



BAB II
TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

BAB II

TINJAUAN OBYEK

PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum Perancangan

2.1.1. Definisi Surabaya Activity Center

Pada proposal tugas akhir ini, judul obyek yang akan diajukan yaitu: “*Surabaya Youth Activity Center*”. Judul tersebut dapat diartikan sebagai pusat kegiatan pemuda di Kota Surabaya. Pengertian dari tiap kata:

1. **Surabaya:** Merujuk pada kota terbesar kedua di Indonesia yang berarti bangunan pusat kegiatan ini berlokasi di Surabaya.
2. **Youth:** Yang berarti pemuda atau remaja dalam rentang usia 16 – 30 tahun yang umumnya berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan diri, sosial, dan komunitas.
3. **Activity Center:** Suatu tempat atau fasilitas yang dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan. Biasanya berupa ruang yang di mana berbagai program, acara, dan aktivitas berlangsung.

Surabaya Youth Activity Center adalah sebuah tempat atau fasilitas di Surabaya yang diperuntukkan untuk mewadahi pemuda Surabaya agar dapat melakukan kegiatan yang mendukung pengembangan diri, seni, olah raga, pendidikan, dan lain – lain. Tempat ini juga diadaptasikan dengan kebiasaan/kultur anak muda sekarang yang suka nongkrong atau bersosialisasi. Sehingga tempat ini menjadi destinasi pemuda Surabaya untuk berkumpul atau bersosialisasi sembari melakukan kegiatan produktivitas.

2.1.2. Studi Literatur

2.1.2.1. Definisi Youth

Youth dalam Bahasa Indonesia berarti pemuda atau masa muda yang mengacu pada periode perkembangan atau masa transisi manusia antara usia remaja sampai dewasa. Fase ini merupakan fase transisi penting yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, sosial, serta kemandirian. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), remaja didefinisikan sebagai individu yang berusia antara 10 – 19 tahun, Sedangkan Perserikatan Bangsa – Bangsa (PBB) memperluas definisi untuk kelompok remaja berada di umur 15 hingga 24 tahun. Negara Indonesia sendiri telah menetapkan pada UU No. 40 Tahun 2009 bahwa pemuda adalah warga negara yang berusia 16 – 30 tahun. Untuk proyek ini ditargetkan untuk pengguna berusia 15 sampai 30 tahun. Dan bangunan diharapkan dapat digunakan 10 taun kedepan dan seterusnya.

Pada tahun 2024 ini, pemuda yang berumur 15 - 30 tahun terdiri dari 2 generasi, yaitu dari Generasi Y (lahir antara tahun 1981-1996) dan Generasi Z (lahir antara tahun 1997-2010). Tetapi, di tahun yang akan mendatang sebageian besar dari generasi bukanlah lagi pemuda. Pemuda dimasa yang akan datang juga terdiri dari Generasi Alpha (lahir antara tahun 2010 - 2025). Tentunya dari ketiga generasi ini memiliki karakter unik tersendiri yang memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan.

Karakteristik Generasi Y

Generasi Y yang juga dikenal sebagai Millennials merupakan generasi yang lahir saat transisi teknologi yang mulai berkembang. Generasi menonjol dengan ambisi yang kuat untuk menjadi lebih unggul di semua bidang. Sifat yang

percaya diri dan **ambisius** menjadikan generasi ini meraih kesuksesan di usia muda. Ciri – ciri dari generasi ini adalah mampu beradaptasi, dapat menerima perubahan dan dikenal sebagai generasi yang **tangguh**, memiliki karakteristik yang **mandiri** dan loyal, mengutamakan ketenaran, uang dan **pekerja keras** (Jurkiewicz, 2000). Tetapi, karakteristik Gen Y dapat berbeda tergantung individu masing – masing. Tempat dimana dibesarkan, strata ekonomi dan sosial keluarga merupakan faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut (Lyons, 2004).

Karakteristik Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir di era yang serba canggih. Lingkungan mempengaruhi karakteristik seseorang. Gen z sangat bergantung pada teknologi. Mengenal teknologi bisa menjadi kelebihan dalam mencari informasi menjadi lebih cepat. Hal ini menyebabkan gen z menjadi ketergantungan dengan gawai dan internet. Jika diuraikan lebih detail lagi, berikut adalah karakteristik gen z (Gazali, H, 2021):

1. **Multi-Tasking**, dapat mengerjakan beberapa pekerjaan secara bersamaan.
2. Teknologi, memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi yang berbasis internet.
3. **Terbuka**, memiliki pemikiran terbuka terhadap hal – hal baru dan mudah penasaran sehingga ingin mencoba hal baru.
4. Audio-visual, generasi yang lebih menikmati audio dan visual daripada tulisan.
5. **Kreatif**, informasi yang didapat dari gawai dapat mengembangkan kreatifitas.

6. Inovatif, generasi ini memiliki rasa yang tidak gampang puas sehingga berusaha untuk menciptakan inovasi – inovasi baru.
7. Kritis, dengan adanya teknologi dan dapat mengakses informasi secara acak, menjadikan gen ini kritis dalam membaca karena sumber informasi tidak pernah Tunggal.
8. **Kolaborasi**, gen ini lebih menikmati kolaborasi sesama generasi mereka daripada berkompetisi.

Karakteristik Generasi Alpha

Karakteristik Gen Alpha tidak jauh berbeda dengan Gen Z karena sama – sama lahir di era perkembangan teknologi. Gen Z sebagian besar merupakan anak yang dihasilkan dari generasi Y atau millennials. Yang dimana generasi Y merupakan pengguna media sosial, sehingga dari kecil Generasi Alpha melek dengan tren yang sedang terjadi. Salah satu ciri khas dari Gen Alpha adalah kemampuan adaptasi mereka terhadap teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa generasi ini cenderung menyukai lingkungan belajar yang interaktif dan menarik yang memanfaatkan teknologi. Generasi ini juga cenderung kreatif dan **suka mengeksplor** sesuatu hal yang baru, maka dari itu diperlukan tempat yang mendukung eksplorasi dan **tidak terkekang**.

Karakteristik General Pemuda

Anak muda secara umum memiliki karakteristik yang dinamis, penuh semangat, dan cenderung adaptif terhadap perubahan. Mereka umumnya memiliki sifat yang kreatif, berpikiran terbuka, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun mereka bisa menjadi impulsive dan suka mencoba hal – hal baru. Dari segi ekonomi, kebanyakan pemuda masih belum menuju kemandirian ekonomi, mereka

masih bergantung terhadap orang tua sehingga mereka sering berorientasi pada gaya hidup yang konsumtif. Maka dari itu, anak muda perlu memperhatikan pengeluaran mereka terutama untuk makanan dan minuman.

Dari segi hobi, anak muda menyukai aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dan kreativitas seperti, mendengarkan musik, menonton film, olah raga secara tim, hingga membuat konten. Kehadiran media sosial memiliki peran besar dalam mempengaruhi preferensi dan perilaku mereka.

2.1.2.2.Kolaborasi Generasi Muda

Generasi muda adalah salah satu potensi yang bisa membantu dalam perkembangan suatu kota. Anak muda saat ini yang merupakan dari beberapa generasi yang berbeda, yaitu generasi Y, Z dan Alpha yang dapat menghadirkan inovasi baru dan keunikan jika digabungkan. Meskipun memiliki perbedaan dan keunikan masing – masing, kolaborasi ini bisa menjadi sangat kuat jika dipadukan. Berikut adalah beberapa hal yang mungkin terjadi jika kedua generasi ini berkolaborasi dan kesenjangan atau keunikan beserta solusinya.

Aspek Positif Kolaborasi

Generasi Y dikenal sebagai generasi yang adaptif dan kreatif dalam memecahkan masalah serta lebih memiliki pengalaman. Gen Z memberikan perspektif baru dalam hal digital dan media sosial sehingga lebih terbuka dalam teknologi. Sedangkan, Gen Alpha yang dibesarkan dalam lingkungan serba digital sehingga lebih mendalami teknologi, dengan adanya kolaborasi dari ketiga generasi tersebut, dapat menciptakan lingkungan kerja yang lebih inovatif karena beragam perspektif dan pengalaman.

Dalam hal komunikasi, ketiga generasi ini saling mendorong dan membantu. Generasi Y yang cenderung melakukan komunikasi secara tatap muka dapat membantu Generasi Z dan Alpha untuk berkomunikasi dan meningkatkan keterampilan sosial, sementara Gen Z dan Alpha dapat membantu Gen X dapat membantu mengajarkan penggunaan teknologi baru dan cara berkomunikasi yang lebih modern melalui platform digital (Venida, 2022)

Generasi Y merupakan generasi yang tumbuh dengan perkembangan pesat teknologi membawa pengalaman dan perspektif terhadap perkembangan teknologi. Generasi Z yang sejak kecil terbiasa dengan teknologi, membawa energi baru dan inovasi dalam memanfaatkan teknologi. Kombinasi ini akan mempercepat transformasi digital, mendorong kreativitas, dan dapat menciptakan solusi yang lebih maju.

Dengan Generasi Y yang memiliki pengalaman dalam dunia kerja yang lebih matang dan Generasi Z yang lebih cepat beradaptasi dengan tren teknologi baru, memiliki cara pandang yang lebih terbuka, dan mampu berpikir *out of the box*, dengan menyatukan keduanya akan menghasilkan proyek – proyek kolaboratif yang lebih eksperimental, inovatif, dan relevan dengan tren.

Aspek Negatif Kolaborasi

Kolaborasi antar generasi ini memungkinkan terjadinya gesekan karena nilai dan harapan kerja yang berbeda. Misalnya, Generasi Y cenderung mengutamakan *life – work balance*, Gen Z lebih fokus pada kesejahteraan mental dan perubahan sosial (Rafiki & Hartijasti, 2022). Selain itu, mereka juga memiliki gaya kerja yang berbeda. Generasi Y lebih menghargai hierarki dan struktur kerja yang jelas,

Generasi Z lebih mengutamakan fleksibilitas. Ini bisa memicu ketegangan jika Generasi Y merasa Generasi Z kurang menghormati aturan atau hierarki, sedangkan Generasi Z merasa Generasi Y terlalu kaku. Meskipun keduanya generasi yang sangat akrab dengan teknologi, Generasi Z mungkin lebih berani menggunakan alat dan platform baru tanpa peduli risiko, sementara Generasi Y cenderung lebih berhati-hati dan mempertimbangkan dampak jangka panjang.

Solusi

1. Membuka ruang bicara antara kedua generasi untuk saling memahami.
2. Menggunakan metode komunikasi yang nyaman bagi kedua generasi.
3. Menerapkan lingkungan kerja yang lebih fleksibel dan inklusif. Mentoring dua arah, saling mengajarkan kelebihan masing – masing generasi.

1.1.2.3. Perjalanan Anak Muda Dalam Mencari Jati Diri

Masa remaja adalah masa dimana mengalami krisis identitas dan sedang mencari jati diri. Proses mencari jati diri merupakan proses yang kompleks dan mempengaruhi perilaku dan aktivitas remaja. Kegiatan yang dipilih remaja merupakan peran penting dalam membangun identitas sehingga memberikan rasa tujuan, harapan serta perkembangan hubungan sosial. Kegiatan positif seperti berpartisipasi dalam kegiatan sosial, mengembangkan hobi, dan bergabung dalam organisasi atau komunitas sering menjadi cara bagi anak muda untuk eksplorasi identitas mereka (Erikson, 1968). Anak muda yang melakukan kegiatan positif seperti olahraga, seni, dan lainnya cenderung

lebih sehat, percaya diri dan terhindar dari perilaku yang negatif.

1.1.2.4.Placemaking Architecture

Definisi

Arsitektur placemaking adalah pendekatan desain lingkungan dengan tujuan menciptakan ruang publik yang fungsional, menarik dan meningkatkan hubungan sosial. Pendekatan ini menekankan desain yang responsif terhadap kebutuhan komunitas (Silberberg et al., 2013). Placemaking menyediakan area yang menarik dan baik untuk bersosialisasi sesama manusia maupun manusia dengan lingkungannya. Menurut *Project for Public* (PPS), placemaking adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas tempat suatu lingkungan. Arsitektur *placemaking* tidak hanya berfokus kepada estetika saja, tetapi memfokuskan ruang sebagai interaksi sosial, kenyamanan, dan fungsi yang lebih luas.

PPS menciptakan diagram kriteria penentu keberhasilan dari placemaking. Masyarakat atau komunitas dapat menggunakannya untuk mengevaluasi keberhasilan placemaking di tempat tersebut. Terdapat 4 kriteria, yaitu:

1. *Accessible and linkages*, memiliki akses yang mudah dan saling terhubung dengan berbagai tempat.
2. *Comfort and images*, memberikan nyaman untuk pengguna dan memiliki citra yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya.
3. *Uses and activity*, pengunjung merasa tertarik untuk datang dan beraktivitas di dalamnya.
4. *Sociability*, tercipta perkumpulan dan lingkungan sosial yang menarik untuk berinteraksi dan berkumpul satu sama lain.

Wyckoff (2014) mengidentifikasi *placemaking* menjadi 4 tipe:

1. “*Standard*” *placemaking*, usaha untuk menciptakan tempat yang berkualitas tinggi sebagai tempat tinggal, bekerja, bermain, dan belajar.
2. *Strategic placemaking*, jenis *placemaking* dengan tujuan tertentu yang dicapai dengan Kerjasama berbagai bidang.
3. *Creative placemaking*, memanfaatkan seni dan budaya suatu daerah untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan berkualitas.
4. *Tactical placemaking*, merupakan kegiatan atau proyek yang memiliki resiko rendah, biaya rendah, dan berjangka pendek.

Prinsip – Prinsip Placemaking

Terdapat 11 prinsip dalam mendesain ruang publik *placemaking* menurut *Project Public Spaces* (PPS), berikut prinsip tersebut:

1. Mengutamakan komunitas, melibatkan komunitas dalam mendesain dengan mendengarkan apa yang mereka butuhkan, mengetahui sejarah dan perpektif.
2. Menciptakan tempat, bukan desain.
3. Kolaborasi dengan warga lokal atau sekitar, untuk mendapatkan dukungan dan ide.
4. Mengamati untuk mencari tahu apa yang disukai dan tidak disukai pengguna agar tepat sasaran.
5. Dalam penciptaan proyek harus memiliki satu visi atau tujuan.
6. Bereksperimen dengan perbaikan jangka pendek yang dapat diuji dan disempurnakan.

7. Bentuk bangunan mendukung fungsi.
8. Terdapat area yang mendukung pengguna untuk berkumpul.
9. Pembinaan masyarakat dalam skala kecil dapat menunjukkan pentingnya "tempat" dan membantu mengatasi kendala.
10. Uang bukan hal besar dikarenakan setelah infrastruktur dasar public diterapkan, elemen tambahan seperti pedagang, kafe, dll menjadi penggerak utama.
11. Tidak kata akhir, yang dimaksud adalah tempat harus selalu berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat, penggantian fasilitas yang usang, dan perubahan lainnya.

Dari 11 prinsip tersebut, akan menggunakan 123 prinsip.

Placemaking Make A Youth Place

Karakteristik anak muda memiliki hubungan yang erat dengan prinsip – prinsip arsitektur placemaking, terutama dalam menciptakan ruang publik yang inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda. Kecenderungan anak muda yang suka melakukan aktivitas sosial dan bergabung dalam komunitas cocok dengan prinsip placemaking yang mendorong kebersamaan dan kolaborasi. Tempat ruang publik seperti taman, kafe yang interaktif, atau ruang terbuka hijau dapat menjadi tempat yang mendukung kegiatan sosial tersebut.

Kegemaraan anak muda terhadap tren dan media sosial selaras dengan penciptaan ruang berkarakter yang memiliki daya tarik visual, seperti adanya instalasi seni atau desain arsitektur yang unik dapat menjadi pengalaman baru dan menjadi objek media sosial. Dengan adanya kolaborasi

dengan pedagang UMKM setempat, dapat menjadikan tempat yang ekonomis bagi pemuda sehingga menjadi daya tarik tersendiri.

1.1.2.5.Persyaratan Standar Ruang Activity Center

a. *Co-working space / Discussion Room*

Menurut kamus *oxford*, *co – working space* adalah sebuah tempat yang digunakan orang – orang untuk bekerja secara sendiri maupun berkelompok. Fasilitas ini biasanya menerapkan sistem sewa dengan waktu yang fleksibel. *Co – working space* memberikan alternatif bagi seseorang yang tidak ingin terikat dengan kantor, tetapi tetap memerlukan ruang yang mendukung produktivitas. *Co – working space* merupakan representasi dari budaya kerja baru yang berbasis komunitas dan kolaborasi. Ruang ini menekankan kolaborasi, keterbukaan, aksesibilitas dan keberlanjutan.

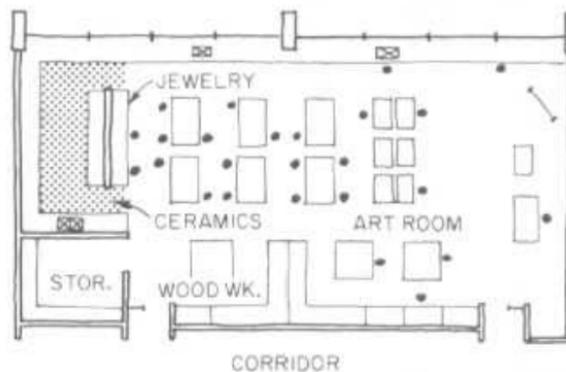
Tentunya untuk mewujudkan ruangan yang nyaman untuk pengguna, berikut adalah standar umum dari *co – working space*:

- Desain ruang yang fleksibel dengan furniture yang dapat disesuaikan sehingga pengguna bisa menata ulang ruang sesuai kebutuhan.
- Ruang diskusi yang tertutup dengan fasilitas teknologi yang memadai. Ruang diskusi harus memiliki pencahayaan yang baik, peredam suara, serta meja dan kursi yang nyaman.
- Terdapat fasilitas komunal yang dapat mendorong interaksi pengguna.
- *Co – working space* yang mengutamakan keterbukaan dan kolaborasi.

- (Az-Zahro & Dinapradipta, 2019) mengatakan bahwa pencahayaan alami dan ventilasi yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan *mood* pengguna.
- Memiliki akses keamanan.

b. Art Room

Art room atau ruang kesenian adalah ruangan dimana pengguna dapat mengeksplor karya seni di ruangan ini. Ruangan ini menjadi tempat praktek pengguna dalam membuat karya seni. Selain itu, ruangan ini dapat digunakan sebagai tempat workshop. Ruang seni harus menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi dan bekerja (Chiara & Callender, 1973). Dalam mendesain ruang seni juga harus sederhana agar memberikan kebebasan kepada pengguna dalam bekerja. Dari segi interior, penting untuk memiliki banyak lemari penyimpanan, wastafel, dan meja yang lebar.



Gambar 2.1 Contoh Denah Ruang Seni

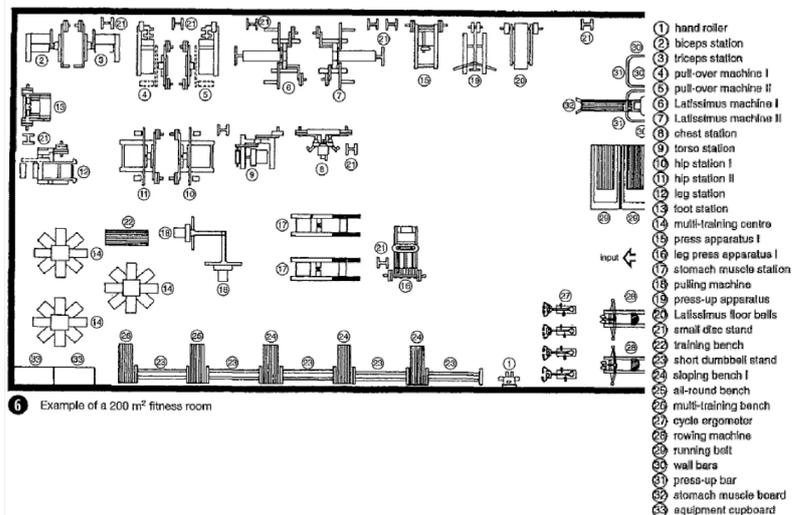
Sumber: Buku Time-Saver Standards for Building Types

c. Gym

Gym merupakan ruang yang memfasilitasi latihan fisik intensif dan rutindengan tujuan kebugaran. Ruang ini umumnya dilengkapi dengan peralatan latihan kardio, fleksibilitas, abgkat beban, dan lainnya. Standar

ruang gym mempengaruhi kenyamanan, keselamatan, dan efektivitas pengguna saat melakukan aktivitas fisik, berikut beberapa elemen pentingnya:

- Tata letak alat dirancang mengutamakan pergerakan bebas dan memberikan aksesibilitas yang mudah tanpa mengganggu pengguna lain. Menerapkan zoning untuk setiap Latihan yang berbeda.
- Ruangan harus dilengkapi dengan ventilasi yang baik untuk menjaga kualitas udara. Sistem HVAC yang memadai untuk menjaga suhu ruangan tetap nyaman.
- Lantai menggunakan material yang memadai untuk berbagai kegiatan fisik dan alat gym.
- Disarankan untuk menggunakan warna cerah dan dinamis dikarenakan dapat memberikan mood yang berenergi dan memotivasi.



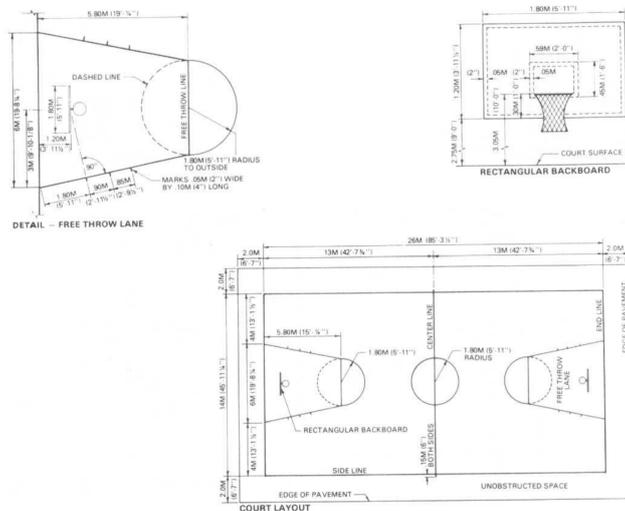
Gambar 2.2. Denah Ruang Gym

Sumber: Buku Neufert Architect's Data

d. Lapangan Basket Outdoor

Basket ialah olahraga berkelompok dengan menggunakan bola yang terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing – masing 5 orang yang saling bertanding untuk memasukkan bola ke dalam keranjang. Lapangan basket harus didesain dengan baik untuk menghindari adanya cedera saat pertandingan. Berikut standard alam membuat lapangan basket:

- Lapangan dengan ukuran 30 m x 25 m yang diukur dari luar garis pembatas. Terdapat variasi ukuran, dapat menambahkan atau mengurangi maks. 2 m.
- Pada lapangan juga terdapat garis Tengah, lingkaran 3 poin, garis *free flow*, dan lainnya.
- Terdapat perlengkapan 2 ring bola di kedua sisi lapangan.



Gambar 2.3. Standar ukuran lapangan dan papan keranjang basket

Sumber: Buku Time-Saver Standards for Building Types

e. Perpustakaan

Perpustakaan adalah ruangan, bagaian gedung, atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang disusun dengan urutan tertentu dengan tujuan dibaca, bukan dijual-belikan. Menurut

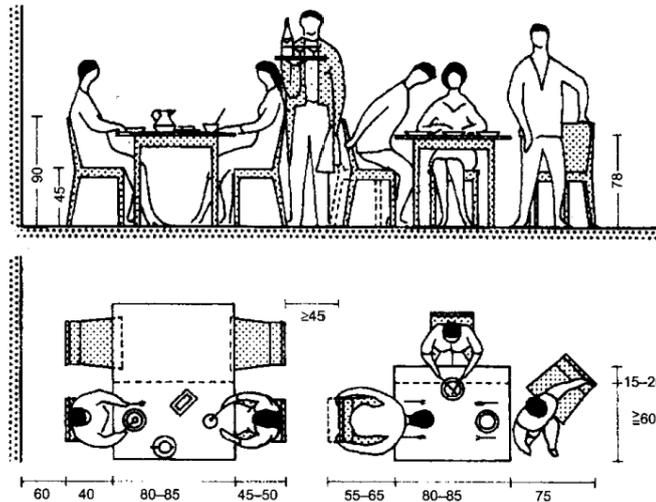
UNESCO (2000), perpustakaan adalah tempat yang menyediakan layanan kepada masyarakat untuk menggunakan dan mengakses informasi dengan tujuan mendukung Pendidikan dan kebudayaan. Menurut Neufert, berikut standard dalam mendesain perpustakaan:

- Pada perpustakaan, setidaknya harus terdapat 3 area, area membaca, display, dan administrasi.
- Terdapat sistem orientasi dan sirkulasi yang baik, seperti penanda rute, tulisan kategori pada rak, dan lainnya.
- Untuk pencahayaan, umumnya sekitar 250 – 300 lx. Hindari area sinar matahari langsung untuk menyimpan buku, dikarenakan dapat merusak buku.

f. *Café*

Café merupakan tempat komersial yang menyediakan beragam minuman serta makanan ringan. Saat ini kafe dijadikan tempat sosial yang nyaman untuk bertemu seseorang atau hanya sekedar beresantai. *Café* saat ini juga dijadikan tempat multifungsi untuk bekerja dan membaca. Berikut standar ruang dalam mendesain *café*:

- Terdapat beberapa zonasi, seperti untuk pengunjung dan juga karyawan. Dibagi juga menurut privasi. Maka dari itu, zonasi harus diatur secara efisien.
- Tempat duduk dan meja diatur dengan jarak yang tidak mengganggu sirkulasi dan menciptakan privasi antar pengunjung.



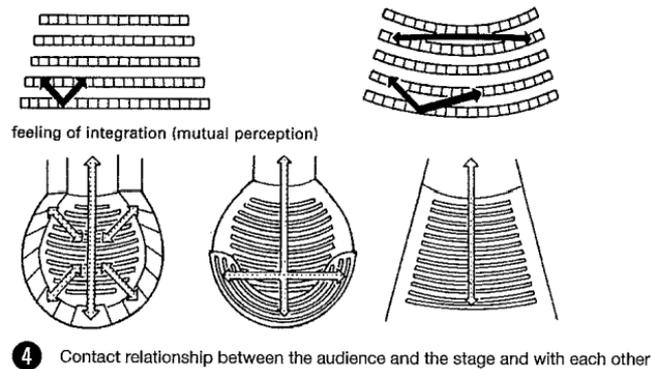
Gambar 2.4. Standar Penataan Meja dan Kursi

Sumber: Buku Data Buku Neufert Architect's Data 2nd

- Pencahayaan alami berperan penting dalam meningkatkan produktivitas manusia (Kralikova & Wessely, 2016), maka dari itu dalam mendesain ventilasi perlu diperhatikan.

g. Outdoor amphitheatre

Outdoor amphitheatre merupakan *amphitheatre* luar ruangan dengan struktur terbuka yang digunakan untuk pertunjukan, acara budaya, pertemuan komunitas. *Amphitheatre* memiliki area tempat duduk yang mengelilingi panggung. *Amphitheatre* didesain untuk memaksimalkan akustik dan pandangan visual, memastikan penonton dapat mendengar dan melihat dengan jelas seluruh titik area. Untuk kapasitas tempat duduk dapat direncanakan untuk menampung hingga 3000 penonton.



4 Contact relationship between the audience and the stage and with each other

Gambar 2.5. Penataan Tempat Duduk Amphitheather

Sumber: Buku Neufert Architect's Data ke-4

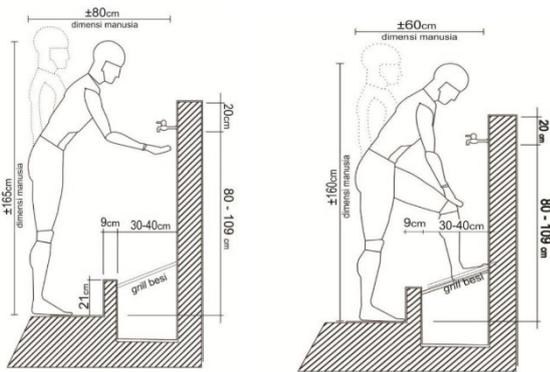
Panggung biasanya terletak di elevasi paling rendah dengan tempat duduk bertingkat disekelilingnya. Panggung dapat dirancang dengan struktur permanen atau fleksibel. Di beberapa desain, terdapat zona yang memisahkan antara panggung dan area penonton, seperti menggunakan elemen air atau vegetasi.

Outdoor amphitheatre harus memiliki akses yang mudah bagi semua pengguna, termasuk pengunjung disabilitas. Ramp, jalur kursi roda, dan area khusus penonton pengguna kursi roda bisa ditambahkan pada rancangan. Akses menuju toilet dan area makanan dan minuman harus mudah diakses.

h. Mushala

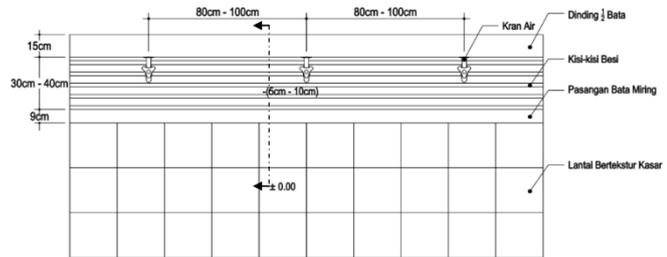
Mushala adalah suatu tempat atau ruangan yang digunakan oleh umat Islam beribadah. Berbeda dengan masjid, mushala adalah ruang skala kecil yang tidak bisa digunakan orang banyak secara bersamaan, kurang lebih hanya bisa digunakan sebanyak 10 – 15 orang. Aktivitas dasar yang dilakukan di mushola yaitu wudhu dan sholat. Berikut standar ruang untuk wudhu dan sholat:

- Wudhu, bisa dilakukan dengan duduk dan juga berdiri.

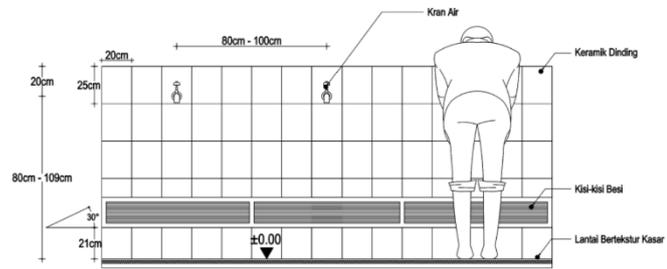


Gambar 2.6. Gerakan Wudhu Berdiri

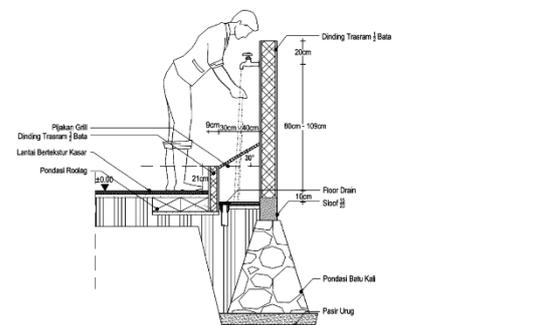
Sumber: Suparwoko, 2016



DENAH TEMPAT WUDHU BERDIRI



TAMPAK TEMPAT WUDHU BERDIRI



Gambar 2.7. Denah dan Potongan Tempat Wudhu

Sumber: Suparwoko, 2016

1.1.3. Studi Kasus Obyek

2.1.3.1. Taman Literasi Martha Christina Tiahahu



Gambar 2.8. Bird Eye Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://smartcity.jakarta.go.id/>, 2024

Nama obyek : Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Fungsi : Ruang terbuka hijau kawasan berorientasi transit dari Stasiun MRT Blok M, dan menjadi ruang ketiga bagi masyarakat Jakarta, terutama kegiatan literasi.

Arsitek : PT Unitri Cipta

Lokasi : Jl. Sisingamangaraja, Kel. Melawai, Kec. Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Luas bangunan: 9.710 m²

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu juga dikenal sebagai Taman Literasi Blok M, merupakan ruang terbuka hijau yang direvitalisasi menjadi bagian dari kawasan pembangunan berorientasi transit Blok M dan Sisingamangaraja. Taman ini dibangun oleh pemerintah DKI Jakarta dengan tujuan untuk mengaktifkan ruang hijau dan ruang publik di Jakarta. Diresmikan pada 18 September 2022, taman ini menawarkan berbagai fasilitas seperti healing garden, amphitheater, ruang diskusi, galeri, ruang

belajar hingga taman bermain anak. Taman ini menarik pengunjung dengan konsepnya yang modern dan fasilitas yang unik, membuat pengunjung datang untuk bersantai, berkumpul, mengikuti aktivitas komunitas, atau hanya sekedar menikmati suasana baru.

1. Aspek Lingkungan



Gambar 2.9. Peta RDTR Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://jakartasatu.jakarta.go.id/>, 2024

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu berlokasi di Jl. Sisingamangaraja yang terletak di kompleks atau pusat perbelanjaan dan terminal bus Blok M. Pada peta RDTR Jakarta 2022, tertera bahwa pada lokasi Taman Literasi Martha Christina Tiahahu berwarna hijau dengan kode RTH-5 yang berarti lokasi tersebut masuk dalam subzone Taman RW. RTH-5 adalah taman untuk melayani penduduk satu RW.

Di sekitar lokasi taman ini terdapat banyak akses transportasi umum yang memudahkan masyarakat untuk berkunjung. Taman ini terhubung langsung dengan Stasiun MRT Blok M dan Terminal Blok M sebagai pusat transportasi Transjakarta dan angkutan umum lainnya. Bagi pengunjung yang ingin menggunakan

transportasi pribadi juga dapat mengakses, terdapat lahan parkir yang tersedia di area sekitar taman. Jalur pejalan kaki juga sudah tertata rapi dan nyaman di sepanjang jalan kawasan Blok M, pejalan kaki tidak perlu khawatir masalah keamanan. Sebagian besar pengunjung menggunakan MRT dan Transjakarta saat berkunjung ke taman literasi ini dikarenakan estimasi waktu lebih cepat untuk sampai.

2. Fasilitas

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu dilengkapi berbagai fasilitas yang mendukung rekreasi, dan edukasi. Karena berlokasi tidak jauh dari M Bloc Space yang menjadi tempat kekinian, sekarang taman ini juga mempunyai fasilitas yang mendukung anak muda untuk berkunjung. Berikut fasilitas dari Taman Literasi Martha Christina Tiahahu:

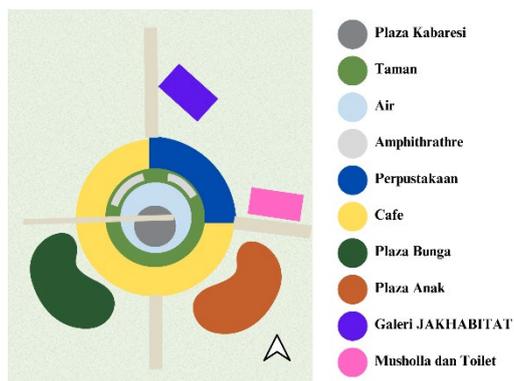
No.	Kelompok	Fasilitas	Aktivitas
1.	Edukasi	Perpustakaan	Membaca, berdiskusi, mengerjakan tugas.
2.	Rekreasi	Plaza anak	Bermain
3.	Rekreasi	Plaza Kabaresi	Berkumpul, menonton acara / <i>event</i> .
4.	Sosial	Plaza Bunga	Bersantai, bercengkrama, berkumpul.

5.	Rekreasi	Taman atap Abubu	Bersantai, bercengkrama, berkumpul.
6.	Sosial	<i>Café</i>	Makan, minum, bercengkrama
7.	Penunjang	Musholla	Beribadah
8.	Penunjang	Toilet	BAB / BAK
9.	Penunjang	Ruang Laktasi	Menyusui, mengganti popok.
10.	Edukasi	Galeri JAKHABITAT	Mencari informasi mengenai hunian terjangkau

Tabel 2.1. Fasilitas Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: Analisa Penulis, 2024

3. Massa Bangunan



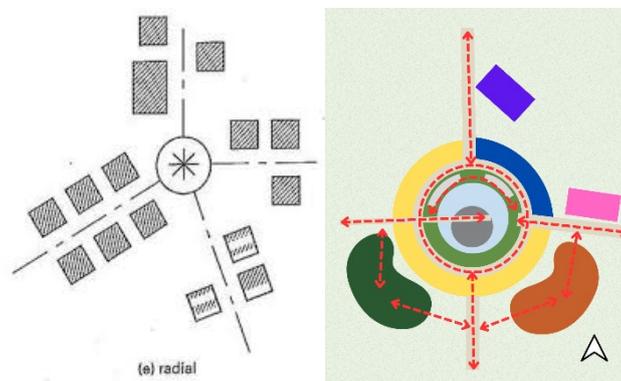
Gambar 2.10. Pembagian zonasi Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: Analisa penulis, 2024

Tatanan massa pada Taman Literasi Martha Christina Tiahahu dirancang dengan bentuk lingkaran yang dimana

plaza kabaresi menjadi titik pusatnya. Bangunannya yang berbentuk lingkaran yang mengitari amphitheatre merupakan sumber kegiatan dari taman ini yang dibagi beberapa zonasi, seperti area rekreasi dan edukasi yang ditempatkan secara terpisah namun tetap terhubung. Café dan perpustakaan memiliki view ke arah plaza kabaresi, plaza tersebut menjadi titik kumpul atau pusat aktivitas dari taman.

4. Sirkulasi



Gambar 2.11. Alur Sirkulasi Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: Analisa penulis, 2024

Jalur sirkulasi berbentuk radial yang menghubungkan setiap zona dan berpusat pada area tengah. Jalur sirkulasi memandu pengunjung agar dapat mengunjungi setiap sisi ruang. Dengan menggunakan sirkulasi radial juga dapat menunjang interaksi sosial.

5. Bentuk Massa

Bentuk massa pada Taman Literasi Martha Christina Tiahahu adalah bentuk organik yang mengikuti kontur dan karakteristik alami lingkungan sekitar. Dengan adanya satu massa utama dan berbentuk lingkaran membuat tampak bangunan tidak kaku sehingga terlihat berbaur dengan sekitar. Dengan atap yang memiliki

taman, bentuk massa taman memberi sentuhan bahwa taman tumbuh secara alami sehingga memberikan kesan alami dan tidak dibuat buat.

6. Laggam

Jika kita perhatikan dari tampilan taman ini memiliki langgam modern-organik yang berfokus pada fungsionalitas sebagai ruang publik. Tampilan modern dapat ditemukan pada material beton baja dan kayu dan desain yang sederhana tanpa banyak ornamen. Dengan adanya tampilan modern juga menciptakan keharmonisan teknologi perkotaan di sekitar obyek yang semakin maju.

7. Ruang Dalam



Gambar 2.12. Suasana Ruang Dalam Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://jakarta-tourism.go.id/>, 2024

Ruang dalam pada taman dibagi beberapa zonasi yang disusun secara radial. Penyusunan ini yaitu ruang – ruang yang ada disusun mengitari suatu pusat. Pada Taman Literasi Martha Christina Tiahahu, ruangan berada disekeliling plaza kabaresi dan taman yang berada di pusat. Ruangan di bangunan utama yang menghadap ke arah pusat menggunakan material kaca

agar dapat melihat view dari plaza dan agar mendapat pencahayaan alami.

8. Ruang Luar



Gambar 2.13. Area Plaza Anak Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://smartcity.jakarta.go.id/>, 2024



Gambar 2.14. Area Plaza Bunga Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://www.google.com/>, 2024

Terdapat 2 zona area plaza yang dapat diakses oleh pengunjung, yaitu di sebelah Selatan kanan dan kiri. Pada area kanan yaitu area plaza anak yang disediakan tempat bermain. Sedangkan di sebelah kiri yaitu terdapat plaza bunga yang difasilitasi tempat duduk di bawah pohon yang rindang.



Gambar 2.15. Area Plaza Kabaresi Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://www.google.com/>, 2024

Di area Tengah terdapat amphitheater terbuka yang dikelilingi oleh ornament air. Amphitheater ini biasanya digunakan untuk pertunjukan budaya, acara komunitas dan terdapat kursi yang sehari – hari nya dapat digunakan untuk membaca buku.



Gambar 2.16. Suasana Taman Literasi Martha Christina Tiahahu saat malam

Sumber: <https://www.google.com/>, 2024

Pada area sirkulasi, material yang digunakan sangat bervariasi dan berbagai macam tekstur. Pada area taman digunakan paving, kerikil, dan beton. Tentunya pada area luar juga dilengkapi oleh lampu jalan yang rendah energi dan pemasangan lampu berwarna kuning untuk memenuhi estetika. Pemandangan taman yang

cantik dapat menarik pengunjung terutama anak muda untuk memenuhi kebutuhan sosial media.

9. Struktur



Gambar 2.17. Struktur Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber: <https://www.google.com/>, 2024

Untuk mendukung konsep ruang terbuka yang dipenuhi tanaman, pondasi dari bangunan tidak terlalu dalam. Struktur utama dari bangunan ini adalah beton. Atap sekaligus lantai 2 dari taman menggunakan dak beton.

2.1.3.2. Chilbo Culture Centre For Youth



Gambar 2.18. Bird Eye Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: <http://www.inloco.kr/>, 2024

Nama obyek : Chilbo Culture Centre For Youth

Fungsi : fasilitas youth center yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dari generasi muda. Tempat ini digunakan beraktivitas pengembangan diri, hobi, bersosialisasi dan aktivitas lain

Arsitek : Studio In Loco dan Utopian Architects

Lokasi : Gyeonggi-do Suwon-si Gwonseon-gu, Geumgok-dong 1074, Korea Selatan

Luas bangunan: 1.647m²

1. Aspek Lingkungan



Gambar 2.19. Kondisi Trotoar Di Sekitar Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: naver map, 2024

Chilbo Culture Centre For Youth berlokasi jalan Seosuwon beraspal yang bisa dilewati oleh kendaraan sampai dengan bus kota. Jalur pedestrian di daerah ini juga cukup luas dan rapi sehingga nyaman untuk berjalan. Bangunan *youth center* ini terletak di daerah yang dekat dengan *daycare* dan 2 sekolah menengah yang dinilai bahwa lokasi Chilbo Culture Centre For Youth sangat strategis.

2. Fasilitas

Fasilitas dari Chilbo Culture Centre For Youth sangat bermacam, mulai dari segi hobi kreatif, olah raga, hingga edukasi. Berikut fasilitas nya:

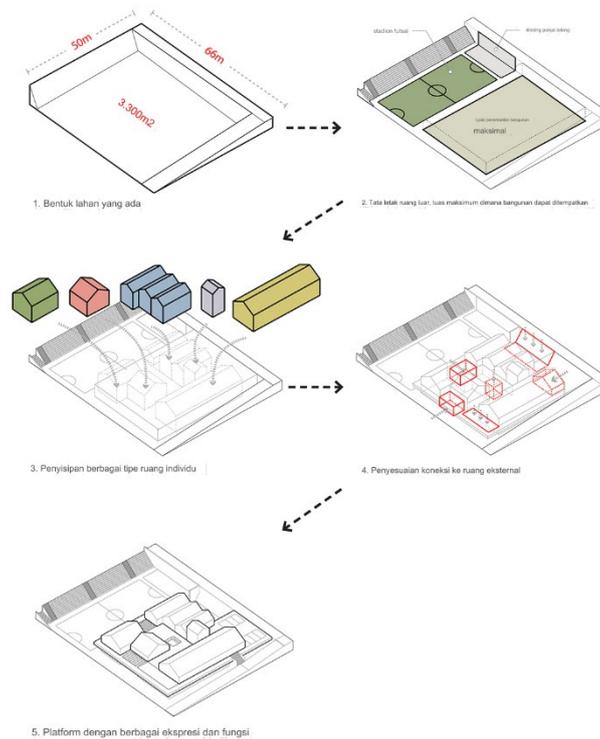
No.	Kelompok	Fasilitas	Aktivitas
1.	Edukasi	<i>Book café</i>	Menyewa buku, membaca buku, membeli minum
2.	Edukasi	Area membaca	Membaca buku, minum
3.	Edukasi	Auditorium	Berkumpul komunitas
4.	Edukasi	Seminar	Mendengarkan seminar
5.	Kreativitas	<i>Singing room</i>	Berlatih bernyanyi
6.	Kreativitas	<i>Band practice room</i>	Berlatih band
7.	Kreativitas	<i>Dance studio</i>	Berlatih menari
8.	Olah Raga	Gym	berolah raga
9.	Olah Raga	Lapangan futsal	Bermain futsal
10.	Penunjang	Counseling center	Menceritakan keluhan dan mendapat solusi
11.	Penunjang	Multipurpose room	Berkumpul komunitas

12.	penunjang	Student council room	Berkumpul komunitas
-----	-----------	----------------------	---------------------

Tabel 2.2. Tabel Aktivitas Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: Analisa Penulis, 2024

3. Massa Bangunan



Gambar 2.20. Konsep Pembagian Tata Massa Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: <http://www.inloco.kr/>, 2024

Bangunan dari Chilbo Culture Centre For Youth terdiri dari 2 lantai serta bermassa majemuk yang dibuhungkan oleh area sirkulasi. Area site terbagi menjadi 2, di sebelah timur dibangun gedung dan area barat diperuntukkan untuk lapangan futsal dan parkir. Pada area tengah bangunan terdapat bukaan cahaya sehingga cahaya alami dapat masuk ke dalam bangunan.

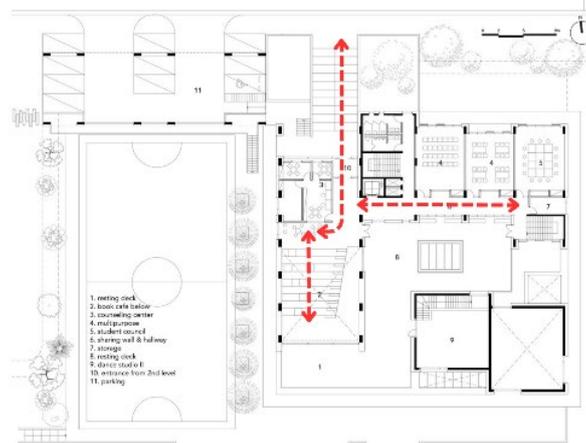
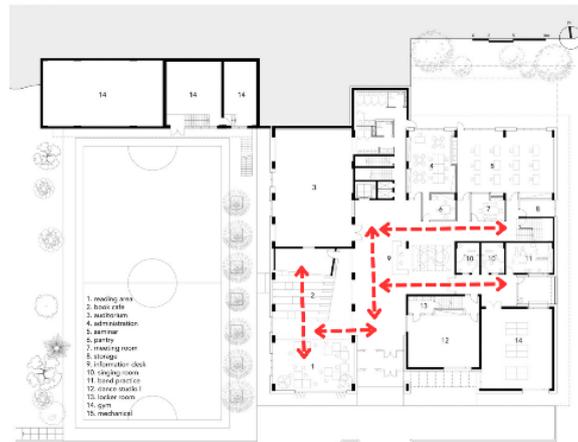


Gambar 2.21. Zoning Massa Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Pembagian zoning pada bangunan dibagi 2 sesuai dengan massa nya. Pertama diperuntukkan kegiatan yang menimbulkan banyak kebisingan, seperti kreativitas dan olah raga. Kedua, diperuntukkan kegiatan yang tidak terlalu bising, yaitu kegiatan edukasi dan ruangan penunjang.

4. Sirkulasi



Gambar 2.22. Sirkulasi Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Arah sirkulasi dari bangunan ini cenderung linear. Dengan menggunakan alur ini dapat mempermudah pengunjung untuk menemukan ruangan. Secara tidak langsung, dengan menggunakan alur linear juga membantu dalam memisahkan ruangan sesuai zonasi dengan koridor.

5. Bentuk Massa

Bangunan ini berbentuk khas seperti rumah atau lumbung yang diatur dengan program ruang yang

berbeda – beda. Setiap rumah disesuaikan dengan tinggi dan luas lantai untuk memberikan *experience* yang berbeda sesuai kebutuhan. Bangunan ini dirancang untuk membut tempat dengan pengalaman baru tidak seperti di sekolah dengan bangunan yang kaku.

6. Laggam

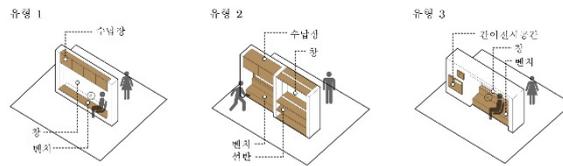


Gambar 2.23. Tampak Depan Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: <https://www.google.com/>, 2024

Laggam dan desain tampak dari Chilbo Culture Centre For Youth mencerminkan pendekatan modern dan minimalis yang hangat. Bangunan ini tidak terpaku dengan gaya arsitektur tertentu, tetapi gabungan dari berbagai elemen. Fasad bangunan didominasi oleh garis – garis tegas, Bentuk geometris sederhana, jendela besar sehingga cahaya alami masuk secara maksimal. Bangunan ini didesain untuk responsive terhadap kebutuhan dan lingkungan. Pemilihan warna netral seperti *cream* dan abu – abu memberikan kesan minimalis yang kuat.

7. Ruang Dalam



Gambar 2.24. Koridor Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: <http://www.inloco.kr/>, 2024

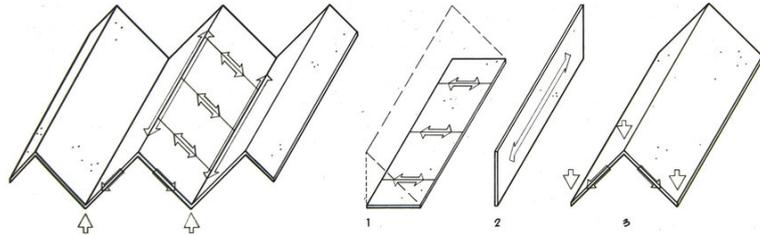
Terdapat koridor yang multifungsi dan dapat digunakan bersama – sama. Koridor tersebut memiliki 'shared wall' yang berguna sebagai batas ruangan dan juga sebagai penghubung. Dinding ini memiliki display pajangan, tempat duduk, penyimpanan, dan jendela. Dinding ini berkontribusi untuk menciptakan suasana berwarna – warni yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi antar pengguna dengan berbagai minat dan kelompok pemuda dari berbagai usia.

8. Ruang Luar

Untuk ruang luar dari Chilbo Culture Centre For Youth terdapat lapangan futsal outdoor dan vegetasi sebagai hiasan di entrance ruangan. Bangunan ini tidak memiliki taman sendiri, hal ini dikarenakan area sekitar bangunan merupakan taman public yang bisa diakses secara langsung karena Chilbo Culture Centre For Youth

tidak memiliki pagar yang mengelilingi site sebagai pembatas.

9. Struktur



Gambar 2.0.25. Konsep folded plate

Sumber: <https://www.google.com/>



Gambar 2.26. Potongan Chilbo Culture Centre For Youth

Sumber: <https://www.archdaily.com/>

Chilbo Culture Centre For Youth menggunakan struktur bentang lebar folded plate, yaitu dinding yang menerus dengan atap. Pada bangunan ini kolom tidak dibutuhkan pada setiap pertemuan dinding, karena dinding ditahan di ujung atas.

2.1.3.3. Kesimpulan Studi Obyek

Dadi 2 studi obyek dapat menghasilkan kesimpulan yang nantinya sebagai acuan proses perancangan. Hasil Analisa akan dijelaskan dengan tabel sebagai berikut:

No.	Aspek	Taman Literasi Martha Christina Tiahahu	Chilbo Culture Centre For Youth	Kesimpulan
1.	Lokasi	Berada di tengah kota dan banyak	Berada di daerah yang dekat dengan	Lokasi berada di tengah kota, dekat

		fasilitas sarana transportasi umum di sekitar lokasi.	fasilitas Pendidikan, lokasi juga dekat dengan akses transportasi umum seperti bus.	dengan fasilitas transportasi, dan berada di area yang dekat dengan target pengunjung.
2.	Fungsi	Sebagai taman kota yang multifungsi dan menargetkan anak muda. Tempat untuk sosialisasi pengembangan diri, dan rekreasi.	Sebagai tempat tujuan anak muda untuk pengembangan diri, hobi dan sosialisasi.	Memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai tempat pengembangan diri dan menargetkan anak muda. Namun memiliki eksekusi bangunan yang berbeda, taman terbuka hijau dan youth center.
3.	Tatanan massa	Bangunan <i>single building</i> dan memiliki 1-2 lantai.	Bangunan bermassa banyak dan memiliki 1-2 lantai.	Tipe bangunan yang berbeda, namun cenderung memiliki 1 atau 2 lantai.
4.	Fasilitas	Fasilitas utama: <ul style="list-style-type: none"> - Perpustakaan - Area f&b - Tempat duduk terbuka - Plaza anak - Amphitheatre - Healing garden - Galeri JakHabitat 	Fasilitas utama: <ul style="list-style-type: none"> - Area baca - <i>Book café</i> - Auditorium - Ruang rapat - Ruang Latihan band - Ruang Latihan menyanyi 	Cenderung memiliki fasilitas utama: <ul style="list-style-type: none"> - Perpustakaan / area baca / book café - Amphitheatre / auditorium Penyesuaian fasilitas sesuai konsep bangunan nantinya.

			<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Latihan menari - Gym - <i>Counceling center</i> - <i>Student council</i> 	
5.	Bentuk dan Tampilan	Berbentuk lingkaran dan tidak memiliki banyak dinding pembatas. Memiliki gaya modern-organik sehingga menyatu dengan alam sekitar.	Berbentuk seperti rumah dengan gaya modern minimalis. Menggunakan material bata tanah liat.	Sama – sama memiliki gaya modern. Namun satunya organik dan yang satunya minimalis.
6.	Ruang Dalam	Ruang dalam dibagi beberapa zonasi dengan pola radial.	Ruangan dibagi dalam zonasi yang tersebar secara horizontal.	Peletakan ruang dibagi secara zonasi.
7.	Ruang Luar	Memiliki banyak area ruang luar. Dibagi 2 zonasi untuk kebisingan tinggi dan area yang membutuhkan ketenangan.	Tidak memiliki banyak fasilitas outdoor, difokuskan pada area indoor. Bangunan tidak tertutup dengan pagar, sehingga terhubung dengan taman kota di sekitar lokasi bangunan.	Perbedaan ruang luar, taman literasi berfokus pada fasilitas luar ruangan. Dan youth center pada dalam ruang.

8.	Struktur Bangunan	Menggunakan struktur rigid frame dengan material beton.	Menggunakan struktur folded plate.	Sama - sama menggunakan struktur beton.
----	-------------------	---	------------------------------------	---

Tabel 2.3. Hasil Analisa Studi Obyek

Sumber: Analisa Penulis, 2024

2.1.4. Analisa Hasil Studi

Setelah memahami kajian literatur dan studi kasus obyek, dapat kita temukan hasil Analisa yang dapat kita gunakan dalam Perancangan *Surabaya Youth Activity Center*.

No.	Aspek	Taman Literasi Martha Christina Tiahahu saat malam	Chilbo Culture Centre For Youth
1.	Kolaborasi	Ruang berdiskusi secara private kurang, cenderung menyediakan tempat sosial secara terbuka seperti plaza.	Terdapat banyak dan beragam fasilitas ruang untuk berkumpul dan berdiskusi.
2.	Aktivitas Pencarian Jati diri	Aktivitas cenderung dalam edukasi dan sosial. Kurang beragam dan tidak ada aktivitas mengarah dalam pengembangan hobi	Aktivitas cukup beragam. Fasilitas cenderung diperuntukkan kreativitas dan sosial.
3.	Culture Anak Muda	Tersedianya fasilitas café dan tenant yang mendukung kegiatan nongkrong anak muda. Terdapat banyak area berkumpul seperti	Tersedia satu café yang dengan persewaan buku. Terdapat area baca yang mendukung

		amphitheatre dan plaza bunga.	aktivitas berkumpul dan edukasi secara bersamaan.
4.	Placemaking	Tatananan massa dan arah sirkulasi cukup eksploratif. Tersedia banyak tempat berkumpul/bersosialisasi. Menjadi tempat atau destinasi warga sekitar.	Kurangnya penerapan placemaking dikarenakan tidak ada ruang berkumpul secara massive seperti plaza. Orientasi bangunan cenderung terpetak - petak

Tabel 2.4. Analisa Hasil Studi

Sumber: Analisa penulis, 2024

2.2. Tinjauan Khusus Perancangan

2.2.1 Penekanan Perancangan

Perancangan *Surabaya Youth Activity Center* ini akan bersifat *multi building* yang disesuaikan dengan kebutuhan dari pengunjungnya, yaitu remaja. Pada satu massa akan dibagi dengan zoning yang sesuai dengan jenis masing – masing kegiatan untuk mempermudah pengunjung untuk menemukan lokasi tujuan dan dapat fokus pada aktivitas nya.

2.2.2 Lingkup Pelayanan

Lingkup pelayanan dari obyek *Surabaya Youth Activity Center* antara lain:

- a. Bangunan ini akan dirancang bersifat publik sehingga bisa diakses oleh siapapun tanpa dipungut biaya. Bangunan ini

sebagai tempat destinasi berkumpulnya remaja di Surabaya untuk melakukan aktivitas atau rekreasi.

- b. Untuk skala pelayanan, *Surabaya Youth Activity Center* bersifat regional, yaitu area Kota Surabaya dan diperuntukkan untuk pemuda di Surabaya.
- c. Pengguna dari bangunan *Surabaya Youth Activity Center* terdiri dari generasi muda Surabaya yang melakukan aktivitas, pengelola yang terdiri dari karyawan, dan pelaku usaha di area FnB.

2.2.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

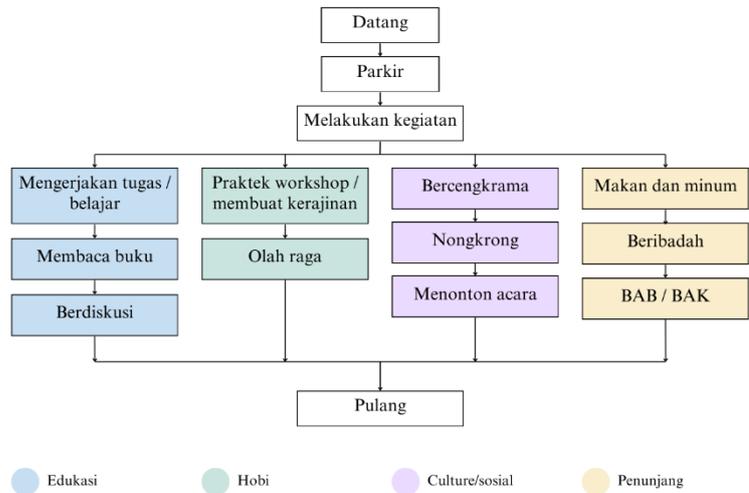
Pada perancangan *Surabaya Youth Activity Center* ini terdapat beberapa fasilitas berupa fasilitas umum dan penunjang yang akan mewadahi sesuai kebutuhan pengunjung, pelaku usaha, dan karyawan dalam beraktivitas. Berikut pengelompokan pengguna dan analisa kebutuhan sesuai kebutuhannya:

A. Pengguna

Jenis pelaku yang menggunakan *Surabaya Youth Activity Center* dibagi menjadi beberapa pengelompok.

1. Pengunjung

Pengunjung ialah orang yang memiliki kepentingan tertentu yang berbeda – beda untuk datang secara individu maupun berkelompok.

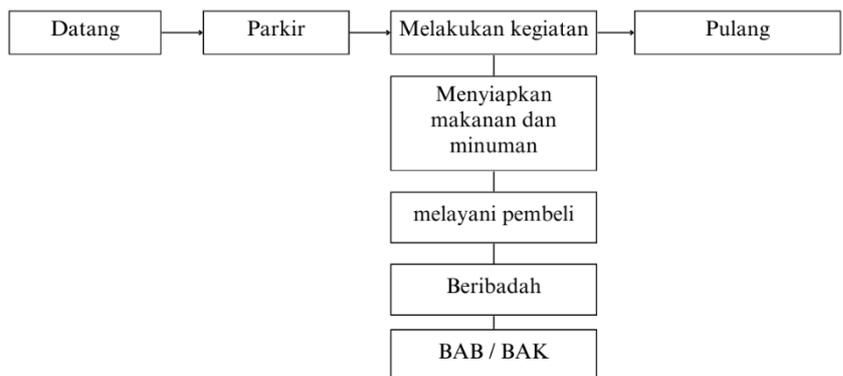


Gambar 2.27. Diagram Aktivitas Pengunjung

Sumber: Analisa Penulis, 2024

2. Pelaku Usaha

Pelaku usaha adalah orang yang melakukan kegiatan jual atau memiliki usaha di *Surabaya Youth Activity Center* secara individu ataupun kelompok. Bidang usaha yang dilakukan yaitu pada bidang kuliner yang akan menempati area FnB atau café.



Gambar 2.28. Diagram

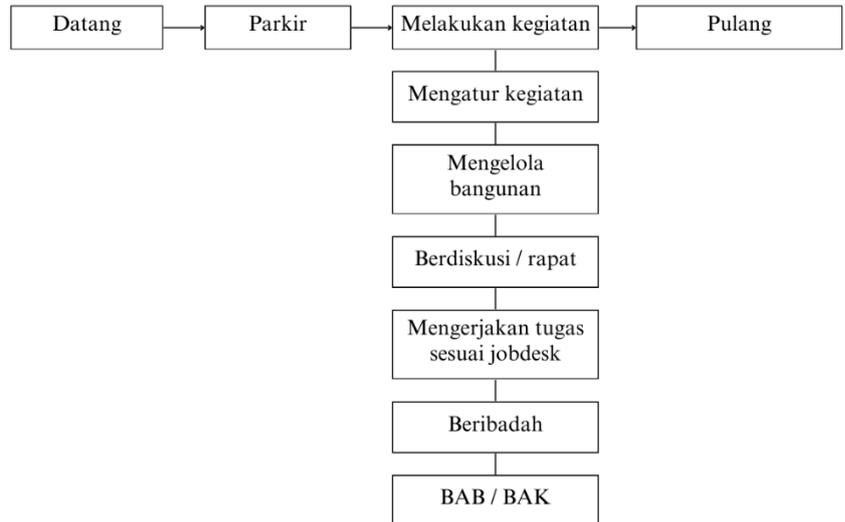
Aktivitas Pelaku Usaha

Sumber: Analisa Penulis, 2024

3. Karyawan / Pengelola

Karyawan adalah orang yang bertanggung jawab dan bertugas dalam mengelola *Surabaya Youth Activity*

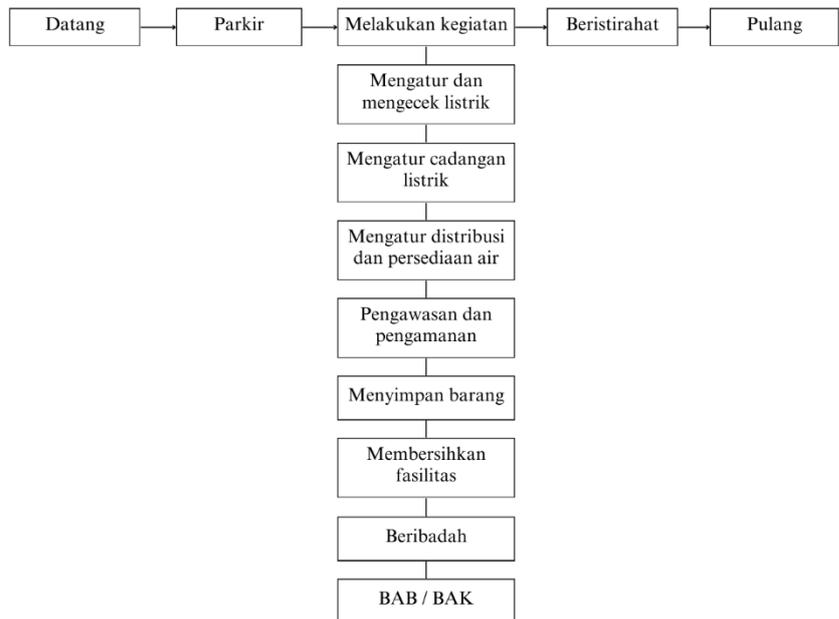
Center: Mereka terdiri dari manager dan staff yang memiliki tugas untuk mengkoordinir sistem / regulasi bangunan dengan baik.



Gambar 2.29. Diagram Aktivitas
Karyawan / Pengelola Sumber: Analisa
Penulis, 2024

4. Teknisi, petugas kebersihan dan petugas keamanan

Mereka adalah orang yang membantu merawat dan menjaga bangunan agar tetap nyaman bagi pengunjung dengan jobdesk masing – masing.



Gambar 2.30. Diagram Aktivitas Teknisi, petugas kebersihan dan petugas keamanan

Sumber: Analisa Penulis, 2024

B. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas yang dilakukan oleh pengguna bangunan bermacam – macam, berikut aktivitas dan kebutuhan ruangnya pada tabel:

No.	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas	Kelompok Fasilitas
1	Pengunjung	Memarkir kendaraan	Tempat parkir	Fas. Service
		Masuk ke dalam bangunan	Lobby	Fas. Publik
		Mengerjakan tugas	<i>Co-working Space</i>	Fas. Publik
		Berdiskusi	<i>Co-working Space</i>	Fas. Publik
		Praktek workshop	Art Room	Fas. Publik
		Membuat kerajinan	Art Room	Fas. Publik
		Olah raga angkat beban / cardio	Gym	Fas. Publik

		Bermain basket, futsal dan bulu tangkis	Lapangan Olah Raga Outdoor	Fas. Publik
		Membaca Buku / mencari informasi	Perpustakaan	Fas. Publik
		Menghadiri acara / event	Outdoor Exhibition	Fas. Publik
		Bercengkrama	Café / Plaza / Market	Fas. Penunjang
		Makan dan minum	Café / Market	Fas. Penunjang
		Menonton pertunjukan / live music	Outdoor Exhibition	Fas. Publik
		Beribadah	Musholla	Fas. Penunjang
		BAB / BAK	Toilet	Fas. Service
2	Pelaku usaha	Memarkir kendaraan	Tempat parkir / Loading Dock	Fas. Service
		Menyiapkan makanan / minuman	Stand Market / café	Fas. Penunjang
		Melayani Pembeli	Tempat makan dan minum	Fas. Penunjang
		Beribadah	Musholla	Fas. Penunjang
		BAB / BAK	Toilet	Fas. Service
3	Pengelola / Karyawan	Memarkir kendaraan	Tempat parkir	Fas. Service
		Mengatur dan mengelola bangunan	R. kerja	Fas. Pengelola
		Berdiskusi / rapat	R. rapat	Fas. Pengelola
		Beribadah	Musholla	Fas. Penunjang
		BAB / BAK	Toilet	Fas. Service

4	Teknisi, petugas kebersihan dan petugas keamanan	Memarkir kendaraan	Tempat parkir	Fas. Service
		Mengatur dan mengecek listrik	Ruang panel	Fas. Service
		Mengatur cadangan listrik	Ruang genset	Fas. Service
		Mengatur distribusi dan persediaan air	R. pompa air	Fas. Service
		Pengawasan dan pengamanan	R. penyimpanan air	Fas. Service
		Menyimpan barang	Gudang	Fas. Service
		Membersihkan fasilitas	R. Janitor	Fas. Service
		Beribadah	Musholla	Fas. Penunjang
		BAB / BAK	Toilet	Fas. Service

Tabel 2.5. Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Sumber: Analisa Penulis, 2024

2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Menghitung luasan ruang dapat dicari setelah mengetahui kebutuhan ruang. Perhitungan menggunakan ukuran standard yang telah ditetapkan dari berbagai sumber dengan pertimbangan kapasitas orang, sirkulasi dan perabot. Berikut sumber dari standar luasan yang digunakan:

1. NAD : Neufert Architect's Data
2. TSS : Time Saver Standart
3. ASS : Asumsi/Studi Banding

No.	Nama Ruang	Kapasitas	Besaran Ruang	Sirkulasi (30 %)	Sumber	Luas (m ²)
-----	------------	-----------	---------------	------------------	--------	------------------------

1	Area Parkir	30 motor 30 mobil	<ul style="list-style-type: none"> • Motor 2 m x 1 m = 2 m² 2 m² x 30 m = <u>60 m²</u> • Mobil 2,5 m x 5 m = 12,5 12,5 m² x 30 = <u>375 m²</u> <p>= 435 m²</p>	130,5 m ²	NAD	565,5 m ²
2	Drop Off	2 mobil	<p>2,5 m x 5 m = 12,5 m² 12,5 m² x 2 = 25 m²</p>	7,5 m ²	ASS	32,5 m ²
3	Plaza	200 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang gerak manusia 1,25 m² x 200 = <u>250 m²</u> 	70 m ²	ASS	325 m ²
4	Outdoor Exhibition	150 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 10 m x 10 m = <u>100 m²</u> • Kursi 0,25 m² x 150 = <u>37,5 m²</u> • Ruang kosong = m² 	41,25 m ²	ASS	178,75 m ²

5	Food Market	100 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Stand $4 \text{ m} \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$ $12 \text{ m}^2 \times 10 = \underline{120 \text{ m}^2}$ • Ukuran meja dan kursi $2,1 \text{ m}^2 \times 30 = \underline{63 \text{ m}^2}$ $= 183 \text{ m}^2$ 	54,9 m ²	NAD	237,9 m ²
6	<i>Café</i>	2 stand	Luas stand $5 \text{ m} \times 10 \text{ m} = 50 \text{ m}^2$ $50 \text{ m}^2 \times 2 = \underline{200 \text{ m}^2}$ $= 200 \text{ m}^2$	60 m ²	ASS	260 m ²
7	R. Literasi	25 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Luas area rak buku $3 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 1,8 \text{ m}^2$ $1,8 \text{ m}^2 \times 10 = \underline{18 \text{ m}^2}$ • Luas area baca 	20,4 m ²	ASS & NAD	70,4 m ²

			$10 \text{ m} \times 5 \text{ m} =$ <u>50 m^2</u> $= 68 \text{ m}^2$			
8	R. Diskusi	18 orang	Meja – kursi $1,25 \text{ m} \times 1,8 \text{ m}$ $= 2,25 \text{ m}^2$ $2,25 \text{ m}^2 \times 7$ $= \underline{15,75}$ $= 15,75 \text{ m}^2$	$4,73 \text{ m}^2$	NAD	$20,5 \text{ m}^2$
9.	<i>Co-working Space</i>	25 orang	Meja – kursi $1,25 \text{ m} \times 1,8 \text{ m}$ $= 2,25 \text{ m}^2$ $2,25 \text{ m}^2 \times 7$ $= \underline{15,75}$ $= 15,75 \text{ m}^2$	$4,73 \text{ m}^2$	NAD	$20,5 \text{ m}^2$
10	Musholla	30 orang	R. wudhu $3 \text{ m} \times 1,5 \text{ m} = 4,5 \text{ m}^2$ $4,5 \text{ m}^2 \times 2 = \underline{9 \text{ m}^2}$ R. sholat <ul style="list-style-type: none"> • sajadah $1,1 \text{ m} \times 0,77 \text{ m}$ $= 0,85 \text{ m}^2$ $0,85 \text{ m}^2 \times 30$ $= \underline{25,5 \text{ m}^2}$ • lemari $1 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$ 	$10,65 \text{ m}^2$	ASS	$46,15 \text{ m}^2$

			$= 0,5 \text{ m}^2$ $0,5 \text{ m}^2 \times 2$ $= \underline{1 \text{ m}^2}$ $= 35,5 \text{ m}^2$			
11	Lapangan Olah Raga Outdoor	25 orang	Luas lapangan $28 \text{ m} \times 15 \text{ m} =$ $\underline{420 \text{ m}^2}$ $= 420 \text{ m}^2$	126 m ²	TSS	546 m ²
12	<i>Dance Room</i>	2 (10 orang)	Standard luas $1 \text{ orang} = 9,3 \text{ m}^2$ $9,3 \text{ m}^2 \times 10 = 93$ m^2 $93 \text{ m}^2 \times 2 = \mathbf{186}$ \mathbf{m}^2	55,8 m ²	ASS	241,8 m ²
13	<i>Art Room</i>	1 ruang (15 orang)	Meja kerja $1,2 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$ $= 0,72 \text{ m}^2$ $0,72 \text{ m}^2 \times 15 =$ $\underline{10,8 \text{ m}^2}$ Sink $0,6 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 1,2$ m^2 $1,2 \text{ m}^2 \times 5 = \underline{6 \text{ m}^2}$ lemari $1 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,5$ m^2	5,34 m ²	ASS	23,14 m ²

			$0,5 \text{ m}^2 \times 2 = 1 \text{ m}^2$ <u>17,8 m²</u>			
14	Ruang Musik	4 ruang	$6 \text{ m} \times 4 \text{ m} = 24 \text{ m}^2$ $24 \text{ m}^2 \times 6 = \mathbf{144 \text{ m}^2}$	43,2 m ²	ASS	187,2 m ²
15	Gym	10 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang gerak manusia $1,25 \text{ m}^2 \times 10 =$ <u>12,5 m²</u> Luas ruangan $= \underline{120 \text{ m}^2}$ $= \mathbf{132,5 \text{ m}^2}$	m ²	ASS	172,25 m ²
16	Ruang Kerja Karyawan	10 orang	Meja - kursi kerja $1,8 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 3,6 \text{ m}^2$ $3,6 \text{ m}^2 \times 10 = \underline{36 \text{ m}^2}$ $= \mathbf{36 \text{ m}^2}$	10,8 m ²	TSS	46,8 m ²
17	Ruang Rapat Karyawan	10 orang	Ukuran ruang $= \underline{18,5 \text{ m}^2}$ $= \mathbf{18,5 \text{ m}^2}$	5,55 m ²	TSS	24,05 m ²
18	Ruang panel	1 orang	Ukuran ruang	0,9 m ²	ASS	3,9 m ²

			$1,5 \text{ m} \times 2 \text{ m} = \underline{3} \text{ m}^2$ $= 3 \text{ m}^2$			
19	Ruang genset	1 orang	Genset 10000 Watt $1,13 \text{ m} \times 0,76 \text{ m} = \underline{0,86}$ $= 0,86 \text{ m}^2$	0,26 m ²	ASS	1,12 m ²
20	R. pompa air	1 orang	Luas ruang $2 \text{ m} \times 1 \text{ m} = \underline{2 \text{ m}^2}$ $= 2 \text{ m}^2$	0,6 m ²	ASS	2,6 m ²
21	R. penyimpanan air	1 orang	TOREN 1200 liter = $\underline{3,38 \text{ m}^2}$ $= 3,38 \text{ m}^2$	1,01 m ²	ASS	4,39 m ²
22	Gudang	1 orang	Ukuran ruangan $2 \text{ m} \times 3 \text{ m} = \underline{6 \text{ m}^2}$ $= 6 \text{ m}^2$	1,8 m ²	ASS	7,8 m ²
23	R. Janitor	1 orang	Ukuran ruangan $1,5 \text{ m} \times 2 \text{ m} = \underline{3 \text{ m}^2}$ $= 3 \text{ m}^2$	0,9 m ²	ASS	3,9 m ²
24	Toilet Pria	4 ruang	• Ruang gerak manusia	11,94 m ²	NAD	51,74 m ²

			$1,25 \text{ m}^2 \times 4 = \underline{5 \text{ m}^2}$ <ul style="list-style-type: none"> • Bilik toilet $= 0,9 \text{ m} \times 1,5 \text{ m}$ $= 1,35 \text{ m}^2$ $1,35 \text{ m}^2 \times 2 =$ $\underline{2,7 \text{ m}^2}$ • Wastafel $= 1,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$ $= \underline{0,75 \text{ m}^2}$ • Urinoir $= 0,25 \text{ m} \times 0,3$ m $= 0,75 \text{ m}^2$ $0,75 \text{ m}^2 \times 2 =$ $\underline{1,5 \text{ m}^2}$ $9,95 \text{ m}^2 \times 4$ $= \underline{39,8 \text{ m}^2}$			
25	Toilet Perempuan	4 ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang gerak manusia $1,25 \text{ m}^2 \times 4 = \underline{5 \text{ m}^2}$ Toilet Perempuan <ul style="list-style-type: none"> • Bilik toilet $= 0,9 \text{ m} \times 1,5 \text{ m}$ $= 1,35 \text{ m}^2$ $1,35 \text{ m}^2 \times 4 =$ $\underline{5,4 \text{ m}^2}$ 	13,38 m ²	NAD	57,98 m ²

			<ul style="list-style-type: none"> • Wastafel = 1,5 m x 0,5 m = <u>0,75 m²</u> 11,15 m² x 4 = 44,6 m² 			
TOTAL						3.131,87 m²

Tabel 2.6. Perhitungan Luasan Ruang

Sumber: Analisa Penulis, 2024

2.2.5 Program Ruang

Program ruang adalah perhitungan luas yang dikelompokkan berdasarkan klasifikasi fasilitas berdasarkan aktivitas dan sifat ruang yang disajikan pada **tabel 3**.

No.	Fasilitas Kegiatan	Nama Ruang	Luas
1.	Fasilitas Publik	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Co – working space</i> - Ruang diskusi - Art room - Gym - Lapangan olah raga outdoor - Perpustakaan - Outdoor Exhibition - Plaza - Ruang music - <i>Dance room</i> - Auditorium 	1.785,54 m ²
2.	Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> - Café - Market - Mushola 	544,05 m ²
3.	Fasilitas Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - R. kerja 	70,85 m ²

		- R. rapat	
4.	Fasilitas Servis	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat parkir - Drop off - Ruang panel - Ruang genset - Ruang pompa air - Ruang penyimpanan air - Gudang - Janitor - Toilet pria - Toilet wanita 	731,43 m ²
TOTAL			3.131,87 m ²

Tabel 2.7. Program Ruang

Sumber: Analisa Penulis, 2024