



YOUTH CENTER DI MALANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU



Youth Center di Malang dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, merupakan sebuah pusat pemuda yang di rancang dengan memperhatikan perilaku, minat dan bakat pemuda. pemuda yang memiliki karakter yang edukatif dan dinamis di terapkan dalam perancangan bangunan ini.

FAKTA

- Tingginya jumlah cafe di Kota Malang yang menunjukkan bahwa pemuda di Kota Malang suka mengeksplor kegiatan dan tempat baru, serta bersosialisasi dan berkumpul
- Terdapat berbagai institusi pendidikan di Kota Malang yang memiliki berbagai langgam dan bentuk bangunan yang memiliki makna di dalam proses perancangannya.
- Terdapat tingkat kasus Narkoba yang cukup tinggi di Kota Malang
- Berdasarkan aktivitas remaja yang akan di gunakan dalam menggunakan bangunan, maka diperlukan untuk menerapkan arsitektur perilaku

ISU

- Terjadinya kenakalan remaja berupa Narkoba yang cukup tinggi jumlah kasusnya di sekitar tapak.
- Fasilitas Olahraga milik DISPORA yang menyebar dan tidak terpusat
- Terdapat berbagai jenis langgam bangunan di sekitar tapak sehingga bangunan yang di rancang harus memiliki dinamisasi yang baik dengan bangunan sekitar.

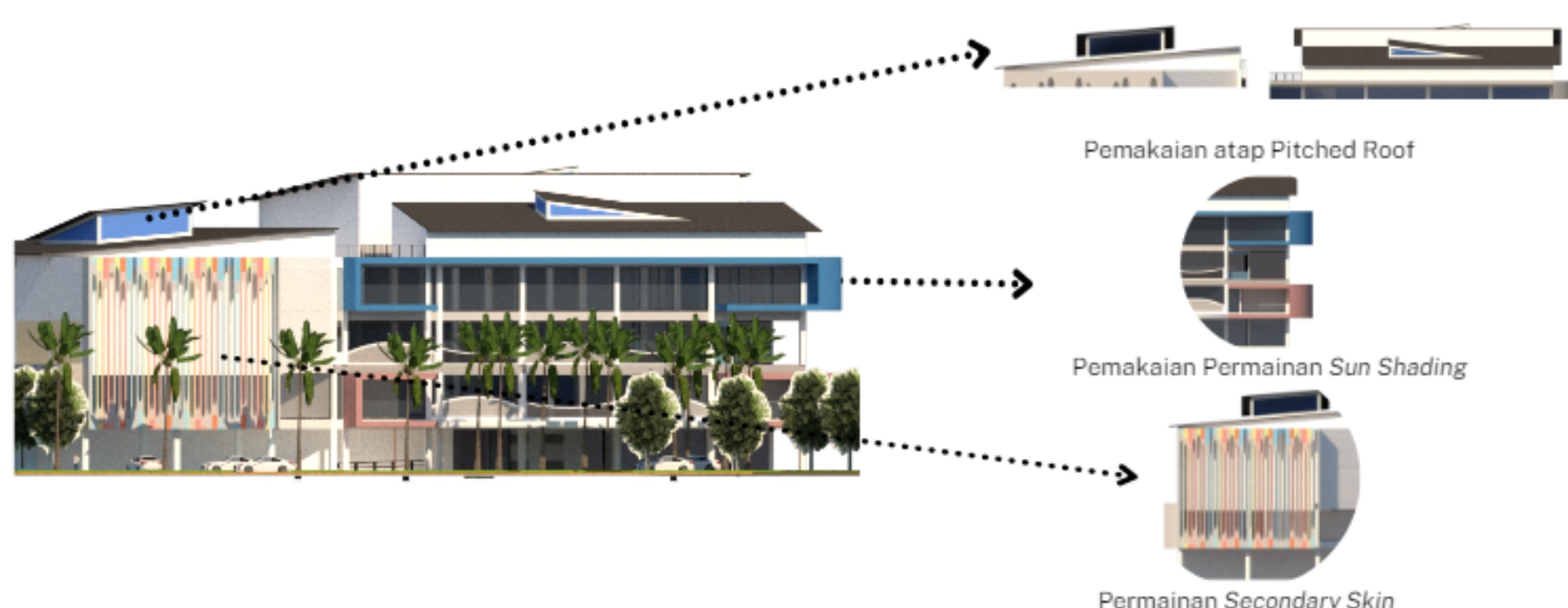
TUJUAN

- Merancang bangunan yang dapat berdaptasi dengan lingkungan sekitar dan dapat menjadi wadah anak muda di Kota Malang untuk menggali potensi diri dalam berkreativitas dan beraktivitas.
- Merancang bangunan yang dapat di gunakan oleh pemuda untuk mengembangkan minat dan bakatnya serta dapat menyesuaikan dengan karakter dan perilaku pemuda.

PENDEKATAN DAN METDOE RANCANGAN

Pada Peracangan Youth Center kali ini menggunakan **Pendekatan Arsitektur Perilaku** dengan menggunakan analisis secara Behavior Mapping yang mengamati berbagai aktivitas, minat, dan bakat pemuda di Kota Malang , yang di terapkan pada tata ruang , sirkulasi, dan bidang lainnya dalam proses perancangan bangunan Youth Center. etode perancangan yang akan di pakai dalam perancangan kali ini ialah metode **Analogi Linguistik model Semiotik**.

KONSEP TAMPILAN BANGUNAN



Menggunakan metode analogi linguistik untuk permainan fasad yang bermakna pemuda sangat beragam secara pemikiran, karakter, dan lain sebagainya. Menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dengan penerapan atap Pitched Roof agar penggunan bangunan tidak langsung terkena radiasi dan pancarana sinar matahari serta pada berbagai arah hadap atap yang menandakan pemuda memiliki dinamisasi dalam karakternya serta

TEMA RANCANGAN

Dari uraian fakta, isu, dan tujuan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa perancangan Youth Center di Kota Malang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku menggunakan tema :

" DYNAMIC APPROACH "

Tema ini berusaha menampilkan nuansa dinamis dari karakter yang di miliki oleh pemuda. Tema ini di aplikasikan dalam proses perancangan bentuk bangunan, fasad, sirkulasi, dan tata ruang yang di rancang dengan mengamati perilaku dan psikologis pemuda sebagai pengguna bangunan ini. Sehingga di harapkan bangunan ini dapat mawadahi berbagai aktivitas, minat, dan bakat dari pemuda

IDE BENTUK

Teknik olah geometri (Ching, 2007). Penerapannya pada bangunan Youth Center ini dengan teknik menurut FDK. Ching, yakni dimensional transformation.

Pemuda adalah individu yang memiliki karakter dinamis, artinya bisa memiliki karakter yang bergejolak, optimis, dan belum mampu mengendalikan emosi yang stabil, Deddy Mulyana (2011).

Sifat kaku di analogikan seperti kegiatan edukatif yang dapat cenderung formal atau informal

