

## YOUTH CENTER DI KOTA SEMARANG

Prahadian Destyo Janitra<sup>1)</sup>, Adi Sasmito<sup>2)</sup>, Gatoet Wardianto<sup>3)</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran  
Jl. Banjarsari Barat No 1, Pedalangan, Banyumanik, Semarang

[prahadian.janitra@gmail.com](mailto:prahadian.janitra@gmail.com)<sup>1</sup>

[sasmitoadi308@gmail.com](mailto:sasmitoadi308@gmail.com)<sup>2</sup>

[gatoetwardianto@yahoo.com](mailto:gatoetwardianto@yahoo.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Youth Center sebagai pusat kegiatan pemuda, semua kegiatan pembinaan, kreatifitas dan pengembangan yang ditujukan untuk pemuda dan pemuda disabilitas. Lingkup bidang yang dinaungi oleh youth center sendiri terdiri dari bidang kesenia, bidang keterampilan, bidang olahraga, bidang pendidikan dan rekreasi. Youth center bertujuan untuk membentuk karakter dari pemuda agar menjadi pemuda yang mempunyai kemampuan dan lebih matang dalam menghadapi persaingan global. Qingpu Youth Center di Cina memberikan kesan play ground dengan tema miniatur kota agar masyarakat dapat merasakan lorong-lorong perkotaan dalam bentuk bangunan dan bertujuan sebagai open space sekaligus tempat pendidikan bagi masyarakat sekitar, Selcuk Youth Center di Turki memberikan suasana belajar sekaligus tempat yang rekreatif sehingga membuat atmosfer belajar terasa lebih nyaman. Di Indonesia youth center belum mendapat perhatian istimewa dari publik, maka dari itu di perlukan suatu pengolahan program-program ruang yang mendidik, menghibur dan menarik agar menjadi sebuah magnet positif untuk masyarakat. Kota Semarang mempunyai banyak sekali fasilitas-fasilitas pendidikan, hal ini menjadi potensi pembangunan youth center sebagai sarana pendukung fasilitas pendidikan dan wadah para pemuda agar bisa mengembangkan minat, bakat dan kreatifitas. Dengan berkembangnya zaman maka perancangan Youth Center akan menggunakan pendekatan arsitektur modern yang sesuai dengan jiwa pemuda yang akan tumbuh di era ini.

Kata Kunci : Youth Center, Semarang, Arsitektur Modern.

### Abstract

*Youth Center as a youth activity center, all coaching, creativity and development activities aimed at youth and youth with disabilities. The scope of fields covered by the youth center itself consists of the arts, skills, sports, education and recreation. The youth center aims to shape the character of youth to become capable and mature youth in facing global competition. Qingpu Youth Center in China gives the impression of a play ground with a miniature city theme so that people can experience urban alleys in the form of buildings and aim to be an open space as well as an educational place for the surrounding community, the Selcuk Youth Center in Turkey provides a learning atmosphere as well as a recreational place so that it makes the learning atmosphere feels more comfortable. In Indonesia, youth centers have not received special attention from the public, therefore it is necessary to process spatial programs that educate, entertain and attract in order to become a positive magnet for the community. The city of Semarang has a lot of educational facilities, this is a potential development of a youth center as a means of supporting educational facilities and a place for youth to develop their interests, talents and creativity. With the development of the times, the design of the Youth Center will use a modern architectural approach that is in accordance with the spirit of the youth who will grow up in this era..*

*Keywords : Youth center, Semarang, Architecture Modern.*

### 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan dunia seni, olahraga, hiburan dan rekreasi sangat menarik perhatian para remaja dikarenakan penatnya aktifitas selama di sekolah sehingga para remaja mencari

tempat yang rekreatif untuk menghilangkan kejenuhan. Perkembangan dunia yang makin modern seperti saat ini mendorong remaja untuk lebih kreatif. Berdasarkan data jumlah penduduk menurut umur dan kelamin pada Badan Pusat Statistik Jawa Tengah, jumlah anak

muda dengan rentang usia 12-30 tahun mencapai ±12 juta jiwa. Sebaran penduduk umumnya terkonsentrasi di pusat-pusat kota, baik kabupaten ataupun kota. Kawasan pemukiman yang cukup padat berada di daerah Semarang Raya (termasuk Ungaran dan sebagian wilayah Kabupaten Demak dan Kendal), daerah Salatiga Raya (termasuk wilayah Ambarawa, Bringin, Kopeng, Tengaran dan Suruh), Solo Raya (termasuk sebagian wilayah Kabupaten Karanganyar, Sukoharjo, dan Boyolali), serta Tegal-Brebes-Slawi. Banyaknya jumlah remaja di Semarang tidak diimbangi dengan fasilitas yang tersedia, padahal remaja memiliki peran penting bagi kemajuan atau perkembangan suatu negara, sehingga perlu diciptakan sebuah wadah kreatifitas untuk mengembangkan daya kreatifitas remaja agar para remaja memiliki kualitas dan visi yang besar untuk negara seperti Youth Center. Youth Center di Semarang diharapkan dapat mewadahi dan menampung kegiatan remaja sesuai bakat dan minatnya masing-masing.

Menurut penulis Youth Center di Semarang akan menjadi sebuah magnet yang kuat bagi para remaja, karena didalamnya terdapat sarana untuk berolahraga, discussion room, seminar, perpustakaan, aktifitas teater, tempat makan hingga aktifitas bersenang – senang bagi para remaja. Untuk masuk ke Youth Center diperlukan member card yang berfungsi sebagai identitas diri dan akses masuk ke Youth Center.

Pengkajian program ruang dari Youth Center sangatlah penting dan mendesak karena masih terdapat sekolah-sekolah yang tidak memiliki sarana ruang laboratorium, lapangan olah raga, kolam renang, ruang diskusi kelompok, ruang sanggar tari, ruang seni rupa tanah liat, dsb. Maka dari itu program ruang Youth Center bisa di adaptasikan dengan kebutuhan ruang untuk daerah di sekitarnya. Sebagai contoh apabila ada salah satu sekolah yang membutuhkan laboratorium untuk ujian praktikum sedangkan sekolah tersebut tidak memiliki sarana laboratorium maka

sekolah tersebut dapat menggunakan ruang laboratorium di *Youth Center*. Perlu dikaji kembali terkait program ruang untuk mengatasi kebutuhan yang belum terpenuhi ataupun di butuhkan oleh sekolah – sekolah yang berada di area Semarang.

## **2. TINJAUAN TEORI**

### **2.1 Defini Remaja**

Masa remaja adalah masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi dan psikis. Masa remaja, yakni antara usia 10-19 tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut masa pubertas. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa.

### **2.2 Pengertian Youth Center**

Youth merupakan salah satu tahap perkembangan manusia. Center berarti pusat, yaitu bagian paing penting dari sebuah kegiatan atau organisasi, tempat aktivitas utama dari kepentingan khusus yang dikonsentrasikan. Youth Center suatu arena atau tempat bertanding. Dengan demikian Youth Center memiliki pengertian tempat bertanding atau berkompetisi para remaja dalam berbagai macam kegiatan.

### **2.3 Tujuan Youth Center**

- Memberikan pelayanan bagi masyarakat umum atau pengunjung khususnya remaja usia 12-22 tahun dalam skala kota, dalam mencari informasi untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan minat baca, menambah wawasan serta informasi dan teknologi.
- Mewadahi dan membina kegiatan remaja dalam hal keterampilan di bidang kesenian dan mengembangkan serta menyalurkan minat dan bakat di bidang olahraga.
- Menaikkan kualitas mutu pendidikan.

### **2.4 Fungsi Youth Center**

- Menyediakan sarana dan prasarana kegiatan generasi muda antara lain kegiatan di bidang pendidikan,

rekreasi dan kesenian.

- Menyiapkan program kegiatan dalam rangka memupuk dan menyalurkan aspirasi, hasrat, bakat dan minat generasi muda ke arah kegiatan yang positif.
- Mengadakan kerja sama dengan instansi atau organisasi lain yang berkaitan dengan pembinaan dan pengembangan generasi muda.

### 2.5 Fasilitas Youth Center

Fasilitas yang terdapat pada Youth Center antara lain sarana pendidikan, rekreasi dan kesenian. Sarana pendidikan meliputi perpustakaan, ruang kelas, ruang diskusi, laboratorium. Rekreasi meliputi sarana olahraga, bioskop, dan theater, sedangkan untuk kesenian meliputi seni musik, seni rupa, dan tari.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Setelah menentukan kebutuhan ruang yang baik bagi pengguna youth center. Lalu kebutuhan ruang yang sudah terkumpul dikelompokkan lagi pada bidangnya masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengelola besaran ruang. Pengelompokan tersebut terbagi menjadi beberapa fasilitas, yaitu;

- Fasilitas pendidikan.
- Fasilitas kesenian.
- Fasilitas keterampilan.
- Fasilitas olahraga.
- Fasilitas rekreasi.
- Fasilitas pendukung.

### 3.2 Pembahasan

#### A. Tabel Besaran Ruang

Besaran ruang yang telah dikelompokkan pada masing-masing bidangnya, akan di hitung kembali untuk menentukan luasan yang dibutuhkan untuk perencanaan Youth Center. Hal ini dibutuhkan untuk menentukan luas lahan dan luas bangunan yang akan di jadikan acuan perencanaan Youth Center:

1	Pendidikan	915
2	Kesenian	605
3	Keterampilan	535
4	Olahraga	2474,5
5	Rekreasi	4019
6	Fasilitas lainnya	2633
Total		11181,5

Tabel 1. Besaran Ruang

Sumber : Analisa Penulis, 2020

#### B. Pengolahan Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak

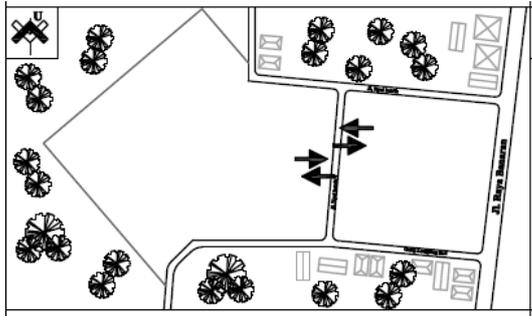
Sumber : Analisa penulis 2020

Lokasi tapak berada Jl. Raya Banaran di Kecamatan. Gunung Pati, kota Semarang. tapak berdekatan dengan gerbang UNNES. Utilitas saluran air bersih di dapat langsung dari mata air Gunung pati, saluran pembuangan dan listrik tersedia di lokasi. Tapak juga mempunyai view yaitu ruang terbuka hijau di sebelah barat lokasi. Akses jalan melalui jalur arteri sekunder yaitu Jl. Raya Banaran dan jalur kolektor sekunder yaitu Jl. Nyai Ketrak dan Gang Lempeng Sari. Kebisingan di lokasi site tergolong rendah. Terdapat sarana pendidikan yaitu UNNES. Alternatif tapak 3 memiliki luas + 24.000 m<sup>2</sup>, berada pada jalur kampung dan arteri. Terbagi menjadi memiliki orientasi ke Utara dan Selatan. Batasan Tapak :

Timur : Perumahan  
 Selatan : Gang Lempeng Sari  
 Barat : Ruang Terbuka Hijau  
 Utara : Jl. Nyai Ketrak

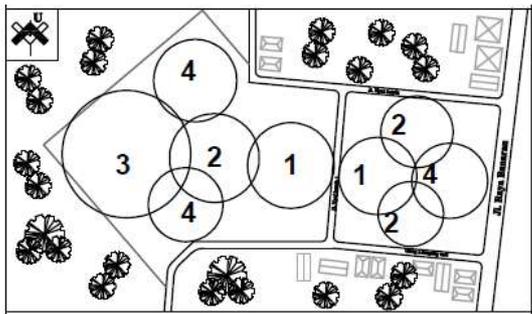
No	Kebutuhan Kelompok Ruang	Luasan(m <sup>2</sup> )
----	--------------------------	-------------------------

1. Analisa Mainentrence



Gambar. 2. Analisa mainentrence site  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

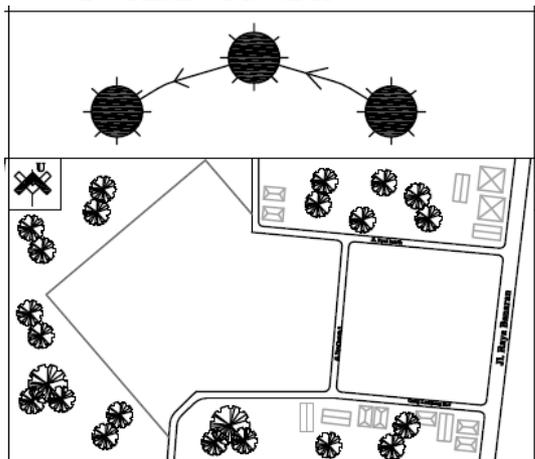
Jalan Nyai Ketric 1 dipilih sebagai jalur main entrance. Untuk menghindari kemacetan pada waktu memasuki site.



Gambar 3. Analisa zonasi terhadap Mainentrence  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

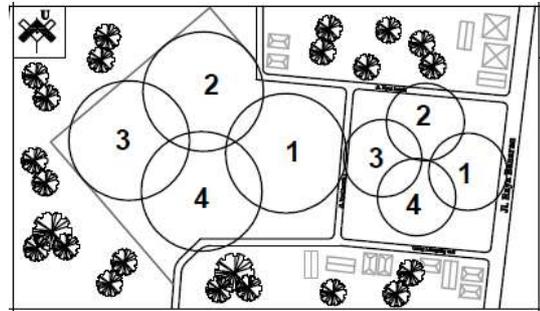
Gambar di atas merupakan hasil analisa penempatan zonasi berdasarkan mainentrence.  
 Keterangan : 1=Publik , 2 = Semi Publik, 3= Privat, 4= Service.

2. Analisa Matahari



Gambar 4. Analisa arah matahari  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

Matahari terbit dari timur ke barat site. Bangunan yang ada di liar site merupakan bangunan rendah sehingga tidak berpengaruh terhadap masuknya cahaya matahari ke dalam site.

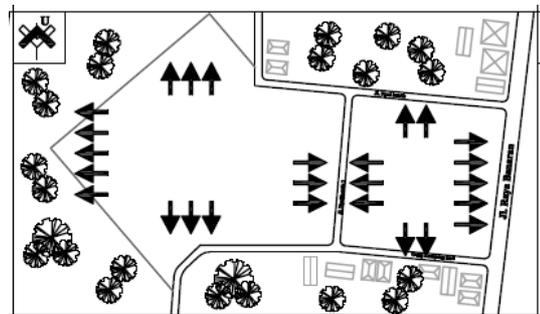


Gambar 5. Analisa zonasi terhadap arah matahari  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan hasil analisa penempatan zonasi berdasarkan arah matahari.

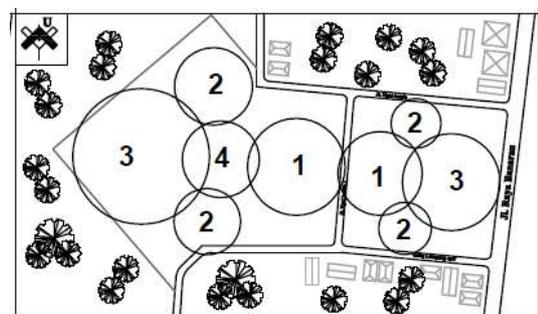
Keterangan : 1= Publik , 2 = Semi Publik, 3 = Privat, 4 = Service.

3. Analisa View



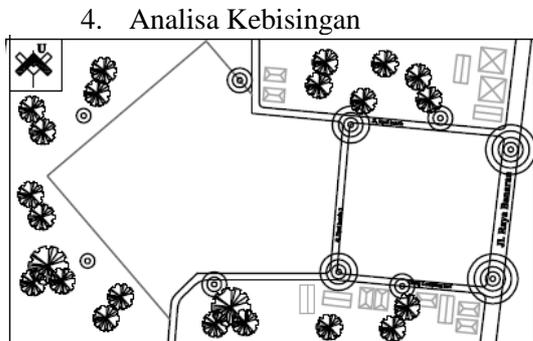
Gambar 6. Analisa view site  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

View terbaik site mengarah ke arah timur yaitu Jl. Raya Banaran dan barat site yaitu view perbukitan hutan / RTH (ruang terbuka hijau)



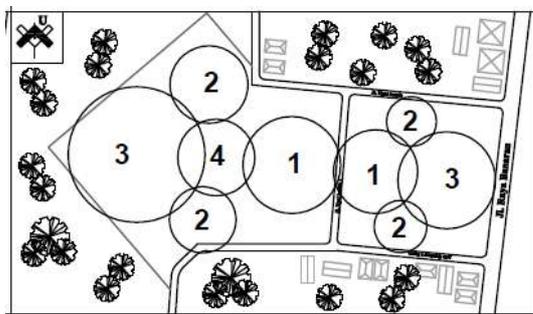
Gambar 7. Analisa zonasi terhadap view  
 Sumber : Analisa Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan hasil analisa penempatan zonasi berdasarkan view site. Keterangan : 1=Publik , 2 = Semi Publik, 3= Privat, 4= Service.



Gambar 8. Analisa kebisingan site  
Sumber : Analisa Penulis, 2020

Tingkat kebisingan tertinggi terdapat pada sisi timur site. Dimana pusat kebisingan berasal dari kendaraan yang lalulalang.



Gambar 9. Analisa zonasi terhadap kebisingan  
Sumber : Analisa Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan hasil analisa penempatan zonasi berdasarkan pusat kebisingan.

#### 4. KESIMPULAN

Youth Center merupakan fasilitas pendukung bagi para pemuda untuk mengembangkan minat bakat dan menambah semangat belajar.

Perencanaan youth center ini sangat diperlukan guna mengimbangi kegiatan non formal yang tidak di dapatkan di sekolah supaya pemuda dapat lebih kreatif sehingga dapat memenuhi tantangan global.

Pemilihan tempat Youth Center di Kota Semarang karena banyaknya fasilitas pendidikan yang perlu di dukung dengan fasilitas yang ada di Youth Center.

Perancangan bangunan menggunakan pendekatan Arsitektur modern, karena

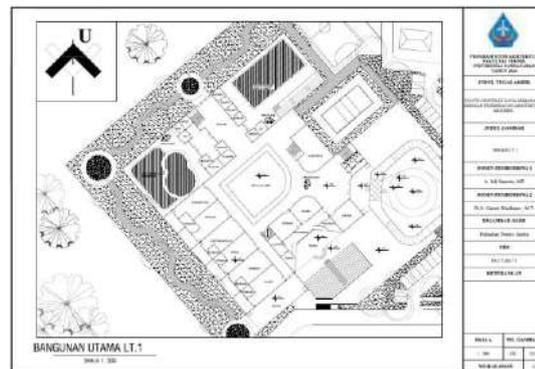
desain ini sangat cocok untuk perkembangan pemuda. Dimana para pemuda yang akan memulai sebuah era baru.

Pada bagian struktur atas bangunan menggunakan rangka baja ringan dan menggunakan genteng beton. Sedangkan pada struktur tengah menggunakan kolom beton bertulang dan untuk dindingnya menggunakan bata merah. Sedangkan untuk struktur bawah menggunakan pondasi lajur beton di campur dengan pondasi sumuran.

Adapun hasil desain sebagai berikut:

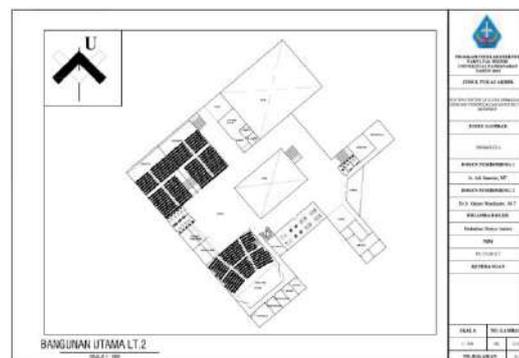


Gambar 10. Siteplan Youth Center  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



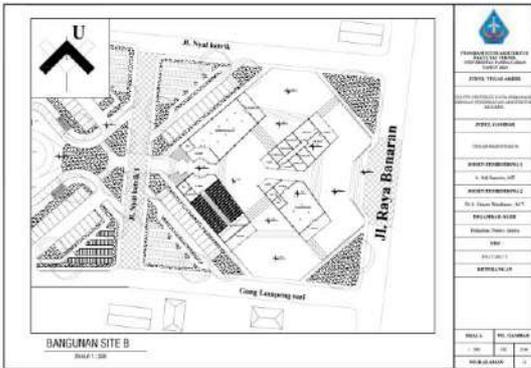
Gambar 11 denah lantai 1 bangunan utama

Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 12. denah lantai 2 bangunan utama

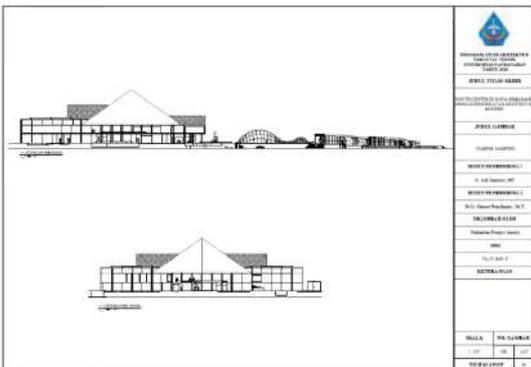
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 13. Denah fasilitas pendidikan  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 14. Tampak Depan  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 15. Potongan bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 16. Denah atap  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 17. View mata elang  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 18. View exterior bangunan pendidikan  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 19. View exterior bangunan utama  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 20. View entrance bangunan utama  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 21. View interior bangunan utama  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 25. Theater outdoor  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 22. View interior bangunan utama  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 26. View jembatan dan sculpture  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 23. Kolam renang semi olympic  
Sumber : Analisa Penulis, 2020



Gambar 24. Fasilitas olahraga outdoor  
Sumber : Analisa Penulis, 2020

## DAFTAR PUSTAKA

- Auyudi, Fery. *Program dan Besaran Ruang* [pdf]. [https://www.academia.edu/12136048/PROGRAM\\_DAN\\_BESARAN\\_RUANG](https://www.academia.edu/12136048/PROGRAM_DAN_BESARAN_RUANG), diakses pada tanggal 15 Maret 2019 pukul 14.25
- Belajar Psikologi. 2012. *Pengertian Sarana Pendidikan*. <https://belajarpikologi.com/pengertian-sarana-pendidikan/>, diakses pada tanggal 1 Januari 2019 pukul 15.05
- Bursa Teknik Universitesi. 2018. [http://kutuphane.btu.edu.tr/index.php?page=foto\\_galeri&album=269](http://kutuphane.btu.edu.tr/index.php?page=foto_galeri&album=269), diakses pada tanggal 2 Januari 2019 pukul 10.23
- Ching, Francis D. K. 2012. *Architecture: Form, Space, and Order-Third Edition*. New York: John Wiley & Sons.
- Danang, Sunyoto. (2013). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama Anggota Ikapi.
- DosenPPKN.com. 2018. *Pengertian, Fasilitas, Macam dan*

Contohnya.

<https://dosenppkn.com/pengertian-fasilitas/>, diakses pada tanggal 5 Januari 2019 pukul 16.00

- Emha, H., 2002, *Pedoman Penggunaan Laboratorium Sekolah*. Bandung: PT Remaja Roesda Karya.
- Gudang Teknik Pengetahuan. 2019. *Makalah Laboratorium (pengertian, fungsi dan jenis)*. <https://gudangteknikpengetahuan.blogspot.com/2014/11/makalah-laboratorium.html>, diakses pada tanggal 5 Januari 2019 pukul 17.34
- Gunarsa, Singgih D. 2004. *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga, Cetakan 7*. Jakarta: PT. Gunung Mulia.
- Narimawati, Umi. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media, 2008
- Pena, William. 1997. *Problem Seeking, An Architectural Programming Primer*. New York: John Willey & Sons, Inc.
- Perpustakaan Universitas Airlangga. 2018. *Ruang Diskusi*. [http://www.lib.unair.ac.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1097&Itemid=369&lang=id](http://www.lib.unair.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1097&Itemid=369&lang=id), diakses pada tanggal 1 Januari 2019 pukul 15.35
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukarso. 2005. *Pengertian dan Fungsi Laboratorium*. Online <http://wanmustafa.wordpress.com/2011/06/12/pengertian-danfungsi-laboratorium/>, diakses pada tanggal 03 Maret 2015 pukul 14.24.
- Widyastuti, Rahmawati, Purnamaningrum. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.