

**PEKANBARU YOUTH CENTRE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

Reghina Tri Municha, Pedia Aldy dan Mira Dharma S.

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Dosen Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: reghina.nana@rocketmail.com

ABSTRACT

As the era develops, youth activity becomes more and more various. Unfortunately, it is not well-provided as we lack some facilities. One of the facilities needed to solve this problem is Youth Centre. It is a centre unit where young people can have such activities concerning retreat, innovation and talent's growth. Young People, as we know having bold and dynamic characters, tend to pursue freedom, have much curiosity to try something new, and be active in social life. Therefore, in designing a suitable youth centre for them, use character and mosaic concept as a method to facilitate their activities. This concept represents their characters in finding their own talents and interest with changing rates and colors which shows their differences. By using this, find out some more activities needed in sports, arts and social which can affect the textures, colors, circulation and any other facilities. The aim of writing this thesis is to make young people feel comfortable doing any activities they want.

Keyword: *Youth Center, Youth, Teenager, Behavior Architecture, Talent and Interest.*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan remaja semakin banyak dan semakin bermacam-macam seiring berkembangnya zaman baik itu dalam bentuk positif maupun sebaliknya. Indonesia khususnya telah memiliki fasilitas untuk menampung kegiatan para remaja agar mereka lebih nyaman dan dapat menyalurkan bakat serta minatnya. Fasilitas tersebut biasa disebut dengan nama *Youth Centre*. *Youth Centre* merupakan fasilitas yang disediakan dan dikelola oleh Dispora (Dinas Pendidikan dan Olahraga) setempat bagi para remaja yang memerlukan suatu wadah untuk mereka berkegiatan, baik didalam bangunan maupun diluar bangunan. Dalam UU No 40 tentang kepemudaan, Pemuda adalah penduduk Indonesia yang berusia 16 sampai dengan 30 tahun. Dengan meningkatnya populasi penduduk setiap tahun khususnya pada remaja. Menurut data Sensus Penduduk Kota Pekanbaru pada tahun 2010 usia pemuda dari 16

(enam belas) tahun sampai 30 (tiga puluh) tahun mencapai angka yang cukup besar, yakni sekitar 290 ribu jiwa dari 970 ribu penduduk Pekanbaru dalam hal ini sebagai kota besar ketiga di Pulau Sumatera setelah Medan (Sumatera Utara) dan Palembang (Sumatera Selatan) mulai memerlukan *Youth Centre* sebagai tempat untuk dapat menampung kegiatan formal maupun *non formal* para remaja. Remaja dengan usia yang sangat produktif tersebut memerlukan sebuah tempat yang dapat sesuai dengan sifat serta gejolak mudanya dalam melakukan berbagai kegiatan. Usia yang sangat produktif tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para remaja untuk mulai menggali dan mengembangkan apa yang mereka minati. Tak hanya energi yang menjadikan para remaja menjadi sangat produktif, melainkan juga hal-hal yang menyangkut psikologis pada remaja itu sendiri. Masalah psikologis Remaja pada usia tersebut sangat dipengaruhi oleh

lingkungan sekitar mereka di karena kan remaja akan memiliki bermacam macam sifat dan perilaku yang sangat labil. Keingin tahuan yang besar, aktif dalam melakukan kegiatan, mencoba hal hal baru, rasa ingin bebas, bersosialisasi dengan teman sebaya merupakan beberapa contoh sifat sifat remaja yang sangat menonjol dalam keseharian nya. Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa dengan berbagai macam kegiatan yang akan dilakukan oleh para remaja, tempat yang dibutuhkan oleh para remaja untuk berkegiatan dan menggali potensi yang ada dalam diri mereka lebih dalam lagi, sebisa mungkin dapat memberi rasa nyaman dan dapat mencapai apa yang diinginkan oleh para remaja dengan sifat sifat mereka yang menonjol dan belum tepat dalam menemukan jati diri mereka pada usia tersebut.karena itu, arsitektur perilaku diharapkan dapat menjawab segala persoalan dalam menampung perilaku perilaku remaja dalam berkegiatan tersebut. Arsitektur berwawasan perilaku sendiri adalah Arsitektur berwawasan perilaku adalah Arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewedahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya.

Disebutkan pula bahwa Arsitektur adalah penciptaan suasana, perkawinan guna dan citra. Guna merujuk pada manfaat yang ditimbulkan dari hasil rancangan. Manfaat tersebut diperoleh dari pengaturan fisik bangunan yang sesuai dengan fungsinya. Sedangkan Citra merujuk pada image yang ditampilkan oleh suatu karya Arsitektur (Y.B Mangunwijaya,1998). Sesuai dengan teori yang telah dipaparkan oleh mangunwijaya diharapkan *Youth Center* ini dapat memberi manfaat dan memberi kesan tersendiri pada setiap remaja sebagai pengguna nya serta nyaman berkegiatan pada bidang yang diminati nya baik pada area luar ruangan maupun di dalam ruangan sehingga dapat menimbulkan

ketertarikan dan menggali lebih potensi, minat serta bakat mereka dalam fasilitas yang ada pada *Youth Centre* ini.

Berdasarkan penjabaran diatas, muncul permasalahan pada perancangan *Youth Centre* di Pekanbaru ini sebagai berikut:

- a. Hal apa saja yang dipertimbangkan dalam membuat fasilitas *Youth Centre* tersebut.
- b. Bagaimana agar remaja dapat merasa nyaman dan betah dalam melakukan kegiatan di lingkungan *Youth Centre*.
- c. Bagaimana penerapan arsitektur perilaku dalam membangun *Youth Centre*.

Adapun Tujuan dalam Perancangan *Youth Centre* ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang fasilitas apa saja yang terdapat pada *Youth Center* yang disesuaikan dengan perilaku remaja.
2. Merancang *Youth Center* dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku sehingga dapat diharapkan remaja akan dapat berkegiatan dalam minat dan bakat sesuai dengan perilaku remaja.

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Dalam merancang *Youth Center* ini paradigma yang digunakan adalah paradigma dari seorang arsitek Indonesia yang berasal dari Yogyakarta yakni Y.B Mangunwijaya atau lebih dikenal dengan nama Romo Mangun. Romo Mangun menyatakan dalam salah satu teori nya yang menyangkut soal perilaku dalam buku *Wastu Citra* adalah sebagai berikut; Arsitektur berwawasan perilaku adalah Arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewedahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Teori tersebut

mengandung 4 poin, tetapi dalam perancangan ini hanya mengambil 2 poin dari teori Manguwijaya tersebut yakni:

1. Perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya yang juga mempengaruhi terjadinya proses Arsitektur.
2. Dalam ber-arsitektur terdapat keinginan untuk menciptakan perilaku yang lebih baik.

Dari teori yang dikemukakan oleh Y.B Manguwijaya mendekati teori yang berkenaan dengan adanya keterkaitan antara arsitektur perilaku dan *Youth Center*. Hal ini dapat terlihat dari beberapa teori Manguwijaya yang menyatakan bahwa perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya. Sosial budaya sangat erat kaitannya dengan perilaku remaja yang sangat dominan bersosialisasi dalam masa peralihan tersebut. Begitupula dengan adanya pengaruh lingkungan yang sangat mempengaruhi karakteristik remaja maupun pola serta tingkah laku remaja dan tetap berhubungan kepada sosial budaya yang berkenaan dengan menciptakan proses arsitektur perilaku tersebut.

Konsep perilaku tidak hanya digunakan pada proses perancangan semata, tetapi juga melingkupi system mengajak penggunaannya untuk merasakan lebih 'dalam' lagi makna arsitektural objek tersebut melalui beberapa aspek

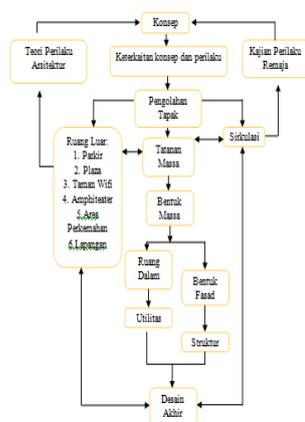
serta nilai estetika. Oleh karena itu maka diambil salah satu penerapan konsep arsitektur perilaku yang berkaitan dengan nilai estetika yang menurut John Lang antara lain adalah sebagai berikut:

1. Estetika Formal
Nilai estetika yang terfokus pada objek, dalam kontribusinya terhadap respon estetis mengenai ukuran, bentuk, warna, ritme, sekuen visual, dsb.
2. Estetika Sensori
Nilai estetika sensori ditimbulkan dari suatu sensasi yang menyenangkan yang diperoleh dari warna, suara, tekstur, bau, rasa, sentuhan, dsb. yang dihadirkan dalam sebuah lingkungan yang diciptakan. Dengan kata lain estetika ini memperhatikan aspek fisiologis yaitu memunculkan sebuah 'rasa'.
3. Estetika Simbolik
Nilai estetika yang dihasilkan dengan cara memberikan kesenangan pada seseorang secara sosio-kultur.
4. Estetika intelektual
Sebuah karya arsitektur, tidak hanya membawa wujud fisiknya saja, tetapi juga dapat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Perancangan

Konsep yang diambil pada perancangan ini adalah konsep mozaik. Dimana mozaik sendiri memiliki pengertian khusus. Secara harfiah mozaik berasal dari bahasa Yunani Kuno *mouseios* yang berarti sekeping karya seni dekoratif sebagai hasil perpaduan dari pecahan pecahan batu atau gelas yang penuh warna warni, sehingga membentuk suatu pola atau gambar. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mozaik memiliki arti sebagai berikut seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan berwarna

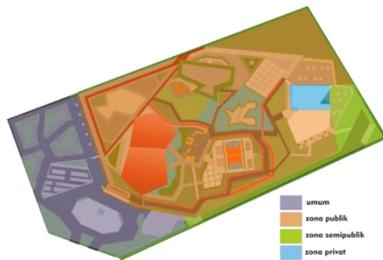


Gambar 1 Bagan Alir Perancangan
sumber: analisa pribadi

yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Penyusunan mozaik dibuat berdasarkan sketsa yang telah didesain sendiri lalu membentuk sebuah segitiga yang melambangkan kedinamisan. Hal ini diambil karna mempertimbangkan salah satu perilaku remaja yang dinamis.

b. Penzoningan

Pada penzoningan akan dibagi ke dalam 3 zona yakni:



Gambar 2 Penzoningan Youth Centre
sumber: analisa pribadi

1. Zona Publik

Zona publik adalah zona yang dapat digunakan oleh golongan pengguna manapun, yang termasuk zona publik adalah ruang-ruang luar serta fasilitas umum seperti parkir dan plaza.

2. Zona Semi Publik

Zona semi publik adalah zona yang cenderung bersifat tertutup. Zona semi publik termasuk seperti ruang servis dan keperluan servis lain nya.

3. Zona Privat

Zona privat adalah zona tertutup yang hanya boleh dimasuki oleh pengguna yang memiliki kepentingan. Area pengelola dikelompokkan ke dalam zona privat

c. Kebutuhan Ruang

Data hasil kebutuhan ruang untuk perancangan Pekanbaru Youth Centre adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kebutuhan Ruang

No	Nama bangunan	Luas lantai (m2)	Luas total (m2)
1	Social & Centre Building		
	Lantai dasar	1176	4588
	Lantai 1	1136	
	Lantai 2	1100	
	Lantai 3	1176	
2	Art building		
	Lantai dasar	786	1523
	Lantai 1	737	
3	Athletic building		
	Lantai tribun	1279	3232
	Lantai basement	1953	
4	Ruang luar		

	Parkir sepeda	30	7075
	Parkir motor	126	
	Parkir mobil	1212	
	Parkir bus	296	
	Plaza utama	652	
	Plaza <i>Youth Centre</i>	234	
	Lapangan kepemudaan	560	
	Lapangan serbaguna	1847	
	Area perkemahan	1562	
	Cafeteria social	191	
	Ruang diskusi outdoor	365	

Sumber: Data Pribadi

d. Massa Bangunan

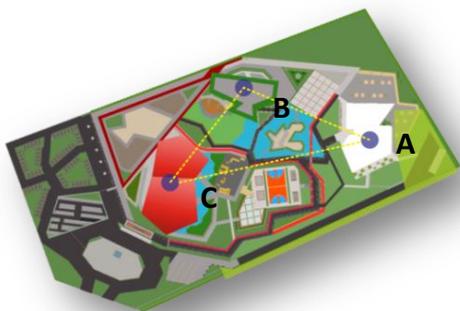
Secara umum massa bangunan Pekanbaru Youth Center terbagi atas 3 bangunan yakni; *Social & Centre Building*, *Art Building* dan *Athletic Building*. *Social & Centre Building* melingkupi administrasi, pengelola serta

Ket:

A : *Social & Centre Building*

B : *Art Building*

C : *Athletic Building*

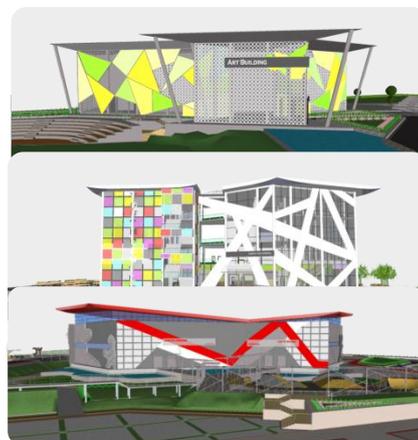


Gambar 3 Massa Bangunan
Sumber: Analisa Pribadi

kegiatan sosial remaja lainnya. *Art Building* memiliki fungsi untuk menemukan minat dan bakat remaja pada bidang kesenian sedangkan *Athletic Building* berfungsi sebagai wadah bagi para remaja dalam olah tubuh.

e. Fasad Bangunan

Fasad bangunan sangat dipengaruhi oleh warna yang mencerminkan kepribadian masing masing individu. Oleh karena itu pada setiap massa diberikan warna yang berbeda yang sesuai dengan fungsi masing masing bangunan.

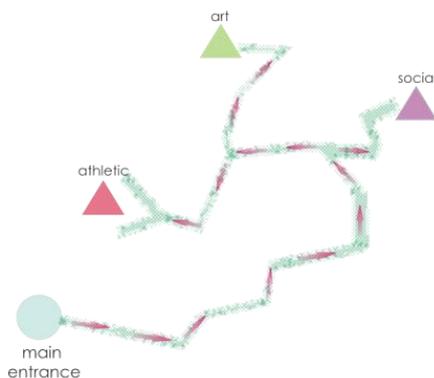


Gambar 4 Fasad Bangunan
Sumber: Analisa Pribadi

f. Pola Sirkulasi dan Pencapaian

Sirkulasi ruang luar memiliki satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Kendaraan sendiri hanya diperbolehkan sampai didepan area depan site, apabila ingin memasuki site utama, maka hanya boleh menggunakan 2 alternatif yakni sepeda dan berjalan kaki.

1. Sirkulasi pengguna sepeda dibedakan dengan sirkulasi pejalan kaki. Walaupun memiliki jarak yang sama namun ini dimaksudkan agar memberi kenyamanan serta keteraturan yang jelas dalam berkendara.
2. Sirkulasi pejalan kaki memiliki jarak yang cukup panjang, oleh karenanya agar mengurangi rasa bosan dan jauh tersebut maka diberi tanaman pelindung. Selain itu untuk memberi arahan jalan diberi pola lantai dan rangka sebagai pelindung dari cuaca ekstrim.



Gambar 5 Sirkulasi Pejalan kaki dan sepeda

Sumber: Analisa Pribadi

g. Pola Antar Ruang

Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan, maka pada perancangan ini dibuat beberapa ruang luar dan ruang dalam seperti contoh berikut ini:

- a. Fasilitas Publik (Parkir)
- b. Fasilitas Public (Plaza Utama)
- c. Plaza (*Youth Centre*)

- d. Amphitheatre
- e. Lapangan Kepemudaan
- f. Area Berkemah
- g. Taman *Wi-Fi*
- h. Lapangan Serbaguna
- i. Lapangan Skate
- j. Area Kolam
- k. Lobby
- l. Ruang Baca
- m. Cafeteria
- n. Ruang Pameran
- o. Ruang Serbaguna

4. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Youth Center Pekanbaru merupakan suatu wadah bagi kegiatan para remaja dengan tujuan memberi ruang bagi para remaja khususnya remaja yang berada di Kota Pekanbaru untuk melakukan berbagai aktifitas kegiatan yang mereka inginkan agar dapat menemukan serta mengembangkan potensi apa yang mereka miliki sesuai dengan minat dan bakat yang dipunya.

Selain memiliki tujuan untuk memberi ruang bagi para remaja untuk melakukan kegiatan sesuai dengan bakat masing masing, *Youth Center* Pekanbaru juga memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi remaja Kota Pekanbaru baik itu dalam bidang saintis, kesenian maupun dalam bidang olahraga.

Youth Center Pekanbaru dirancang agar dapat membantu para remaja menemukan serta menggali potensi yang ada pada diri setiap remaja dan dapat dengan nyaman dan aman menuangkannya pada *Youth Center* ini. Dengan umur yang cukup muda, remaja memiliki beberapa perilaku yang cukup menonjol dan tidak stabil, karna dalam masa ini remaja berada dalam fase untuk menemukan jati diri mereka.

Oleh karena itu, dalam perancangan *Youth Center* Pekanbaru ini digunakan pendekatan arsitektur perilaku agar dapat lebih mengenali serta memahami apa dan bagaimana perilaku remaja pada zaman

ini. Dalam kaitan arsitektural, pendekatan perilaku digunakan dalam pengolahan tapak, sirkulasi, ruang luar serta hubungan antar ruang.

1. Fasilitas yang dirancang sesuai dengan perilaku remaja antara lain adalah sebagai berikut:

a. *Social Building*

Social Building yang memenuhi ruang berkegiatan seperti hall, penginapan, ruang baca dan ruang serbaguna.

b. *Art Building*

Memiliki fasilitas seni dan bakat dalam bidang seni yakni ruang music, seni rupa dan seni tari.

c. *Athletic Building*

Athletic Building mencakup fasilitas tribun bulu tangkis, lapangan bulu tangkis serta gymnasium.

d. Ruang Luar

Ruang luar yang dimiliki antara lain adalah lapangan basket, plaza, taman *Wi-Fi*, amphiteater, lapangan kepemudaan, lapangan *skateboard*, *green roof* serta area perkemahan.

e. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan ada 3 jenis yakni pedestrian (pejalan kaki), track sepeda serta track *skateboard*.

b. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *Youth Center* Pekanbaru ini, maka penulis dapat mengutarakan saran sebagai berikut;

1. Perlunya data ukuran ruang yang berstandarkan ruangan dalam *Youth Center* sehingga memudahkan dalam proses perancangan.

2. Sebaiknya dalam proses perancangan dilakukan pengelompokkan perilaku remaja berdasarkan usia dan kebutuhannya terlebih dahulu. Sehingga

segala kebutuhan dapat terpenuhi pada akhir perancangan.

3. Rancangan ini lebih mengutamakan perhatian pada pendekatan perilaku, maka masih perlu diadakan program analisa terhadap keadaan, lingkungan serta pengaruh alam setempat.

4. Perancangan *Youth Center* Pekanbaru ini dirancang berdasarkan perilaku remaja pada saat ini, sehingga dapat dirancang lebih lanjut mengikuti dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Dariyo, Agus. 2004. "Psikologi Perkembangan Remaja". Bogor: Ghalia Indonesia

Gusman, Adi. 2007. "Arsitektur perilaku". <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/541/jbptunikompp-gdl-adigusmanp-27048-4-07babii-a.pdf>, diakses pada 15 desember 2013.

Kamus Besar Bahas Indonesia. 2013. "Perilaku, remaja dan pemuda". kbbi.web.id, diakses pada 27 Desember 2013.

Lang, John. 1987. "Creating Architectural Theory ; The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design". Van Nostrandreinhold.

Pekanbaru. "Wilayah geografis". pekanbaru.go.id, diakses pada 21 oktober 2013.

Undang Undang tentang Kepemudaan No.40 tahun 2009. "Pengertian pemuda". presidenri.go.id, diakses pada 20 juni 2014.

Syamsuddin Makmun, Abin. 2003. "Psikologi Pendidikan". Bandung: PT Rosda Karya Remaja.

Semiawan, Conny dan A.S Munandar.
1987. "Memupuk bakat dan
kreativitas siswa sekolah
menengah :petunjuk bagi guru

dan orang tua". Jakarta:
Gramedia
Web resmi balai pemuda dan olahraga.
"Youth Center". Bpo-diy.or.id,
diakses pada 29 Desember 2013.