

**PUSAT KEGIATAN DAN KREATIPITAS REMAJA (YOUTH
CENTER) DI PALEMBANG DENGAN PENEKANAN
ARSITEKTUR METAFORA**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) Teknik Arsitektur**



ROLYS ANDHIKA PUTRA

03691006036

Dosen Pembimbing:

Ir. Hj. Mevriana Hanum, MT., IAL.

Desy Syarlanti, ST., MT.

**Program Studi Teknik Arsitektur
Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Srimujaya
Tahun Akademik 2013**

S
727.907
Roz
P
2013

26163/26704

**PUSAT KEGIATAN DAN KREATIFITAS REMAJA (YOUTH
CENTER) DI PALEMBANG DENGAN PENEKANAN
ARSITEKTUR METAFORA**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) Teknik Arsitektur



**ROLYS ANDHIKA PUTRA
03091006036**

**Dosen Pembimbing:
Ir. Hj. Meivirina Hanum, MT., IAI.
Dessy Syarlianti, ST., MT.**

**Program Studi Teknik Arsitektur
Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya
Tahun Akademik 2013**

LEMBAR PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

PUSAT KEGIATAN DAN KREATIFITAS REMAJA (YOUTH CENTER)

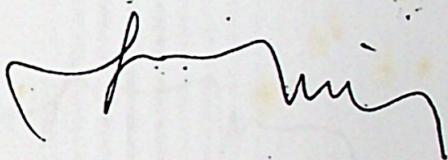
DI PALEMBANG DENGAN PENEKANAN ARSITEKTUR METAFORA

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

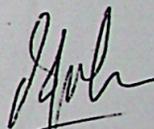
Oleh :

Rolys Andhika Putra
Nim. 0309100601036

Indralaya, April 2014
Menyetujui,
Pembimbing

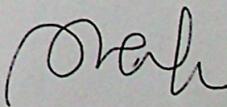


Ir. Hj. Meivirina Hanum, MT, IAI
NIP. 195705141989032001



Dessy Syarlanti, ST, MT
NIP. 198312272006042003

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya
Ketua



Wienty Triyuli, ST, MT
NIP. 197705282001122002



2013

ABSTRAK

“Perencanaan & Perancangan Pusat Kegiatan dan Kreativitas Remaja (Youth Center) di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora”

Rolys Andhika Putra.

Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Sriwijaya, Kampus Indralaya, Jalan Palembang-Prabumulih Km 32 Indralaya-Ogan Ilir
pratamaandhika450@yahoo.com

Perencanaan dan Perancangan Pusat Kegiatan dan Kreativitas Remaja (Youth Center) di Palembang ini merupakan suatu wadah yang didalamnya menampung semua aktivitas remaja mulai dari aktivitas olahraga, seni dan pendidikan yang fungsinya melatih minat dan bakat para remaja Palembang untuk menjadi semakin terasah lagi dan nantinya mereka akan tumbuh menjadi penerus bangsa yang berprestasi. Lokasi yang terpilih yaitu kawasan Jakabaring karena kawasan ini cocok untuk dibangun fasilitas pendidikan khusus dan fasilitas olahraga.

Dalam kawasan ini akan terdapat beberapa fasilitas diantaranya massa pengelola, massa pelatihan, gedung pertunjukkan dan olahraga, dan akan dilengkapi area berkegiatan outdoor yang meliputi skatepark, wall climbing, grafity dan plaza terdesain menarik. Konsep perancangan bangunan ini menggunakan arsitektur metafora dimana akan mengambil analogi metamorfosa kupu-kupu.

Kata kunci : Remaja , Youth Centre, Arsitektur Metafora, Palembang.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rolys Andhika Putra
NIM : 03091006036
Jurusan : Teknik Arsitektur
Alamat : Jl. Raya Palembang – Prabumulih KM. 32
Inderalaya – OI

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

Perencanaan dan Perancangan Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center) di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora

Merupakan judul yang orisinal serta bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, serta akan saya pertanggungjawabkan.

Inderalaya, April 2014

METERAI
TEMPEL

PALEMBANG

2ED19ACF162339640

ENAM RIBU RUPIAH

6000

DJP


Rolys Andhika Putra

ABSTRACT

"Planning & Design of Activity Center and Youth Creativity (Youth Center) in Palembang with Emphasis of Metaphor Architecture"

Rolys Andhika Putra.

Department of Architecture, Sriwijaya University, Campus of Indralaya,
Palembang-Prabumulih Km 32 Indralaya-Ogan Ilir
pratamaandhika450@yahoo.com

Planning and Design of Activity Center and Youth Creativity (Youth Center) in Palembang is a container that holds all of the teenagers activities such as sports activities, arts and education, to make the interests and talents of Palembang's youth become more refined and eventually they will grow to become the nation generation with the good brain, achievement and also talents. The location chosen is Jakabaring because this region is suitable for special education facilities and sports facilities.

In this area there will be some facility such manager mass, training mass, building and sports performance, and activism will be equipped outdoor area which includes skatepark, wall climbing, gravity and pull of designed plaza. The building design concept uses the metaphor of architecture which will take the analogy of a butterfly metamorphosis.

Keywords : Youth, Youth center, Metaphor Architecture, Palembang.



2013

KATA PENGANTAR

Syalom,

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya penulisan laporan Landasan Konseptual untuk Tugas Akhir dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Pusat Kegiatan dan Kreativitas Remaja (Youth Center) di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan penulisan laporan ini yaitu sebagai tahap menuju pengerjaan Studio Tugas Akhir mahasiswa jurusan teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata-1 (S-1). Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Wienty Triyuli, ST, MT, selaku Ketua Jurusan teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penulisan.
2. Ibu Ir. Hj. Meivirina Hanum, MT, IAI dan Ibu Dessy Syarlianti, ST, MT, selaku pembimbing saya selama proses penulisan laporan perancangan tugas akhir ini, terima kasih atas semua bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat.
3. Papa R.W. Simanjuntak dan mama L. Sinaga yang sangat luar biasa membimbing dan memberi dukungan yang positif dan tulus kepada saya, abang dan kakak serta adek yang setia membawa saya dalam doa mereka, Juniar Dianita S.Si, Indri Novita S.H, Christian Wiranata S.E, dan Jessica Angelia, *Thankyou so much guys, I am nothing without You. I love you guys.. ☺*
4. Semua teman dan sahabat “Yanglim Warrior” yang telah support saya di dalam doa.

Seperti ungkapan yang mengatakan bahwa “tak ada gading yang tak retak”, tentunya ada ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat saya harapkan sebagai bahan pertimbangan dan pembelajaran untuk kedepannya. Atas saran, kritik, dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Inderalaya, April 2014

ROLYS ANDHIKA PUTRA



2013

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Skema	x

Bab I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Sasaran	5
1.4 Ruang Lingkup	5
1.5 Metode Penulisan	5
1.6 Sistematika Penulisan	6

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Tinjauan Fungsional	8
2.1.1 Pengertian Youth Center	8
2.1.2 Fungsi Youth Center	10
2.1.3 Pengguna Youth Center	11
2.1.4 Kegiatan Youth Center	12
2.1.5 Pemahaman Tipologi Bangunan	12
2.1.6 Kajian Tentang Olahraga	13
2.1.7 Pengelompokan Gelanggang Remaja	14
2.1.8 Persyaratan Fasilitas Gelanggang	16
2.1.9 Persyaratan Ukurang Lapangan Pada Gelanggang	16
2.1.10 Masa Remaja	20
2.1.11 Pola Hubungan Remaja	21
2.1.12 Kebutuhan Remaja	24
2.2 Tinjauan Kontekstual	24
2.2.1 Tinjauan Kota Palembang	24
2.2.2 Tinjauan Kawasan Jakabaring	26
2.3 Tinjauan Arsitektural	28
2.3.1 Arsitektur Metafora	28
2.3.2 Kegunaan Penerapan Metafora Dalam Arsitektur	29



2013

2.3.3	Kategori Metafora Dan penerapannya Dalam Desain Arsitektur	29
2.4	Tinjauan Struktural	35
2.4.1	Pondasi Tiang Pancang	35
2.4.2	Struktur Bentang Lebar	36
2.5	Tinjauan Bangunan Sejenis	37
2.5.1	Gelanggang Remaja Jakarta Selatan	37

BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN

3.1	Azas dan Dasar Perancangan	45
3.2	Metode Perancangan	45
3.2.1	Skema Pemograman Arsitektur	46
3.2.2	Tabel Pemograman Arsitektur	47

BAB IV DATA DAN ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1	Data dan Analisis Fungsional	48
4.1.1	Analisis Pelaku	48
4.1.2	Struktur Organisasi Youth Center	49
4.1.3	Analisis Kegiatan	50
4.1.4	Analisis Kebutuhan Luasan Ruang	53
4.1.5	Organisasi Ruang	60
4.2	Data dan Analisa Kontekstual	65
4.2.1	Analisa Penentuan Lokasi	65
4.2.2	Analisa Regulasi Tapak	68
4.2.3	Analisa Eksisting Tapak	69
4.2.4	Analisis Arah Pandang dan Orientasi	70
4.2.5	Analisis Matahari	72
4.2.6	Analisis Penzoningan dalam Tapak	74
4.2.7	Analisis Pencapaian dan Sirkulasi Tapak	76
4.2.8	Analisis Vegetasi	78
4.3	Data dan Analisa Arsitektural	78
4.4	Data dan Analisis Struktural	80
4.4.1	Analisa Struktur Bangunan	80
4.5	Data dan Analisis Utilitas	83
4.5.1	Analisa Pencahayaan	83
4.5.2	Analisa Penghawaan	85
4.5.3	Analisa Distribusi Air Bersih	87
4.5.4	Analisa Pembuangan Air Kotor	88



2013

Landasan Konseptual

Perencanaan dan Perancangan

Pusat Kegiatan dan Kreativitas Remaja (Youth Center)

di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora

4.5.5	Analisa Pencegahan Kebakaran	90
4.5.6	Analisa Transportasi Bangunan.....	92

Bab V KONSEP PERANCANGAN

5.1	Tema Perancangan dan Konsep Dasar	94
5.2	Konsep Tapak.....	97
5.2.1	Konsep Dasar	97
5.2.2	Konsep Pencapaian dan Sirkulasi.....	98
5.2.3	Konsep Penzoningan Tapak	99
5.2.4	Konsep Orientasi	100
5.2.5	Konsep Klimatologi	101
5.2.6	Konsep Vegetasi.....	103
5.2.7	Kesimpulan Konsep Tapak	104
5.3	Konsep Arsitektural.....	105
5.3.1	Konsep Bentuk Dasar Bangunan.....	105
5.3.2	Konsep Tampilan Bangunan	106
5.3.3	Konsep Tampilan Elemen Tapak	101
5.4	Konsep Struktural.....	102
5.4.1	Konsep Struktur Bawah Bangunan	110
5.4.2	Konsep Struktur Badan Bangunan	111
5.4.3	Konsep Struktur Atas Bangunan	112
5.5	Konsep Utilitas.....	113
5.5.1	Konsep Penghawaan	113
5.5.2	Konsep Pencahayaan.....	114
5.5.3	Konsep Sanitasi	116
5.5.4	Konsep Proteksi Kebakaran	118
5.5.5	Konsep Transportasi Vertical.....	119
DAFTAR PUSTAKA		120



2013

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Penggolongan Jenis Olahraga	14
Tabel 2.2	Tabel Klasifikasi Gelanggang Remaja	15
Tabel 2.3	Jumlah Lapangan Standard dalam Gelanggang Remaja	16
Tabel 2.4	Standard Jumlah Penonton	16
Tabel 2.5	Fasilitas Gelanggang Remaja	16
Tabel 2.6	Standard Ukuran Lapangan Olahraga	17
Tabel 2.7	Fasilitas Penunjang Pada Gelanggang	18
Tabel 2.8	Kriteria Lokasi Kegiatan	25
Tabel 2.9	Ketentuan Area Lokasi Kegiatan	26
Tabel 2.10	Tabel Pemanfaatan Lahan Eksisting Jakabaring	27
Tabel 3.1	Tabel Pemograman Arsitektur	47
Tabel 4.1	Tabel Analisa Pelaku	48
Tabel 4.2	Tabel Aktivitas Pelaku Kelompok Pengelola	50
Tabel 4.3	Tabel Aktivitas Pelaku Kelompok Pengguna	51
Tabel 4.4	Tabel Aktivitas Pelaku Kelompok Pengunjung	52
Tabel 4.5	Tabel Aktivitas Pelaku Kelompok Penyewa	53
Tabel 4.6	Tabel Besaran Ruang Gedung Olahraga	53
Tabel 4.7	Tabel Besaran Ruang Gedung Pertunjukkan	55
Tabel 4.8	Tabel Besaran Ruang Gedung Pelatihan Seni dan Olahraga	55
Tabel 4.9	Tabel Besaran Ruang Kelompok Massa Penunjang	56
Tabel 4.10	Tabel Besaran Ruang Kelompok Massa Pengelola	56
Tabel 4.11	Tabel Besaran Ruang Kelompok Servis	57
Tabel 4.12	Tabel Total Luas Keseluruhan Massa Bangunan	58
Tabel 4.13	Tabel Perkiraan Luas Lantai Dasar	58
Tabel 4.14	Tabel Alternatif Lokasi Tapak	66
Tabel 4.15	Tabel Perbandingan Alternatif Pemilihan Tapak	67
Tabel 4.16	Tabel Analisa Arsitektural	78
Tabel 4.17	Tabel Jenis Pendistribusian Air Bersih	87
Tabel 4.18	Tabel Jenis Sistem Pencegahan Kebakaran	90
Tabel 4.19	Tabel Jenis Transportasi Bangunan	92
Tabel 5.1	Tabel Konsep Transportasi Vertikal	115



2013

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Contoh Kenakalan Remaja.....	1
Gambar 2.1	Peta Administrasi Sumatera Selatan.....	24
Gambar 2.2	Peta Administrasi Jakabaring.....	26
Gambar 2.3	Peta Lokasi Perancangan.....	28
Gambar 2.4	New Louvre Museum, Abu Dabhi.....	30
Gambar 2.5	Sydney Opera House.....	31
Gambar 2.6	Museum Of Fruit.....	32
Gambar 2.7	Bentuk Bibit Yang Disebar Pada Penataan Massa Bangunan.....	32
Gambar 2.8	Bentuk Denah Menyerupai Bentuk Bibit dan Biji.....	33
Gambar 2.9	Tampilan Bangunan Yang Menyerupai New Age Village.....	33
Gambar 2.10	Fruit Plaza.....	34
Gambar 2.11	Interior Fruit Plaza.....	34
Gambar 2.12	Tropical Greenhouse.....	34
Gambar 2.13	Workshop.....	34
Gambar 2.14	Pusat Informasi.....	35
Gambar 2.15	Contoh Display pada Museum.....	35
Gambar 2.16	Jenis Atap Rangka Batang.....	37
Gambar 2.17	Tampak Depan Gedung Gelanggang.....	38
Gambar 2.18	Pintu Masuk Gelanggang.....	38
Gambar 2.19	Lapangan Olahraga pada Gelanggang.....	40
Gambar 2.20	Gedung Serbaguna.....	41
Gambar 2.21	Lapangan Tenis Outdoor.....	41
Gambar 2.22	Bangunan Kolam Renang.....	42
Gambar 2.23	Lapangan Sepakbola PSPT Tebet.....	42
Gambar 2.24	Ruang Fitness.....	43
Gambar 2.25	Ruang Latihan beladiri.....	43
Gambar 2.26	Area Wall Climbing.....	44
Gambar 2.27	Arena Tinju.....	44
Gambar 4.1	Analisa Eksisting Tapak.....	69
Gambar 4.2	Analisa Arah Pandang dan Orientasi.....	70
Gambar 4.3	Solusi Analisa Arah Pandang dan Orientasi.....	71
Gambar 4.4	Analisa Matahari.....	72
Gambar 4.5	Solusi Analisa Matahari.....	73
Gambar 4.6	Solusi Analisa Penzoningan Tapak.....	75



2013

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang sangat indah dan penuh kenangan. Ada yang mengatakan bahwa remaja merupakan kelompok orang-orang yang sering menyusahkan orang-orang tua. Dan ada juga pihak yang menganggap bahwa remaja sebagai potensi manusia yang perlu dimanfaatkan (Andi Mappiare, 1982).

Setiap orang hanya memiliki masa remaja sekali seumur hidup. Masa remaja ini memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari tahapan-tahapan hidup manusia yang lain, sehingga dari karakteristik yang berbeda tersebut muncullah tuntutan-tuntutan kebutuhan yang berbeda pula daripada kebutuhan orang-orang pada tahapan hidup yang lain, baik yang berupa kebutuhan fisik maupun kebutuhan mental. Satu lagi yang semakin membuat fase remaja semakin memusingkan adalah bervariasinya reaksi tiap akan kejutan yang mereka alami saat menginjak masa remaja, sehingga sulit menemukan satu solusi yang benar-benar ideal untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan remaja karena variasi permasalahannya yang sangat luas.

Kenakalan remaja di era modern ini sudah melebihi batas yang sewajarnya. Banyak anak dibawah umur yang sudah mengenal rokok, narkoba, freesex, dan terlibat banyak tindakan kriminal lainnya. Fakta ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi, kita dapat melihat brutalnya remaja zaman sekarang. Meningkatnya tingkat kriminal di Indonesia khususnya Palembang tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi banyak juga dari kalangan para remaja. Tindakan kenakalan remaja sangat





2013

beranekaragam dan bervariasi dan lebih terbatas jika dibandingkan tindakan kriminal orang dewasa. Juga motivasi para remaja sering lebih sederhana dan mudah dipahami misalnya : pencurian yang dilakukan oleh seorang remaja, hanya untuk memberikan hadiah kepada mereka yang disukainya dengan maksud untuk membuat kesan impresif yang baik atau mengagumkan. Akibatnya, para orangtua mengeluhkan perilaku anak-anaknya yang tidak dapat diatur, bahkan terkadang bertindak melawan mereka. Konflik keluarga, depresi, dan munculnya tindakan berisiko sangat umum terjadi pada masa remaja dibandingkan pada masa-masa lain di sepanjang rentang kehidupan.



Gambar 1.1. Contoh Kenakalan Remaja
Sumber: Google.com

Banyak sekali penyebab terjadinya kenakalan remaja. Krisis identitas merupakan salah satu faktor internal yang terjadi pada kebanyakan remaja terutama siswa-siswi sekolah. Krisis identitas terjadi karena kurangnya perhatian orangtua dan terlebih lagi ketidaktahuan mereka atas jati diri



2013

*Landasan Konseptual**Perencanaan dan Perancangan**Pusat Kegiatan dan Kreativitas Remaja (Youth Center)**di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora*

mereka. Banyak solusi yang bisa ditawarkan untuk mengatasi krisis identitas yaitu dengan mengadakan seminar, melibatkan ekstrakurikuler disekolah dan masih banyak hal lagi. Namun kenyataannya remaja memiliki semangat, kekuatan dan rasa ingin tahu yang tinggi. Adanya hal itu memungkinkan mereka selalu mencoba hal baru yang mungkin mereka sendiri tidak tahu akan resiko yang akan ditanggung.

Selain itu factor yang menyebabkan kenakalan remaja itu disebabkan oleh kurangnya fasilitas untuk mewadahi kegiatan remaja hampir di berbagai kota di Indonesia, termasuk Palembang. Minimnya fasilitas yang spesifik diperuntukan bagi kegiatan remaja, serta tidak terjangkau biaya untuk mengakses fasilitas sejenisnya termasuk kendala yang dihadapi remaja di Palembang. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang ditengarai sebagai penyebab terjadinya kenakalan remaja di Palembang dari tahun ke tahun semakin meningkat.

Melihat permasalahan, potensi remaja serta kebutuhan akan perlunya sarana untuk menampung kegiatan pembinaan dan pengembangan diri remaja, maka di Palembang perlu direncanakan suatu bangunan Youth Center dengan berbagai macam fasilitas di dalamnya sebagai sarana pembinaan dan pengembangan diri remaja yang beragam sesuai dengan bakat dan minat yang tumbuh dan berkembang di kalangan remaja di Palembang.

Dengan adanya Youth Center ini diharapkan dapat meningkatkan atmosfir keremajaan Palembang semakin produktif dan positif, yang sekaligus juga sebagai sarana pencegahan remaja melampiaskan energinya ke arah hal-hal yang dianggap negative oleh masyarakat. Yang dimaksud dengan atmosfir keremajaan yang produktif disini adalah remaja diajak untuk berkreasi, berkarya dan mencari jati diri mereka melalui pelatihan yang sesuai dengan hobby mereka, dan hal ini akan meningkatkan keproduktifan individu tersebut dan juga berguna bagi kemajuan kota Palembang untuk beberapa tahun kedepan nantinya.



Adapun perencanaan dan perancangan Youth Center di Palembang diharapkan sesuai dengan karakteristik remaja yang selalu berkembang mengikuti kemajuan zaman, sehingga remaja dapat berinteraksi, berkreasi, dan berekreasi dengan sesama secara positif dan terarah dalam lingkungan terpadu antara kegiatan edukatif dan rekreatif yang nyaman serta mampu mencerminkan karakter remaja yang ditampilkan dalam rancangan arsitektural bangunan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap studi bangunan yang sejenis yang telah ada sebelumnya, bahwa Youth Center yang telah ada belum begitu sinergis antara bangunan yang satu dengan yang lain karena penataan letak bangunan yang berbeda lahan dan jauh untuk pencapaian.

Oleh karena itu direncanakanlah suatu Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja di Palembang yang mengusung konsep arsitektur metafora, dimana nantinya konsep ini akan bisa menampilkan bangunan dengan penganalogian sesuatu berdasarkan karakteristik dari remaja itu sendiri dengan secara tidak tersirat.

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan permasalahannya adalah:

- a. Bagaimana merencanakan konsep tampilan bangunan Youth Center dengan menggunakan arsitektur metafora, yang mana tampilan tersebut akan mewakili sifat dan karakteristik remaja dan nantinya bisa menjadi icon dari kawasan tersebut.
- b. Bagaimana memaksimalkan semua fasilitas yang ada di dalam Youth Center yang membuat remaja merasa betah dan ingin berada disana, sehingga mereka tidak punya waktu untuk mencoba hal-hal yang buruk seperti narkoba, seks bebas dan tindak kriminal lainnya.



1.3. Tujuan dan Sasaran

Maksud dan tujuan dalam perencanaan dan perancangan Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center) di Palembang ini adalah sebagai berikut :

- a. Merencanakan pusat kegiatan dan kreatifitas remaja (Youth Center) di Palembang, dimana nantinya Youth Center ini dapat mendidik dan mengajak para remaja untuk berbuah positif dengan menghasilkan suatu karya, sehingga mereka terlepas dari pergaulan bebas dan narkoba.
- b. Menciptakan rancangan yang rekreatif, inspiratif dan menarik bagi penggunanya yang diwujudkan dalam suatu pengalaman ruang.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada “Youth Center” ini yaitu sebuah wadah yang didalamnya mencakup kegiatan remaja yang kompleks yang terdiri atas kegiatan olahraga, kegiatan sanggar dan kegiatan kursus, dan tujuannya yaitu untuk menggali dan mengasah minat dan bakat dari remaja-remaja khususnya Palembang. Tema desain daripada youth center ini yaitu penerapan akan arsitektur metafora, dimana nantinya desain youth center ini menggunakan analogi daripada sifat dan karakteristik psikis daripada remaja itu sendiri.

1.5. Metodologi Penulisan

Metodologi penulisan yang digunakan dalam perancangan youth center ini adalah metode analisa deskriptif artinya data primer dan sata sekunder dikumpul dan kemudian dianalisa untuk memperoleh dasar-dasar program penganalisaan. Proses-proses pengumpulan data yang dilakukan antara lain :



2013

Landasan Konseptual

Perencanaan dan Perancangan

Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center)

di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora

1. **Studi Literatur**, mengumpulkan data-data mengenai youth center melalui buku-buku, internet dan sumber lain yang bisa dipercaya. Data-data yang dikumpulkan terdiri atas 2 yaitu:
 - a. Data primer meliputi:
 - Aktivitas yang akan terjadi di dalam youth center
 - Pengguna bangunan youth center
 - Kebutuhan ruang dan pengadaan jenis fasilitas youth center
 - b. Data sekunder meliputi:
 - Peraturan yang terkait dalam perencanaan youth center
 - Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Palembang
2. **Studi banding**, melakukan survey langsung terhadap bangunan youth center untuk mengetahui kebutuhan ruang dan fasilitas serta pedoman-pedoman penting yang akan berguna untuk merancang youth center nantinya.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulis laporan perancangan Youth Center ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang uraian singkat mengenai bangunan youth center dimulai dari definisi, pengklasifikasian bangunan serta persyaratan dalam membangun youth center, karakteristik remaja, pengenalan akan arsitektur metafora dan studi bangunan sejenis.



2013

*Landasan Konseptual
Perencanaan dan Perancangan
Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center)
di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora*

BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN

Berisi tentang azas dan dasar-dasar perancangan yang menyangkut perancangan youth center.

BAB IV DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN

Berisi tentang kajian-kajian yang menyangkut perencanaan dan perancangan Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center) di Palembang yang meliputi analisa fungsional, analisa tapak, analisa arsitektural, analisa struktural dan analisa utilitas.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisikan tentang konsep – konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center) di Palembang berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.



2013

DAFTAR PUSTAKA

- Semiawan, Conny, dkk. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta : Penerbit Gramedia.
- Snyder, James C. 1984. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Marlina, Endy. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Shahib, Nurhalim. 2010. *Pembinaan Kreatifitas Anak Guna Membangun Kompetensi*. Bandung. Penerbit Alumni
- Santrock, John. 2003. *Adolesence*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Time Server Standard Building Types, 1973*
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 1*. Edisi Ke 33. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Edisi Ke 33. Jakarta: Erlangga
- Snyder, James C. 1984. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Ir. Hartono Poerbo, M. Arch. 1995. *Utilitas Bangunan*. Jakarta : Penerbit Djambatan.
- RTRWK Kota Palembang Tahun 2004-2014. Bappeda.
- RDTRK Jakabaring. Bappeda.
- SNI 03-3647-1994. *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga*. Departemen PU. Bandung. Yayasan LPMB
- SNI 03-6575-2001. *Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan Pada Bangunan Gedung*.



2013

Landasan Konseptual
Perencanaan dan Perancangan
Pusat Kegiatan dan Kreatifitas Remaja (Youth Center)
di Palembang dengan Penekanan Arsitektur Metafora

<http://www.scribd.com/doc/148021042/31184633-MAKALAH-REMAJA> diakses pada 28 Oktober 2013

<http://adioksbgt.wordpress.com/2011/03/03/belajar-pada-kupu-kupu/> diakses pada 28 Oktober 2013

<http://life.viva.co.id/news/read/414525-empat-cara-mendorong-remaja-lebih-kreatif> diakses pada 28 Oktober 2013

www.ilmusipil.com/atap-baja-ringan-bentang-lebar diakses pada 28 Oktober 2013

<http://www.psychologymania.com/2012/08/sistem-distribusi-air-bersih.html> diakses pada 29 Oktober 2013

<http://kecerdasanmotivasi.wordpress.com/2011/09/13/belajar-metamorfosa-dari-kepompong/> diakses pada 29 Oktober 2013

<http://novitaoki.blogspot.ca/2012/11/metamorfosis-kupu-kupu-16.html> diakses pada 1 November 2013