

GRAHA WISATA REMAJA DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POSTMODERN

Dedek Elida Siregar, Ratna Amanati dan Pedia Aldy

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: dedekelida@gmail.com

ABSTRACT

Puberty is an important period in human life because puberty is a transition stage from children to adult. In this period, teenagers commonly experience several changes in their body, namely physical changes transforming into adult-like physic, attitude, feeling and emotional changes which are often not realized by the teenagers themselves such as embarrassment, happiness, jealousy, sadness, fear, anxiety, love and curiosity. Teenagers development had not been integrated with facilitated guidances. This can be proved by the fact that there is no media facilitating teenagers' activities in exercising their interests and talents to be more positive such as sports and arts. This is very important, because not only it educates and trains the teenagers but it is also fun. Therefore, "Graha Wisata Remaja" is built as a medium facilitating the teenagers to improve their interests and talents. These teenagers' characters that are needed to develop are transition characters from children to adult. And this associates the metamorphosis process. Thus, Graha Wisata Remaja is designed by using metamorphosis concept. To reveal the nature of labil teenagers who are interested in new things put into visual quality and environment im Graha Wisata Remaja, the postmodern metaphor method is chosen. Metaphor is considered as a code. And this code is once received by the observers from an object by depending on the other object and how to see a building as something else because its assemblence. Graha Wisata Remaja built in 2 ha. This metamorphosis concept through postmodern metaphor is applied on building display, color, and environment.

Keywords: teenagers, interests and talents, postmodern, metamorphosis

1. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode penting dalam rentang kehidupan manusia, karena masa remaja adalah suatu periode peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini remaja merasakan adanya perubahan yang terjadi pada dirinya seperti perubahan fisik yang hampir menyerupai orang dewasa atau yang biasa disebut dengan masa puber, perubahan sikap, perasaan atau emosi yang sering tanpa disadari oleh remaja itu sendiri seperti rasa malu, gembira, iri hati, sedih, takut, cemas, cemburu, kasih sayang dan rasa ingin tahu (Maentiningasih, 2008).

Pada masa ini remaja ingin dirinya diterima sebagai individu yang memiliki wawasan yang sama dengan orang dewasa lainnya, dan semakin banyak wawasan yang

dimiliki oleh seorang remaja maka kebutuhan remaja untuk dihargai akan menumbuhkan rasa kepercayaan diri. Semakin tinggi rasa percaya diri seorang remaja maka ia akan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana remaja itu berada (Maentiningasih, 2008).

Santrock (2007) dalam (Trisnawati, 2014) mendefinisikan remaja sebagai masa perkembangan transisi antara anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Keadaan perilaku remaja di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi remaja saat ini yang cenderung lebih bebas dan kurang memperhatikan nilai moral yang terkandung dalam setiap perbuatan yang mereka lakukan.

Remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil, dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut (Trisnawati, 2014).

Pada masa remaja terdapat minat dan bakat-bakat bagian tertentu yang sangat beragam. Hal ini tergantung pada jenis kelamin, kecerdasan, lingkungan tempat tinggal, kesempatan yang dimiliki untuk mengembangkan minat, apa yang diminati teman, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga dan beberapa faktor lainnya (Deskarina, 2010).

Menurut Kartono (1996) minat merupakan momen dan kecenderungan yang searah secara intensif kepada suatu obyek yang dianggap penting. Minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang di tuju.

Bakat merupakan potensi bawaan yang dimiliki manusia, sedangkan minat tercipta karena adanya ketertarikan kuat atas sesuatu. Tidak ada seorang pun yang tidak berbakat, yang membedakan ialah ada tidaknya minat untuk mengembangkannya. Kedua hal ini seringkali dikaitkan dengan faktor kecerdasan dan kesuksesan seseorang (Astuti, 2015).

Keberadaan minat merupakan faktor utama bagi pengembangan bakat karena tanpa minat, bakat tidak akan berdayaguna. Artinya, minat yang tinggi akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu sekalipun tidak berbakat, sebaliknya berbakat tanpa minat akan sulit mengembangkan bakat tersebut, minat bisa diciptakan, tetapi bakat merupakan bawaan yang tidak bisa diciptakan dengan tiba-tiba (Astuti, 2015).

Sebagian besar remaja sangat antusias terhadap perkembangan seni, olahraga dan

hiburan. Karena hal ini dapat menghilangkan stress, juga dapat menyegarkan kembali pikiran mereka setelah beraktifitas di sekolah, di bangku kuliah dan remaja dapat berkumpul, bergaul dengan teman sebaya.

Perkembangan dunia seni sekarang ini dengan banyaknya event-event yang berkaitan dengan dunia seni mendorong remaja untuk lebih peka dan berkeaktivitas dalam bidang seni. Demikian juga, olahraga juga merupakan salah satu minat yang digemari remaja. Antusiasme remaja pada bidang olahraga cukup besar. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan ekstrakurikuler disekolah. Tidak hanya disekolah, diluar sekolah banyak remaja yang mengikuti kegiatan olahraga dalam berbagai klub-klub tertentu. Berdasarkan kejadian tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan untuk melakukan perilaku agresif.

Untuk itu dibuatlah Graha Wisata Remaja sebagai wadah dalam pengembangan minat dan bakat remaja. Peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa merupakan pengertian remaja, dengan adanya proses antara anak-anak dengan masa dewasa maka Graha Wisata Remaja akan menggunakan konsep metamorphosis dengan tema Postmodern. Karena postmodern adalah arsitektur yang melepaskan diri dari aturan-aturan modern, hal ini berkaitan dengan sikap remaja yang ingin bebas dan melepaskan diri dari aturan.

Adapun yang menjadi permasalahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menerapkan konsep metamorphosis ke dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja?
- 2) Bagaimana mentransformasikan karakter remaja ke dalam arsitektur postmodern pada bangunan Graha Wisata Remaja?
- 3) Bagaimana menerapkan sirkulas dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja?

Adapun yang tujuan dari latar belakang ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menerapkan konsep metamorphosis ke dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja

- 2) Merancang arsitektur portmodern pada Graha Wisata Remaja dengan mentransformasikan karakter remaja.
- 3) Menerapkan sirkulasi dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja.

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Paradigma perancangan Graha Wisata Remaja ini menggunakan metode metafora dari prinsip perancangan postmodern yang dikemukakan oleh Charles Jenk. Metode metafora digunakan berkaitan dengan sifat remaja yang terkadang eksplisit (tidak berbelit-belit dan tegas) serta implisit (yang terkadang halus, tanpa ragu-ragu dan secara tulus). Charles Jencks (1992) dalam “The Language of Post Modern Architecture”. Metafora dianggap sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Dalam Graha Wisata Remaja, kemiripan diambil dari karakter remaja yaitu dinamis, terbuka terhadap hal-hal yang baru, selalu ingin tampil beda, aktif dan atraktif.

b. Langkah-langkah perancangan

- a) Konsep
Pada tahap langkah perancangan konsep merupakan hal yang sangat penting karena konsep merupakan dasar dari penerapan prinsip yang akan digunakan pada desain.
- b). Penzoningan
Penzoningan bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang, antara area privat, publik, semi publik, maupun servis. Hal ini dilakukan juga untuk mengetahui perletakan area-area sesuai dengan kondisi tapaknya.
- c). *Tata ruang Luar*
Landscape merupakan elemen penting dalam sebuah perancangan arsitektur. Dengan adanya desain landscape yang menarik akan memberikan ketertarikan pengguna untuk menikmati landscape yang ada pada sekitar bangunan.

- d). *Tatanan Massa*
Perancangan terhadap tatanan massa pada Graha Wisata Remaja ini sesuai dengan penerapan arsitektur postmodern khususnya metafora kombinasi dengan mentransformasikan karakter remaja ke dalam bentuk, fasad dan warna bangunan Graha Wisata Remaja.
- e). *Bentukan Massa*
Bentukan massa pada perancangan Graha Wisata Remaja ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk dari fasad bangunan tersebut sesuai dengan tatanan massa bangunan.
- f) *Tata Ruang Dalam*
Tata ruang dalam adalah penataan ruang-ruang yang berkaitan dengan Graha Wisata Remaja seperti ruang utama, ruang pendukung, dan ruang servis.
- g) *Sirkulasi*
Sirkulasi yang baik adalah dimana sirkulasi tersebut mudah dan dicapai dan dapat dipahami oleh *user* (pengguna), oleh karena itu dalam langkah ini sirkulasi di rancang secara optimal untuk pengguna baik sirkulasi ruang luar maupun ruang dalam
- h) *Struktur*
Proses selanjutnya adalah penentuan struktur bangunan dengan mempertimbangkan kekuatan bangunan. Yaitu struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas bangunan.
- i) *Fasad*
Setelah melakukan bentukkan massa maka ditentukan pembentukan fasad yang sesuai dengan konsep metamorphosis.
- j) *Warna*
Penggunaan warna-warna tertentu sebagai bentuk identitas dan efek yang diinginkan.
- k) *Utilitas*
Menentukan utilitas pada Graha Wisata Remaja yaitu: sistem air bersih, sistem kotor dan kotoran, sistem penanggulangan kebakaran, elektrikal, system komunikasi, pencahayaan dan penghawaan.
- l) *Hasil Desain*
Pada proses ini melengkapi dari gambar-gambar yang dibutuhkan dalam perancangan, dari proses penggambaran denah

hingga proses penggambaran detail-detail yang diperlukan.

c. Strategi Perancangan

Strategi perancangan Graha Wisata Remaja adalah sebagai berikut

a) Konsep

Bangunan Graha Wisata Remaja merupakan fasilitas wadah bagi remaja untuk mengembangkan bakat dan minat mereka. Remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa. Hal ini disebut sebagai proses perubahan. Proses perubahan untuk menjadi lebih sempurna disebut metamorphosis. Maka konsep perancangan Graha Wisata Remaja yang digunakan adalah Metamorphosis. Konsep perancangan meliputi penzonningan, tatanan massa, tatanan ruang luar, bentukan massa, tatanan ruang dalam, fasad bangunan.

b) Penzonningan

Dalam strategi perancangan pada penzonningan dilakukan berdasarkan zona kegiatan pengguna, dibedakan pada pengelompokan zona yaitu:

1) Zona utama

Zona utama dari Graha Wisata Remaja merupakan zona yang bersifat publik yaitu, ruang diskusi, ruang baca, ruang kesenian, ruang keterampilan, ruang olahraga.

2) Zona Pendukung

Zona pendukung dari Graha Wisata Remaja merupakan zona yang bersifat publik, semi privat, dan privat. Untuk zona yang bersifat public adalah restoran, minimarket, pameran dan theater. Sedangkan zona yang bersifat semiprivate adalah ruang pengelola. Sedangkan zona yang bersifat privat adalah penginapan.

3) Servis

Ruangan servis merupakan ruangan yang bersifat privat.

c) Tata Ruang Luar

Tata Ruang Luar dalam prosedur perancangan ini dedesain mengikuti pola terpusat pada massa bangunan. Pada landscape vegetasi merupakan hal yang

harus diperhatikan untuk membuat bangunan lebih menyatu dengan alam. Selain vegetasi desain *landscape* seperti taman, gazebo dan pedestrian juga harus diperhatikan karena desain taman dan pedestrian dapat memberikan *view* yang baik dari dalam bangunan.

d) Tatanan Massa

Tatanan massa ini disesuaikan dengan transformasi massa terpusat, hal ini berdasarkan metode metafora dari karakter remaja. Dimana remaja suka berkumpul, berdiskusi. Dari karakter ini pengaplikasian terhadap tatanan massa diwujudkan pada tatanan massa terpusat. Penyesuaian juga dilakukan terhadap fungsi ruang. Penyesuaian tatanan massa terhadap fungsi ruang diletakkan berdasarkan kegiatan utama dari Graha Wisata Remaja. Pada tahap pertama tatanan massa A adalah area pendidikan yang terdiri dari ruang baca dan ruang diskusi. Kemudian pada massa ini juga terdapat fungsi ruang lain yaitu area pelatihan yang terdiri dari ruang kerajinan tangan, ruang komputer dan ruang jurnalistik. Selain dari fungsi ruang utama, pada massa A terdapat fungsi ruang pendukung, seperti ruang pengelola, ruang resepsionis dan lobby. Selanjutnya pada tatanan massa B terdapat ruang pelatihan yang terdiri dari ruang kesenian, ruang olahraga. Kemudian pada tatanan massa C terdapat ruang penginapan yang terdiri dari ruang type satu untuk dua orang dan ruang type dua untuk 4-6 orang. Pada tatanan massa selanjutnya adalah massa D yang terdiri dari ruang pameran dan theater.

e) Bentuk Massa

Bentuk massa dari Graha Wisata Remaja ini menerapkan unsur-unsur metafora dari karakter remaja. Pengaplikasian karakter remaja, yaitu dinamis, selalu ingin tampil beda, terbuka terhadap hal-hal baru, aktif dan atraktif.

f) Tata Ruang Dalam

Tata Ruang Dalam pada Graha Wisata Remaja melalui metode metafora dari karakter remaja yang tidak suka terhadap hal-hal yang monoton sehingga peng-

aplikasian diwujudkan dalam penataan furniture. Penataannya dibedakan untuk perseorang dan kelompok, misalnya penataan meja dan kursi. Tata Ruang Dalam pada Graha Wisata Remaja berisikan ruang utama yaitu ruang pendidikan : ruang diskusi, ruang baca kemudian ruang pelatihan: ruang kesenian, ruang keterampilan dan ruang olahraga, dan ruang pertunjukkan : ruang pameran dan ruang theater. Untuk ruang pendukung yaitu ruang restoran dan minimarket dan ada ruang servis.

g) Sirkulasi

i) Ruang luar

Sirkulasi menuju tapak dapat menggunakan Jalan Soekarno Hatta, kemudian masuk ke area parkir, kemudian kedalam bangunan. Antara parkir dan bangunan terdapat area pembatas yaitu berupa tanaman. Sirkulasi dari parkir menuju lobby merupakan pencapaian langsung dan satu-satunya jalan menuju area bangunan

ii) Ruang Dalam

- Sirkulasi vertical

Tangga umum, digunakan pada gedung yang berlantai 2 dan 3.

- Sirkulasi horizontal

Berfungsi menghubungkan antar bagian bangunan lobby, pelatihan, pendidikan dan penginapan secara mendatar berupa koridor, selasar dan pedestrian. Untuk koridor tertutup digunakan pada area privat seperti penginapan. Untuk koridor terbuka digunakan pada area yang besar seperti, ruang pameran, ruang olahraga dan ruang kesenian.

j) Struktur

Pada tahap langkah perancangan mengenai struktur yang akan digunakan dalam perancangan Graha Wisata Remaja akan berpengaruh pada penataan ruang. Struktur yang digunakan terdiri dari struktur pondasi, struktur kolom dan balok, serta struktur atap. Dengan menggunakan sistem struktur ini maka penataan ruang dapat diletakkan secara maksimal, sirkulasi dapat mengikuti

penataan ruang yang sederhana sehingga memudahkan pengguna serta dapat menghindari ruang-ruang yang non fungsional.

k) Fasad

Karena fasad adalah tampilan visual yang pertama kali dilihat maka, fasad Graha Wisata Remaja ini dibuat sesuai dengan karakter remaja, untuk karakter dinamis, diwujudkan dengan permainan garis-garis yang tidak monoton, pergerakan bidang kecil-besar

l) Warna

Penggunaan warna-warna yang menjadi karakter remaja seperti warna hitam (bersifat elit, teguh, kuat), warna coklat (melambangkan sesuatu yang lembut, natural dan nyaman), warna abu-abu (bijaksana, tenang, seimbang)Teori warna menyatakan bahwa warna mempunyai sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan. Jadi, tiap warna mempunyai sifat-sifat tersendiri yang menunjukkan ciri khasnya.

m) Utilitas

Adapun utilitas yang lebih di tonjolkan pada perancangan ini adalah:

i. Plumbing

i) Air Bersih

Sistem jaringan air bersih didapatkan dari sumur air bersih dan jaringan PDAM yang kemudian disalurkan melalui pipa ke fasilitas-fasilitas yang membutuhkan. Dikarenakan kegiatan mempunyai tipe menyebar, penempatan titik-titik penampungan air bersih (tower air) diletakkan berdasarkan zona-zona kegiatan.

ii) Air Kotor

Air kotor yang dihasilkan dari air mandi dari Graha Wisata Remaja dan restoran, penginapan, kamar mandi, air bekas wudhu dari musholla. Buangan air kotor ini akan dialirkan ke sumur resapan. Selain itu buangan dari dapur langsung ke bak penangkap lemak, bak kontrol baru kemudian masuk ke sumur peresapan.

iii) Kotoran

Kotoran yang dihasilkan dari sistem ekskresi manusia berupa *feses*. Kotoran ini akan dialirkan ke *septic tank* yang berada didalam tapak. Setelah dari *septic tank*, hasil buangan tersebut akan diteruskan ke bak resapan.

iv) Air Hujan

Adalah sistem pembuangan dimana hanya air hujan dari atap gedung Graha Wisata Remaja dan tempat lainnya dikumpulkan dan dialirkan ke luar bangunan.

ii. Mekanikal Elektrik

i) Listrik

Jaringan penerangan untuk kebutuhan pemakaian listrik memanfaatkan jaringan yang telah disediakan oleh PLN, disamping itu juga digunakan generator sebagai jaringan pembantu utama disaat aliran listrik dari PLN terputus. Pemasangan sistem jaringan listrik harus memenuhi persyaratan berikut:

- a) Kemudahan pengontrolan dalam kualitas bahan instalasi maupun operasional.
- b) Fleksibilitas terhadap kemungkinan penambahan beban.
- c) Keamanan disesuaikan dengan standar yang berlaku.

iii. Penghawaan

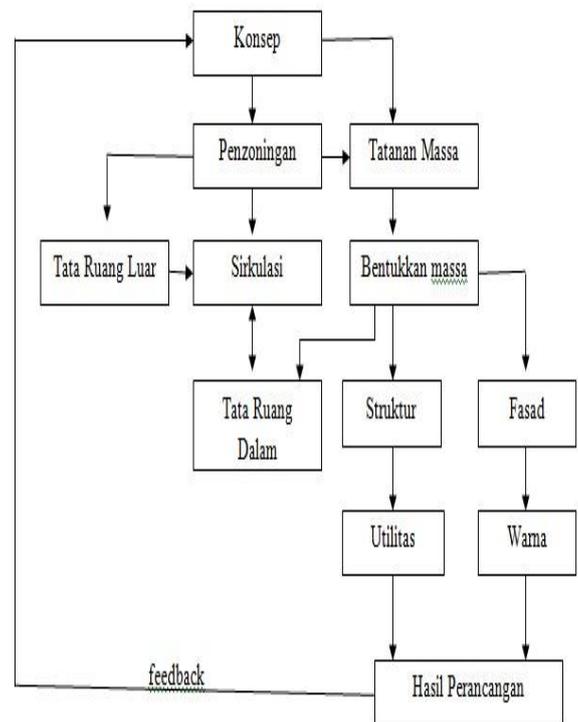
Sistem penghawaan pada Graha Wisata Remaja menggunakan 2 sistem yaitu: sistem penghawaan alami dan sistem penghawaan buatan. Kenyamanan termal secara alami dapat diperoleh dengan cara penggunaan shading, kaca reflektif, atau sistem kaca ganda. Sedangkan kenyamanan termal buatan diperoleh dengan cara menggunakan sistem penghawaan AC.

n) Hasil Perancangan

Hasil desain ini merupakan hasil dari perancangan Graha Wisata Remaja berupa gambar-gambar kerja, gambar sistem

utilitas bangunan dan gambar 3d beserta animasi

d. **Bagan Alur Perancangan**



3. ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

a. **Penerapan Konsep**

Remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa. Hal ini merupakan proses perubahan, dari proses perubahan ini maka bangunan Graha Wisata Remaja menggunakan konsep metamorphosis. Secara arsitektural penjabaran metamorphosis yang diambil bisa bermakna perubahan adalah warna, bentuk dan fasad bangunan. Oleh karena itu, tampilan bangunan harus mewakili dari unsur metamorphosis itu sendiri.

b. Analisa Pemrograman

No	Jenis Fasilitas	Luasan
1	Fasilitas Pengelola	1043m ²
2	Ruang kesenian	2057.9 m ²
3	Ruang keterampilan	691.6 m ²
4	Ruang Olahraga	1213.55 m ²
5	Ruang diskusi	237.9 m ²
6	Ruang baca	1017.9 m ²
7	Ruang komputer	172.9 m ²
8	Fasilitas Penginapan	1430 m ²
9	Ruang Pengelola	789.23 m ²
10	Musholla	84.5 m ²
11	Minimarket	130 m ²
12	Restoran	562.9 m ²
13	Fasilitas Ruang Luar	2502.5 m ²
Total		9.089,23 m ²

Sumber: Hasil Analisis, 2015

c. Lokasi Perancangan

Lokasi berada di Jalan. Soekarno Hatta, Kec. Marpoyan Damai, Pekanbaru, dengan potensi sebagai berikut:

1. Tapak mudah dicapai dari segala arah, terletak pada lokasi yang mudah dicapai oleh pejalan kaki, pengguna kendaraan umum (seperti angkot, bus Trans Metro Pekanbaru) serta pengguna kendaraan pribadi
2. Lokasi ini memiliki lahan yang luas untuk menampung aktifitas dalam Graha Wisata Remaja.
3. Dekat dengan kawasan pertokoan dan kawasan permukiman dan fasilitas kesehatan.
4. Lokasi ini tidak padat permukiman serta perkantoran sehingga untuk kemacetan tidak perlu dikhawatirkan.



Gambar 3.1 Lokasi Perancangan

Sumber: <https://maps.google.com/maps?hl=en&output=classic&dg=brw, tgl unduh 16-01-2015>

d. Penzoningan

Ada beberapa zona pada Graha Wisata Remaja berdasarkan fungsi ruang yaitu:

- 1) Ruang pendidikan
Ruang pendidikan merupakan ruang utama dari Graha Wisata Remaja yang bersifat publik yaitu, ruang diskusi, ruang baca.
- 2) Ruang Pelatihan
Ruang pelatihan dari Graha Wisata Remaja merupakan zona yang bersifat publik yaitu ruang kesenian terdiri dari seni tari, seni drama dan seni musik, kemudian ruang keterampilan terdiri dari keterampilan tangan dan jurnalistik. Selanjutnya ruang pelatihan olahraga yang terdiri dari ruang badminton, tenis meja dan bola basket, skateboard
- 3) Ruang pertunjukkan
Ruang ini terdiri dari ruang pameran, theater, amphiteater.
- 4) Servis
Ruang servis merupakan ruangan yang bersifat privat terdiri dari ruang PABX, ruang AHU, ruang genset, ruang teknikal
- 5) Dilengkapi dengan unsur peneduh, unsur pengarah.
- 6) Adanya ruang komunal yang diletakkan pada dua bagian, yang pertama diletakkan dekat restoran, dan bagian kedua diletakkan dekat dengan ruang penginapan, pameran dan amphitheater.



Gambar 3.2 Penzoningan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

e. Tata Ruang luar

Dari karakter remaja yang suka bersosialisasi, berkumpul dengan teman-teman, suka bercengkrama maka penataan

konsep metamorphosis diwujudkan melalui banyaknya gazebo yang diletakkan pada setiap sudut landscape. Untuk area parkir mobil rute yang dibuat adalah dua jalur, sehingga tidak menyebabkan kemacetan didalam area Graha Wisata Remaja. Selanjutnya, untuk parkir mobil diletakkan di pinggir bangunan agar penataan landcape lebih terarah dan tidak terjadi kemacetan. Kemudian untuk parkir bus diletakkan didekat pintu keluar agar memudahkan jalur keluar masuk.



Gambar 3.4 Landscape

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Kemudian disekeliling area Graha Wisata Remaja di tanami rumput dan pohon –pohon peneduh. Selanjutnya antara bangunan satu dengan bangunan yang lain terdapat taman-taman yang didekatnya terdapat gazebo. Pada bagian belakang juga diletakkan gazebo, agar remaja dapat beraktifitas diluar bangunan sambil menikmati pemandangan yang ada.



Gambar 3.5a Gazebo

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Tidak hanya dibagian belakang, tetapi dibagian depan dan ditengah-tengah area Graha Wisata Remaja diletakkan gazebo agar remaja dapat menikmati kegiatan-kegiatan yang ada diluar sambil duduk

dan berdiskusi dengan teman-teman yang lain.



Gambar 3.5b Gazebo

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

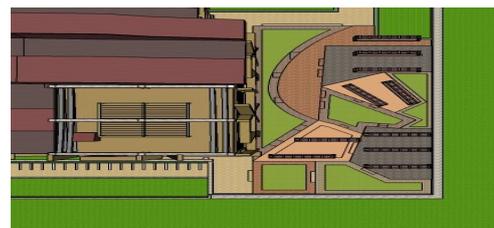
Kemudian adanya amphiteater yang berfungsi sebagai tempat pertunjukkan remaja untuk kompetisi atau hanya sekedar hiburan.



Gambar 3.6 Amphitheater

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Pada landscape area gazebo pola yang digunakan sesuai dengan karakter remaja, dimana pola disini tidak beraturan dan tidak monoton, serta permainan leveling dan material yang berbeda.



Gambar 3.8 Pola landscape

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

f. Tatanan massa

Tatanan massa pada bangunan Graha Wisata Remaja ini didasari dari pola terpusat yang merupakan penyesuaian antar fungsi ruang. Selain itu didasari dari konsep metamorphosis dimana, tahap awal dari tatanan massa ini merupakan area pendidikan kemudian area pelatihan dan area pertunjukkan. Untuk area penginapan diletakkan pada bagian

belakang dan area pertunjukkan masih dapat dilihat dari dalam ruang penginapan. Pada tahap pertama tatanan massa A adalah area pendidikan yang terdiri dari ruang baca dan ruang diskusi massa ini diletakkan pada bagian depan karena untuk memasuki Graha Wisata Remaja, remaja harus dididik terlebih dahulu dalam bentuk teori agar kegiatan-kegiatan yang berlangsung mudah dipahami. Kemudian pada massa ini juga terdapat fungsi ruang lain yaitu area pelatihan yang terdiri dari ruang kerajinan tangan, ruang computer dan ruang jurnalistik. Selain dari fungsi ruang utama, pada massa A terdapat fungsi ruang pendukung, seperti ruang pengelola, ruang resepsionis dan lobby.



Gambar 3.9 Massa A

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Selanjutnya pada tatanan massa B terdapat ruang pelatihan yang terdiri dari ruang kesenian, ruang olahraga. Setelah memahami teori tentang kegiatan yang akan diikuti remaja, maka tahap berikutnya remaja dapat mempraktekkan kemampuan mereka lewat ruang pelatihan. Didalam ruangan ini, remaja dapat mengasah lebih dalam lagi minat dan bakat yang mereka miliki.



Gambar 3.10 Massa B

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Kemudian pada tatanan massa C terdapat ruang penginapan yang terdiri

dari ruang type satu untuk dua orang dan ruang type dua untuk 4-6 orang.



Gambar 3.11 Massa C

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Pada tatanan massa selanjutnya adalah massa D yang terdiri dari ruang pameran dan theater. Ruangan ini merupakan ruang pertunjukkan dimana remaja dapat melakukan kompetisi atau memamerkan karya-karya mereka berupa kerajinan tangan yang telah dilatih sebelumnya.



Gambar 3.12 Massa D

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Kemudian tatanan massa berikutnya adalah massa E yaitu restoran dan minimarket. Fungsi ruangan ini diletakkan didekat area pertunjukkan agar remaja dapat menikmati kegiatan sambil beristirahat.



Gambar 3.12 Massa E

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

g. Bentukkan Massa

Bentukkan massa didapat dari konsep metamorphosis, yaitu perubahan dari bentuk dan bidang yang tidak monoton, serta garis-garis asimetri atau beritme.



Gambar 3.13 Perubahan Bentuk berdasarkan konsep metamorphosis
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

h. Tata Ruang Dalam

1) Ruang dalam lantai 1

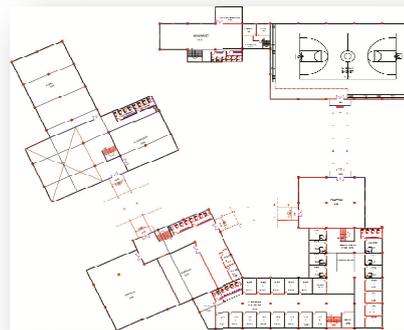
Untuk denah lantai satu terdapat ruang Lobby, kemudian ruang respionis, kemudian trdapt ruang pendidikan yaitu ruang computer, ruang diskusi, dan terdapat ruang pelatihan yaitu ruang kerajinan tangan. Kemudian dari gedung fasilitas pendidikan dan pelatihan, trdapt gedung fasilitas pelatiha seni yaitu seni tari dan seni drama, lalu dari samping gedung seni terdapat penginapan type satu, kemudian disamping penginapan terdapat gedung theater. Dari fasilitas pelatihan seni dan penginapan didepannya terdapat gedung olahraga bola basket. Disamping gedung ini terdapat Ruang servis, dan restoran



Gambar 3.14 Denah Lantai 1
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

2) Ruang dalam lantai 2

Pada denah lantai 2 dari lantai 1 gedung fasilitas pendidikan dan pelatihan dpat dilalui lewat tangga, kemudian pada lantai terdapat ruang Ruangbaca dan ruang jurnalistik, kemudian ada void, jika dilihat dari lantai 2 , kegiatan yang ada dilantai 1 akan kelihatan. Selanjutnya terdapat pintu dan jembatan menuju pelatihan seni music dan disamping terdapat musholla. Dari area sirkulasi musholla terdapat pintu menuju ruang pameran yang dilalui lewat jembatan. Kemudian dari ruang pameran, terdapat gedung olahraga bola basket, Untuk area penginapan dilalui lewat lantai 1 menuju lantai 2 dan lantai 3. Untuk minimarket dapat dilalui lewat restoran lantai 1.



Gambar 3. 15 Denah Lantai 2
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

3) Ruang dalam lantai 3

Pada denah lantai 3 terdapat ruang badminton dan tennis meja yang dapat dilalui lewat lantai 2. Kemudian tedapat penginapan yang dilalui lewat lantai 2.



Gambar 3.16 Denah Lantai 3
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

i. Sirkulasi

1) Ruang Luar

Parkir untuk pengguna mobil diletakkan menjadi satu area yaitu berhadapan dengan Jalan Soekarno Hatta. Sedangkan untuk parkir motor diletakkan disamping bangunan, agar mempermudah sirkulasi kendaraan. Sedangkan untuk parkir bus diletakkan didekat pintu keluar guna memudahkan alur keluar masuk.



Gambar 3. 17 Sirkulasi parkir mobil
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015



Gambar 3. 18 Sirkulasi parkir motor
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

2) Ruang Dalam

- Sirkulasi vertical
Tangga umum, digunakan pada gedung yang berlantai 2 dan 3.
- Sirkulasi horizontal
Befungsi menghubungkan antar bagian bangunan lobby, pelatihan, pendidikan dan penginapan secara mendatar berupa koridor, selasar dan pedestrian. Untuk koridor tertutup digunakan pada area privat seperti penginapan. Untuk koridor terbuka digunakan pada area yang besar seperti, ruang pameran, ruang olahraga dan ruang kesenian.

j. Struktur

Struktur adalah kumpulan elemen-elemen bahan (sarana) untuk

meneruskan beban beban ke dalam tanah. Setelah mendapatkan semua gaya gaya luar, selanjutnya gaya gaya tersebut didistribusikan ke elemen elemen sebuah struktur. Elemen-elemen sebuah struktur harus cukup kuat untuk menahan gaya gaya gaya dalam yang bekerja sehingga struktur aman. Dalam Graha Wisata Remaja struktur bangunan terdiri dari kolom, balok, dan pelat.



Gambar 3.20 Sistem struktur Graha Wisata Remaja
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

k. Fasad

Untuk fasad penerapan konsep sesuai dengan karakter remaja diwujudkan kedalam fasad dengan bentuk dan bidang yang tidak monoton. Pada fasad juga mengalami perubahan size dari kecil besar, garis lurus dan garis miring.



Gambar 3. 21 Penerapan konsep metamorphosis pada fasad
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

l. Warna

Pada warna penerapan konsep diwujudkan melalui gradasi warna, Perubahan ini memberikan tampilan yang menjadi daya tarik dari bangunan Graha Wisata Remaja. Selain itu, menampilkan warna-warna yang lembut, semangat serta energik.



Gambar 3. 22 Penerapan konsep metamorphosis pada warna

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015



Gambar 3. 23 Penerapan konsep metamorphosis pada warna

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

m. Interior

a. Lobby

Lobby sebagai ruang akses utama bagi pengguna Graha Wisata Remaja direncanakan menggunakan warna dengan perpaduan abu-abu dan putih agar terkesan luas dan tidak membosankan bagi pengguna Graha Wisata Remaja. Penghawaan berasal dari ventilasi silang, selain itu disediakan AC. Pencahayaan dibuat disetiap sudut ruangan agar semua isi dalam ruangan dapat dilihat dengan jelas.

b. Ruang Diskusi

Ruang diskusi digunakan untuk remaja yang mengadakan kegiatan diskusi bersama teman sekelompok. Ruang ini dilengkapi untuk area duduk berupa sofa, kursi dengan formasi memusat. Selain itu, area untuk lesehan juga disediakan. Lantai menggunakan kombinasi warna terang agar dapat mengurangi pencahayaan buatan pada pagi dan sore hari. Antara ruang duduk lesehan dengan ruang duduk yang menggunakan sofa dan bangku dibatasi dengan partisi

sehingga suasana diskusi tidak mengganggu kelompok lain yang mengadakan kegiatan diskusi..

c. Ruang baca

Ruangan yang berfungsi untuk membaca. Ruang ini dilengkapi dengan meja dan kursi dengan beberapa type diantaranya satu meja dan satu kursi yang berfungsi untuk perseorangan. Type kedua dengan formasi meja dan kursi untuk dua orang, untuk type ketiga dengan formasi kursi dan meja untuk tiga orang.

d. Ruang Kesenian dan Keterampilan

Ruangan ini digunakan sebagai tempat penyaluran bakat dibidang seni dan keterampilan. Ruang ini merupakan bentang lebar yang diberi penyekat. Dinding ruangan diberi dekoratif kesenian seperti ornament-ornamen abstrak agar pengguna tidak merasa bosan di dalamnya. Warna dinding dipadukan dengan warna putih dan abu-abu agar terlihat luas.

e. Ruang Olahraga

Ruangan yang berfungsi untuk aktifitas olahraga seperti badminton, basket, tennis meja. Ruang ini dilengkapi dengan CCTV. Memaksimalkan ventilasi yang diletakkan dekat plafon agar sirkulasi didalam ruangan berjalan lancar.

f. Ruang Pameran

Ruangan yang berfungsi untuk pameran. Dinding ruangan dihiasi dengan lukisan agar memberi kesan tidak monoton bagi pengunjung. Pencahayaan pada ruangan tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap. Disela-sela kolom dilengkapi sofa agar para pengunjung dapat menikmati pameran sambil duduk. Memerlukan ruang yang besar dan mudah diakses. Lantai menggunakan warna gelap seperti abu-abu agar tidak terlihat kotor.

g. Ruang Komputer

Ruangan ini dilengkapi dengan peralatan komputer dengan kapasitas 50 orang. Jarak antar meja adalah 1

meter. Ruangan ini dilengkapi dengan wifi dan dapat menyebar ke seluruh Graha Wisata Remaja. Terdapat rak sepatu dan rak tas agar pada tidak mengotori lantai dan tidak mengganggu proses belajar-mengajardidalamnya.

h. Ruang Restoran

Ruangan ini difungsikan untuk pengunjung Graha Wisata Remaja. Dinding ruangan dilapisi kaca agar terlihat suasana dari luar. Dilengkapi dengan pencahayaan warna-warni seperti perpaduan warna ungu dan merah muda.

i. Penginapan

Ruangan ini digunakan bagi Pengguna Graha Wisata Remaja dari luar kota Pekanbaru yang memiliki kegiatan lebih dari satu hari. Ruangan ini menyediakan 2 type kamar untuk berdua atau keluarga. Disediakan papan informasi mengenai penginapan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Dari hasil perancangan Graha Wisata Remaja di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Postmodern, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan konsep metamorphosis ke dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja diawali dengan kegiatan yang mendasar dari Graha Wisata Remaja yaitu dimulai dari pendidikan. Pada ruang pendidikan penggunaan konsep metamorphosis, diwujudkan dalam karakter remaja. Remaja yang tidak suka terhadap hal-hal yang monoton, maka dari karakter ini diwujudkan kedalam penyusunan dari tata ruang dalam yaitu penyusunan furniture yang terdiri dari untuk perseorangan dan untuk kelompok.
- 2) Merancang arsitektur postmodern pada Graha Wisata Remaja dengan mentransformasikan karakter remaja yaitu dengan menelusuri karakter remaja yang intangible kedalam tampilan visual dan lingkungan

binaan yang tangible. Karakter remaja yang intangible seperti remaja yang dinamis, hal ini diwujudkan dalam bentuk tangible melalui pergerakan maju mundur dari massa bangunan. Kemudian remaja yang suka terbuka terhadap hal-hal yang baru diwujudkan kedalam bangunan dengan mengaplikasikan material kaca. Penggunaan material ini juga didasari dari fungsi ruang yang bersifat sosial sehingga remaja tidak hanya berinteraksi terhadap dalam ruangan tetap idapat juga melihat kegiatan-kegiatan yang ada diluar ruangan.

- 3) Sirkulasi dalam wadah kegiatan remaja pada Graha Wisata Remaja merupakan kegiatan sosial yang memuat banyak remaja dengan karakternya. Sirkulasi adalah akses yang digunakan pengguna untuk ke suatu ruang ke ruang lain atau dari satu lantai ke lantai yang lainnya. Untuk akses sirkulasi ini dibuat efisien dalam rutanya sebab akses sirkulasi ini sangat dibutuhkan untuk keselamatan pengguna. Akses sirkulasi dibuat efisien sesuai dengan karakter remaja yang mau serba cepat, pembosan. Untuk sirkulasi kendaraan dan parkir dibuat sedekat mungkin dengan fasilitas yang dituju, karena remaja suka terhadap hal-hal yang bermakna cepat.

b. Saran

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Graha Wisata Remaja adalah sebagai berikut:

Sebelum melakukan Perancangan Graha Wisata Remaja sebaiknya memperhatikan pertimbangan faktor penempatan dimana lokasi yang baik mulai dari fleksibilitas ruang, area lingkungan lokasi dan citra image dari bangunan tersebut karena Graha Wisata Remaja merupakan bangunan yang dikhususkan untuk remaja sehingga sangat penting untuk diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajip, Gilang, 2013 <http://notee.weebly.com/keretifitas-seni-dalam-fotografi.html> diunduh 26-12-2014
- Astuti, 2015 https://www.academi.edu/11934494/pengembangan_minat_dan_bakat_pada_remaja
- Burhanuddin, Afif, 2013, <http://afidburhanuddin.wordpress.com/201/09/23/> Sejarah filsafat-postmodern, tanggal diunduh 04-11-2014
- Carapedia, http://carapedia.com/pengertian-definisi_wisata_info2178.html, tanggal diunduh 24-10-2014
- Darmasih, Ririn, 2009 Reproduksi Remaja, Depkes 2002
- Dariyo, Agoes, 2004 Psikologi Perkembangan Remaja, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor Selatan
- Dharma, Agus, 2012 Unsur Komunikasi dalam Arsitektur Post modern, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Universitas Gunadarma
- Deskarina, Rekta, 2010, Pusat Remaja di Surakarta, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Hindu, kata, 2012 <http://katahindu.wordpress.com/2012/08/11/pengertian-jurnalistik/> diunduh 26-12-2014
- Kartono, Kartini, 1995 Penanganan Penyimpangan Perilaku Seksual pada Remaja Tunalaras yang Berperilaku Agresif di Lingkungan Asrama SLB Prayuwana Yogyakarta, Skripsi Dedi Adrianto, Fakultas II Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta 2012
- Lestari, Rose Millia, 2013 Medan Prada House, Universitas Sumatera Utara
- Maentingsih, Desiani, 2008 hubungan antara secure attachment dengan motivasi berprestasi pada remaja, Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma
- Papalia, Olds dan Feldman, 1998 Psikologi Perkembangan Remaja, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor Selatan
- Udjianto, Pawitro, 2010, Fenomena Post-Modernisme dalam Arsitektur Abad ke-21, Institut Teknologi Nasional Bandung
- Purba, Jhon Walter, 2012, Bandung Photograpy Center, Universitas Komputer Indonesia
- Rendy, coofeelover, 2013, <http://victoriusn.wordpress.com/2013/04/16/jenis-jenis-wisata-menurut-lokasi-yang-dituju>, diunduh 27-10-2014
- Rumina, Sri, dan Sundari, Siti, 2004, Penanganan Penyimpangan Perilaku Seksual pada Remaja Tunalaras yang Berperilaku Agresif di Lingkungan Asrama SLB Prayuwana Yogyakarta, Skripsi Dedi Adrianto, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta 2012
- Sagita, Natalia, 2014 <http://keluarga.com/kegiatan-remaja-yang-menyenangkan-dan-bermanfaat> diunduh 26-12-2014
- Sukadana, Alit, Ketut, 2008 <http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil.=5&dn=20081121095853> diunduh 26-12-2014
- Trisnawati, Junia, 2014 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Agresif Remaja Di SMK Negeri 2 Pekanbaru, Universitas Riau 2014
- Turner dan Helms, 1995 Psikologi Perkembangan Remaja, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor Selatan
- Valhalla, Cup, 2011 <http://filsafat.kompasiana.com/2011/01/01/antara-meta-fora-dan-metamorfosis-kehidupan-baru-329383.html>
- Vera, 2012, <http://edukasi.kompasiana.com/2012/05/07/pendidikan-non-for-mal-460462.html> diunduh, 12-01-2015
- Wahyudi, Gema, 2011, <http://gemawahyudi.wordpress.com/2011/05/05/modernismedan-postmodernisme-pengaruhnya-terhadap-dunia-desain>, diunduh 28-10-2014
- Yuniati, 2013, <http://keluarga.com/kegiatan-remaja-yang-menyenangkan-dan-bermanfaat> diunduh 26-12-2014
- Zaza7, 2009, <http://zaza7.wordpress.com/page/2/> diunduh 26-12-2014