

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

Gelanggang remaja merupakan fasilitas publik yang dirancang secara khusus untuk menampung, mengembangkan, dan mengakomodasi kebutuhan remaja dalam berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, pendidikan, dan rekreasi. Menurut (Albanese et al., 2023), *youth center* berfungsi sebagai ruang perantara antara rumah, sekolah, dan lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga menjadi wadah penting bagi perkembangan identitas dan keterampilan sosial remaja. Dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, gelanggang remaja tidak hanya berfungsi sebagai tempat beraktivitas, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran nonformal yang memungkinkan remaja untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang bersifat edukatif, rekreatif, dan produktif. Fasilitas seperti ruang pertunjukan, lapangan olahraga, dan ruang komunitas menjadi elemen penting dalam mendukung proses pengembangan potensi remaja secara menyeluruh (Martina O, 2020).

Selain sebagai ruang pengembangan diri, gelanggang remaja juga berfungsi sebagai sarana pelayanan publik yang disediakan oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, khususnya dalam bidang kepemudaan dan olahraga. Pemerintah memiliki peran dalam menyediakan fasilitas yang mampu menampung berbagai kegiatan kepemudaan secara terstruktur, mulai dari kegiatan olahraga, pelatihan keterampilan, hingga kegiatan sosial yang melibatkan masyarakat secara luas. Penyediaan fasilitas gelanggang remaja juga berkaitan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan yang bersifat positif dan produktif. Hal ini mencakup pembangunan dan pemeliharaan fasilitas olahraga, penyediaan ruang aktivitas komunitas, serta memastikan aksesibilitas fasilitas publik yang dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa diskriminasi.

2.1.1 Tipologi Gelanggang Remaja

Menurut (Shafia Mushaffa & Anjar Sari, 2024) gelanggang remaja dibagi menjadi 3 tipe,yaitu:

1. Tipe A (Utama) Ruang serbaguna adalah ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian - Ruang belajar adalah ruang yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus - Kamar ganti pakaian atau kamar kecil - Ruang ibadah - Ruang pengelola - Tempat tinggal petugas jasa dan gudang - Lapangan terbuka serbaguna.
2. Tipe B (Madya) Tipe B pada hakekatnya sama dengan tipe A dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga bola voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.
3. Tipe C (Pemula) Pada dasarnya sama dengan tipe B, hanya ada penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukan dan kolam renang.

2.1.2 Klasifikasi Gelanggang Remaja

Bangunan Olahraga dan sarana didalamnya sendiri memiliki beberapa kualifikasi, antara lain (Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga,DPU 1994):

1. Gelanggang Remaja Tipe A adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah provinsi / Daerah Tingkat I.
2. Gelanggang Remaja Tipe B adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kabupaten/Kota.
3. Gelanggang Remaja Tipe C adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kecamatan.

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

Merupakan metode atau strategi yang digunakan dalam proses desain untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada objek perancangan. Pendekatan ini berfungsi sebagai landasan konseptual dalam merumuskan konsep ruang, bentuk bangunan, serta hubungan antara pengguna dan lingkungan binaan. Dalam perancangan fasilitas publik, pendekatan perancangan menjadi penting karena berkaitan dengan upaya menciptakan ruang yang mampu merespons kebutuhan pengguna secara efektif dan berkelanjutan. Dalam konteks perancangan Gelanggang Remaja sebagai ruang komunal adaptif, pendekatan perancangan yang digunakan adalah *Responsive Environments* pada aspek *visual appropriateness* yang menekankan kemampuan lingkungan binaan dalam memberikan pilihan aktivitas kepada pengguna melalui kualitas ruang yang fleksibel, mudah diakses, dan mudah dipahami. Pendekatan ini relevan digunakan dalam perancangan fasilitas remaja karena aktivitas pengguna bersifat dinamis dan membutuhkan ruang yang mampu menyesuaikan diri terhadap berbagai jenis kegiatan.

2.2.1 *Responsive Environments*

Teori *Responsive Environments* merupakan perancangan lingkungan binaan yang menekankan kemampuan ruang dalam memberikan pilihan kepada pengguna melalui kualitas desain yang mendukung aktivitas, orientasi, dan pengalaman ruang. Pendekatan ini dikembangkan oleh Ian Bentley dan timnya sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih manusiawi, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna dalam kehidupan sehari-hari, lingkungan yang responsif adalah lingkungan yang mampu memperkaya kesempatan pengguna dengan memaksimalkan pilihan yang tersedia dalam suatu tempat (Bentley, 1985). Lingkungan binaan tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai sistem yang mempengaruhi apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan oleh pengguna dalam suatu

ruang. Dengan demikian, desain fisik lingkungan memiliki peran penting dalam menentukan perilaku dan pengalaman pengguna dalam ruang.

Pendekatan *Responsive Environments* berangkat dari pemahaman bahwa desain ruang mempengaruhi pilihan aktivitas pengguna pada berbagai tingkat, seperti kemudahan akses, keberagaman fungsi, kemampuan memahami ruang, fleksibilitas penggunaan, serta kualitas pengalaman visual dan sensorik. Oleh karena itu, lingkungan binaan yang baik adalah lingkungan yang mampu memberikan pilihan kepada pengguna dalam menggunakan ruang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Dalam konsep *Responsive Environments*, terdapat tujuh kualitas utama yang menentukan Tingkat responsivitas suatu lingkungan yaitu:

1. *Permeability*

Permeability merupakan kemampuan suatu lingkungan untuk menyediakan pilihan jalur pergerakan bagi pengguna. Lingkungan yang memiliki tingkat permeabilitas tinggi memungkinkan pengguna untuk bergerak dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain melalui berbagai alternatif rute. Semakin banyak pilihan jalur yang tersedia, maka semakin tinggi tingkat responsivitas lingkungan tersebut.

2. *Variety*

Variety merupakan keberagaman fungsi dan aktivitas yang tersedia dalam suatu lingkungan. Lingkungan yang memiliki berbagai jenis fungsi akan memberikan lebih banyak pilihan aktivitas bagi pengguna, sehingga meningkatkan tingkat penggunaan ruang secara keseluruhan.

3. Legibility

Merupakan kemampuan pengguna dalam memahami struktur dan orientasi ruang dengan mudah. Lingkungan yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi memungkinkan pengguna untuk mengenali jalur, titik orientasi, serta fungsi ruang secara intuitif.

4. Robustness

Merupakan kemampuan ruang untuk digunakan dalam berbagai aktivitas yang berbeda tanpa memerlukan perubahan fisik yang signifikan. Ruang yang memiliki tingkat fleksibilitas tinggi dapat menampung berbagai jenis kegiatan dalam waktu yang berbeda.

5. Visual Appropriateness

Merupakan kemampuan tampilan visual ruang dalam menyampaikan makna dan fungsi ruang kepada pengguna. Tampilan visual yang sesuai dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya dapat membantu pengguna memahami bagaimana ruang tersebut digunakan.

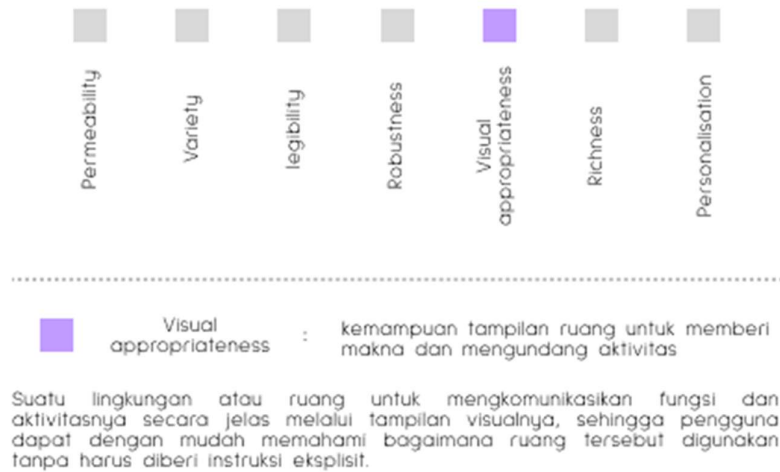
6. Richness

Merupakan kualitas pengalaman sensorik yang diberikan oleh suatu ruang kepada pengguna. Pengalaman tersebut dapat berupa variasi visual, tekstur material, pencahayaan, suara, maupun aroma yang memberikan pengalaman ruang yang lebih menarik.

7. Personalization

Merupakan kemampuan pengguna untuk menyesuaikan ruang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Lingkungan yang memungkinkan personalisasi akan meningkatkan rasa memiliki pengguna terhadap ruang tersebut.

2.2.2 Pendekatan *Visual Appropriateness*



Gambar 2. 1 Teori Pendekatan

Sumber: Penulis (2026)

Dalam perancangan Gelanggang Remaja sebagai ruang komunal adaptif, pendekatan *Responsive Environments* digunakan sebagai landasan teoritis dalam memahami bagaimana lingkungan binaan dapat merespons kebutuhan pengguna. Namun, dari ketujuh prinsip yang terdapat dalam konsep *Responsive Environments*, perancangan ini secara khusus memfokuskan penerapan desain pada prinsip *Visual Appropriateness* sebagai strategi utama dalam menarik perhatian pengguna dan meningkatkan penggunaan ruang. *Visual appropriateness* dipilih sebagai fokus pendekatan karena tampilan visual ruang memiliki peran penting dalam membentuk persepsi pengguna terhadap fungsi ruang serta mempengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakan ruang tersebut. Lingkungan yang memiliki tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya akan lebih mudah dikenali dan lebih sering digunakan oleh masyarakat.

Dalam konteks perancangan fasilitas remaja, visual menjadi faktor penting karena kelompok usia remaja cenderung responsif terhadap rangsangan visual dan identitas ruang. Ruang yang memiliki karakter visual yang kuat dapat meningkatkan daya tarik fasilitas serta mendorong partisipasi remaja dalam berbagai kegiatan sosial dan rekreatif. Penerapan *visual appropriateness* dalam perancangan ruang komunal dapat dilakukan melalui beberapa strategi desain, antara lain:

1. Menampilkan aktivitas secara visual agar mudah dikenali oleh pengguna.
2. Menggunakan elemen desain yang mencerminkan fungsi ruang.
3. Menciptakan identitas visual yang kuat pada bangunan.
4. Mengatur transparansi ruang untuk memperlihatkan aktivitas di dalam bangunan.
5. Menggunakan warna, material dan pencahayaan sebagai elemen komunikasi visual.

2.2.3 Kajian Perilaku Remaja

Perilaku remaja merupakan aspek penting yang perlu dipahami dalam perancangan fasilitas publik, khususnya ruang komunal seperti gelanggang remaja. Karakteristik perilaku remaja dipengaruhi oleh kebutuhan untuk berinteraksi sosial, mengekspresikan diri, serta mencari identitas dalam lingkungan sosial mereka. Masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai dengan peningkatan kebutuhan terhadap interaksi sosial dan eksplorasi lingkungan sebagai bagian dari proses pembentukan identitas diri (Santrock, 2019).

Bagi remaja, aspek visual menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam menentukan ketertarikan terhadap suatu ruang. Remaja cenderung tertarik pada ruang yang memiliki identitas visual yang kuat, dinamis, serta mencerminkan aktivitas yang sesuai dengan minat dan gaya hidup mereka. Lingkungan yang

memiliki tampilan visual yang menarik tidak hanya meningkatkan penggunaan ruang, tetapi juga dapat membentuk citra dan identitas tempat sebagai ruang yang relevan bagi remaja (J. Gehl, 2011).

Namun demikian, untuk menciptakan ruang yang benar-benar efektif dalam menarik perhatian remaja, perancangan tidak hanya perlu mempertimbangkan aspek visual semata, tetapi juga perlu memahami karakteristik individu yang menggunakan ruang tersebut. Setiap remaja memiliki preferensi perilaku yang berbeda dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, sehingga kebutuhan ruang yang mereka miliki juga berbeda. Perbedaan karakteristik tersebut dapat dijelaskan melalui teori kepribadian yang membedakan individu menjadi tipe introvert dan ekstrovert (Jung, 1921).

2.2.3.1 Karakteristik Perilaku Remaja dalam Ruang Komunal

Remaja merupakan kelompok usia yang berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang dinamis. Pada fase ini, remaja memiliki kebutuhan tinggi terhadap ruang untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan minat dan bakat, serta mengekspresikan identitas diri mereka. Interaksi sosial pada masa remaja berperan penting dalam membentuk keterampilan komunikasi, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Steinberg, 2005).

Keberadaan ruang publik yang mendukung aktivitas remaja juga berperan dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis serta mengurangi perilaku negatif akibat kurangnya fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan ruang publik yang aman dan menarik dapat meningkatkan partisipasi sosial remaja serta mendukung perkembangan sosial dan emosional yang sehat (UNICEF, 2019).

Dalam konteks ruang komunal, perilaku remaja dapat dikategorikan menjadi beberapa pola aktivitas utama, yaitu:

1. Aktivitas Sosial

Aktivitas sosial merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu dalam lingkungan komunitas, seperti berkumpul, berdiskusi, atau berpartisipasi dalam kegiatan organisasi (Oldenburg, 1997).

2. Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik berkaitan dengan kegiatan olahraga dan rekreasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh serta mengurangi risiko perilaku sedentari pada remaja (Bull et al., 2020).

3. Aktivitas Kreatif

Aktivitas kreatif berkaitan dengan pengembangan bakat dan minat remaja dalam bidang seni, teknologi, maupun kegiatan inovatif lainnya. Kegiatan kreatif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas pada remaja (Steinberg, 2005).

2.2.4 Introvert

Kepribadian introvert merupakan salah satu tipe kepribadian yang diperkenalkan oleh Carl Gustav Jung dalam teori psikologi analitik. Menurut Jung, individu dengan tipe introvert memiliki kecenderungan untuk berorientasi pada dunia internal, seperti pikiran, perasaan, dan pengalaman subjektif. Individu introvert lebih fokus pada aktivitas yang bersifat personal dan cenderung melakukan refleksi diri sebelum bertindak (Jung, 1921). Individu introvert umumnya lebih menyukai suasana yang tenang dan tidak terlalu ramai, serta memiliki kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial dalam kelompok besar. Ketika berada dalam lingkungan yang penuh dengan keramaian, individu introvert dapat merasa kurang nyaman atau kehilangan energi, sehingga mereka membutuhkan waktu sendiri untuk memulihkan kondisi psikologis setelah berinteraksi dengan banyak orang.

Meskipun demikian, sifat introvert tidak berarti individu tersebut bersifat anti-sosial. Jung menjelaskan bahwa kecenderungan untuk menyendiri merupakan bagian dari proses mencari ketenangan dan keseimbangan diri. Dalam kondisi tertentu, individu introvert tetap mampu berkontribusi secara sosial dan berinteraksi dengan lingkungan, tetapi mereka cenderung memilih bentuk interaksi yang lebih terbatas dan terkontrol (Jung, 1921). Dalam konteks perilaku sehari-hari, individu introvert biasanya lebih nyaman bekerja secara mandiri dan memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi terhadap tugas yang mereka lakukan. Mereka juga cenderung berhati-hati dalam mengambil keputusan dan membutuhkan waktu untuk berpikir sebelum melakukan tindakan. Selain itu, individu introvert sering kali memiliki preferensi terhadap ruang yang memberikan rasa privasi, ketenangan, serta tingkat kebisingan yang rendah.

2.2.5 Ekstrovert

Kepribadian ekstrovert merupakan tipe kepribadian yang ditandai dengan kecenderungan individu untuk berorientasi pada dunia eksternal, khususnya interaksi sosial dan lingkungan sekitar. Menurut Jung, individu ekstrovert memiliki sifat yang responsif terhadap rangsangan dari luar dan cenderung terbuka terhadap pengalaman baru. Mereka umumnya mudah beradaptasi dalam situasi sosial dan memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain (Jung, 1921). Individu ekstrovert biasanya memiliki sifat yang ramah, mudah bergaul, serta menikmati aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok. Mereka cenderung merasa berenergi ketika berada di sekitar orang lain dan merasa kurang nyaman apabila berada dalam kondisi sendirian dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, individu ekstrovert sering mencari lingkungan yang ramai dan dinamis sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan membangun hubungan sosial (Mustoip et al., 2024).

Selain itu, individu ekstrovert memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan sosial yang melibatkan banyak orang, seperti kegiatan komunitas,

acara publik, maupun aktivitas kelompok lainnya. Mereka juga cenderung memiliki sifat komunikatif, antusias, serta mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa individu ekstrovert membutuhkan ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial secara aktif dan terbuka (S.C. Bowden, 2016). Dalam konteks perancangan ruang, individu ekstrovert cenderung menyukai ruang yang bersifat terbuka, mudah diakses, serta memiliki aktivitas yang terlihat secara visual. Lingkungan yang memiliki suasana dinamis dan interaktif dapat meningkatkan kenyamanan serta keterlibatan individu ekstrovert dalam menggunakan ruang tersebut.

2.3 Studi Preseden

2.3.1 *The Youth Activity Center-REDe Architects*



Gambar 2. 2 Kawasan *Youth activity Center REDe Architects*

Sumber: Archdaily.com

Merupakan revitalisasi bangunan pabrik lama yang diubah menjadi pusat aktivitas remaja. Pendekatan desain yang digunakan berfokus pada transformasi bangunan industri yang sebelumnya bersifat tertutup menjadi ruang publik yang terbuka dan aktif. Tipologi bangunan mempertahankan struktur pabrik dengan bentang ruang besar yang memungkinkan terbentuknya ruang aktivitas yang fleksibel. Ruang utama ditempatkan di bagian tengah bangunan sebagai ruang kolektif yang menjadi pusat kegiatan. Program ruang seperti ruang olahraga, ruang seni, dan ruang *workshop* ditempatkan mengelilingi ruang pusat tersebut sehingga membentuk hubungan visual antar ruang.



Gambar 2. 3 *Interior Youth activity Center REDe Architects*

Sumber: Archdaily.com

Dari sisi *zoning*, area publik ditempatkan di bagian depan bangunan yang mudah diakses oleh pengunjung. Fungsi-fungsi yang bersifat komunal seperti ruang pertunjukan dan area kegiatan bersama berada pada posisi yang strategis untuk menarik partisipasi pengguna. Desain bangunan juga memanfaatkan pencahayaan alami melalui bukaan besar dan ruang *void* yang membawa cahaya ke dalam bangunan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas ruang tetapi juga memperkuat hubungan visual antara berbagai aktivitas yang terjadi di dalam bangunan.

2.3.2 Waterloo Youth Center



Gambar 2. 4 Eksterior Waterloo Youth Center

Sumber: Archdaily.com

Merupakan revitalisasi bangunan pabrik lama yang diubah menjadi pusat aktivitas remaja. Pendekatan desain yang digunakan berfokus pada transformasi bangunan industri yang sebelumnya bersifat tertutup menjadi ruang publik yang terbuka dan aktif. Tipologi bangunan mempertahankan struktur pabrik dengan bentang ruang besar yang memungkinkan terbentuknya ruang aktivitas yang fleksibel. Ruang utama ditempatkan di bagian tengah bangunan sebagai ruang kolektif yang menjadi pusat kegiatan.



Gambar 2. 5 Eksterior & Interior Waterloo Youth Center

Sumber: Archdaily.com

Program ruang seperti ruang olahraga, ruang seni, dan ruang workshop ditempatkan mengelilingi ruang pusat tersebut sehingga membentuk hubungan visual antar ruang. Dari sisi *zoning*, area publik ditempatkan di bagian depan bangunan yang mudah diakses oleh pengunjung. Fungsi-fungsi yang bersifat komunal seperti ruang pertunjukan dan area kegiatan bersama berada pada posisi yang strategis untuk menarik partisipasi pengguna. Desain bangunan juga memanfaatkan pencahayaan alami melalui bukaan besar dan ruang *void* yang membawa cahaya ke dalam bangunan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas ruang tetapi juga memperkuat hubungan visual antara berbagai aktivitas yang terjadi di dalam bangunan.

2.3.3 *Youth Center of Qingpu*



Gambar 2. 6 Eksterior *Youth Center of Qingpu*

Sumber: Archdaily.com

Youth Center of Qingpu menggunakan pendekatan desain berbasis *courtyard* yang menciptakan hubungan ruang yang berlapis antara ruang dalam dan ruang luar. Bangunan ini tidak menggunakan satu ruang besar sebagai pusat aktivitas, tetapi menggunakan beberapa ruang terbuka sebagai penghubung antar massa bangunan. Tipologi bangunan terdiri dari beberapa volume bangunan yang tersusun mengelilingi *courtyard*. Ruang kosong tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial bagi pengguna.



Gambar 2. 7 Interior *Youth Center of Qingpu*

Sumber: Archdaily.com

Dari aspek *zoning*, ruang publik ditempatkan di area yang dekat dengan akses utama, sementara ruang aktivitas yang lebih spesifik berada di bagian dalam bangunan. Hal ini menciptakan gradasi ruang dari area publik menuju area yang lebih privat. Komposisi massa bangunan menunjukkan keseimbangan antara elemen solid dan *void*. Pendekatan ini menciptakan pengalaman ruang yang dinamis serta memungkinkan interaksi visual antar ruang.

2.3.4 Merida *Factory Youth Movement*



Gambar 2. 8 *Eksterior Merida Youth Movement*

Sumber: Archdaily.com

Merida Factory Youth Movement merupakan proyek revitalisasi bangunan industri yang diubah menjadi ruang aktivitas bagi komunitas remaja. Desain bangunan ini menekankan pada keterbukaan visual serta fleksibilitas ruang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif. Bangunan menggunakan material transparan dan semi transparan yang memungkinkan aktivitas di dalam bangunan dapat terlihat dari luar. Pendekatan ini menciptakan hubungan visual yang kuat antara ruang dalam dan ruang luar serta memperkuat keterlibatan komunitas dengan bangunan.



Gambar 2. 9 *Eksterior & Interior Merida Youth Movement*

Sumber: Archdaily.com

Dari sisi organisasi ruang, bangunan tidak memiliki satu ruang yang dominan. Sebaliknya, berbagai ruang aktivitas disusun secara fleksibel sehingga pengguna dapat berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan mudah. Desain fasad menggunakan material ringan yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan. Pendekatan ini menciptakan suasana ruang yang terbuka dan dinamis.

2.3.5 Rivas Vaciamadrid Youth Center



Gambar 2. 10 *Ekterior Vaciamadrid Youth Center*

Sumber: Archdaily.com

Rivas Vacia madrid Youth Center dirancang sebagai fasilitas komunitas yang mengintegrasikan berbagai aktivitas remaja dalam satu bangunan. Bangunan ini memiliki bentuk geometris yang dinamis serta menggunakan warna-warna kontras untuk menciptakan karakter visual yang kuat. Organisasi ruang dalam bangunan didasarkan pada sistem zonasi yang jelas. Ruang komunal ditempatkan di bagian tengah bangunan sebagai pusat aktivitas, sementara ruang-ruang lain seperti ruang *workshop*, ruang diskusi, dan ruang komunitas berada di sekelilingnya.



Gambar 2. 11 *Interior Vaciamadrid Youth Center*

Sumber: Archdaily.com

Bangunan juga memiliki hubungan yang kuat dengan ruang publik di sekitarnya. Elemen plaza dan ruang luar menjadi bagian penting dari desain yang memungkinkan terjadinya aktivitas sosial di luar bangunan. Penggunaan warna dan material yang ekspresif mencerminkan karakter generasi muda serta menciptakan identitas visual yang kuat pada bangunan.

2.3.6 Espaco Alana



Gambar 2. 12 *Ekterior Espaco Alana*

Sumber: Archdaily.com

Espaco Alana merupakan fasilitas komunitas yang dirancang untuk mendukung aktivitas anak-anak dan remaja melalui ruang yang terbuka dan fleksibel. Bangunan ini memiliki hubungan yang kuat dengan ruang luar serta menciptakan ruang transisi yang menghubungkan interior dan eksterior. Desain bangunan menekankan pada keterbukaan ruang dengan menggunakan elemen struktur yang ringan serta bukaan besar yang memungkinkan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2. 13 *Interior Espaco Alana*

Sumber: Archdaily.com

Ruang aktivitas utama dirancang sebagai ruang komunal yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti olahraga, kegiatan seni, serta aktivitas komunitas. Ruang-ruang lain seperti ruang belajar dan ruang komunitas ditempatkan di sekeliling ruang utama tersebut. Pendekatan desain ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan fleksibel sehingga dapat mengakomodasi berbagai jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.7 Analisis Perbandingan

1 Building Name	2 Zoning	3 Natural Light	4 Material	5 Grid	6 Human flow
1 The Youth Activity Center, Old Garment Factory Renovation / REDE Architects + Moguang Studio					
2 Waterloo Youth Center / Collins and Turner					
3 Youth Center of Qingpu / Atelier Deshaus					
4 Merida Factory Youth Movement / Selgascano					
5 Rivas Vaciamadrid Youth Center / MIS Arquitectos					
6 Espaço Alana / Rodrigo Ohtake Arquitetura e Design					

Tabel 2. 1 Ringkasan Preseden

Sumber: Penulis (2026)

Preseden	Tipologi	Zona Ruang	Cahaya Natural	Material	Sirkulasi Manusia	Paparan Spasial
<i>Youth Activity Center – Old Garment Factory</i>	<i>Adaptive reuse</i> bangunan industri dengan ruang bentang lebar	Ruang komunal sebagai pusat aktivitas dengan program disekitarnya	<i>Void</i> dan bukaan besar	Beton ekspos, baja, warna kontras	Sirkulasi menuju ruang pusat dengan pola menyebar	Aktivitas utama terlihat dari berbagai ruang

Preseden	Tipologi	Zona Ruang	Cahaya Natural	Material	Sirkulasi Manusia	Paparan Spasial
<i>Waterloo Youth Center</i>	Bangunan olahraga dan komunitas dengan ruang utama terbuka	Ruang aktivitas utama berada di Tengah dengan fungsi pendukung di sekelilingnya	Struktur terbuka memungkinkan Cahaya alami masuk kedalam bangunan	Struktur baja dan material transparan	Pergerakan bebas dan fleksibel	Aktivitas terlihat dari ruang luar
<i>Youth Center of Qingpu</i>	Massa bangunan berlapis dengan sistem <i>courtyard</i>	Gradasi ruang dari publik menuju ruang privat	<i>Courtyard</i> membawa Cahaya alami kedalam ruang	Beton, kaca, elemen <i>solid - void</i>	Pergerakan mengelilingi <i>courtyard</i>	Eksposur aktivitas bersifat berlapis
<i>Merida Factory Youth Movement</i>	Revitalisasi bangunan industri menjadi ruang komunitas	Program aktivitas tersebar tanpa satu ruang dominan	Fasad transparan dan semi transparan	Material transparan dan semi transparan	Pergerakan bebas antar aktivitas	Aktivitas terlihat dari luar bangunan
<i>Rivas Vaciamadrid Youth Center</i>	Bangunan komunitas dengan massa dinamis	Zona ruang komunal berada di pusat bangunan	Bukaan besar pada <i>skylight</i>	Material berwarna ekspresif	Sirkulasi radial menuju ruang komunal	Aktivitas publik sangat terlihat
<i>Espaco Alana</i>	Bangunan komunitas dengan hubungan ruang luar dan dalam	Ruang komunal terbuka dengan ruang aktivitas di sekitarnya	Bukaan besar dan ruang semi terbuka	Struktur ringan dan ekspresif	Pergerakan mengalir antara ruanglinguar dan ruang dalam	Aktivitas sosial mudah terlihat

Tabel 2. 2 Penjabaran Preseden

Sumber: Penulis (2026)

Berdasarkan analisis terhadap enam preseden tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip desain yang berperan penting dalam menciptakan *youth center* yang aktif dan inklusif.

- Pertama, hampir seluruh preseden menempatkan ruang komunal sebagai pusat aktivitas yang menjadi titik pertemuan bagi berbagai kegiatan yang terjadi di dalam bangunan.
- Kedua, preseden menunjukkan pentingnya hubungan antara ruang dalam dan ruang luar melalui penggunaan *courtyard*, plaza, maupun ruang semi terbuka yang berfungsi sebagai ruang transisi.
- Ketiga, desain preseden menunjukkan bahwa visibilitas aktivitas menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan yang aktif. Aktivitas yang dapat terlihat dari ruang lain atau dari luar bangunan dapat menarik partisipasi pengguna lain serta menciptakan suasana ruang yang lebih hidup.
- Keempat, preseden menunjukkan adanya layering ruang dari publik menuju privat yang memungkinkan berbagai aktivitas berlangsung secara bersamaan tanpa saling mengganggu.

Prinsip-prinsip tersebut kemudian menjadi dasar dalam merumuskan pendekatan desain *youth center* yang mampu menciptakan ruang sosial yang terbuka, dinamis, dan mampu mengakomodasi berbagai karakter aktivitas remaja.