

## Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan *Youth Center* di Kota Padang

Nadya Yuliastri<sup>1\*</sup>, Wahyuni Zahrah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Departemen arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

[nadya120701@gmail.com](mailto:nadya120701@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [wahyuni.zahra@usu.ac.id](mailto:wahyuni.zahra@usu.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Jalan Dr. T. Mansur No.9, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20155

Korespondensi penulis: [nadya120701@gmail.com](mailto:nadya120701@gmail.com)

**Abstract:** *Youth center is a youth activity center in the form of a container or Aplace where teenagers can gather, socialize, and engage in arts, sports, education, and recreational activities. The lack of such facilities results in the low development of adolescents in the aspects of sports and arts. This can be the cause of juvenile delinquency due to the lack of control over youth leisure activities. Designing a youth center is needed to reduce the problem of juvenile delinquency, as well as to help develop the potential of teenagers in Padang city. This research aims to explore the design aspects and themes of the youth center building. This research uses a qualitative method by conducting a literature review and observation. The literature review was conducted to find out the types and typologies of youth center buildings as well as considerations related to youth center design requirements and standards. This design applies the architectural theme of wave metaphor to space, form, facade, color, and material, which illustrates the complexity of emotions and the journey of adolescent growth through the use of curved elements with various height variations.*

**Keywords:** *Teen, youth center, Metaphor Architecture*

**Abstrak:** *Youth center* adalah pusat kegiatan remaja yang berupa wadah atau tempat bagi remaja untuk berkumpul dan bersosialisasi serta melakukan berbagai kegiatan seni, olahraga, pendidikan, dan rekreasi. Minimnya fasilitas tersebut mengakibatkan kurangnya perkembangan remaja dalam aspek olahraga dan seni, dan dapat menjadi penyebab kenakalan remaja akibat tidak adanya pengendalian kegiatan waktu luang remaja. Perancangan *youth center* diperlukan untuk mengurangi permasalahan kenakalan remaja, sekaligus membantu perkembangan potensi remaja di kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi aspek-aspek perancangan dan tema bangunan *youth center*. Aspek-aspek perancangan untuk bangunan *youth center* adalah fungsi, bentuk, ruang, aktivitas dan pengguna. Perancangan ini menggunakan tema arsitektur metafora. Metoda yang digunakan pada penelitian ini adalah metoda kualitatif dengan melakukan studi literatur dan observasi. Studi literatur dilakukan untuk mempelajari jenis-jenis dan tipologi dari bangunan *youth center* serta pertimbangan-pertimbangan mengenai standar dan persyaratan perancangan *youth center*. Observasi lapangan dilakukan untuk menemukan potensi dan mempelajari kondisi lahan dan lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi perancangan.

**Kata kunci:** Remaja, *youth center*, Arsitektur Metafora

### 1. PENDAHULUAN

Dalam proses pendewasaan diri, setiap orang akan mengalami sebuah masa yang disebut dengan masa remaja. Masa remaja adalah sebuah masa transisi dari masa anak anak menuju masa dewasa (Hurlock, 1978). Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), remaja ialah penduduk dengan rentang usia 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja merupakan masa dimana individu melakukan pencarian identitas diri, dimana identitas diri terbentuk dari hubungan sosial remaja dengan lingkungan, salah satunya melalui pergaulan dengan teman sebaya (Erikson, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa kondisi lingkungan sangat berpengaruh dalam proses pembentukan pribadi remaja. Pengaruh

lingkungan positif akan membentuk pribadi remaja yang positif, sebaliknya apabila pengaruh lingkungan negatif, akan membentuk perilaku yang negatif pula (Arifah, 2015). Salah satu bentuk perilaku negatif adalah perilaku menyimpang pada remaja yang biasa disebut Kenakalan Remaja.

Kenakalan remaja adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja (Wikipedia). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2013 angka kenakalan remaja di Indonesia mencapai 6.325 kasus, sedangkan pada tahun 2014 jumlahnya mencapai 7.007 kasus dan pada tahun 2015 mencapai 7.762 kasus, artinya setiap tahunnya mengalami kenaikan. Sementara itu, data UNICEF tahun 2016 menunjukkan bahwa kenakalan pada usia remaja di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 50 persen. Di Indonesia salah satu bentuk kenakalan remaja yang marak dijumpai, terutama di kota-kota besar adalah tawuran pelajar. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat terjadinya tren peningkatan angka kasus tawuran di kalangan pelajar sepanjang tahun 2018. Menanggapi hal tersebut, diperlukan upaya penanggulangan kenakalan remaja. Penanggulangan kenakalan remaja dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya melalui kegiatan pengisian waktu luang dengan teratur dan terarah (Daradjat, 2015). Oleh karena itu diperlukan wadah berupa kamp pelatihan yang dapat mengakomodasi kegiatan waktu luang remaja seperti pusat kegiatan remaja yang biasa disebut *youth center*.

Youth center adalah pusat kegiatan remaja yang berupa wadah atau tempat bagi remaja untuk berkumpul dan bersosialisasi serta melakukan berbagai kegiatan seni, olahraga, pendidikan, dan rekreasi secara teratur dan terarah yang diselenggarakan oleh penanggung jawab tertentu (John M. Echols). Penelitian (Lindstrom, 2012) menunjukkan bahwa klub pemuda dan tempat pertemuan serupa menjadi tempat penting bagi pengembangan kaum muda. Tempat ini memiliki banyak fasilitas yang membantu pengembangan generasi muda. Remaja dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, seperti kemasyarakatan, keagamaan dan kesenian & olahraga.

Di Indonesia, tidak semua daerah memiliki fasilitas yang memadai untuk mengakomodasi berbagai aktivitas remaja. Kota Padang, sebuah daerah yang terletak di Sumatera Barat, merupakan salah satu daerah di Indonesia yang mengalami masalah ini. Minimnya fasilitas yang diperuntukkan bagi remaja di Kota Padang mengakibatkan kurangnya perkembangan dalam aspek diluar akademik, seperti olahraga dan kesenian karena sedikitnya ruang bagi mereka untuk belajar tentang hal tersebut. Dengan pertimbangan tersebut, perancangan youth center di Kota Padang dapat menjadi salah satu solusi untuk mengurangi

permasalahan kenakalan remaja, sekaligus membantu perkembangan potensi remaja di Kota Padang.

## **2. KAJIAN LITERATUR**

### ***Youth Center***

*Youth center* adalah pusat kegiatan kepemudaan yang berbentuk wadah atau tempat yang memungkinkan para remaja berkumpul, bersosialisasi, dan melakukan berbagai kegiatan olahraga, pendidikan, seni dan rekreasi (John M. Echols). Persyaratan penataan sarana olahraga menurut Peraturan MENPORA Nomor 8 Tahun 2018 Republik Indonesia adalah sebagai berikut:

#### **1. Luas Lahan Tersedia**

- a. Untuk perencanaan yang baik, lahan yang disediakan sebaiknya memiliki Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 20%, sehingga masih tersedia lahan yang cukup untuk lapangan olahraga *outdoor*, taman atau lainnya, ruang terbuka hijau, jalur pejalan kaki, jalan lalu lintas. dan parkir;
- b. Apabila lahan yang dimaksud tidak tersedia, maka lahan yang disediakan harus mempunyai luas minimal 3 kali lipat dari luas lantai dasar bangunan olahraga tersebut karena selain digunakan sebagai tempat parkir juga diperlukan sebagai ruang terbuka (lanskap) dan ruang publik;
- c. Pada kondisi tertentu, karena terbatasnya ketersediaan lahan, setelah dilakukan kajian dampak lingkungan secara khusus, hal ini masih dapat dilakukan jika luas lahan yang tersedia minimal dua kali lipat luas permukaan lantai dasar bangunan ruang olahraga.

Persyaratan Tata ruang gedung olahraga Menurut peraturan MENPORA Republik Indonesia No.8 Tahun 2018 antara lain sebagai berikut :

#### **1. Tipologi Gedung Olahraga**

Untuk gelanggang kategori C, cabang olahraga dan jumlah lapangan pertandingan atau latihan ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Tipologi dan Penggunaan Gedung Olahraga

Cabang Olahraga	Penggunaan		
	Jumlah Lapangan		
	Pertandingan Nasional/ Internasional	Pertandingan Lokal	Latihan
Futsal	-	-	1

Sepaktakraw	-	1	1
Basket	-	-	1
Bulutangkis	-	2	2
Voli	-	-	1

Sumber: peraturan MENPORA No.8 Tahun 2018

- a. Untuk menyelenggarakan pertandingan bulu tangkis, basket, dan voli wajib menyediakan ruang pemanasan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing cabang olahraga serta dapat digunakan sebagai lapangan latihan.
- b. Gedung olahraga dapat digunakan untuk olahraga lain apabila memenuhi standar dan ketentuan masing-masing olahraga.
- c. Ruang gedung olahraga kategori C wajib memenuhi ketentuan seperti pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Ukuran Arena Gedung Olahraga dalam meter (m)

Panjang	Lebar	Tinggi Area Permainan	Tinggi Zona Bebas
30	20	9	5,50

Sumber: peraturan MENPORA No.8 Tahun 2018

### Arsitektur Metafora

Makna metafora diambil dari bahasa latin "*Methapherein*", terbagi menjadi dua suku kata "*Metha*" yang berarti "setelah/melewati" dan "*Pherein*" yang berarti "membawa" (Bakti, Samsudi, Setyawan, 2018). Secara etimologis metafora dapat dipahami sebagai suatu pemindahan makna, atau dalam arti lain dapat pula digambarkan sebagai kiasan (Andriyawan, 2014). Arsitektur metafora adalah metode pendekatan untuk mendeskripsikan sesuatu melalui bentuk visual bangunan yang ditampilkan. Dalam buku "*The Language of Post Modern Architecture*" Charles Jenks mengatakan, metafora adalah suatu kode yang ditangkap oleh pengamat dari suatu objek dengan melihat objek lain. Misalnya bagaimana melihat objek bangunan sebagai objek yang lain karena adanya elemen atau unsur yang serupa.

Menurut Harmanta dkk (2019), penerapan metafora pada karya arsitektur sebagai ekspresi kreativitas arsitektur bertujuan untuk:

1. Memungkinkan melihat karya arsitektur dari sudut pandang berbeda.
2. Mempengaruhi munculnya penafsiran yang berbeda-beda oleh para pengamat.
3. Mempengaruhi pemahaman terhadap sesuatu yang kemudian dianggap tidak dapat dipahami atau tidak ada pemahaman sama sekali.
4. Menciptakan arsitektur yang lebih ekspresif.

### **Jenis-Jenis Arsitektur Metafora**

a. Metafora Konkrit (*Tangible Metaphor*)

Metafora yang diambil dari bentuk fisik serta spesifikasi atau ciri-ciri tertentu dari benda yang nyata, bentuk ini dapat dilihat rupanya.

b. Metafora Abstrak (*Intangible Metaphor*)

Metafora yang diambil dari sesuatu yang abstrak dan tidak berwujud (*invisible*). Misalnya gagasan, sifat manusia, konsep, komunikasi, tradisi, budaya, termasuk nilai-nilai agama.

c. Metafora campuran (*Combined Metaphors*)

Gabungan dari jenis metafora konkrit dan abstrak yang bentuknya menyerupai suatu objek dan memiliki nilai atau makna.

### **3. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun metode atau pendekatan yang dilakukan secara bertahap, diantaranya:

a. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dan diolah untuk kemudian dianalisis pada perancangan ini terdiri atas dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung mengenai topik perancangan seperti lokasi site perancangan maupun preferensi pengguna terhadap bangunan yang akan dirancangan. Data primer diambil melalui survey lapangan dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder merupakan data yang berkaitan dengan proyek perancangan yang dapat berupa studi literatur melalui buku maupun sumber lainnya yang relevan, studi banding terhadap bangunan yang memiliki fungsi dan tema yang sejenis dengan proyek perancangan serta referensi lainnya yang didapat melalui pengumpulan data, peta hingga peraturan yang berasal dari pemerintah maupun instansi terkait.

b. Analisa Data





Data-data dan informasi yang telah dikumpulkan baik dari data primer maupun data sekunder akan dianalisis dan dikaji sesuai dengan temuan data lapangan kemudian ditarik poin-poin analisis dan dikomparasi dengan studi literatur. Adapun analisa data yang dilakukan, diantaranya analisa fungsi, analisa aktivitas, analisa ruang dan analisa utilitas.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Studi Banding dengan Bangunan yang Memiliki Fungsi Sejenis

Pemilihan kriteria bangunan, diantaranya lokasi, konsep dan pola sirkulasi *youth center* dapat ditentukan berdasarkan pembobotan beberapa alternatif studi banding yang telah dianalisa. Pembobotan kriteria bangunan dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel 3.** Kriteria bangunan berdasarkan studi kasus proyek sejenis

No.	Kriteria	Studi Kasus			
		Chilbo Youth Center 	Youth Center of Qingpu 	Toronto Central YMCA 	The Gary Comer Youth Center 
1.	Lokasi	Pusat Kota	Pusat Kota	Pusat Kota	Pusat Kota
2.	Konsep	Terdiri dari 2 massa bangunan yang dipisahkan berdasarkan fungsi	unit kecil yang berbentuk kotak dan dihubungkan melalui lansekap, alun alun dan jalan seolah olah seperti sebuah “kota kecil”	Memiliki banyak bukaan untuk memaksimalkan cahaya alami	Penggunaan dinding kaca dan jendela besar untuk menciptakan kesan ruang yang menyatu dan memaksimalkan penggunaan cahaya dan sistem ventilasi alami
3.	Organisasi bentuk/ pola Sirkulasi	Pola Sirkulasi Berbentuk Radial dan linear	Pola Sirkulasi Berbentuk Network	Pola sirkulasi linear	Pola sirkulasi linear

Sumber: Analisa Penulis

Berdasarkan studi banding di atas, maka dapat ditentukan lokasi, konsep dan pola sirkulasi *youth center* sebagai berikut.

a. Lokasi

- 1) Lokasi berada di pusat kota atau dekat dengan kawasan sekolah dan perguruan tinggi
- 2) Lahan yang cukup luas sehingga dapat mengakomodasi banyak kegiatan indoor maupun outdoor.

b. Konsep

- 1) Konsep bangunan multi massa yang dipisahkan berdasarkan fungsi sebagai ruang aktivitas seni dan olahraga

- 2) Tiap massa bangunan dihubungkan melalui lansekap, alun alun dan jalan, sehingga aksesnya mudah
  - 3) Penggunaan bentuk dan material bangunan menyesuaikan dengan tema
- c. Pola sirkulasi
- 1) Pola sirkulasi ruang menggunakan pola linear yang disesuaikan dengan bentuk denah

### **Elaborasi Tema dan Rancangan**

Bangunan *youth center* ini menggunakan tema metafora sebagai pendekatan bentuk. Konsep dasar dari bangunan *youth center* ini adalah metafora ombak. Konsep *youth center* dengan tema metafora ombak diharapkan dapat menjadi tempat yang inspiratif dan menarik bagi para pemuda untuk berkumpul, belajar, berkreasi, dan berinteraksi. Ide ini mencerminkan kehidupan yang dinamis dan perubahan yang terus-menerus, serta mengajak pemuda untuk menghadapi tantangan dengan keberanian dan ketekunan, seperti ombak yang selalu bergerak.

#### 1. Lokasi

Proyek ini berlokasi di Jl. By Pass No.km 15, Aie Pacah, Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat. Lokasi tersebut berada dalam kawasan yang diperuntukkan bagi Kawasan Pusat OlahRaga dan Hiburan serta terintegrasi dengan pengembangan Pusat Pemerintahan Kota dan Kawasan Pendidikan Tinggi. Lokasi tapak dapat dilihat pada gambar.



**Gambar 1.** Lokasi

Batas Wilayah Site :

Batas Utara : Berbatasan dengan bangunan komersil dan lahan kosong

Batas Timur : Berbatasan dengan lahan kosong dan *boarding school*

Batas Barat : Berbatasan dengan jalan By Pass

Batas Selatan: Berbatasan dengan bangunan komersil

**Tabel 4.** Data Tapak





Kriteria	Lokasi di Jl. By Pass No.km 15, Aie Pacah, Kec. Koto Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat.
Luas Lahan	22.171 m <sup>2</sup>
RTRW	Kawasan Pusat Olahraga dan Hiburan
GSB	12 meter
Kontur	Datar

Sumber: Analisis Penulis

## 2. Analisis Perancangan

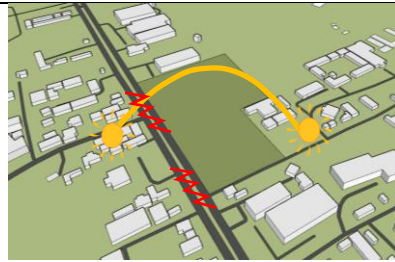
Analisis perancangan pada site yang akan di desain dapat berupa analisis tata guna lahan di sekitar site, analisis aksesibilitas menuju site, analisis view disekitar site, analisis vegetasi disekitar site dan analisis iklim serta kebisingan di sekitar site. Analisis perancangan dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Analisis Perancangan

No.	Analisis Perancangan	Gambar	Keterangan :
1.	Tata Guna Lahan		<p><b>Keterangan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Sekolah &amp; perguruan tinggi</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: lightgreen; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Lokasi site</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: lightblue; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Bangunan Komersil</li> </ul>
2.	Aksesibilitas		<p><b>Keterangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; border-bottom: 2px solid blue; margin-right: 5px;"></span> Jl. By Pass (Jl. Bagindo Aziz Chan)</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; border-bottom: 2px solid yellow; margin-right: 5px;"></span> Jl. DPR</li> </ul>
3.	Analisa View		<p><b>Keterangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> View yang berasal dari luar</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: red; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> View yang mengarah ke luar</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: olive; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Site</li> </ul>
4.	Analisa Vegetasi		<p><b>Keterangan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: olive; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> Site</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; border: 1px solid black; border-radius: 50%; margin-right: 5px;"></span> Vegetasi</li> </ul>



**5. Analisa Iklim dan Kebisingan Site**



**Keterangan:**

- Site
- Matahari
- Jalur lintasan matahari
- Kebisingan tinggi

Sumber: Analisis Penulis

**Hasil Rancangan**

a. Konsep Dasar

Konsep Dasar dari desain *youth center* ini mengacu pada desain bentuk fasad, fungsi ruang, warna dan material.

**Tabel 6.** Konsep dasar

Desain bentuk fasad	Desain fasad bangunan dinamis dengan penggunaan unsur lengkung
Massa bangunan dan tata ruang	Multi massa yang dipisahkan berdasarkan aktivitas seni dan olahraga.
Material dan warna	Penggunaan material dengan warna yang dapat merepresentasikan metafora ombak
Aksesibilitas	Ruang yang saling terhubung dan mudah di akses dari segala sisi

b. Konsep Pengguna dan program ruang

Berikut tabel analisis kebutuhan ruang untuk bidang seni dan kreativitas.

**Tabel 7.** Program Ruang Kegiatan Seni

		Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas	
Keterampilan Digital	Fotografi	Pengambilan Foto	Studio Foto	1	20	SB
	Programmin g	Coding dan pengembangan aplikasi atau situs web	Studio Komputer	1	50	NAD
	Workshop	Pelatihan digital	Ruang Kelas	1	72	TSS
	Editing	Pengeditan Foto	Ruang Editing	1	30	NAD
Seni Lukis dan Kerajinan	Melukis	Menggambar, melukis	Studio Lukis	1	50	NAD
		Pameran karya seni	Galeri Seni	1		
	Kerajinan		Ruang Penyimpanan	1	9	NAD
		Pembuatan keramik, patung	Ruang Kerajinan	1		
Seni Musik	Musik	Bermain musik/latihan musik	Studio Musik	1	24	SB
			Ruang penyimpanan	1	9	NAD
		Menulis Lagu	Tempat duduk dan area kerja	1		

		Merekam dan mengedit	Ruang rekaman atau studio produksi	1	30	NAD
Tari/Dance dan Teater	Dance	Latihan	Studio tari	1	40	ASS
			Ruang ganti dan kamar mandi	1		
	Teater	Latihan	Ruang latihan	1		
		Pertunjukkan	Ruang Penyimpanan	1	9	NAD
			Panggung pertunjukkan/amp hiteater	1		

Berikut tabel analisis kebutuhan ruang untuk bidang Olahraga rekreasi.

**Tabel 8.** Program Ruang Kegiatan Olahraga rekreasi

Olahraga	Voli	Bermain voli	Lapangan Voli	1	162	MENPOR A 2018
	Bulutangkis	Bermain Bulutangkis	Lapangan Bulutangkis/ Takraw	3	81,74	MENPOR A 2018
		Pertandingan bulutangkis/takraw				
	Sepak Takraw		Tribun Penonton	1	Kapasitas 1000	MENPOR A 2018
		Bermain Sepak Takraw				
	Basket	Bermain Basket	Lapangan Basket/ Futsal	1		
	Futsal	Futsal				
		Ruang Ganti dan Kamar mandi	1			

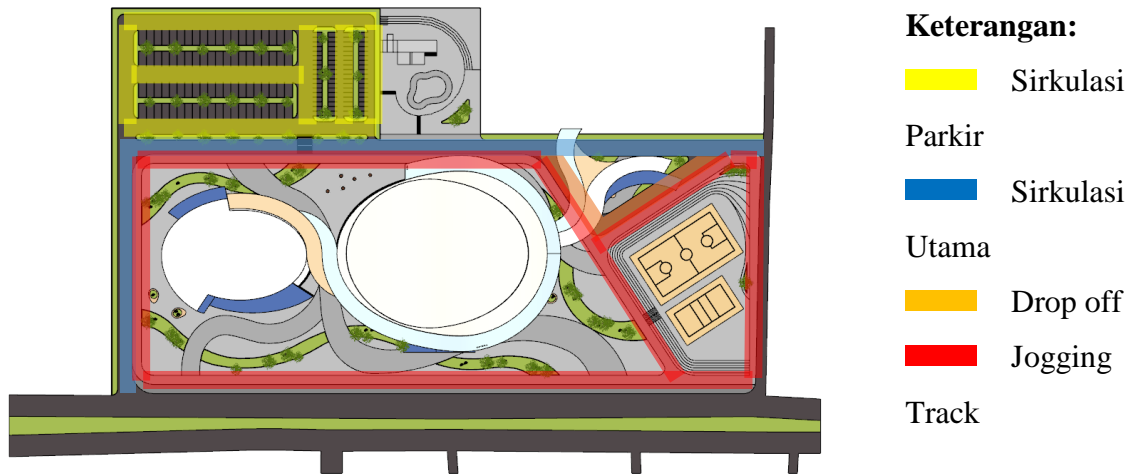
Berikut tabel analisis kebutuhan ruang untuk bidang klub dan komunitas.

**Tabel 9.** Program Ruang Kegiatan Klub

		Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah	Luas	
	Buku	Berkumpul dan berdiskusi tentang buku tertentu	Area Baca	1		
			Perpustakaan dan Ruang baca	1	500	SB
	Gaming	Berkumpul untuk bermain permainan Video atau permainan Papan	Area Bermain permainan papan	1	50	NAD

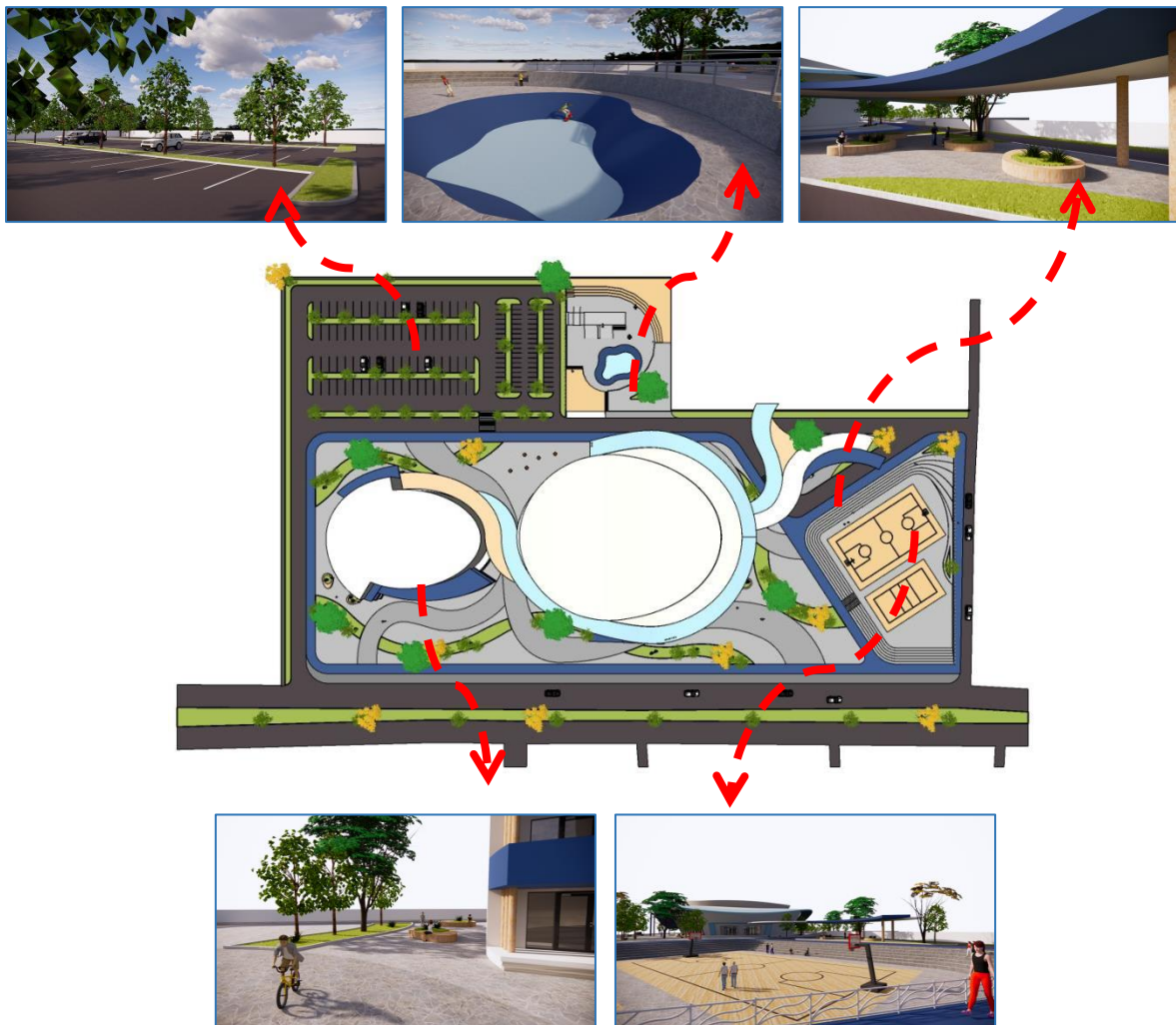
c. Konsep Ruang Luar/ Tapak

1) Sirkulasi



Gambar 2. Sirkulasi

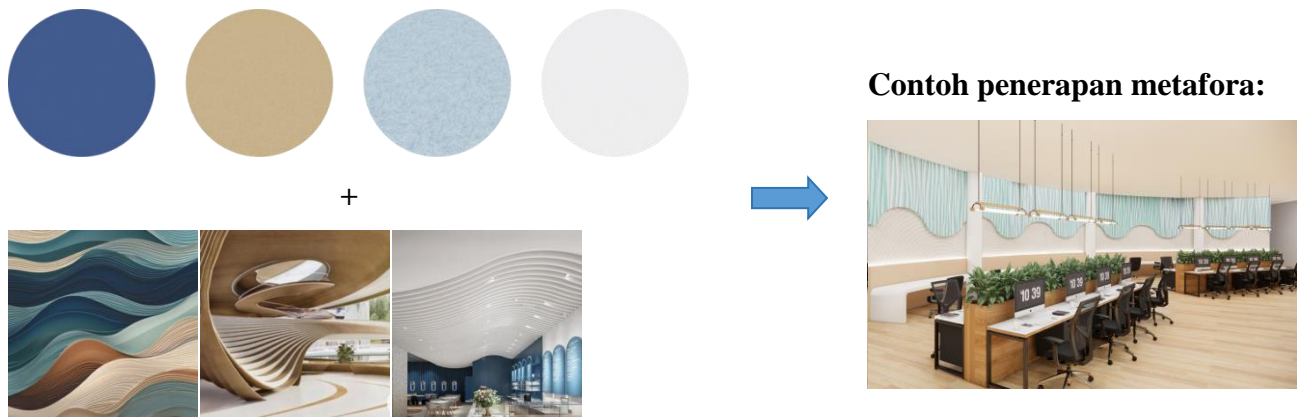
2) Material dan Fasad



Gambar 3. Material dan Fasad

d. Konsep Ruang Dalam

Desain interior bangunan menggunakan unsur lengkung sebagai penguat metafora ombak. Penggunaan unsur lengkung diterapkan pada plafon, tangga, ornamen dinding, furniture dan lain sebagainya. Penggunaan warna material juga dimaksudkan sebagai penguat metafora ombak, di mana pada ombak terdapat beberapa elemen seperti pasir dengan warna krem, air lau dengan warna biru dan garam dengan warna putih.



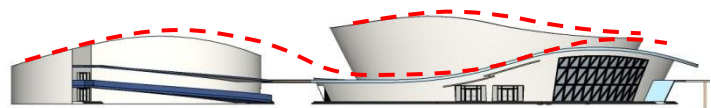
**Gambar 4.** Konsep ruang dalam

e. Konsep Massa dan Perwajahan

Bangunan ini dirancang dengan multi massa yang dikelompokkan berdasarkan seni dan olahraga. Bentuk bangunan diambil dari metafora ombak, sehingga banyak menggunakan unsur lengkung. Penggunaan metafora ombak dengan banyak unsur lengkung bermaksud untuk menciptakan suasana yang dapat menggambarkan jati diri remaja melalui bentuk fasad bangunan dan tata ruang yang unik.



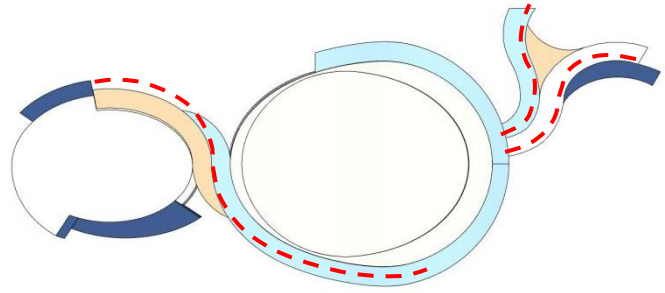
Lengkungan dan gelombang mencerminkan kompleksitas emosi remaja yang terus berubah



**Gambar 5.** Konsep Massa dan Perwajahan



Ketinggian Ombak yang berbeda mewakili tantangan atau pencapaian berbeda dalam Perjalanan pertumbuhan Remaja



**Gambar 6.** Konsep Massa dan Perwajahan

f. Konsep Struktur

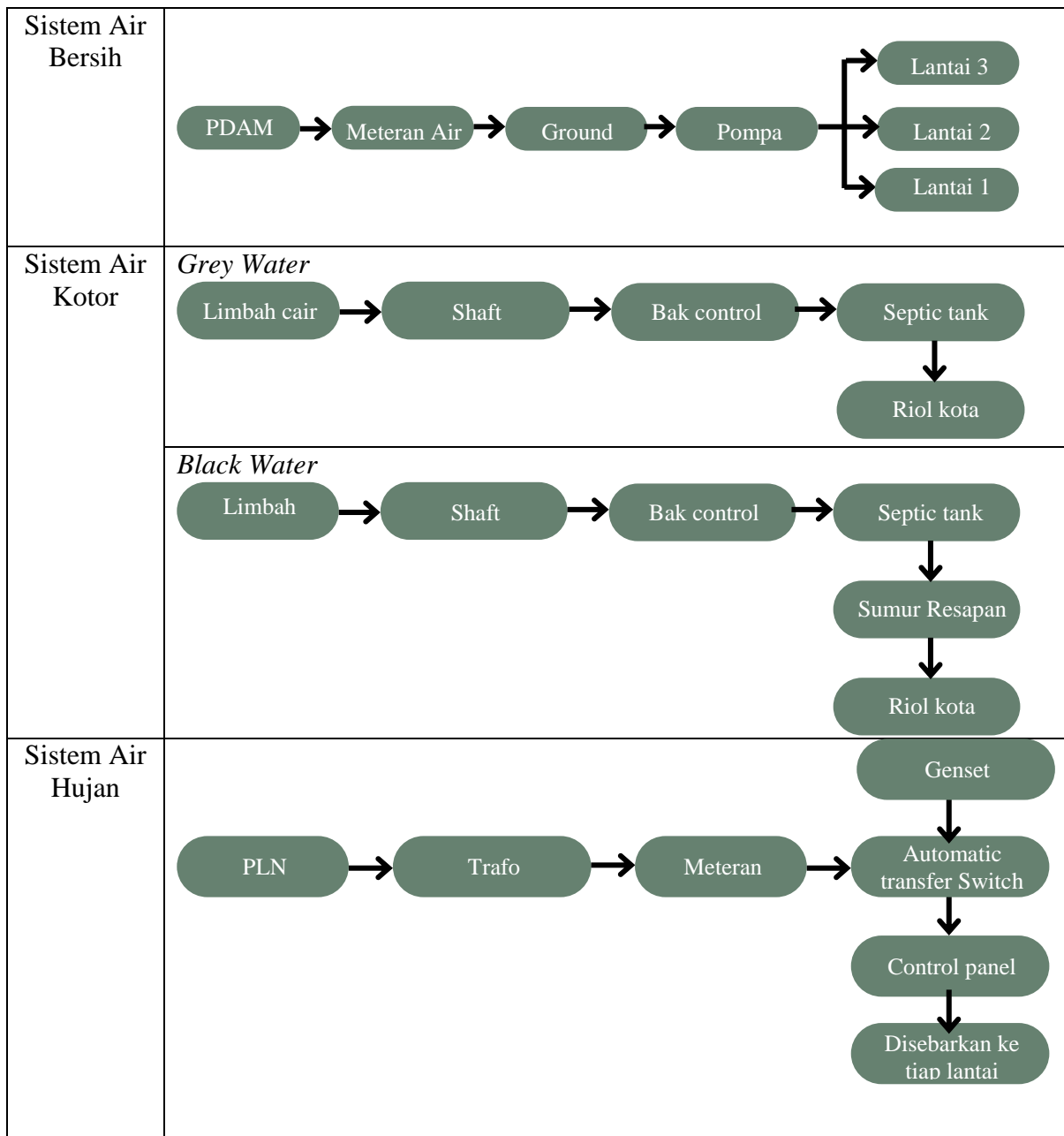
Struktur yang digunakan pada bangunan *youth center* ini adalah:

- 1) Struktur bawah bangunan menggunakan pondasi tapak dan tiang pancang
- 2) Struktur tengah menggunakan beton dengan modul yang menyesuaikan dengan bentuk bangunan.
- 3) Struktur atas bangunan menggunakan struktur bentang lebar karena bangunan *youth center* membutuhkan banyak ruang tanpa kolom.

g. Konsep Utilitas

Sistem utilitas yang direncanakan pada bangunan *youth center* adalah sebagai berikut. Perancangan sistem utilitas mencakup sistem air bersih, sistem air kotor dan limbah padat serta sistem air hujan. Berikut merupakan diagram dari sistem air bersih, sistem air kotor dan limbah padat serta sistem air hujan, yaitu:

**Tabel 10.** Konsep Utilitas



Sumber: Penulis

## 5. KESIMPULAN

*Youth center* adalah pusat kegiatan kepemudaan yang berbentuk wadah atau tempat yang memungkinkan para remaja berkumpul, bersosialisasi, dan melakukan berbagai kegiatan olahraga, pendidikan, seni dan rekreasi. Minimnya fasilitas tersebut mengakibatkan kurangnya perkembangan remaja dalam aspek olahraga dan seni, serta menjadi penyebab banyaknya kenakalan remaja akibat tidak adanya pengendalian kegiatan waktu luang remaja. Oleh karena

itu, rancangan ini adalah bentuk upaya mengurangi permasalahan kenakalan remaja, sekaligus membantu perkembangan potensi remaja, khususnya di Kota Padang.

Bangunan *youth center* ini menggunakan tema metafora sebagai pendekatan bentuk. Konsep dasar dari bangunan youth center ini adalah metafora ombak. Konsep youth center dengan tema metafora ombak dapat menjadi tempat yang inspiratif dan menarik bagi para pemuda untuk berkumpul, belajar, berkreasi, dan berinteraksi. Ide ini mencerminkan kehidupan yang dinamis dan perubahan yang terus-menerus, serta mengajak pemuda untuk menghadapi tantangan dengan keberanian dan ketekunan, seperti ombak yang selalu bergerak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Artha, D. O., Gultom, B. J., & Kalsum, E. (2021). YOUTH CENTER DI KOTA PONTIANAK. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9(1), 69–83. <https://doi.org/10.26418/jmars.v9i1.44614>
- Furstenberg, F. (2000). The Sociology of Adolescence and Youth in the 1990s: A Critical Commentary. *Journal of Marriage and Family*, 62, 896–910. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2000.00896.x>
- Ghozali, R. A., Suparno, S., & Samsudi, S. (2019). YOUTH CENTRE AS A ACTIVITIES SPACE TO DEVELOP TALENTS AND INTERESTS OF TEENAGERS IN SUKOHARJO. *ARSITEKTURA*, 17(1), 5–14. <https://doi.org/10.20961/arst.v17i1.22404>
- Lindström, L. (2012). The Story of the Youth Club. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(6), 32–39. [www.ijhssnet.com](http://www.ijhssnet.com)
- Marwoko, G. (n.d.). *Psikologi Perkembangan Masa Remaja*. 60–75.
- Mumtahanah, N. (2015). UPAYA MENANGGULANGI KENAKALAN REMAJA SECARA PREVENTIF, REFRESIF, KURATIF DAN REHABILITASI. *HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 5(2).
- Pane, I. faisal, & Tanjung, H. M. (2018). Youth and Creativity Center Medan-Selayang (With Neo-Vernacular Architecture Design Approach). *International Journal of Architecture and Urbanism*, 02(01), 11–20. <https://talenta.usu.ac.id/ijau>
- Purwandari, E., Lestari, R., Karyani, U., & Asyanti, S. (2018). *WAKTU LUANG REMAJA : KAJIAN FENOMENOLOGIS*.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA*, 17(1), 25–32.
- Siliwire, J. C., Gosal, P. H., & Lintong, S. (2021). PUSAT PEMUDA DAN REMAJA GPSDI DI MANADO (Arsitektur Simbolisme). *Jurnal Arsitektur DASENG*, 10(1), 50–59.
- Widiyastanto, T. (2021). *KAJIAN FASILITAS, SIRKULASI, DAN TATA RUANG GELANGGANG OLAHRAGA DIPONEGORO SRAGEN*.