberapa vegetasi yang berfungsi sebagai peneduh bagi pengunjung.

Ruang luar merupakan poin utama dari sebuah bangunan yang menjadi daya tarik atau hal yang pertama dilihat oleh para pengunjung. Adapun konsep ruang luar yang akan digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli yaitu menggunakan *secondary skin* pada fasad bangunan.

Secondary skin merupakan lapisan tambahan pada fasad bangunan yang berfungsi untuk melindungi dari panas matahari, mengatur cahaya yang masuk kedalam bangunan dan juga bisa dijadikan sebagai estetika.



Gambar 5.11 Konsep Ruang Luar (*Secondary Skin*)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/cwAmfnzbup2nR2hc7>

Selanjutnya konsep ruang luar yang akan digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli yaitu penambahan elemen keras dan elemen lunak.

a. Elemen Keras (*Hardscape*)

Elemen keras merupakan elemen yang bersifat keras, tidak hidup, dan sering kali dibuat dari bahan buatan manusia atau alami yang tahan lama, contohnya penggunaan material *paving block* pada tapak



Gambar 5.12 Konsep Ruang Luar (*Paving Block*)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/UfjiRHjqdEDKv9r9>

b. Elemen Lunak (*softscape*)

Elemen lunak merupakan elemen yang hidup atau bersifat alami yang menciptakan kesan hijau dan lembut, contohnya: pohon/ vegetasi peneduh, dan rumput.



Gambar 5.13 Konsep Ruang Luar (Vegetasi Peneduh)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/3knaFA4MjvDE8mp46>



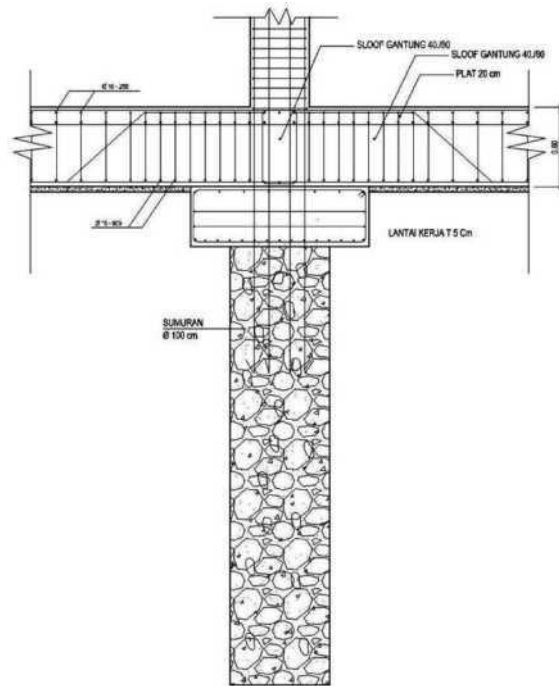
Gambar 5.14 Konsep Ruang Luar (Rumput)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/ogDdV4LoU1DPMUqK8>

5.6 Konsep Struktur dan Konstruksi

1. Pondasi Sumuran

Pondasi yang digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli adalah pondasi sumuran. Pondasi sumuran adalah jenis pondasi dalam yang ekonomis dan kuat, cocok untuk tanah lunak. Kelebihan utama meliputi biaya lebih rendah, minim kebisingan, tahan beban berat, dan pengerjaan tidak rumit. pondasi sumuran tersusun dari rangkaian tiang atau kolom dalam bentuk lingkaran yang ditanam ke dalam tanah. Pondasi sumuran adalah jenis pondasi peralihan antara dangkal dan dalam yang dicor di tempat dengan menggunakan komponen beton dan batu belah sebagai pengisinya. Disebut pondasi sumuran karena pondasi ini dimulai dengan menggali tanah berdiameter 80-250 cm seperti menggali sumur. Kedalaman pondasi mencapai 8 meter. Pada atas pondasi yang mendekati sloof, diberi pembesian untuk mengikat sloof.



Gambar 5.15 Pondasi Sumuran

Sumber : <https://share.google/AhpfVtOelX0XkCTj7>

2. Atap Dak Beton

Pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli menggunakan atap dak beton, karena dengan menggunakan atap dak beton bisa didesain *Rooftop* untuk kegiatan outdoor. Dan menggunakan atap dak beton, kedap air dengan perawatan seperti *Waterproofing* sehingga dapat mencegah kebocoran air hujan.



Gambar 5.16 Atap Dak Beton

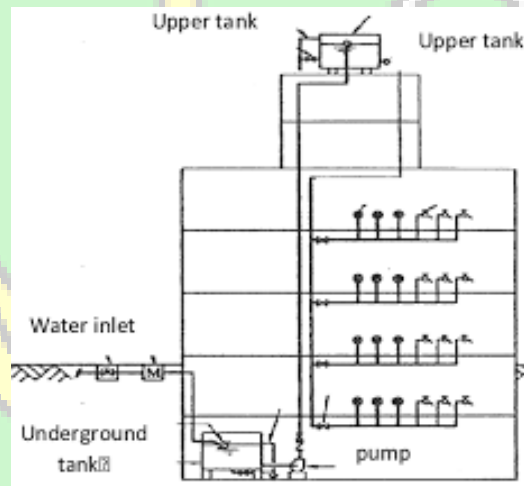
Sumber : <https://images.app.goo.gl/qs3f5yhHdEtN4TWF7>

5.7 Konsep Utilitas

5.7.1 Sistem Jaringan Air Bersih

Jaringan air bersih yang digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli yaitu menggunakan air PDAM, karena jarak site tidak jauh dari pesisir pantai sehingga air dari tanah terasa asin sehingga membuat pengguna merasa tidak nyaman.

Adapun pada sistem jaringan air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Cara kerja sistem *downfeed* yaitu air PDAM ditampung terlebih dahulu didalam tangki bawah/*ground watertank*. Kemudian air dipompa ke tangki atas/*upper tank* yang biasanya diletakkan dilantai tertinggi bangunan. Selanjutnya air di distribusikan ke seluruh bangunan seperti keran, wastafel, toilet, *sprinkle* dan *hydrant*.



Gambar 5.17 Sistem *Downfeed*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/aTXWLwoeJGRYVqki6>

Pada penggunaan sistem *downfeed* terdapat kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Table 5.3 kelebihan dan kekurangan sistem *downfeed*

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Memanfaatkan gaya gravitasi untuk mendistribusikan air, sehingga mengurangi penggunaan pompa air	Membutuhkan biaya tinggi diawal, karena pemasangan tangki besar diatas gedung.

	secara terus menerus selama operasional.	
2	Tangki atas berfungsi sebagai tempat cadangan air, sehingga ketersediaan air bersih selalu ada setiap saat, dan cadangan air bisa digunakan dalam kondisi darurat, contohnya mati listrik atau kegagalan pompa.	Tangki air diatas gedung menambah beban struktur bangunan sehingga memerlukan perhitungan teknik tambahan.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

5.7.2 Sistem Jaringan Air Kotor

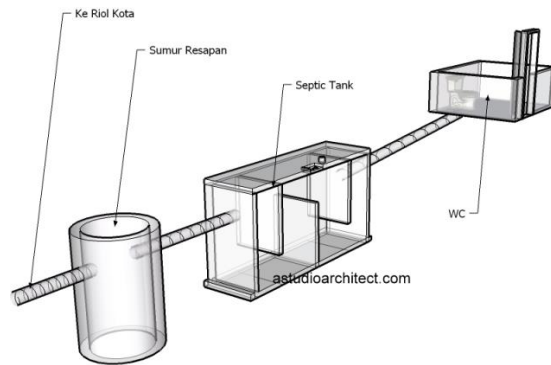
Pada penanganan limbah cair (air bekas), seperti air kotor dari dapur, kamar mandi, wastafel disalurkan ke bak kontrol terlebih dahulu kemudian disalurkan ke bak resapan sebelum disalurkan ke riol kota.



Gambar 5.18 Sistem Pengelolaan Limbah Air

Sumber : <https://images.app.goo.gl/hwc2PsBFcKt98MtL6>

Sedangkan pada penanganan limbah padat (air kotor), seperti kotoran yang berasal dari kloset dari setiap lantai akan disalurkan melalui pipa vertikal menuju lantai dasar, kemudian disalurkan menuju *septitank*, selanjutnya disalurkan ke dalam bak resapan.



Gambar 5.19 Sistem Pengelolaan Limbah Air

Sumber : <https://images.app.goo.gl/sV6wYVBmsiVf7acy8>

Untuk penanganan air hujan, menggunakan talang air dengan bentuk sesuai bentuk atap, kemudian melalui pipa air disalurkan ke *underground watertank*. Air hujan juga bisa digunakan kembali untuk menyiram tanaman.

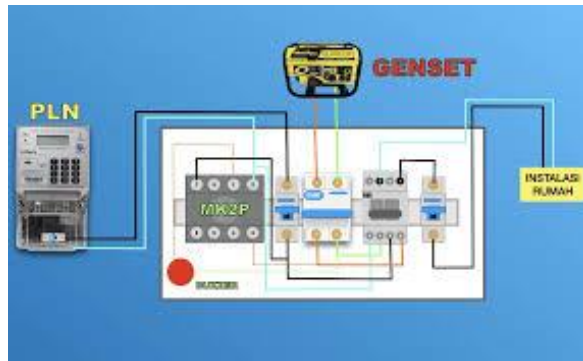


Gambar 5.20 Sistem Pengelolaan Air Hujan

Sumber : <https://images.app.goo.gl/XcWlXiyHvVpJLZ5D8>

5.7.3 Sistem Instalasi Listrik

Penggunaan jaringan listrik pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli berasal dari jaringan listrik PLN. Jaringan listrik dari PLN akan dialirkan menuju panel, panel merupakan pengatur listrik dalam sebuah ruangan, dan sebelum mencapai panel terdapat trafo yang berfungsi untuk penurun tegangan dari PLN. Trafo akan menyesuaikan kebutuhan listrik yang akan di distribusikan. Dan disediakan juga genset (*Generator Set*) sebagai antisipasi untuk mendapat energi cadangan jika sewaktu-waktu jaringan listrik dari PLN padam.



Gambar 5.21 Sistem Instalasi Listrik

Sumber : <https://images.app.goo.gl/7afBVoKMfm1i747g9>

5.7.4 Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran yang digunakan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli memiliki beberapa tahapan untuk mendeteksi jika terjadi kebakaran, yaitu:

1. Pemasangan *smoke detector* dan *heat detector* sebagai tahap pendeteksi jika terjadi kebakaran pada bangunan



Gambar 5.22 *Smoke Detector*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/Qtq2bdZ7usRxswpUA>



Gambar 5.23 *Heat Detector*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/DoG794ZBcyEDtUJz7>

2. Pemasangan alat pemadam kebakaran seperti *spinkler* dan *hydrant*, sistem *spinkler* bekerja secara otomatis dengan menyemprotkan air ketika suhu disuatu ruangan mencapai batas yang ditentukan, sedangkan *hydrant* adalah sistem pemadam manual yang mediakan air bertekanan tinggi untuk memadamkan api melalui selang atau alat lainnya.



Gambar 5.24 *Spinkler*

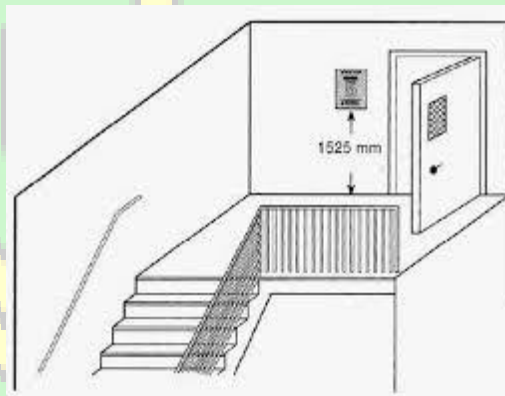
Sumber : <https://images.app.goo.gl/guEWWFKLBkaae3BK6>



Gambar 5.25 Hydrant

Sumber : <https://images.app.goo.gl/JE8Sb6RCtz5fHmgX6>

3. Membuat tangga darurat dengan lokasi tangga darurat harus mudah dijangkau dari seluruh bagian bangunan. Ukuran lebar tangga minimal 1,2 dan lebar pintu 90 cm, menggunakan material yang tahan api dan kuat minimal 2 jam.



Gambar 5.26 Tangga Darurat

Sumber : <https://images.app.goo.gl/LjyiaHF8Yj1TUqoD7>

5.7.5 Sistem Keamanan

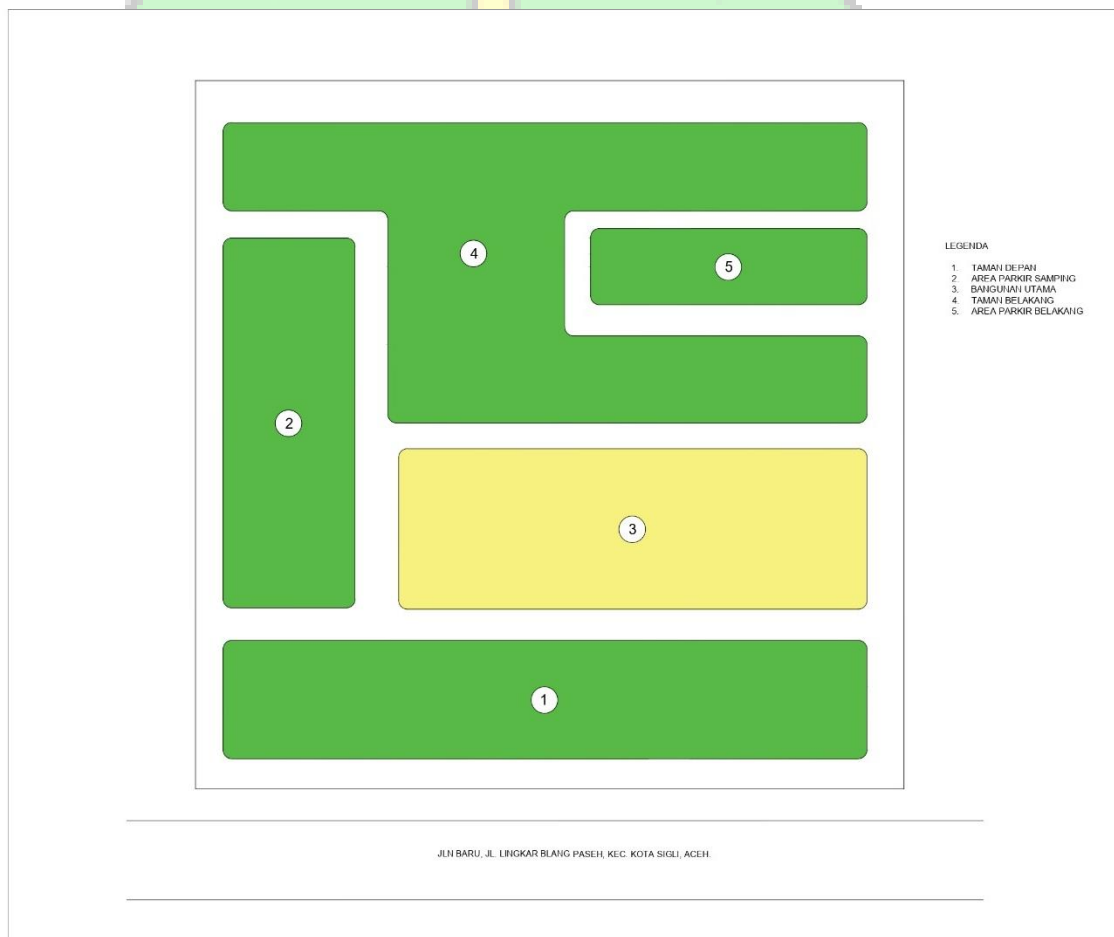
Sistem keamanan pada perancangan *Youth Center* Kota Sigli menggunakan CCTV yang diletakkan disemua area *Youth Center*. Kamera CCTV tersebar diseluruh area dalam bangunan dan luar bangunan.



Gambar 5.27 kamera CCTV

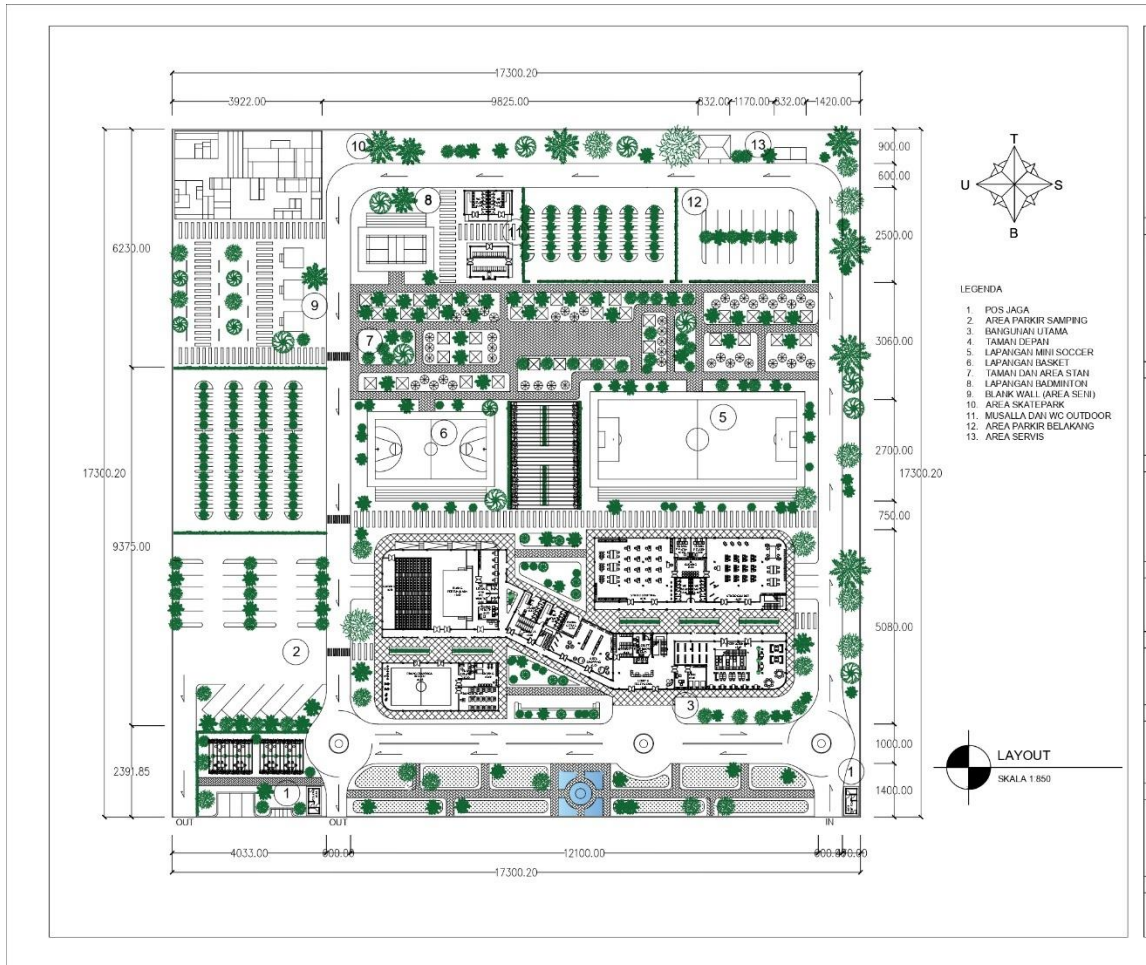
Sumber : <https://images.app.goo.gl/rnysKJfSGkXUWMke9>

5.8 Block Plan



Gambar 5.28 Block Plan

5.9 Layout Plan



Gambar 5.29 Layout Plan



BAB VI
HASIL RANCANGAN

6.1 3D Render

6.1.1 Perspektif Eksterior



Gambar 6.1 Perspektif Eksterior



Gambar 6.2 Perspektif Depan



Gambar 6.3 Perspektif Samping Kanan



Gambar 6.4 Perspektif Belakang

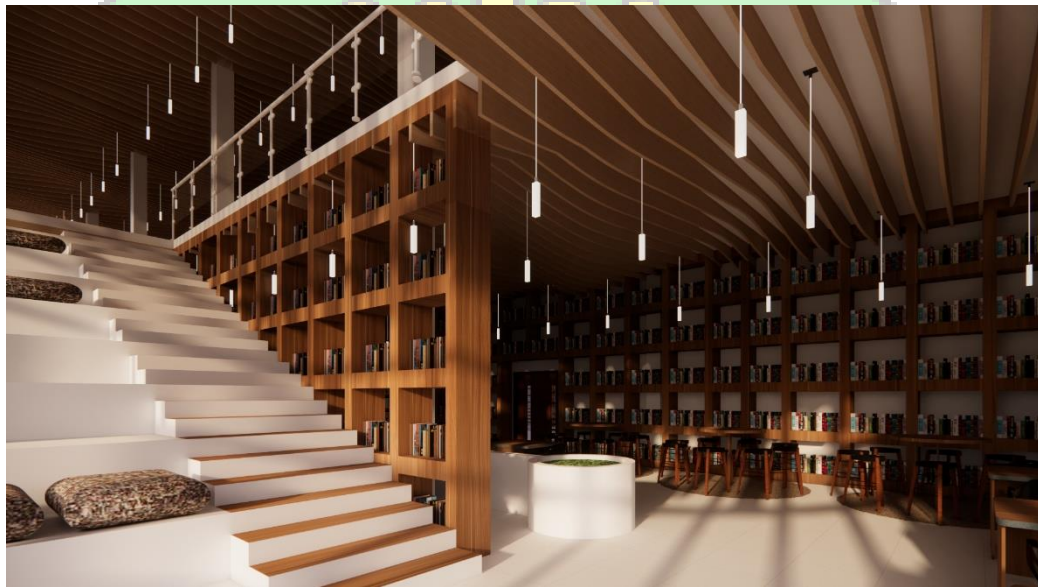


Gambar 6.5 Perspektif Samping Kiri

6.1.2 Perspektif Interior



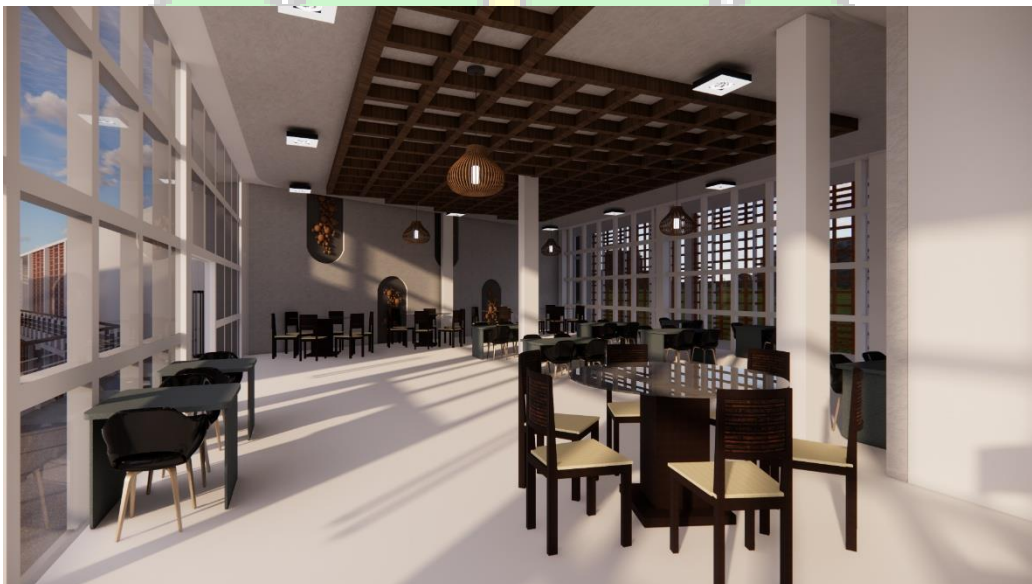
Gambar 6.6 Perspektif Interior Lobby



Gambar 6.7 Perspektif Interior Perpustakaan



Gambar 6.8 Perspektif Interior Studio Gambar



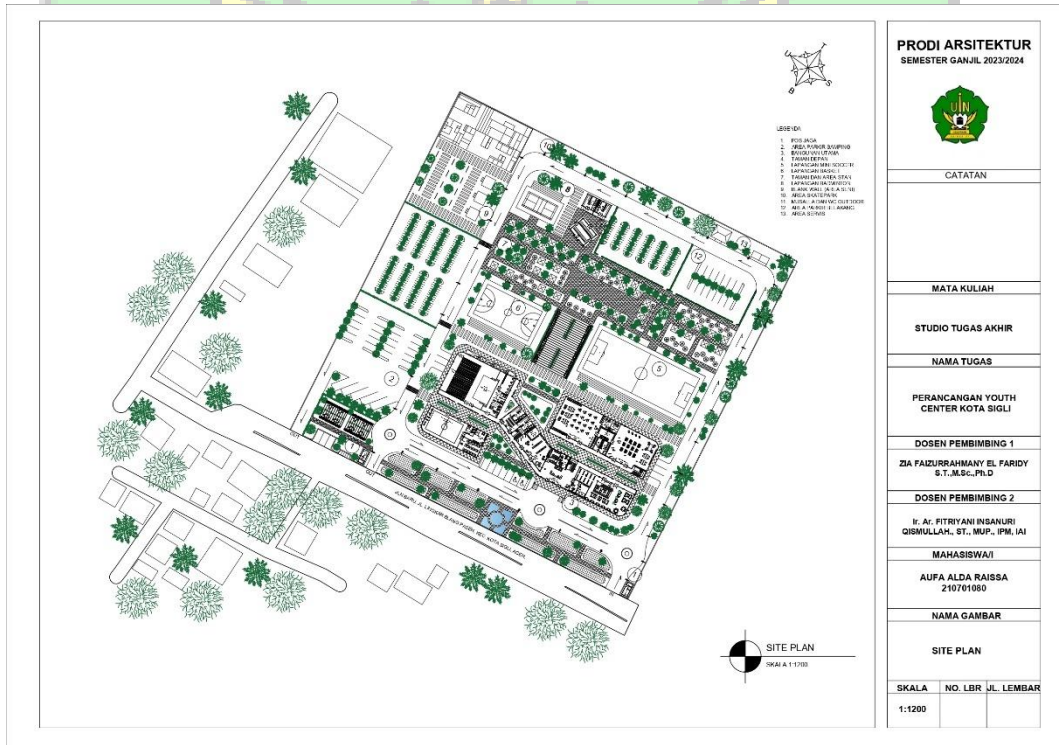
Gambar 6.9 Perspektif Interior Cafeteria



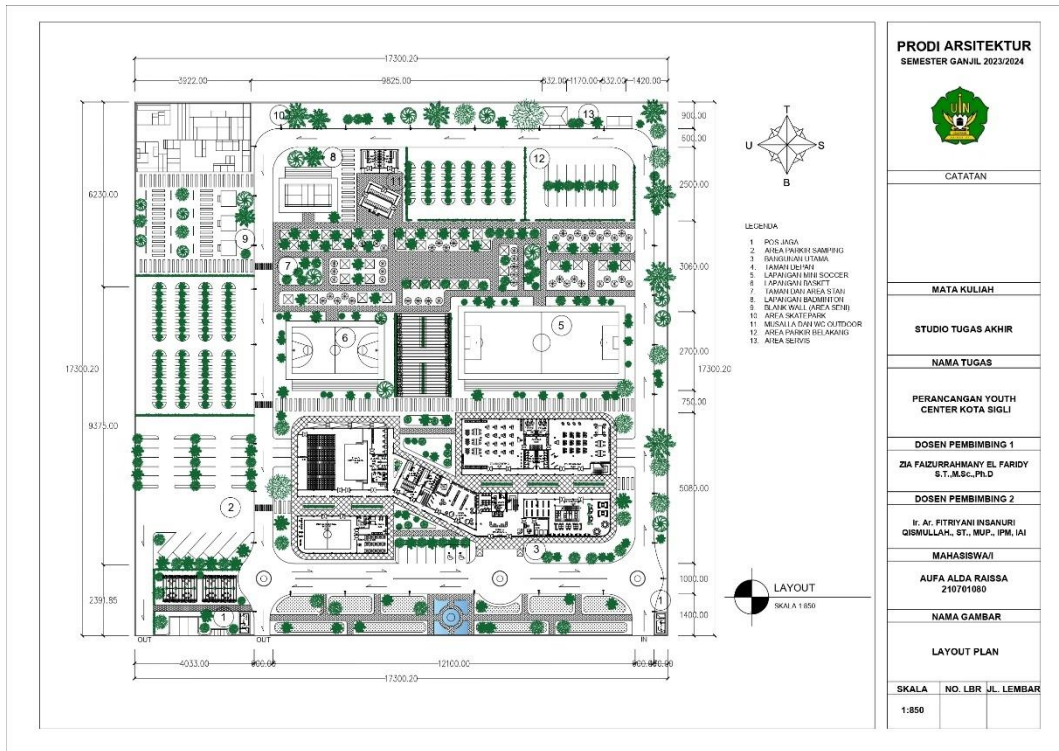
Gambar 6.10 Perspektif Ruang Pertunjukan

6.2 Gambar Arsitektur

6.2.1 Site Plan dan Layout

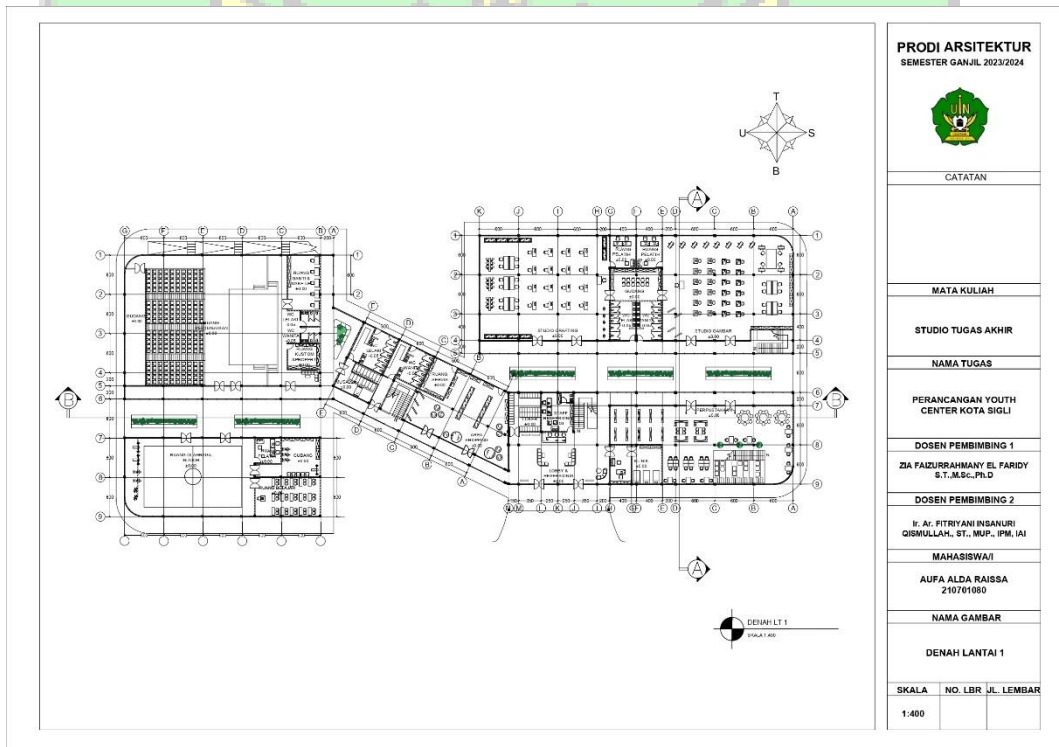


Gambar 6.11 Site Plan

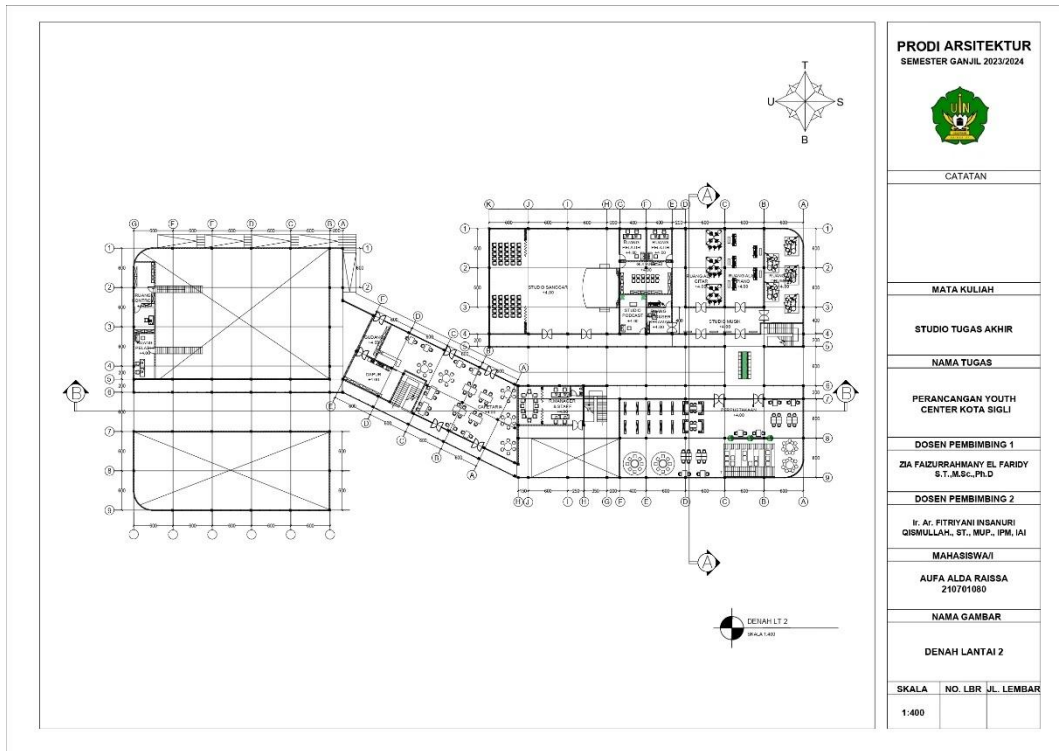


Gambar 6.12 Layout

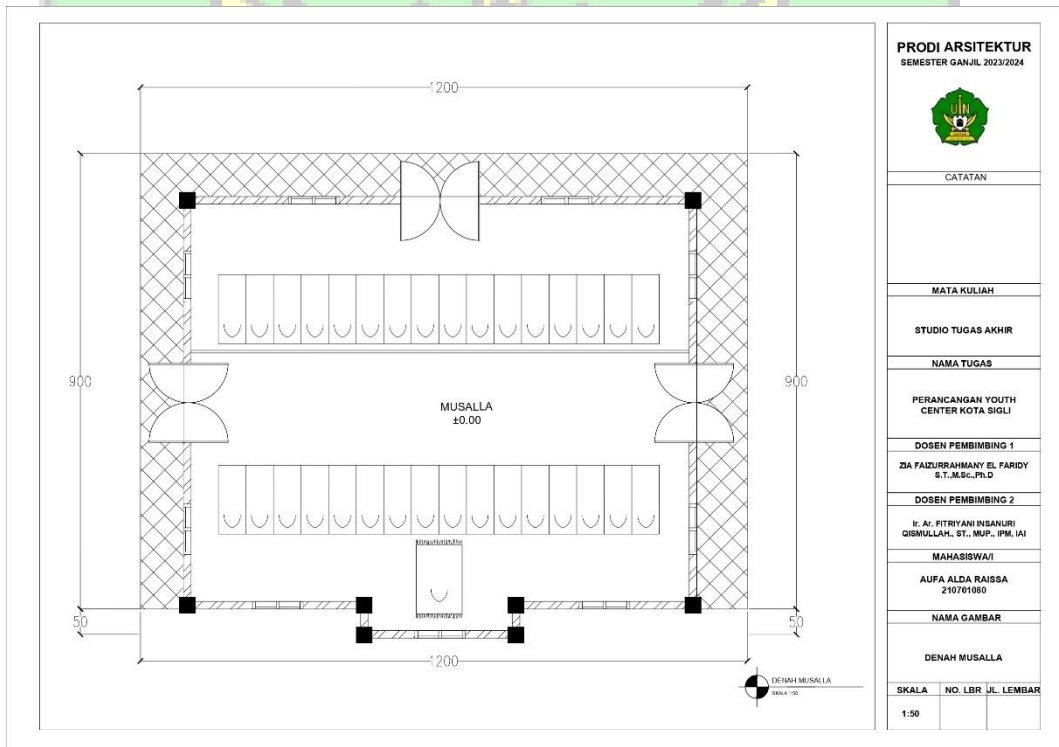
6.2.2 Denah



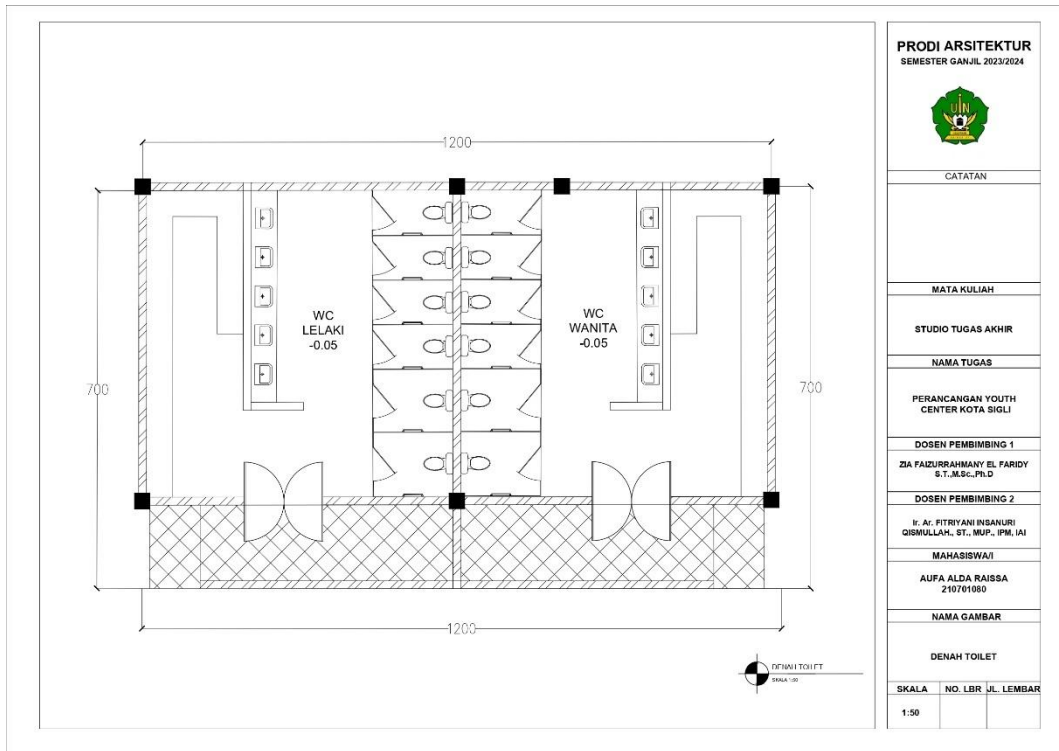
Gambar 6.13 Denah Lantai 1



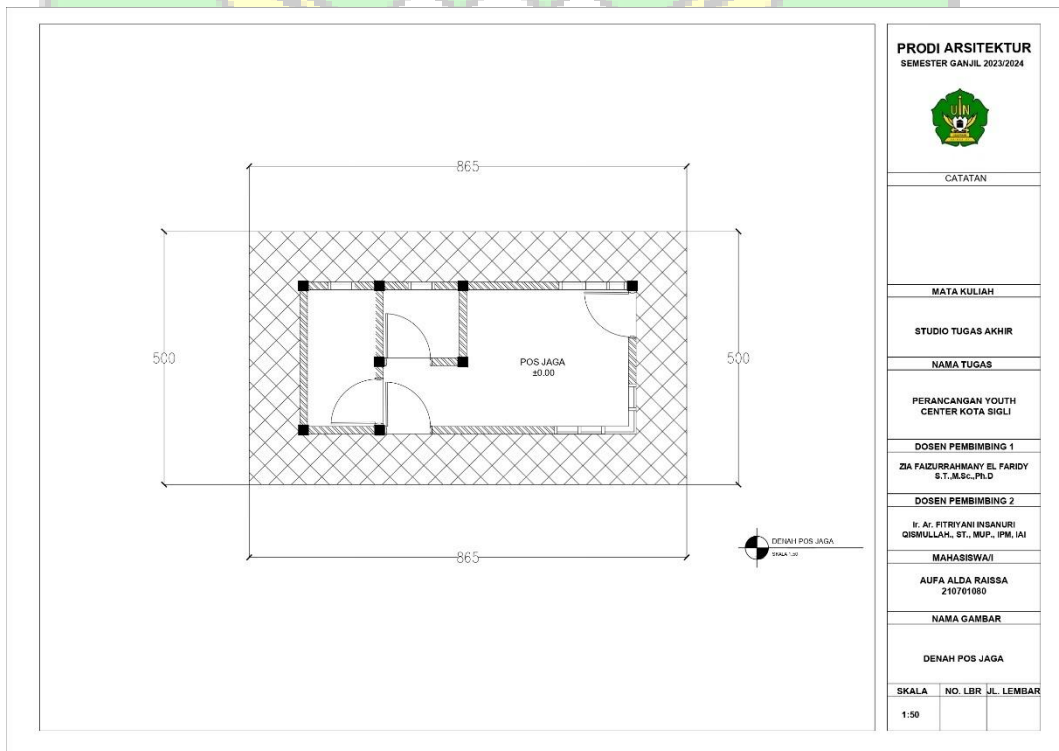
Gambar 6.14 Denah Lantai 2



Gambar 6.15 Denah Musalla

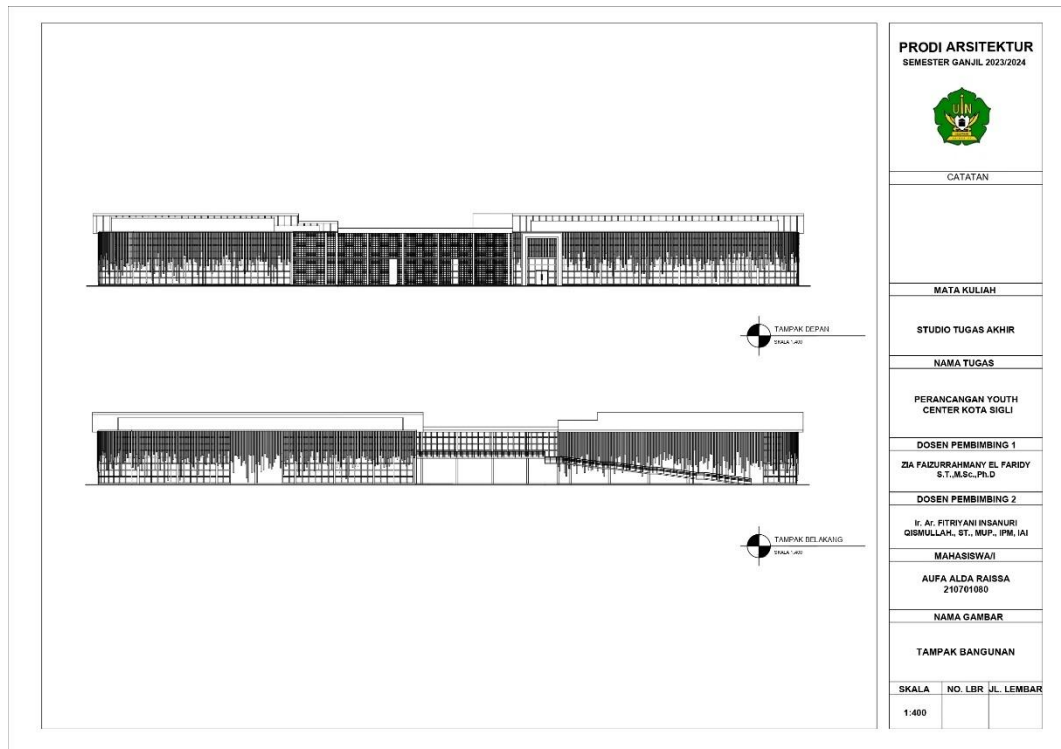


Gambar 6.16 Denah Toilet

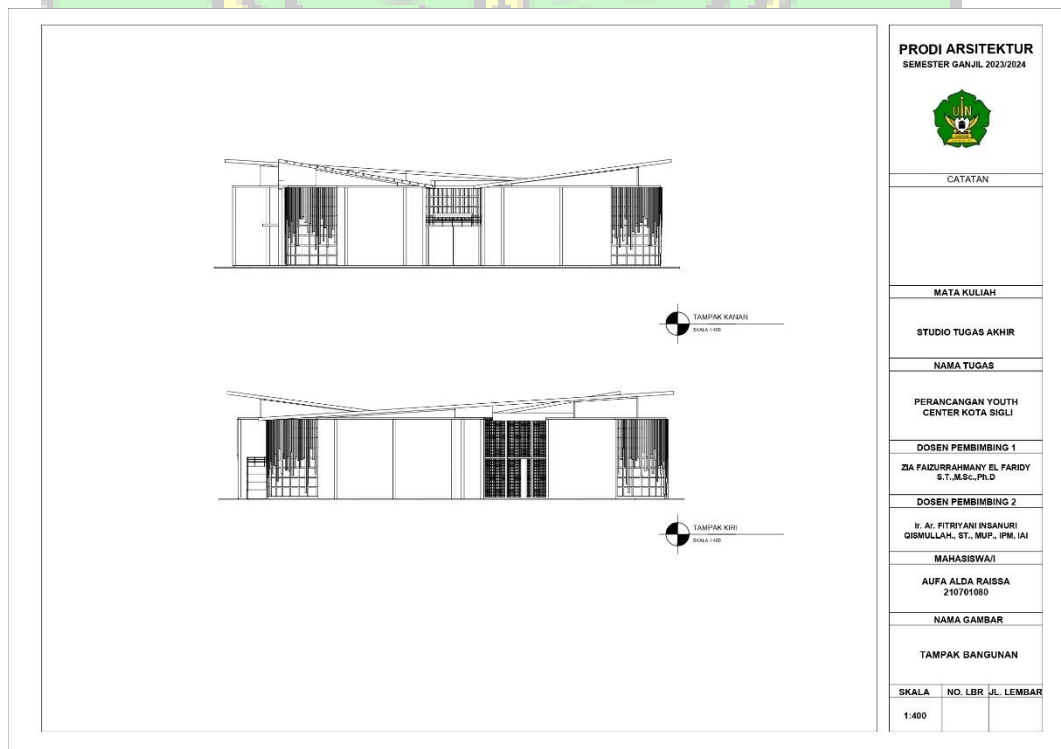


Gambar 6.17 Denah Pos Jaga

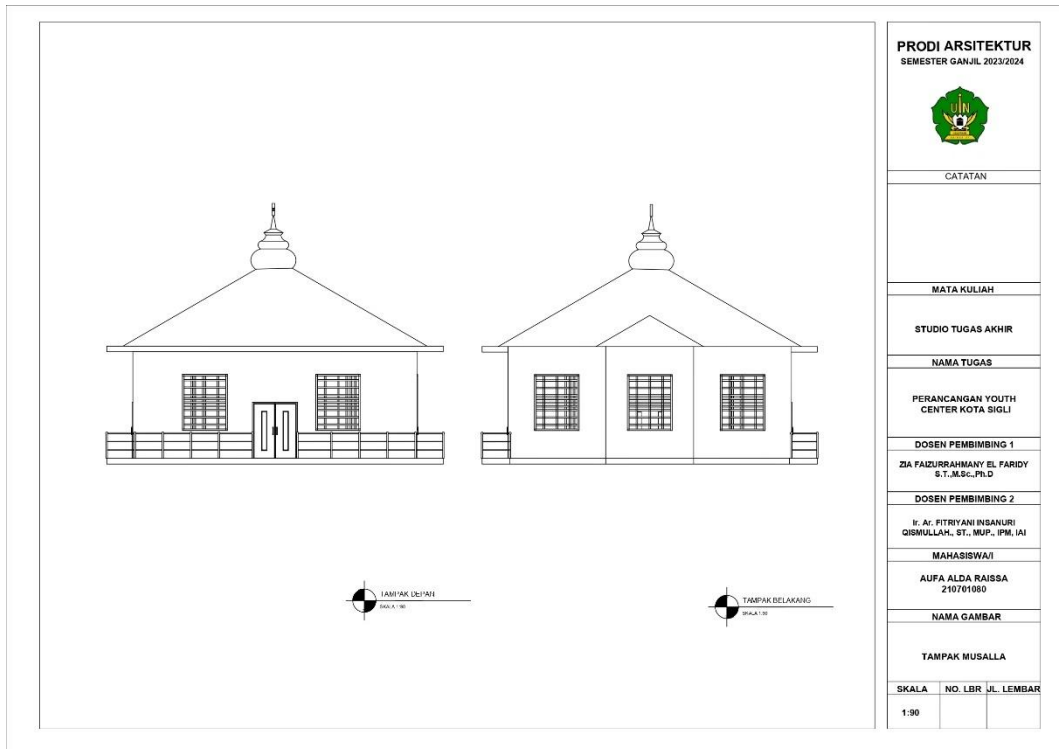
6.2.3 Tampak



Gambar 6.18 Tampak Bangunan Depan Belakang



Gambar 6.19 Tampak Bangunan Samping Kanan Kiri



PRODI ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL 2023/2024

CATATAN

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA TUGAS

PERANCANGAN YOUTH CENTER KOTA SIGLI

DOSEN PEMBIMBING 1
ZIA FAZURRAHMANY EL FARIDY
S.T.,M.Sc.,Ph.D

DOSEN PEMBIMBING 2
Ii. Ai: FITRIYANI INSANURI
QISMULLAH, ST., MUP., IPM, IAI

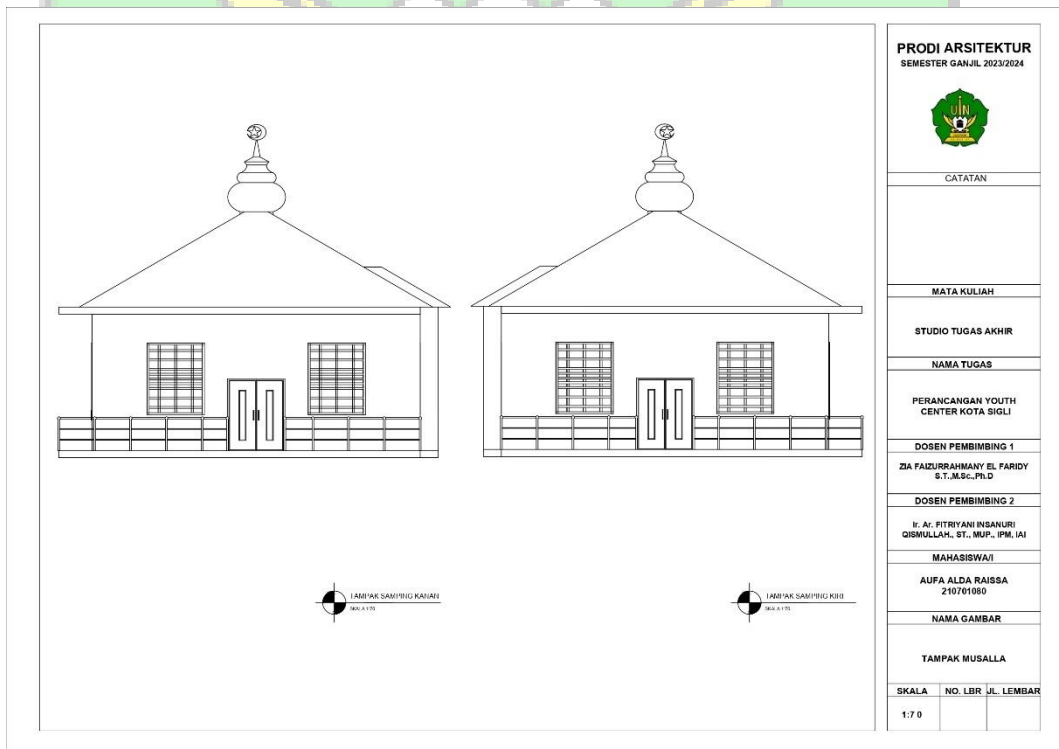
MAHASISWA/I
AUFALDA RAISSA
210701080

NAMA GAMBAR

TAMPAK MUSALLA

SKALA	NO. LBR	JL. LEMBAR
1:90		

Gambar 6.20 Tampak Musalla Depan Belakang



PRODI ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL 2023/2024

CATATAN

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA TUGAS

PERANCANGAN YOUTH CENTER KOTA SIGLI

DOSEN PEMBIMBING 1
ZIA FAZURRAHMANY EL FARIDY
S.T.,M.Sc.,Ph.D

DOSEN PEMBIMBING 2
Ii. Ai: FITRIYANI INSANURI
QISMULLAH, ST., MUP., IPM, IAI

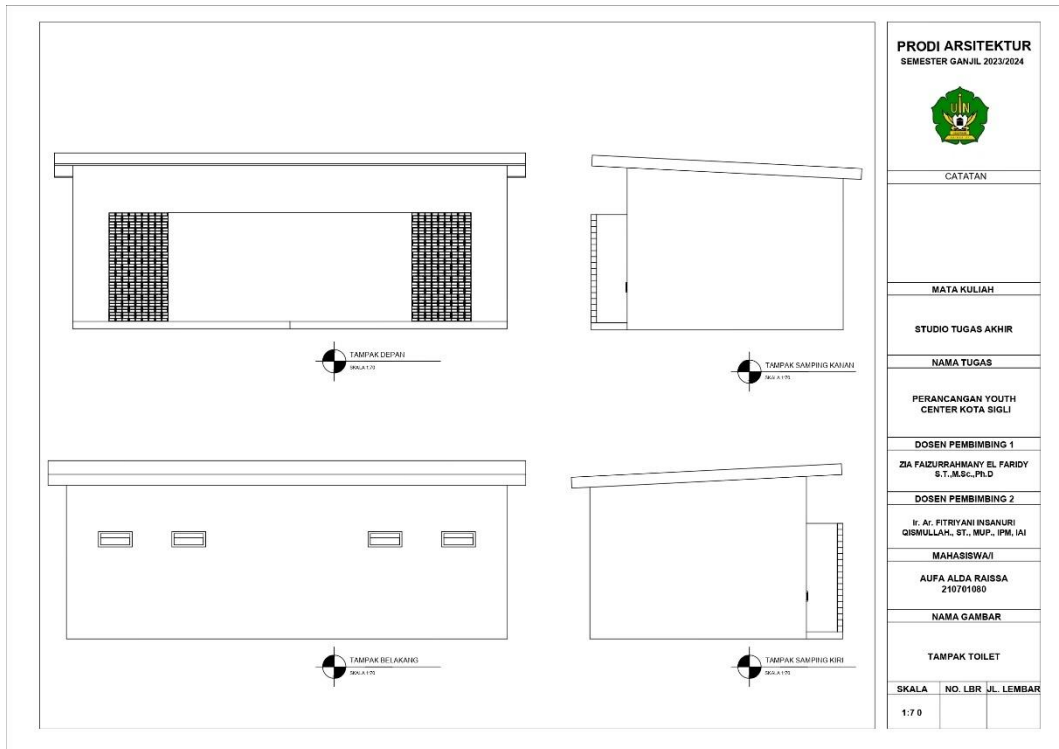
MAHASISWA/I
AUFALDA RAISSA
210701080

NAMA GAMBAR

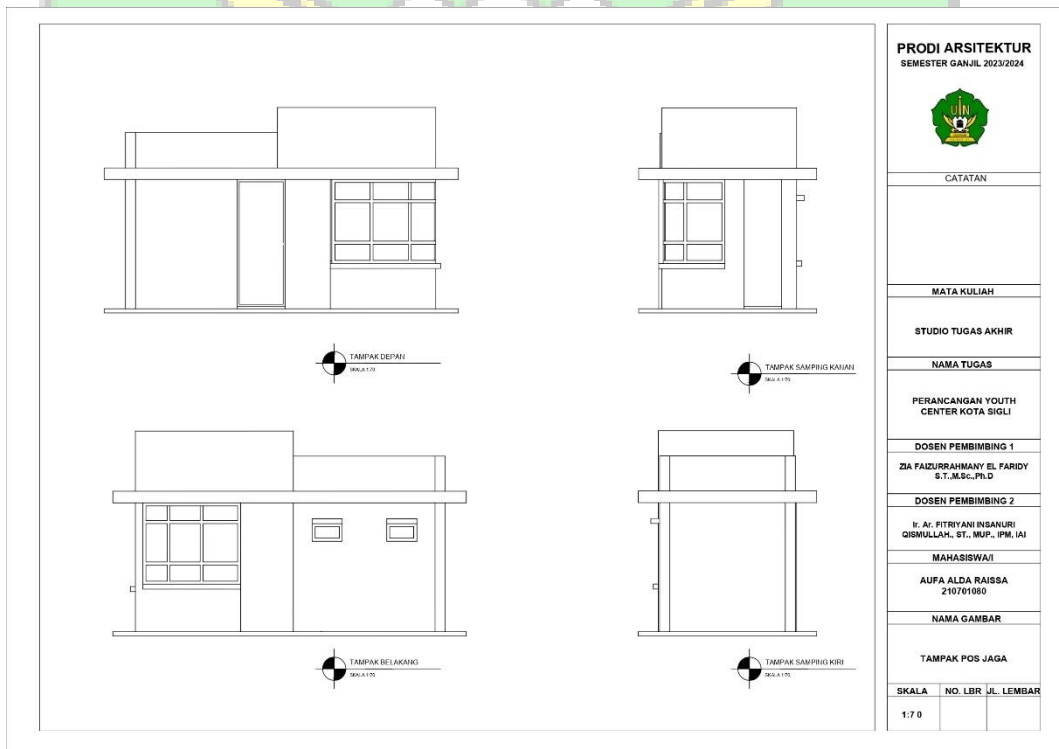
TAMPAK MUSALLA

SKALA	NO. LBR	JL. LEMBAR
1:70		

Gambar 6.21 Tampak Musalla Samping Kanan Kiri

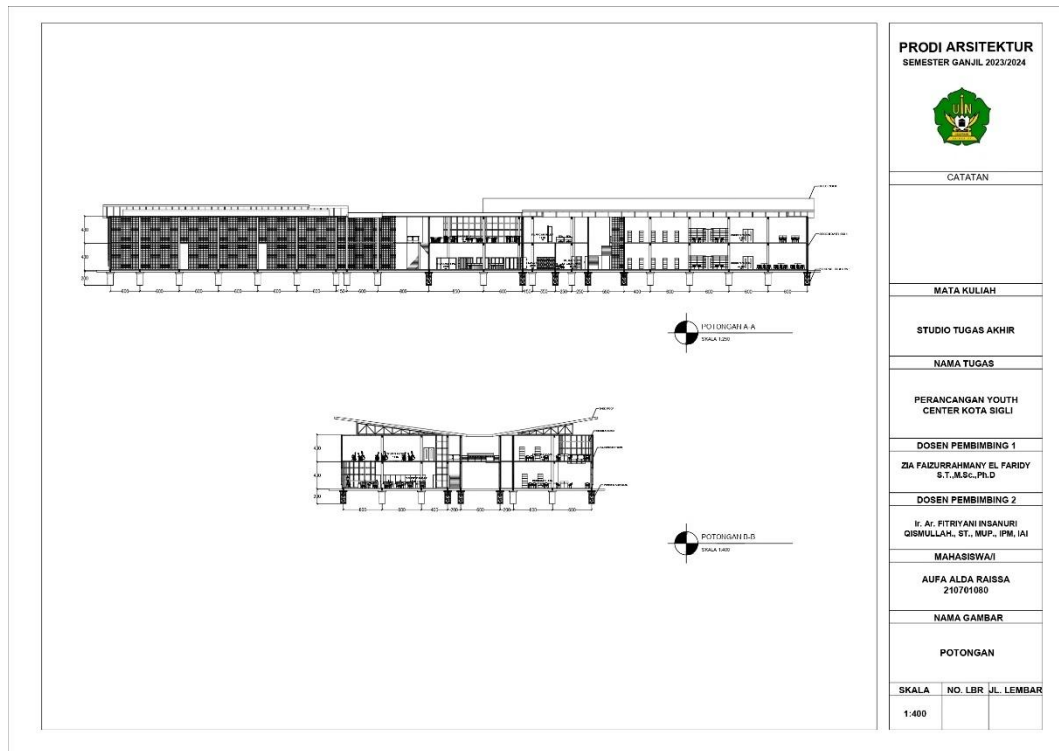


Gambar 6.22 Tampak Toilet

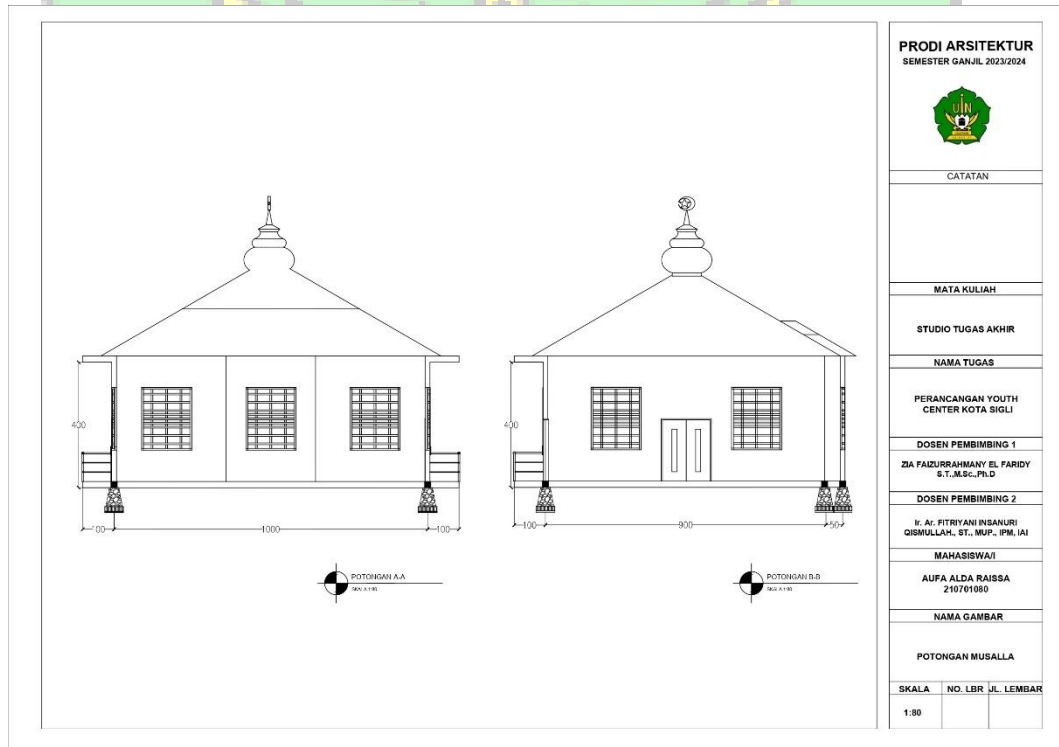


Gambar 6.23 Tampak Pos Jaga

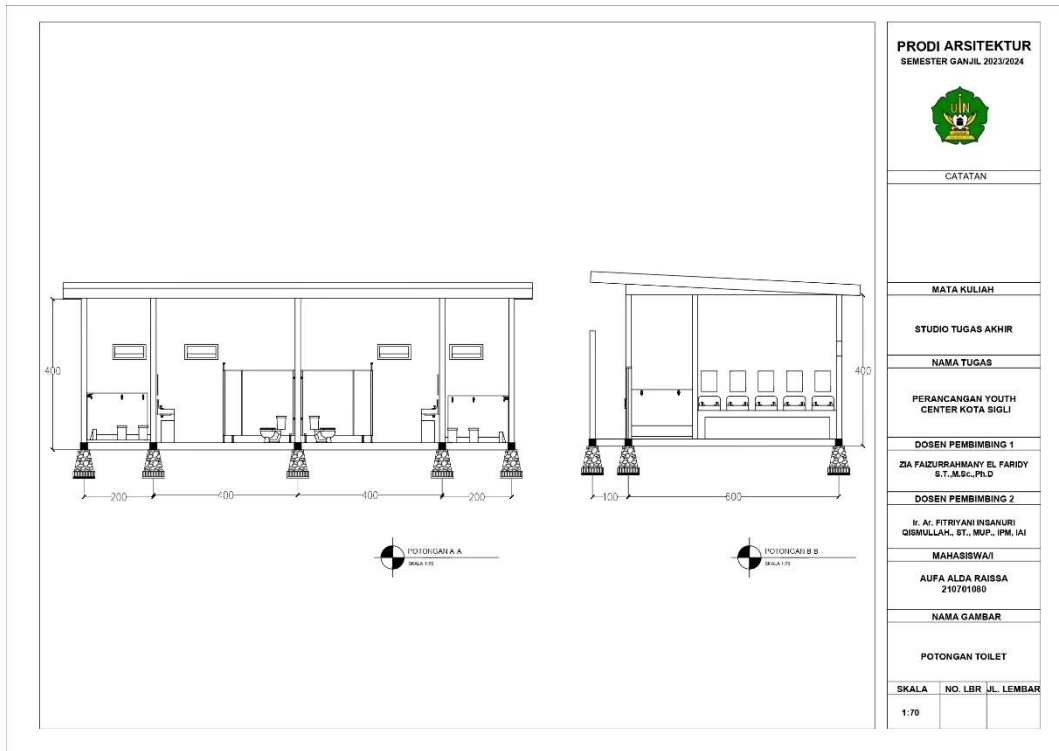
6.2.4 Potongan Bangunan



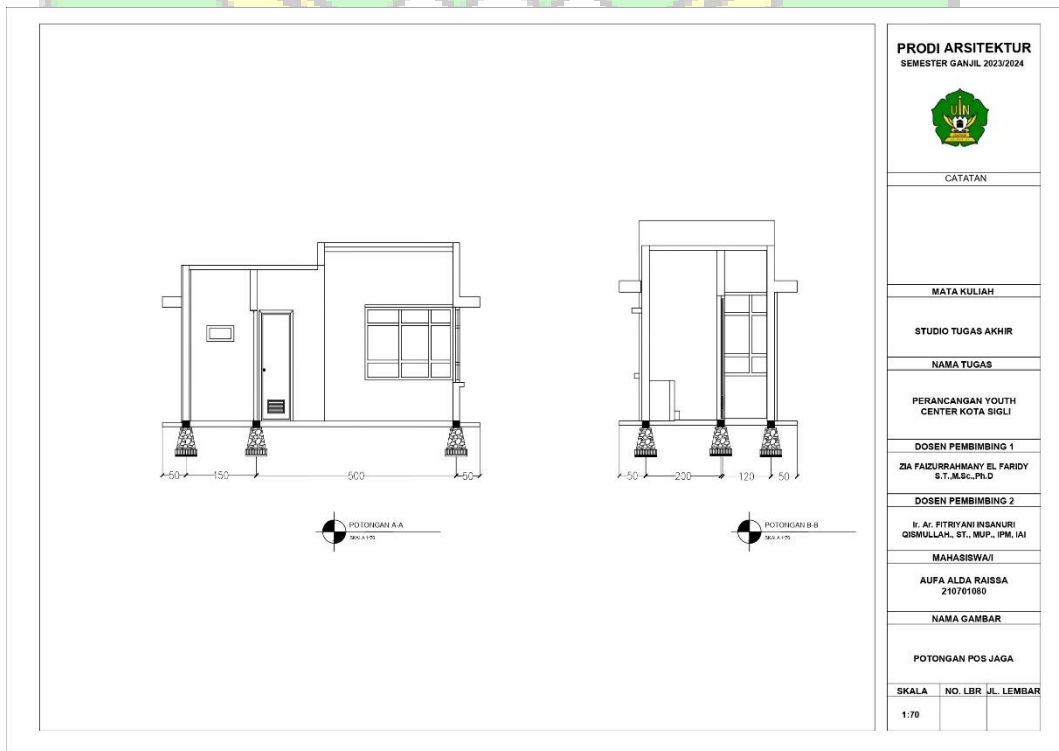
Gambar 6.24 Potongan Bangunan



Gambar 6.25 Potongan Musalla



Gambar 6.26 Potongan Toilet



Gambar 6.27 Potongan Pos Jaga

6.2.5 Potongan Kawasan

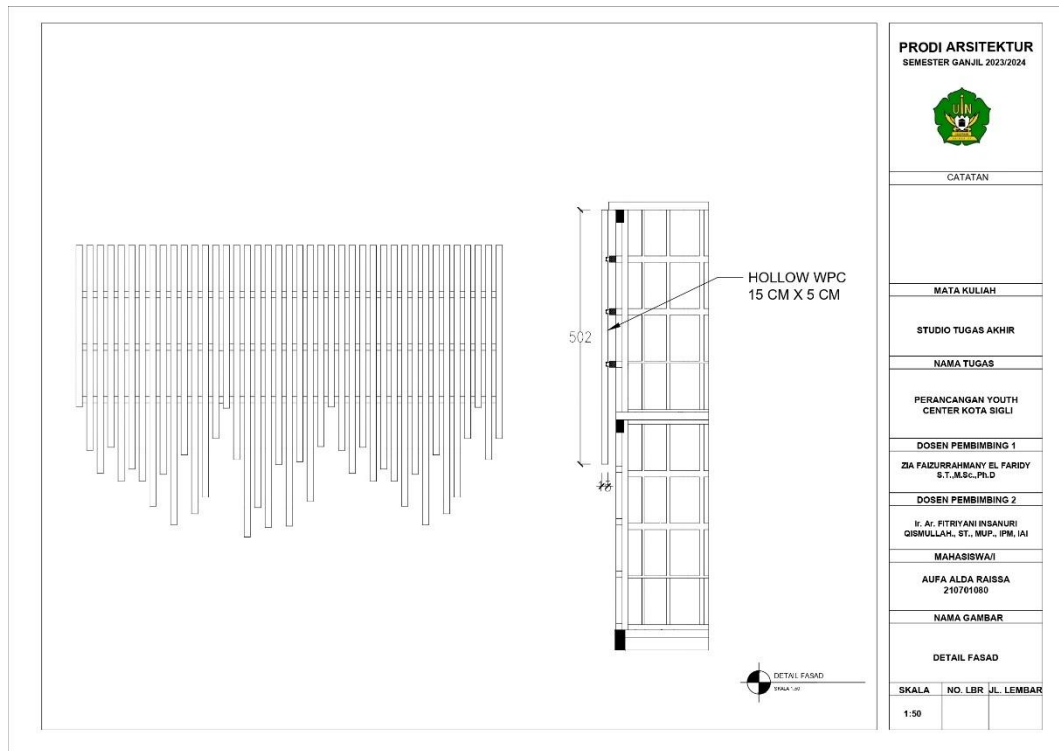


Gambar 6.28 Potongan Kawasan A-A

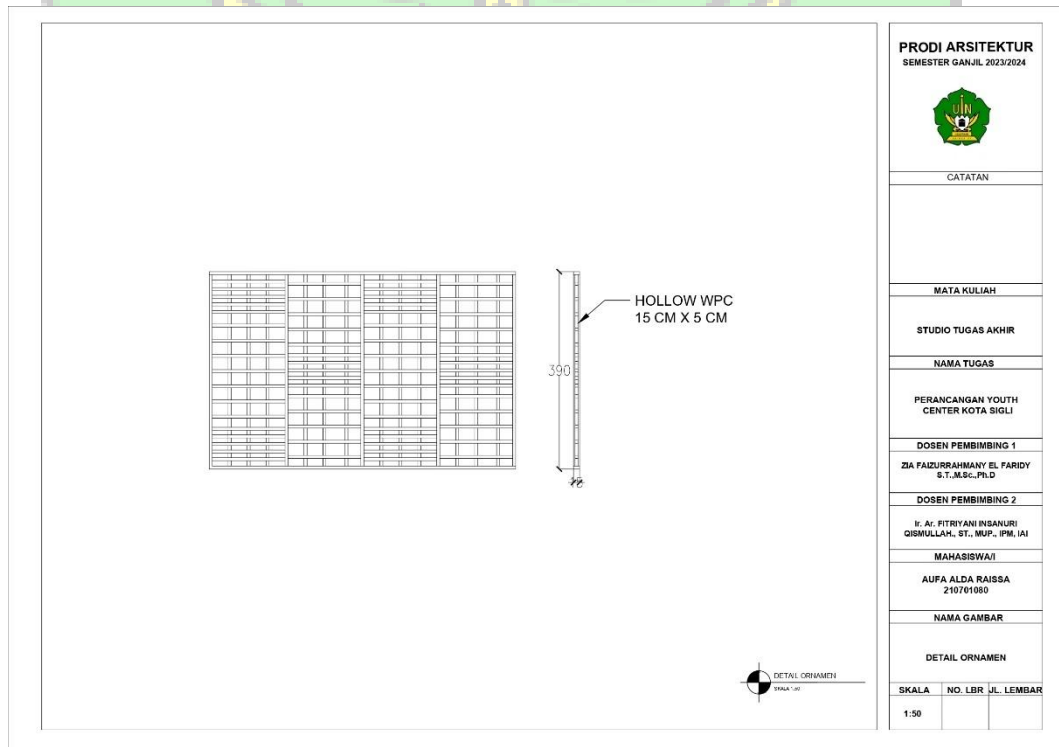


Gambar 6.29 Potongan Kawasan B-B

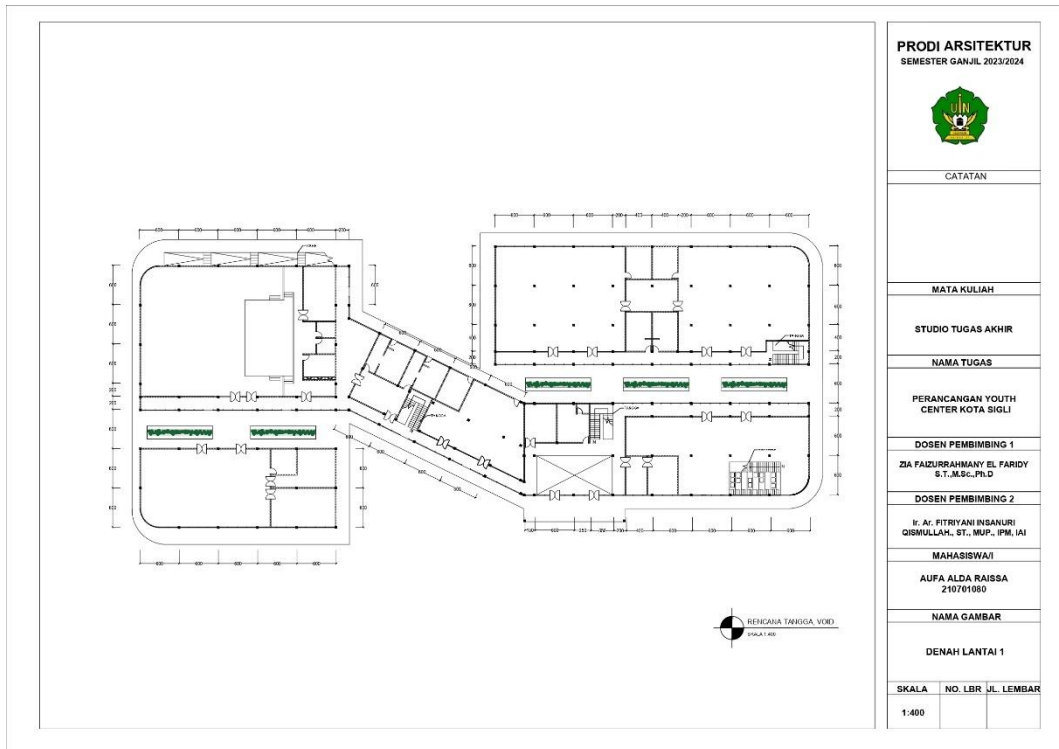
6.2.6 Detail



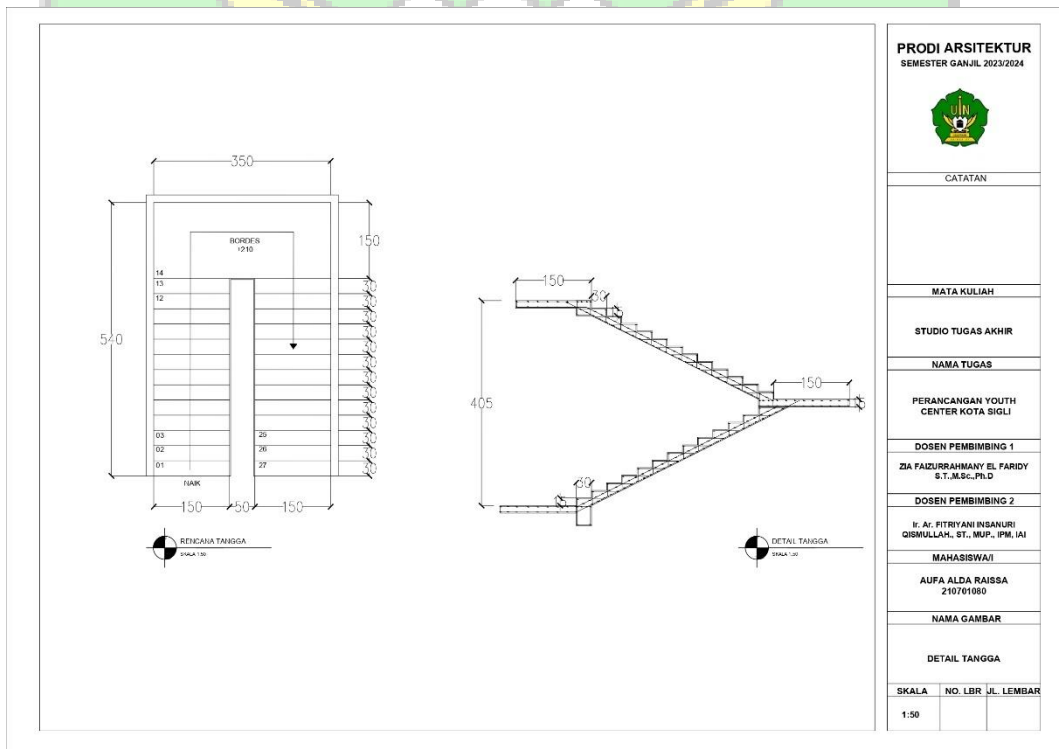
Gambar 6.30 Detail Fasad



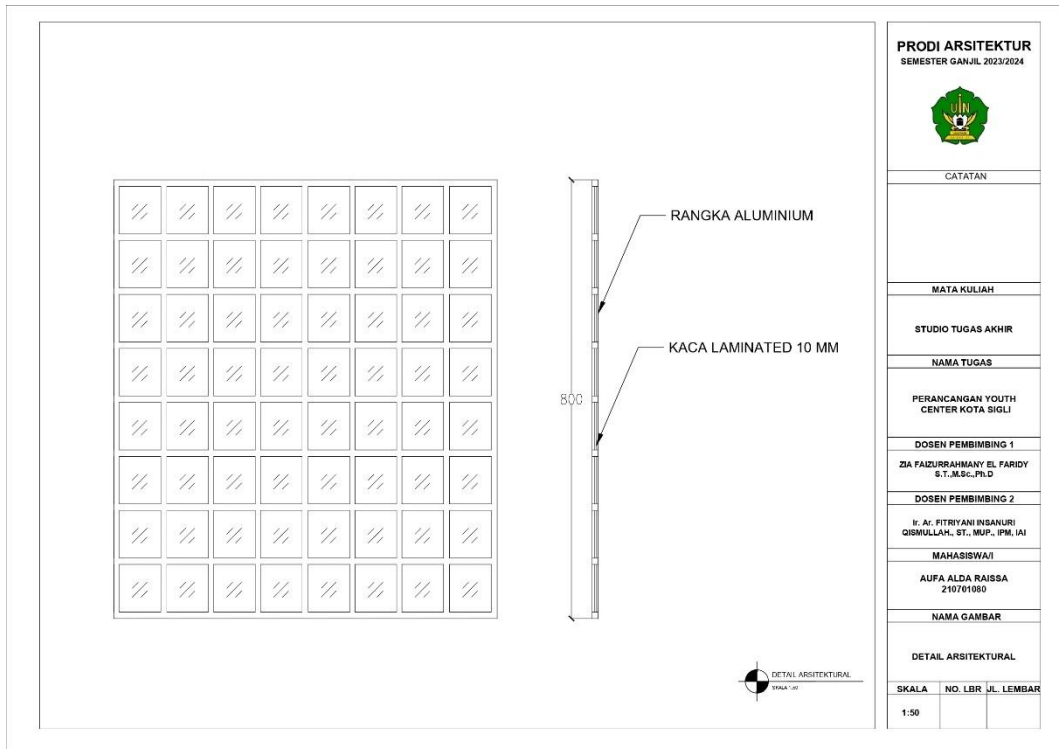
Gambar 6.31 Detail Ornamen



Gambar 6.32 Rencana Tangga Void



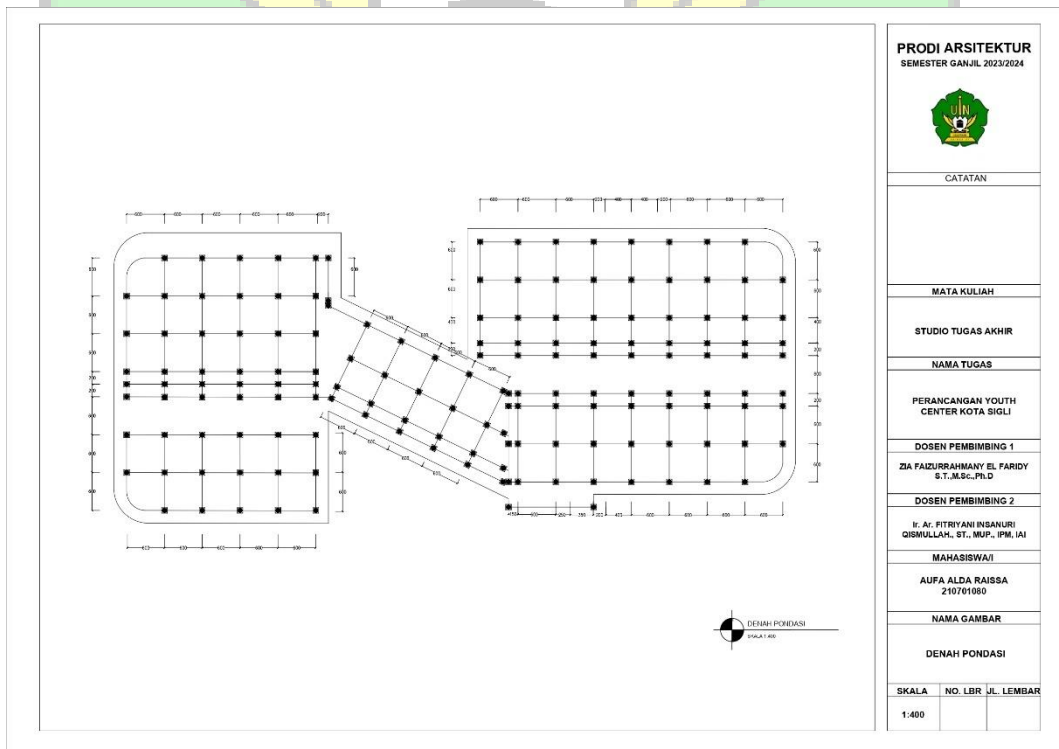
Gambar 6.33 Detail Tangga



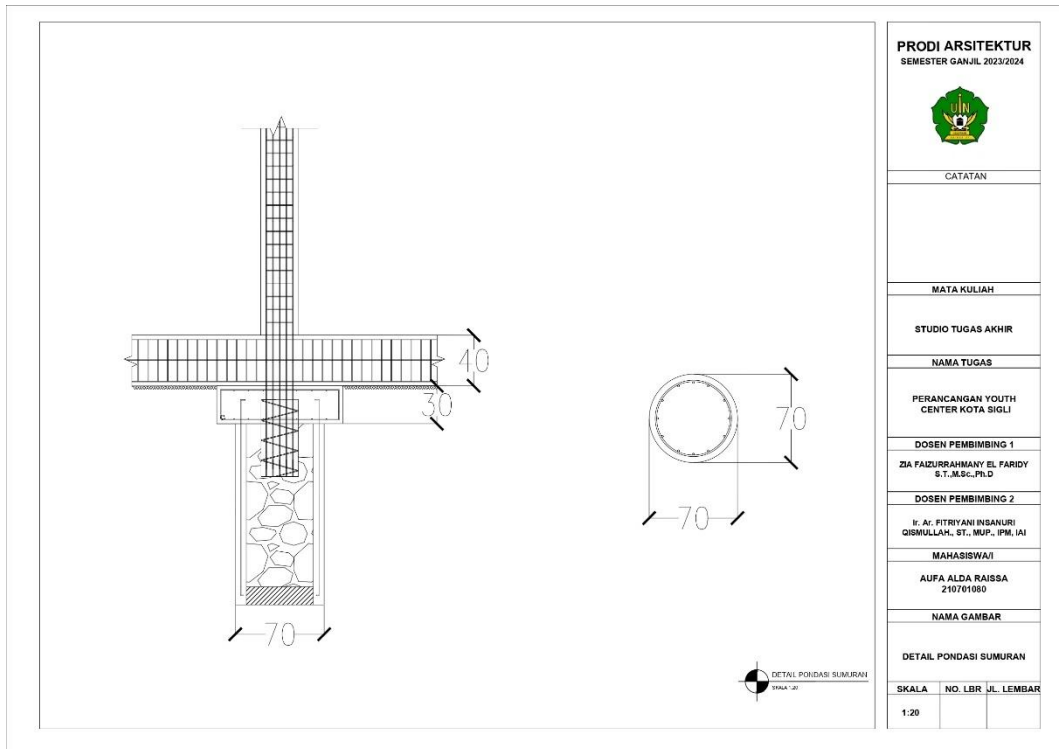
Gambar 6.34 Detail Arsitektural

6.3 Gambar Struktural

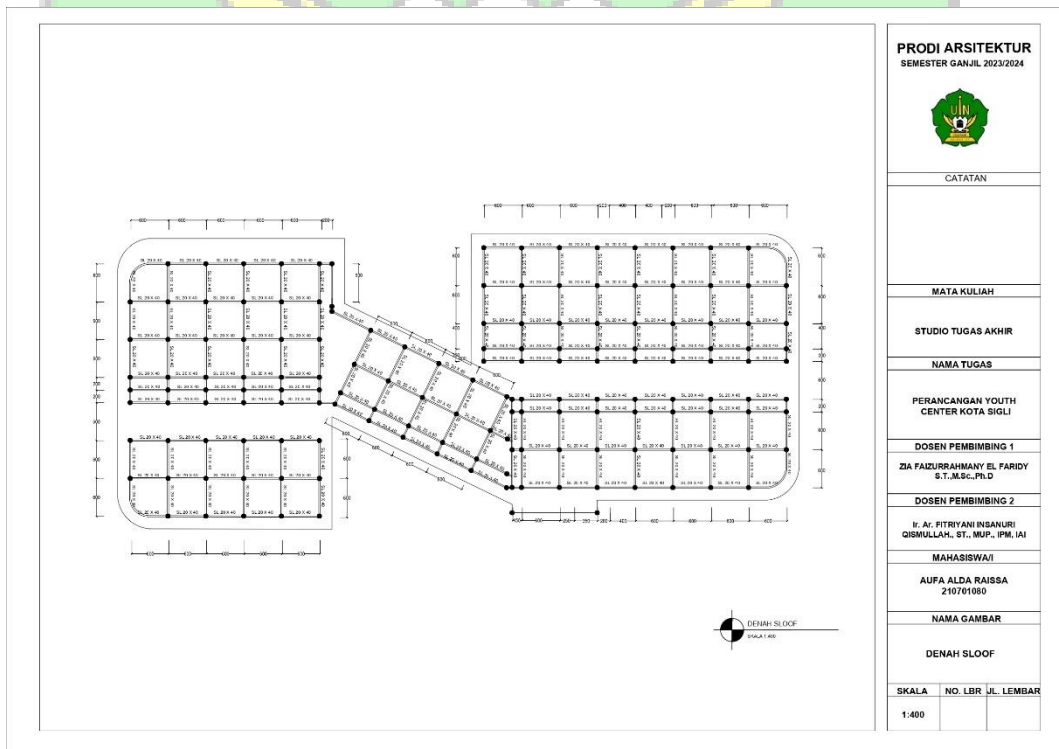
6.3.1 Denah Struktural



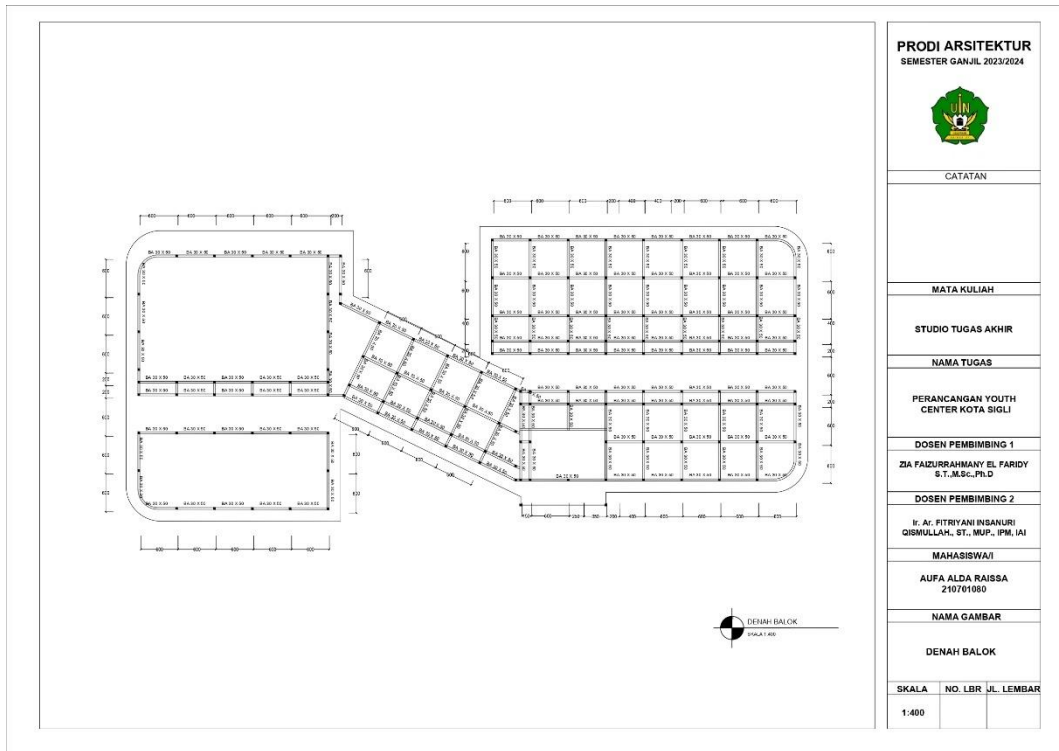
Gambar 6.35 Denah Pondasi



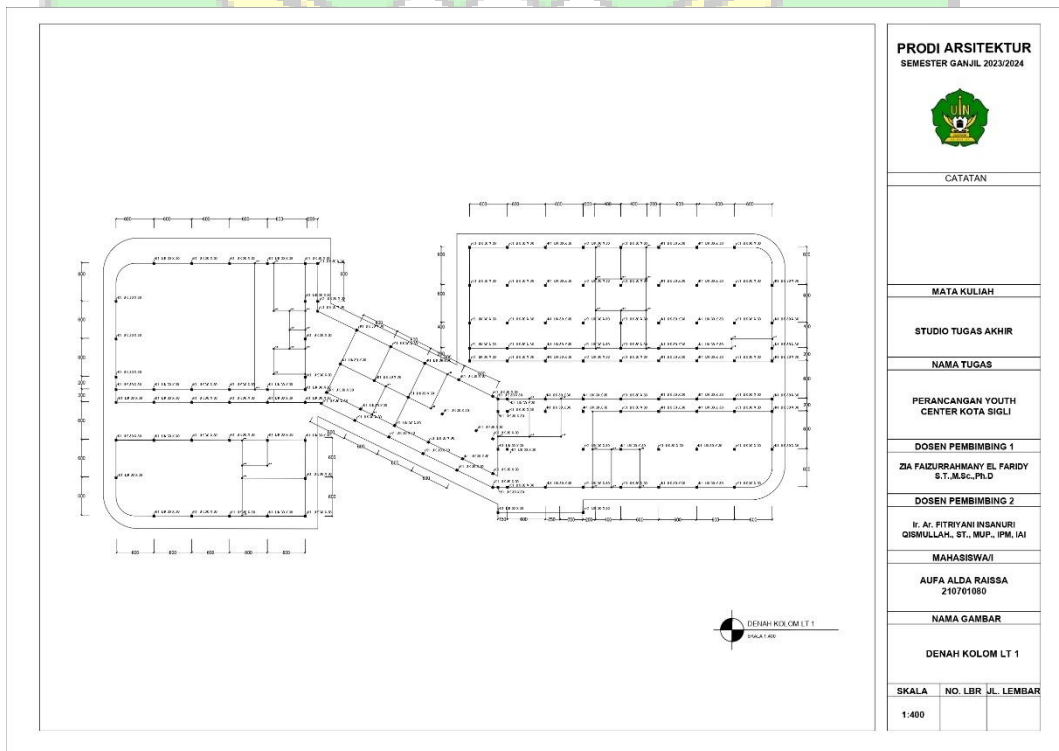
Gambar 6.36 Detail Pondasi



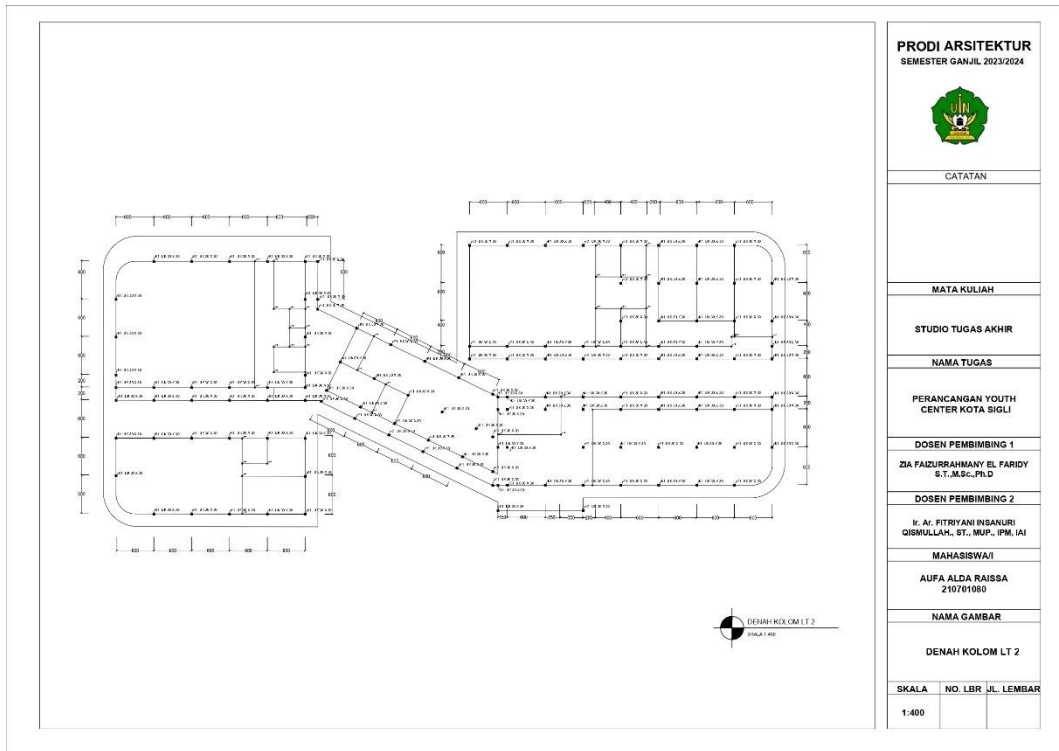
Gambar 6.37 Denah Sloof



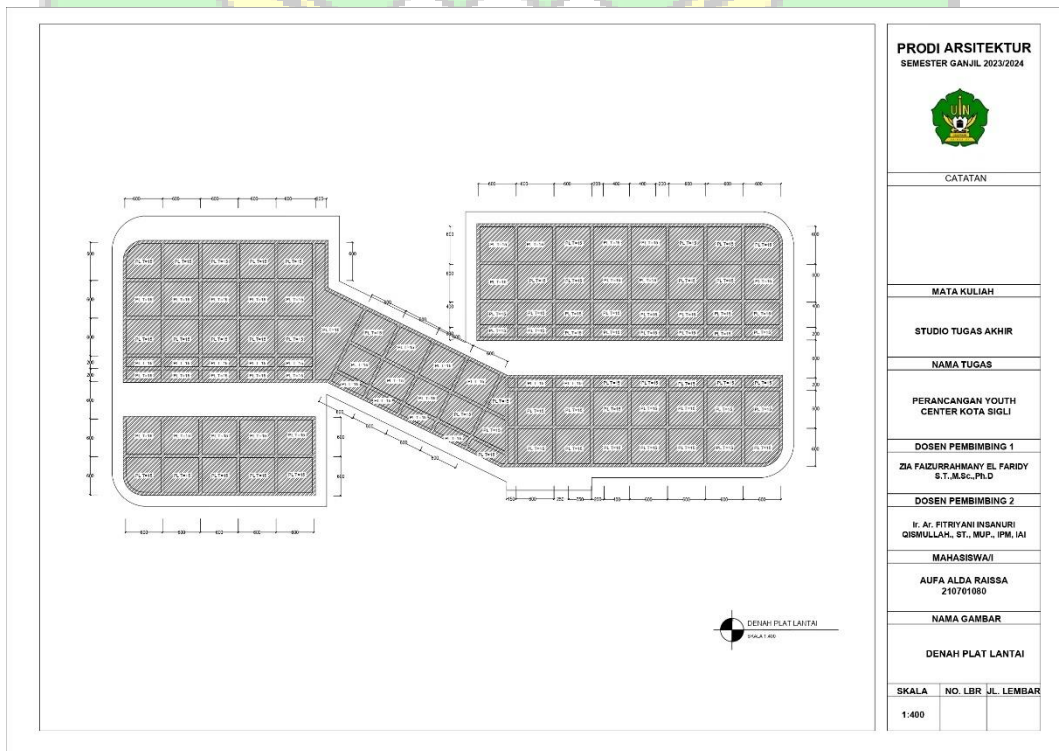
Gambar 6.38 Denah Balok



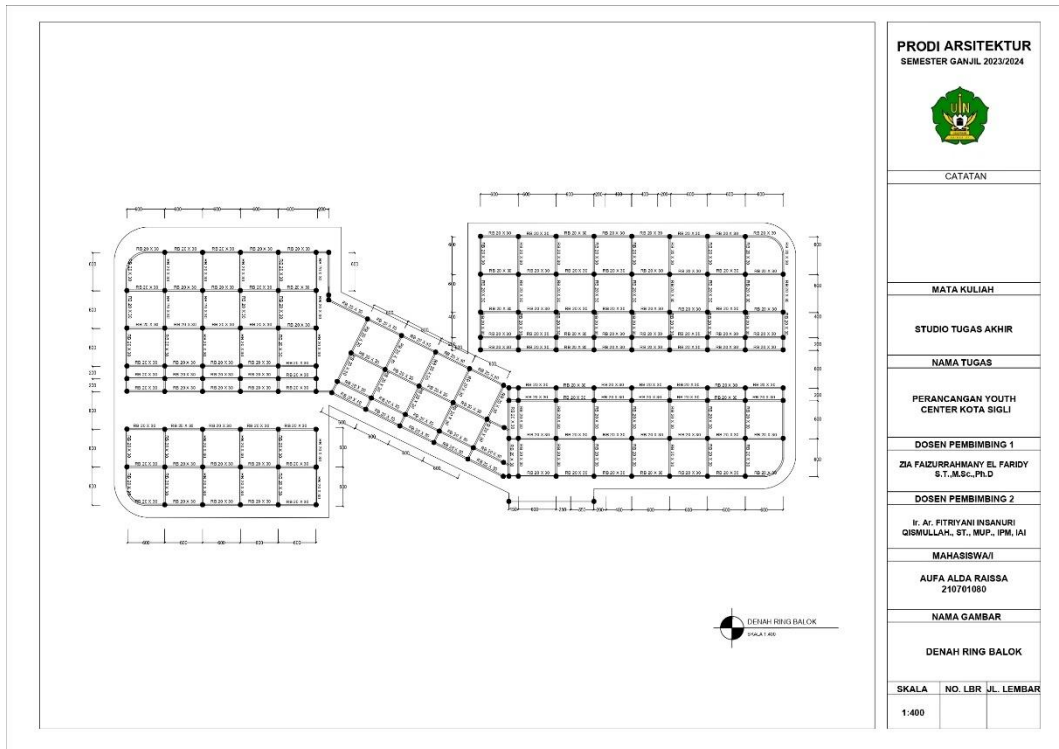
Gambar 6.39 Denah Kolom 1



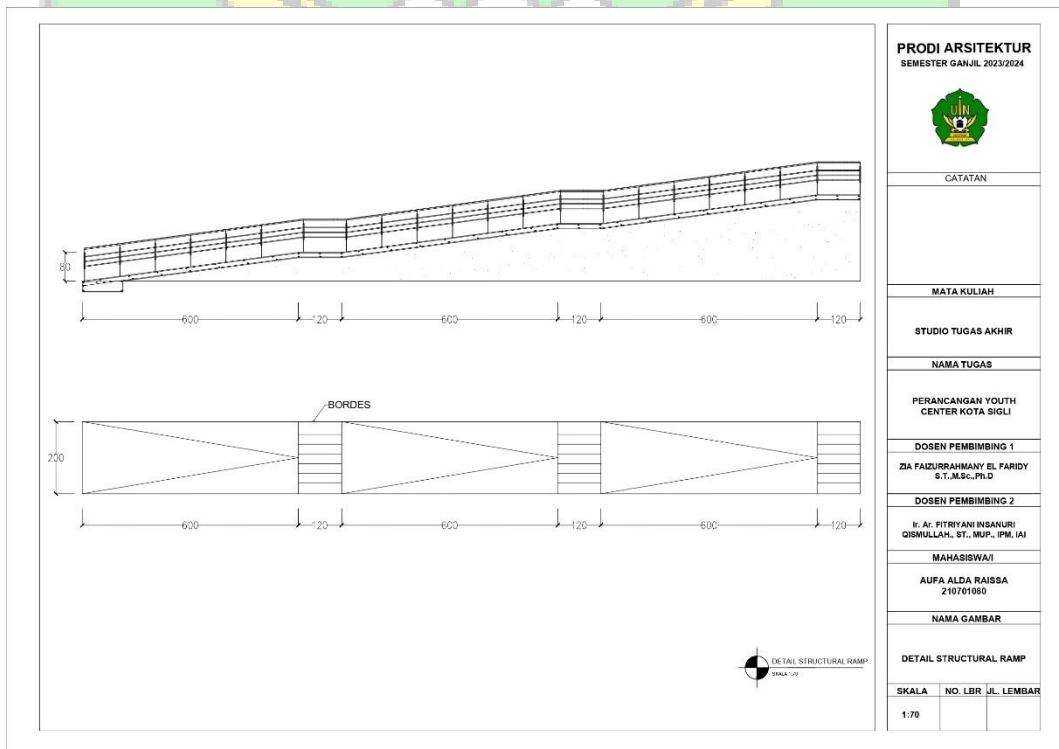
Gambar 6.40 Denah Kolom 2



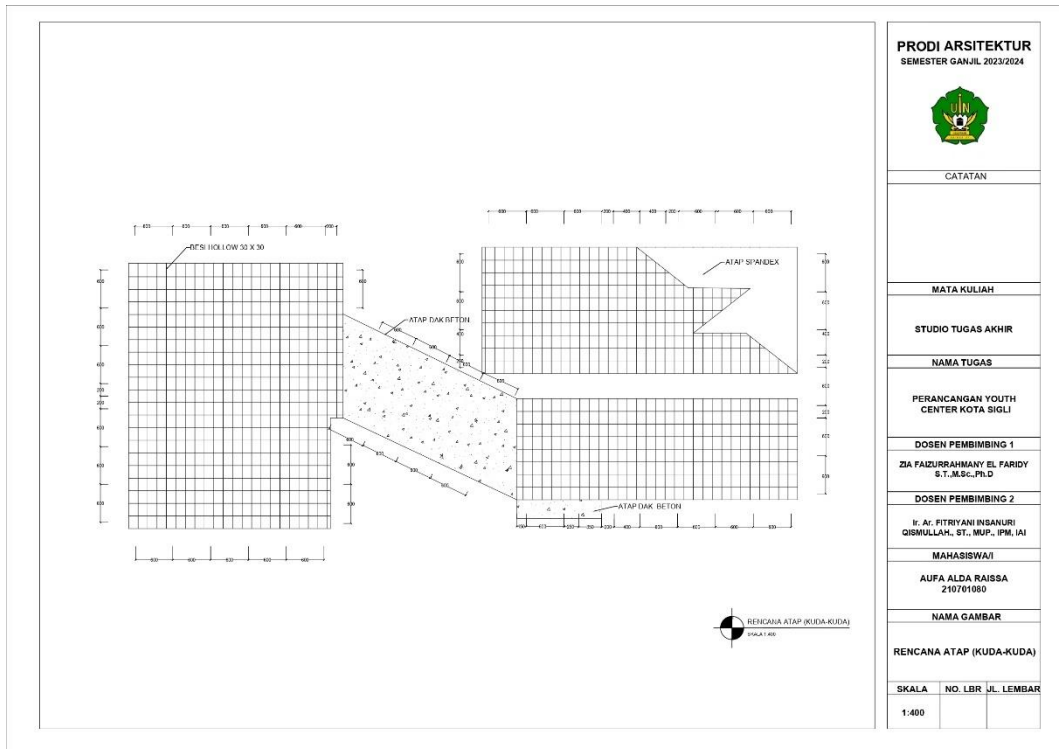
Gambar 6.41 Denah Plat Lantai



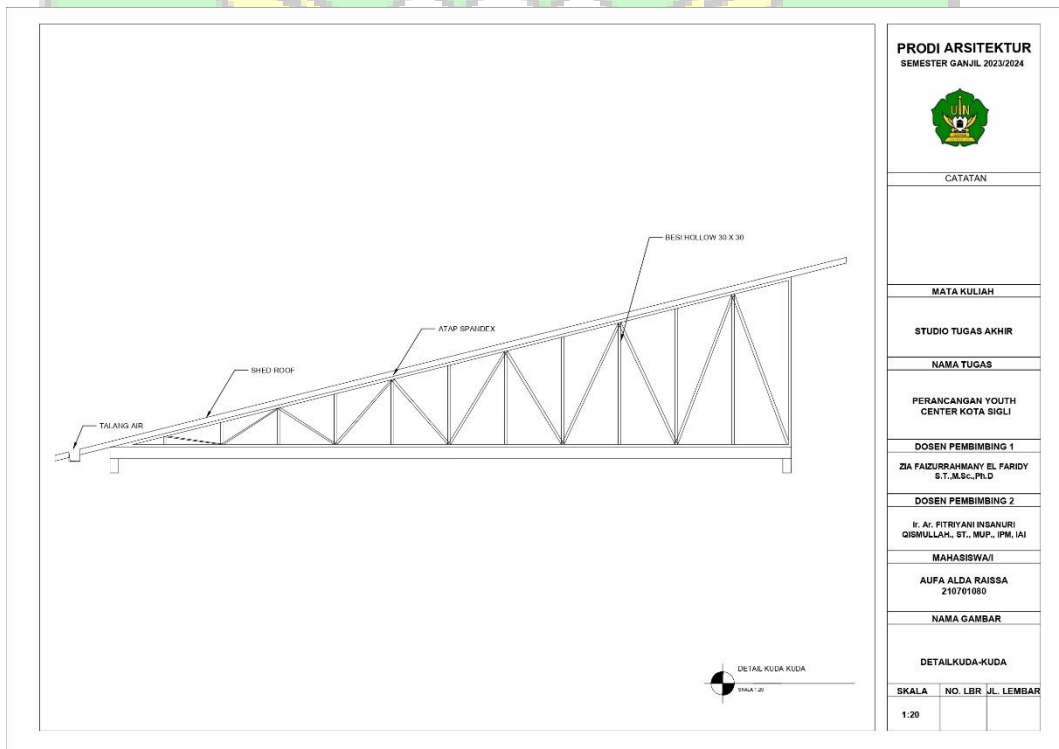
Gambar 6.42 Denah Ring Balok



Gambar 6.43 Denah Struktural



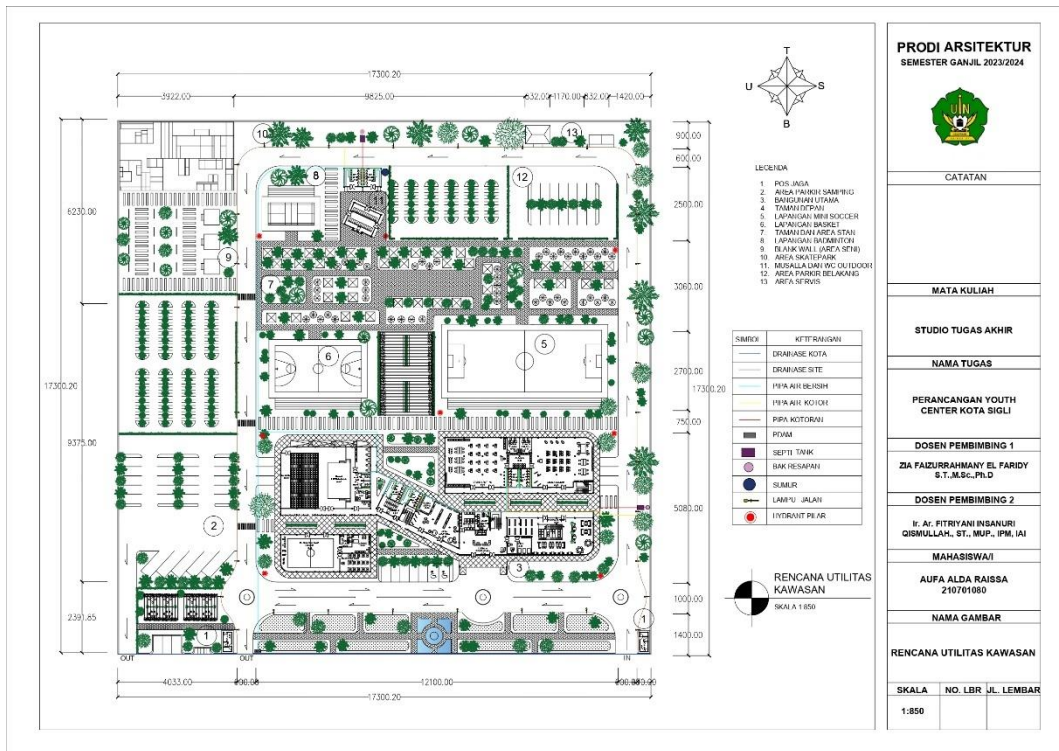
Gambar 6.44 Rencana Atap Kuda-Kuda



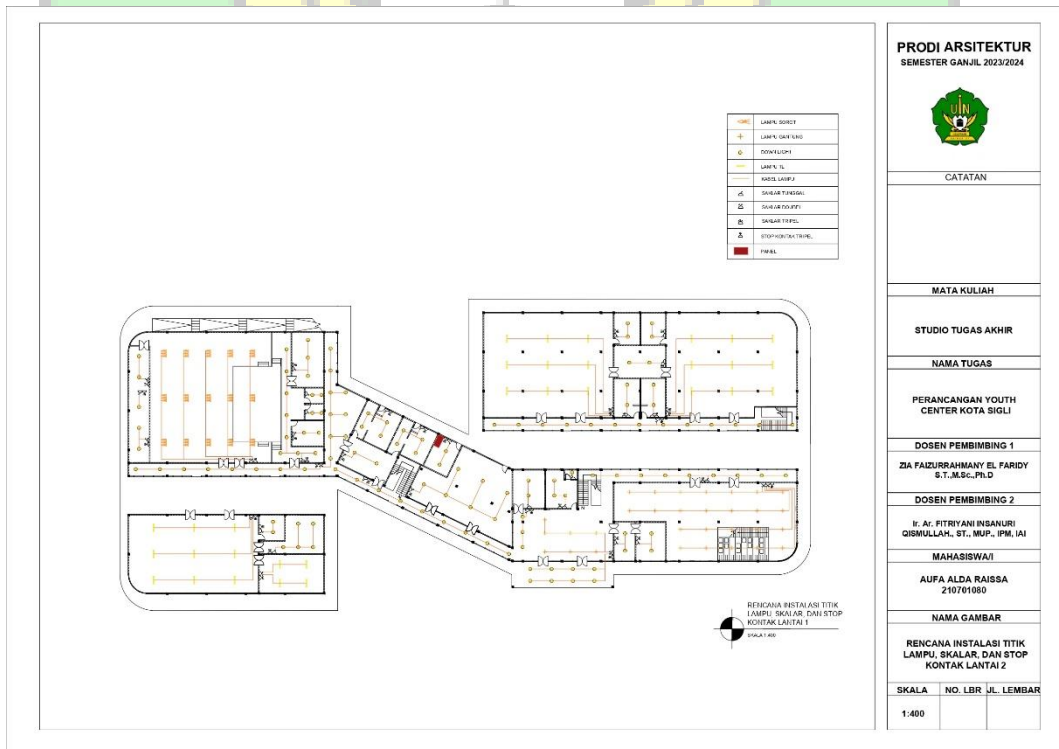
Gambar 6.45 Detail Atap Kuda-Kuda

6.4 Gambar Utilitas

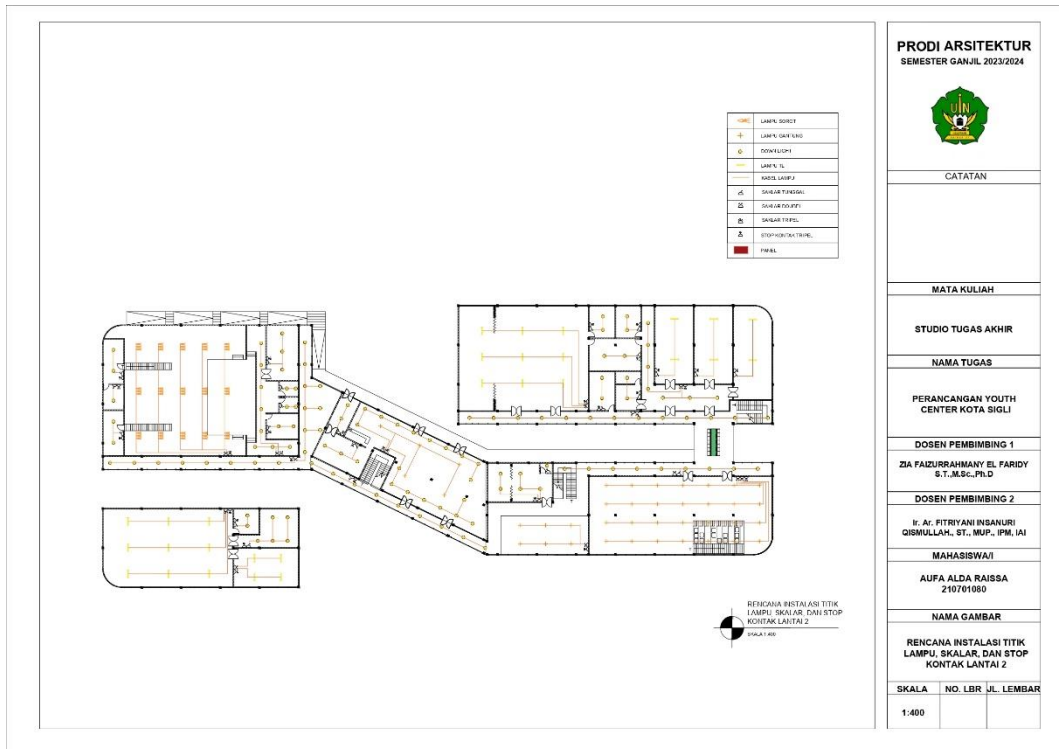
6.4.1 Rencana Utilitas



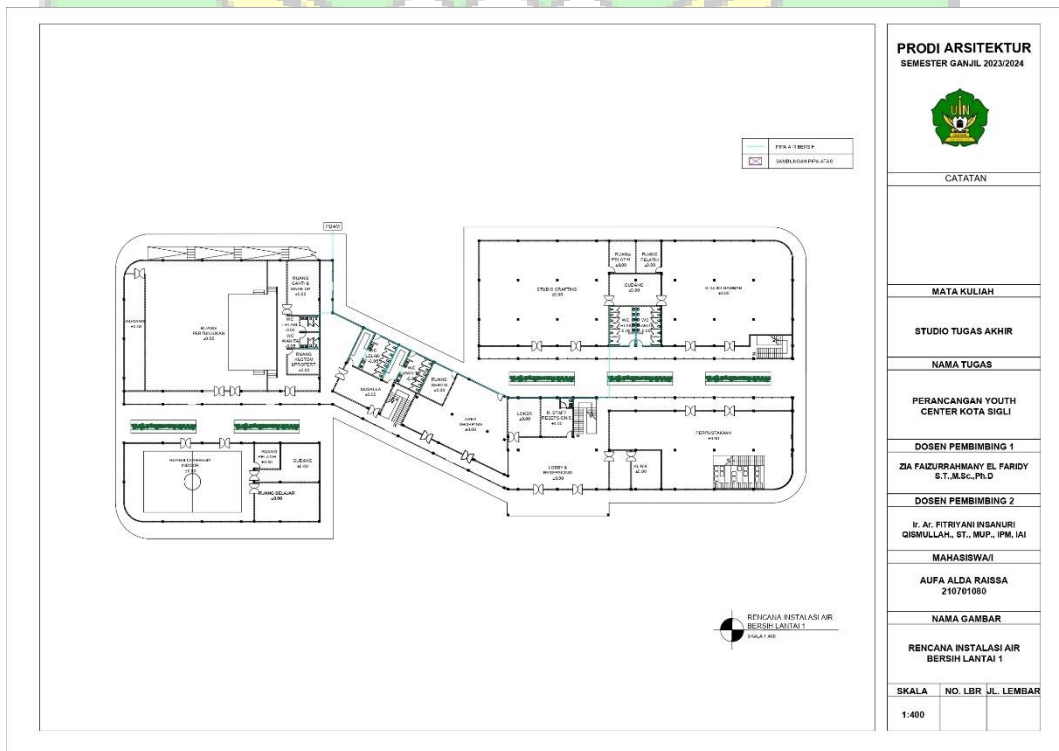
Gambar 6.46 Rencana Utilitas Kawasan



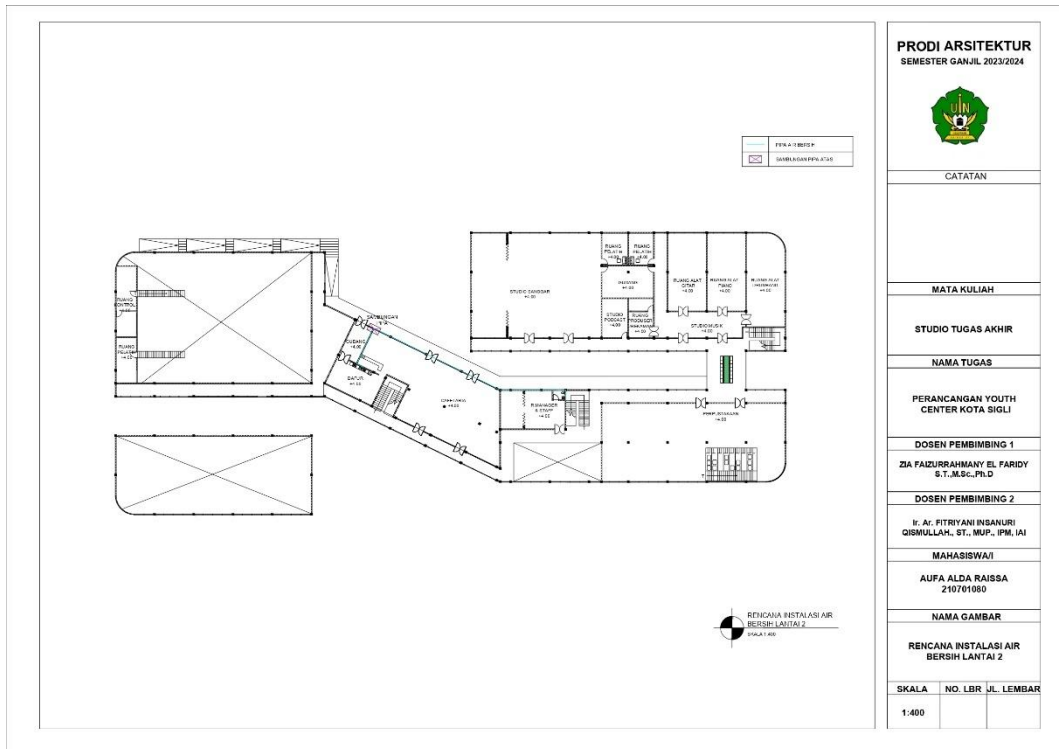
Gambar 6.47 Rencana Instalasi Titik Lampu, Skalar, Dan Stop Kontak Lantai 1



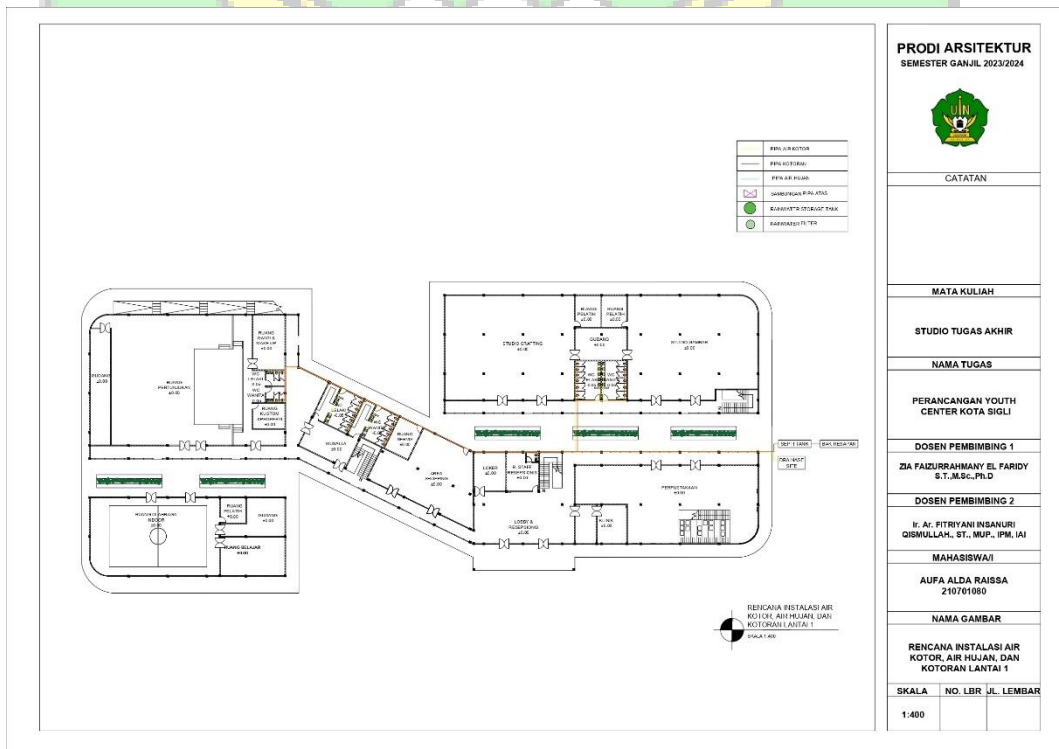
Gambar 6.48 Rencana Instalasi Titik Lampu, Skalar, Dan Stop Kontak Lantai 2



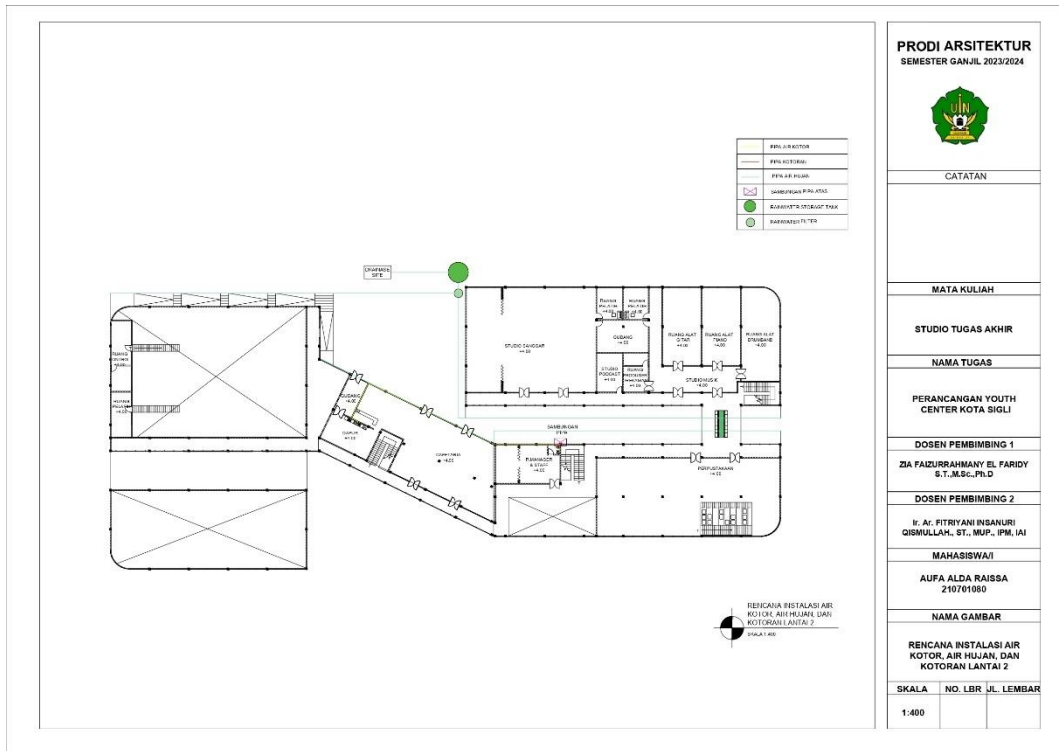
Gambar 6.49 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 1



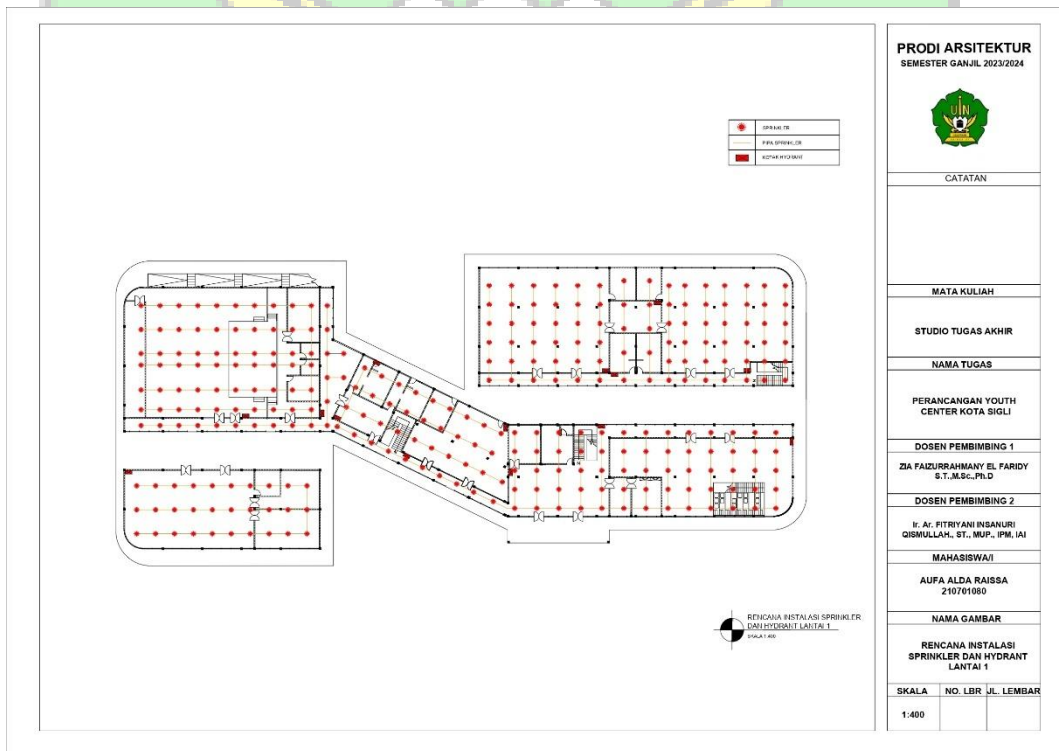
Gambar 6.50 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2



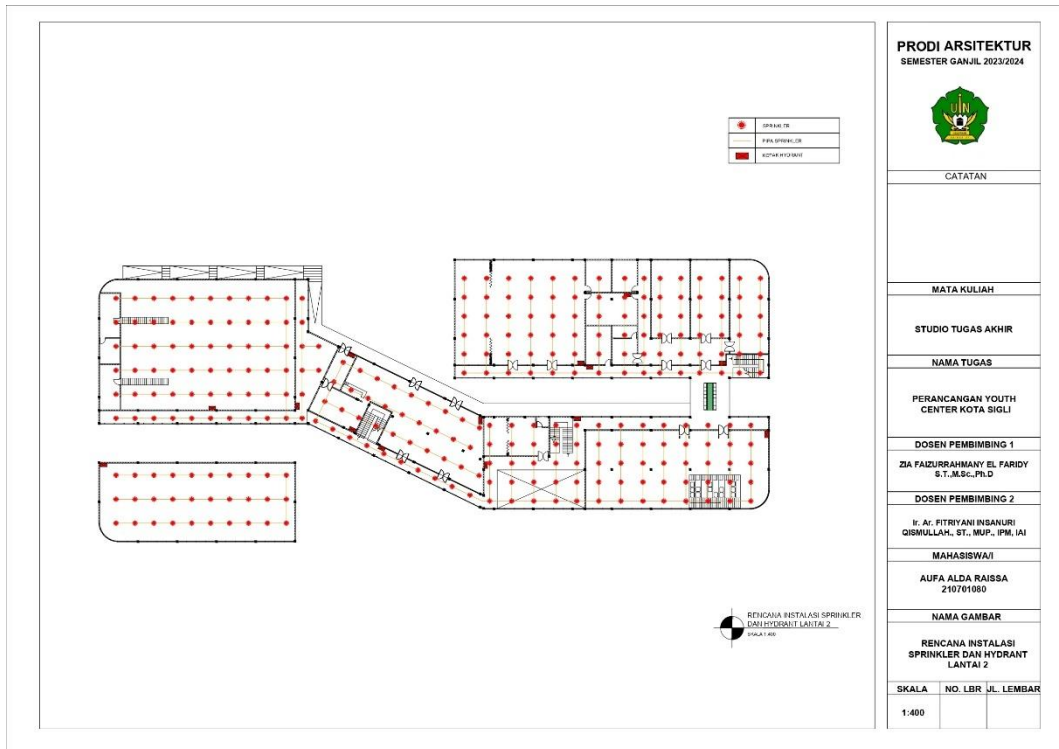
Gambar 6.51 Rencana Instalasi Air Kotor, Air Hujan, Dan Kotoran Lantai 1



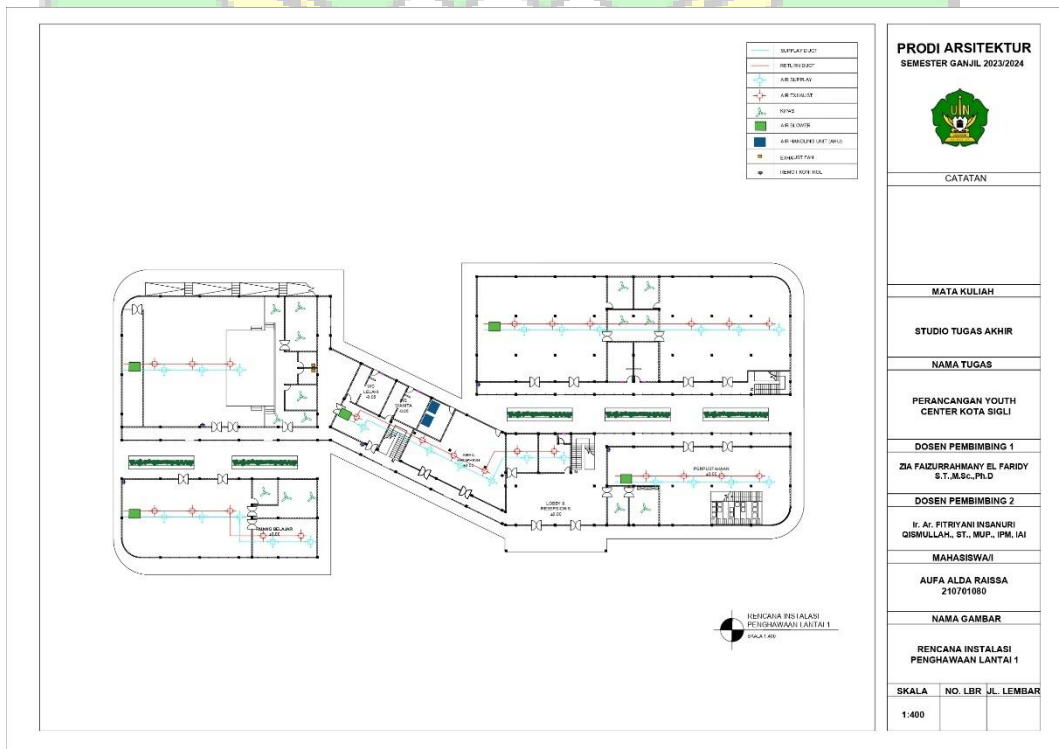
Gambar 6.52 Rencana Instalasi Air Kotor, Air Hujan, Dan Kotoran Lantai 2



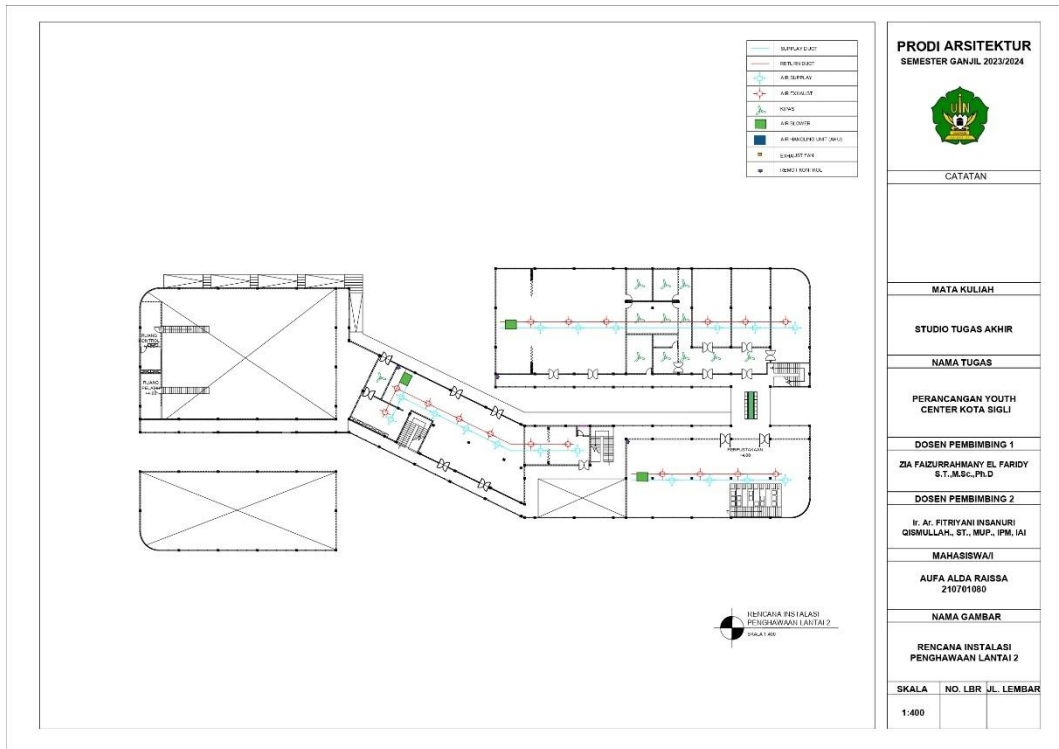
Gambar 6.53 Rencana Instalasi Sprinkler Dan Hydrant Lantai 1



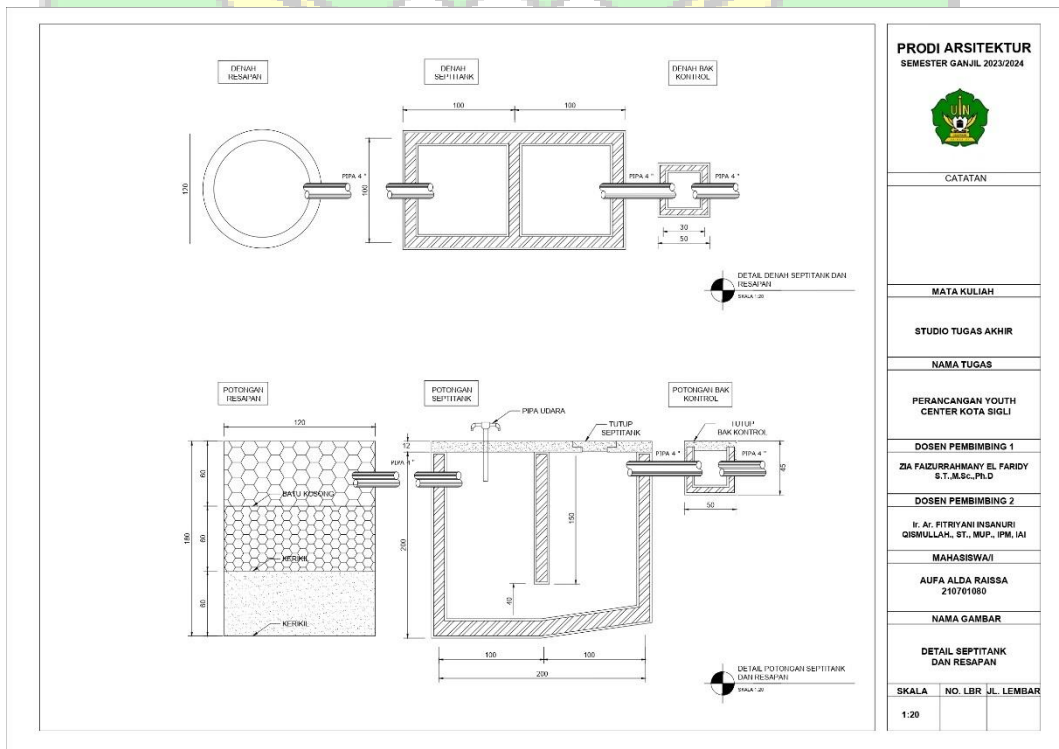
Gambar 6.54 Rencana Instalasi Sprinkler Dan Hydrant Lantai 2



Gambar 6.55 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 1



Gambar 6.56 Rencana Instalasi Penghawaan Lantai 2



Gambar 6.57 Detail Septitank Dan Resapan

DAFTAR PUSTAKA

- Archdaily. 2020. The Youth Activity Center, Old Garment Factory Renovation / REDe Architects + Mogueang Studio. z2020. Malinard Youth Center / Carton123 Architecten. <https://www.archdaily.com/961146/malinard-youth-center-carton123-architecten>
- Archdaily. 2006. The Gary Comer Youth Center/ John Ronan Architects. <https://www.archdaily.com/1894111/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects>.
- Archdaily. 2022. Tan Coffe / Son Studio. <https://www.archdaily.com/1023328/tan-coffee-son-studio>
- The Brewery London. <https://www.thebrewery.co.uk/gallery/>
- Archdaily. 2019. Somos Hotel / A5 Arquitectura. <https://www.archdaily.com/941867/somos-hotel-a5-arquitectura>
- Databoks.katadata.co.id. 2024. Persentase Penduduk di Kabupaten Pidie Menurut Kategori Kelompok (Data 2024). <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/450e9812889bb73/25-3-penduduk-kabupaten-pidie-masih-anak-anak-update-2024>
- Antonius N. Tandali, Pingkan Peggy Egam, 2011. ARSITEKTUR BERWAWASAN PERILAKU (BEHAVIORISME). VOL. 8 NO.1 (2011). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jmm/article/view/314/239>
- Fadhilla Yusri dan Jasmienti, 2017. Pengaruh Pemenuhan Kebutuhan Remaja Terhadap Tindakan Bully Siswa. IAIN Bukittinggi.
- A Hakikat Perkembangan Remaja. Psikologi Perkembangan 155, 2024. Perkembangan remaja.
- Aisyah Risti Amini, Amin Sumadyo, Avi Marlina, 2019. Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial Dalam Produktivitas Ruang Pada Solo Creative Design Center
- Andi Ferika Tasya Syawal, 2022. Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik

E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tinjauan Hakikat Youth Center.
<https://searvh.app/qhFHx8uPVdyKe4DT8>

Muhammad Saabiq Al Hamdani, Dian Kusbandiah, Abdiyan. 2024.

PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR MODERN KONTEMPORER
PADA BANGUNAN DE.U COFFE DAGO BANDUNG.

<https://repo.unwim.ac.id/101/1/2024%20MS%20DK%20ADY%20Gaya%20AR%20Kontemporer%20pada%20DE%20U%20Cafee%20Dago.pdf>

File.upi.edu. Jaringan Pemipaan II (Drainase, Rioulering, Hodran).

http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSITEKTUR/197605272005011-USEP_SURAHMAN/Mekanikal_Elektrikal_28e-learning%29/RKP_ME/Materi_perkuliahan/Jaringan_Pemipaan_II_%287%29.pdf

