

TUGAS AKHIR

**YOUTH CENTER KOTA RUTENG
KABUPATEN MANGGARAI, PROVINSI NTT**



DISUSUN OLEH :

FERDINANDUS NANG RIWU
61.13.0046

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

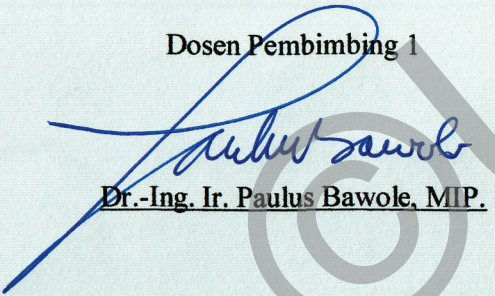
2019

TUGAS AKHIR
YOUTH CENTER KOTA RUTENG
KABUPATEN MANGGARAI, PROVINSI NTT
Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain
Program Studi Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

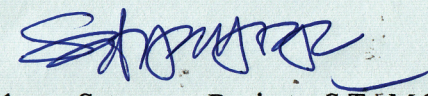
Disusun oleh :
FERDINANDUS NANG RIWU
61.13.0046

Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 20 Agustus 2019

Dosen Pembimbing 1

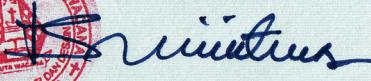

Dr.-Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.

Dosen Pembimbing 2


Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc.



Ketua Program Studi


Dr. -Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Youth Center Kota Ruteng, Kabupaten Manggarai, Provinsi NTT
Nama Mahasiswa : Ferdinandus Nang Riwu
No. Mahasiswa : 61.13.0046
Mata Kuliah : Tugas Akhir
Semester : Genap
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

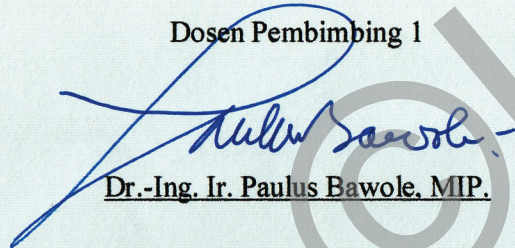
Kode : DA8336
Tahun : 2018/2019
Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

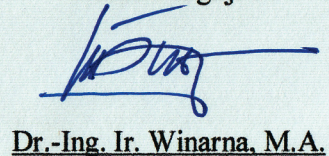
Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :

20 Agustus 2019

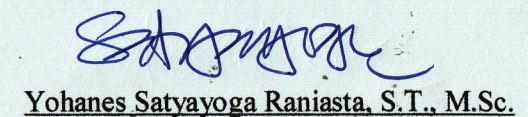
Dosen Pembimbing 1


Dr.-Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.

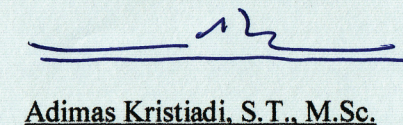
Dosen Penguji 1


Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.

Dosen Pembimbing 2


Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji 2


Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.



PERNYATAAN KEASLIAN

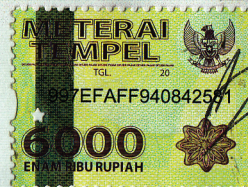
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir dengan judul:

YOUTH CENTER KOTA RUTENG KABUPATEN MANGGARAI, PROVINSI NTT

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari kutipan maupun ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini pada lembar bersangkutan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019



Ferdinandus Nang Riwu

NIM : 61.13.0046

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberi berkat dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, dan saran dari berbagai pihak. melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng. selaku ketua prodi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan tugas akhir Program Studi Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.
2. Dr.-Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP. dan Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing tugas akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Kepada Keluarga yang telah membimbing serta mendoakan penulis selama proses perkuliahan hingga tugas akhir.
4. Teman-teman, kerabat, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

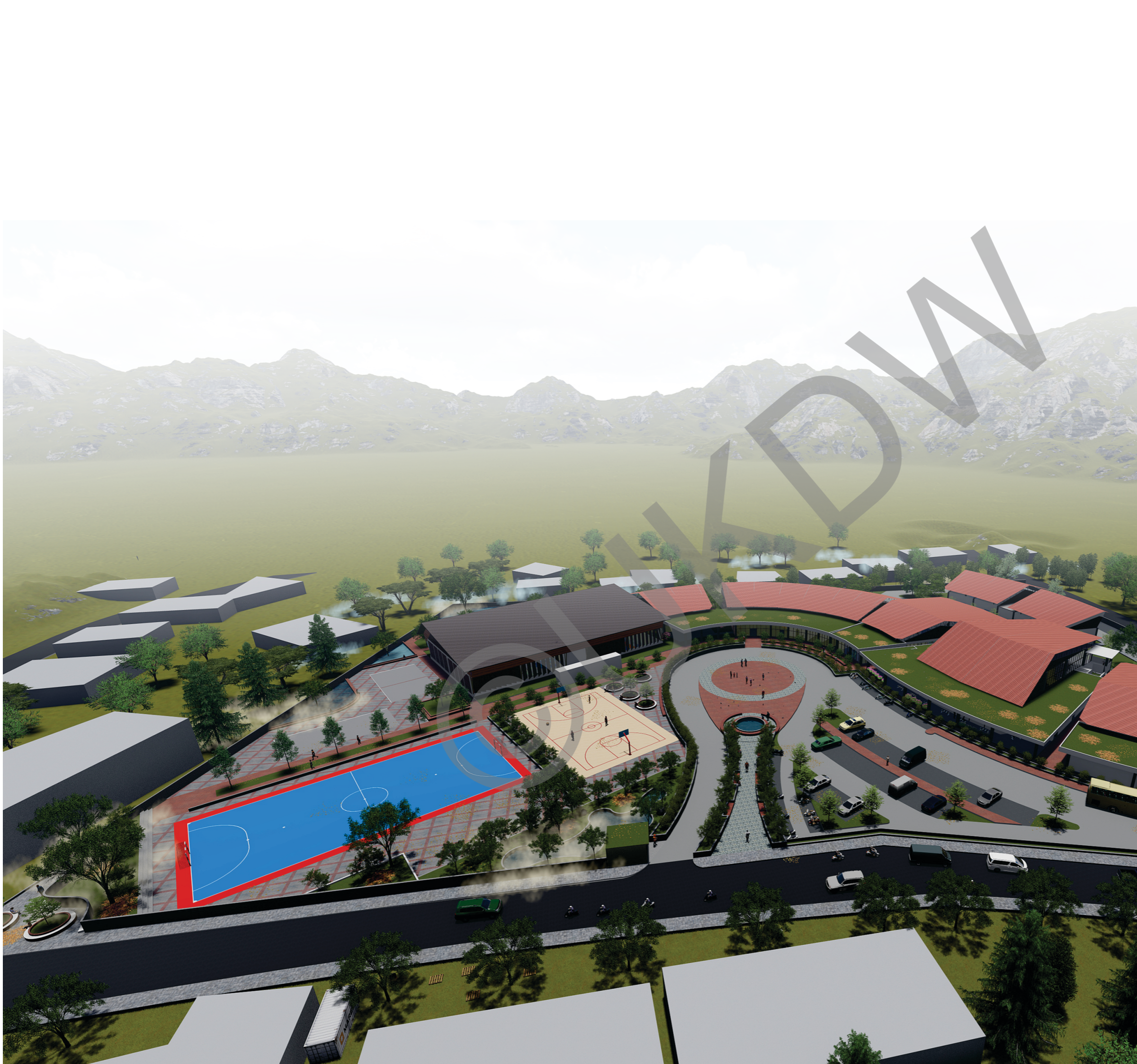
Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Kata Pengantar	v
Ringkasan	vi
Abstraksi	vii
Daftar Isi	viii
BAB I	
Kerangka Berpikir	01
Latar Belakang	02
Rumusan Masalah	03
BAB II	
Study Literatur	04-05
Study Preseden	06-07
BAB III	
Tinjauan Lokasi	08-10
BAB IV	
Programing	11-13
Konsep Design	14-18
Daftar Pustaka	19
LAMPIRAN	
Gambar Kerja	20-64
Gambar 3D	65-66
Foto Maket	67-68





REMAJA KOTA RUTENG

Banyaknya Minat Remaja di bidang **OLAHRAGA DAN SENI**

- Latihan dan Pentas
- Event
- Rekreasi

LATAR BELAKANG

289 Remaja Kota Ruteng yang bergelut di Organisasi Kesenian

8 Organisasi Cabang Olahraga Yang masih berkembang dan bertahan

Tidak terdapat fasilitas untuk mengembangkan potensi dari Remaja kota Ruteng



Lokasi Site
TINJAUAN Lokasi

STUDI PRESEDENT
Yogyakarta Youth Center
Kavel K / Carve
Waterloo Youth Centre
Kesimpulan

CONTINUOUS SPACE



RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan Youth Center di Kota Ruteng yang mampu mewadahi kegiatan kesenian dan olahraga remaja dengan menggunakan pendekatan arsitektur Continuous Space

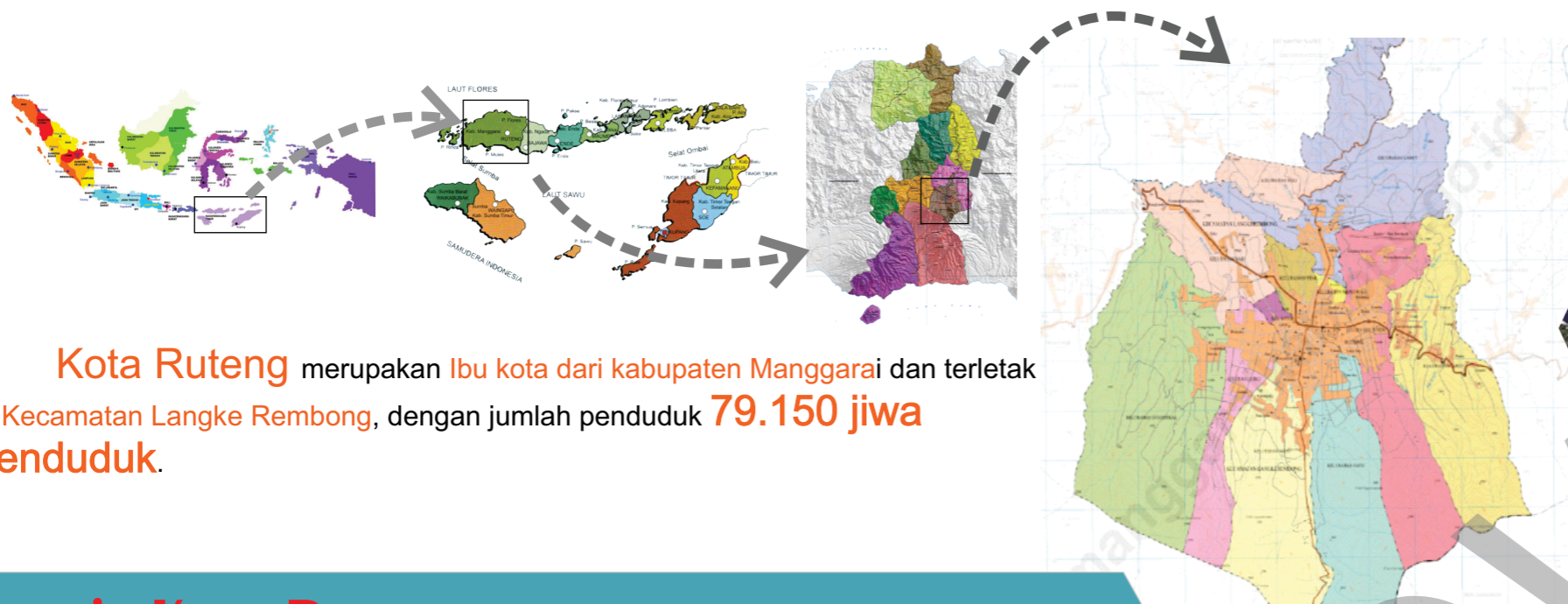
KONSEP PERANCANGAN

- Sirkulasi
- Zoning
- Landscape
- Fasad
- Material
- Struktur



TRANSFORMASI DESIGN

LATAR BELAKANG



Kota Ruteng merupakan Ibu kota dari kabupaten Manggarai dan terletak di Kecamatan Langke Rembong, dengan jumlah penduduk **79.150 jiwa penduduk**.



REMAJA KOTA RUTENG

Banyaknya Minat Remaja di bidang **OLAHRAGA DAN SENI**

- Latihan dan Pentas
- Event
- Rekreasi

KESENIAN



Tari



Music



Tenun



Tari

Music



Lukis Graffity

TRADITIONAL

MODERN

289

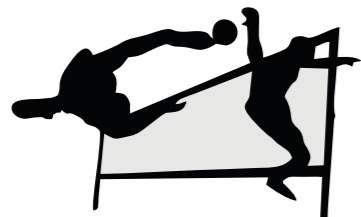
Remaja Kota Ruteng yang bergelut di Organisasi Kesenian

sumber: Data survei dan Media Onlain 2017

OLAHRAGA



Volley



Sepak Takrow



Bola Kaki



Bulutangkis



Tari

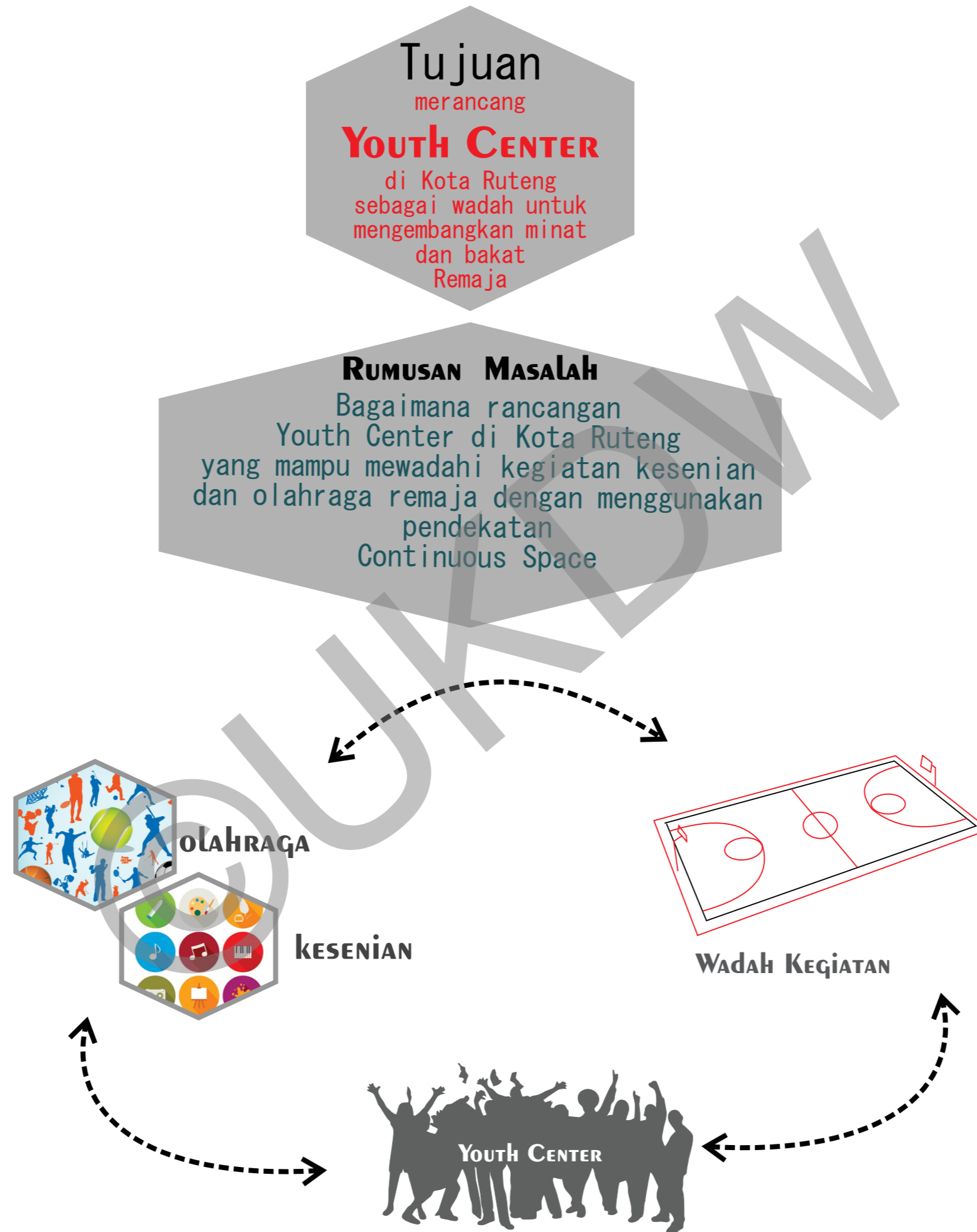


Bola Basket

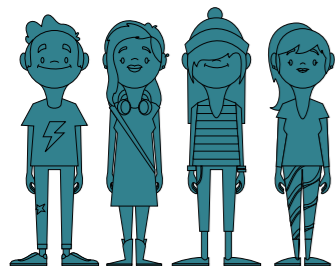


Tidak terdapat fasilitas untuk mengembangkan potensi dari Remaja kota Ruteng

sumber: Kab.Manggarai dalam Angka tahun 2017







Remaja merupakan suatu masa yang penuh dengan **tekanan dan ketidakpastian** yang disebabkan terutama oleh terjadinya **perubahan aspek psikologis** yang begitu drastis, serta **tuntutan lingkungan** yang kadang-kadang sulit untuk dipenuhi dan membuat remaja mengalami berbagai **permasalahan psikologis**.

Sumber : Dr. A. A. Ngurah Adhiputra, M.Pd. dalam *Konseling Kelompok* (2015)

Penduduk dalam rentang usia 10 - 18 tahun.

Sumber : Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 25 Th. 2014

BATASAN USIA REMAJA



Penduduk dengan rentang usia antara 10 - 19 tahun.

Sumber : WHO

Rentang usia remaja adalah 10 - 24 tahun dan belum menikah.

Sumber : BKKBN

Masa remaja terbagi menjadi masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masing-masing mempunyai ciri-cirinya sendiri

Remaja awal:

- Meragukan diri sendiri butuh dukungan
- Pelupa, gelisah
- Berorientasi pada teman sebaya
- Butuh pengakuan dari kelompok
- Bosan dengan rutinitas
- Menginginkan kebebasan
- Mencemaskan hal yang belum diketahui
- Cenderung berkelompok
- Mudah jatuh cinta

Remaja akhir:

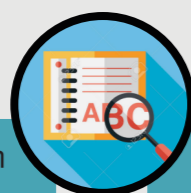
- Perubahan keterikatan dari keluarga ke lingkungan sosial
- Perubahan pandangan tentang diri sendiri
- Memahami adanya perbedaan individu
- Muncul kesadaran pentingnya hubungan dengan lawan jenis
- Pertanyaan tentang pekerjaan dan nilai-nilai orang dewasa

YOUTH CENTER

KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA

YOUTH

Mulai dewasa; sudah sampai umur untuk kawin, muda dan pemuda



CENTER

Tempat yang letaknya di bagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pempunan

Suatu wadah pemusatan segala kegiatan generasi muda yang menyangkut kegiatan berekreasi, berinovasi, dan pengembangan bakat.

TUJUAN



Memberikan sarana penunjang aktivitas olahraga, pembinaan mental dan spiritual serta kreativitas



Memberikan Pembinaan melalui peningkatan dan penyalun minat bakat olahraga dan kesenian



Menjalin kerjasama dengan instansi atau lembaga lain yang bersangkutan

Klasifikasih Youth CENTER

PREVENTIF

youth center yang didirikan sebagai upaya pembinaan remaja untuk mencegah kenakalan

KURATIF

youth center yang didirikan sebagai upaya pembinaan untuk penyembuhan kenakalan pada remaja.

OLAHRAGA

Olahraga merupakan suatu aktivitas gerak yang dapat dilakukan untuk menjaga serta meningkatkan kebugaraan tubuh.

Manfaat Olahraga yaitu meningkatkan percaya diri seseorang:

1. Memperlancar peredaran darah,
2. Meningkatkan kinerja otak,
3. Mengurangi resiko stres,
4. Meningkatkan daya tahan tubuh

Tujuannya yaitu:

1. **OLAHRAGA PENDIDIKAN**, digunakan dalam kurikulum pendidikan
2. **OLAHRAGA REKREASI**, digunakan untuk bersenang-senang, bergembira
3. **OLAHRAGA PRESTASI**, digunakan dalam kejuaraan, dilombakan
4. **OLAHRAGA REHABILITAS**, digunakan untuk memperbaiki keadaan tubuh seseorang

KESENIAN

Seni menurut media yang digunakan terbagi 3 yaitu

1. **Media PENDENGARAN** atau (**AUDIO ART**), misalnya seni musik, seni suara, dan seni sastra, puisi dan pantun
2. **Media PENGLIHATAN (VISUAL ART)** misalnya lukisan, poster, seni bangunan, seni gerak beladiri dan sebagainya.
3. **Media PENGLIHATAN DAN PENDENGARAN (AUDIO VISUAL ART)** misalnya pertunjukan musik, pagelaran wayang, film

Fungsi Seni

1. Fungsi Religi/Keagamaan
2. Fungsi Pendidikan
3. Fungsi Komunikasi
4. Fungsi Rekreasi/Hiburan
5. Fungsi Artistik
6. Fungsi Guna (seni terapan)
7. Fungsi Kesehatan (terapi)

CONTINUOUS SPACE

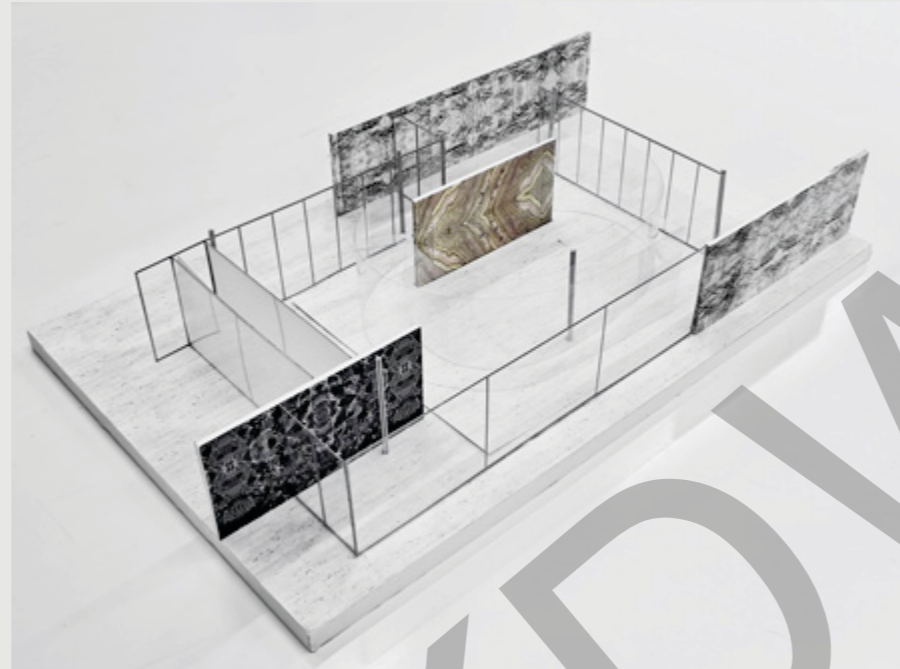
RUANG ANTARA

Menurut **Markus Zahn** (2009, hal. 61) Ada 3 Prinsip yang berkaitan dengan pendekatan ini yaitu

- Ruang hanya dapat dilihat melalui batasnya
- Tidak hanya batasan ruang yang penting, tetapi juga skala batas bersama ukuran objek di dalam ruang tersebut
- Ruang luar dari sebuah objek mikro (rumah) bersifat ruang dalam pada tingkat makro (kawasan)

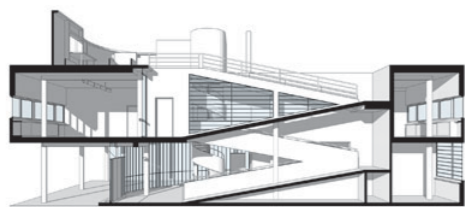
ELEMEN PEMBATAS RUANG

Bidang (transparant) dan Kolom (karya Mies V.D Rohe)
German pavilion di Barcelona



- Menurut **Markus Zahn** (2009) karya arsitektur yang menggunakan pendekatan ini yaitu:

Villa Savoye (Le Corbusier)



Rumah Tinggal di Salatiga (Y.B, Mangunwijaya)



Church Of Water (Tadao Ando)



German pavilion di Barcelona



Study PRESEDEN

YOGYAKARTA YOUTH CENTER Tlogoadi Mlati Sleman

Alamat : Desa Tlogoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman
 Luas lahan : 39.655 m²
 Lahan terbangun : 3.500 m²
 Lahan terbuka : 36.155 m²

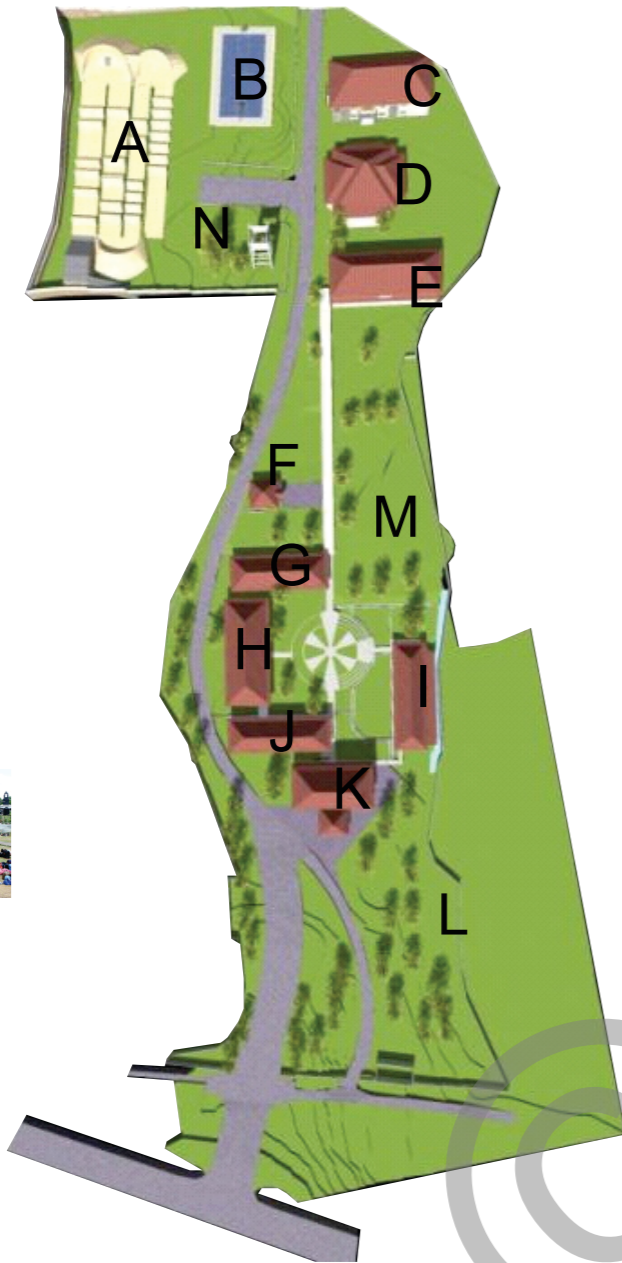
Kegiatan Olahraga



Sirkulasi



Kegiatan Even Besar



KETERANGAN

- | | | |
|--------------------|------------------------------|-----------------------|
| A: Arena bmx | F: Mushola | K: Gedung Sekretariat |
| B: Lapangan Basket | G: Ruang Kelas | L: Open Theater |
| C: Gudang | H: Ruang Aula | M: Arena Perkemahan |
| D: Hostel Vip | I: Asrama Barak | N: Kantin Kuliner |
| E: Ruang Makan | J: Ruang Laboratorium bahasa | |

1. Akses keluar masuk jelas dan tidak membingungkan
2. Bangunan menyesuaikan kondisi lahan (kontur tanah)
3. Ruang Outdoor yang luas dan ruang terbuka yang luas untuk kegiatan outdoor remaja
4. Bangunan terkesan seperti Rumah



Gerbang Masuk



Gedung sekretariat



Ruang Kelas



Aula/ serbaguna

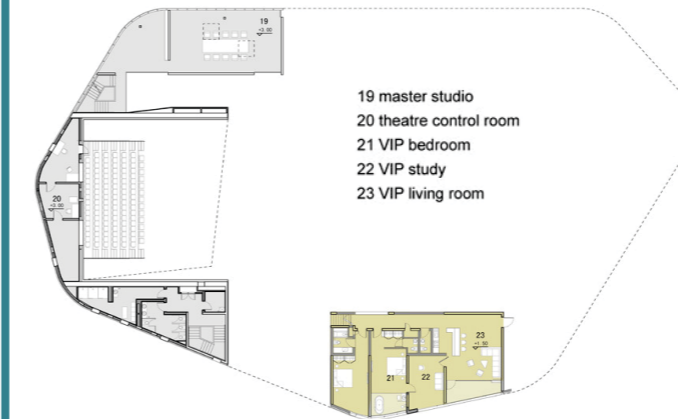
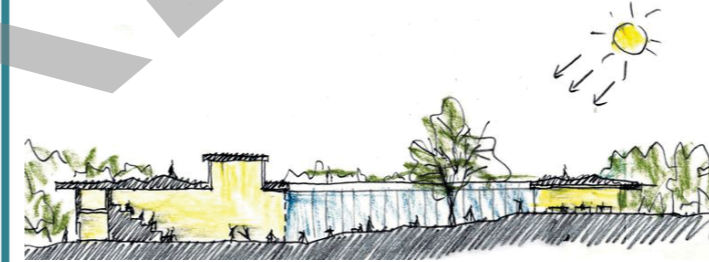


Ruang Terbuka

GEHUA YOUTH AND CULTURAL CENTER Qinhuangdao, China



Terdiri dari:
 Teater
 Galery
 Ruang DIY
 Café
 Multimedia Hall



- 19 master studio
- 20 theatre control room
- 21 VIP bedroom
- 22 VIP study
- 23 VIP living room

EXTERIOR.



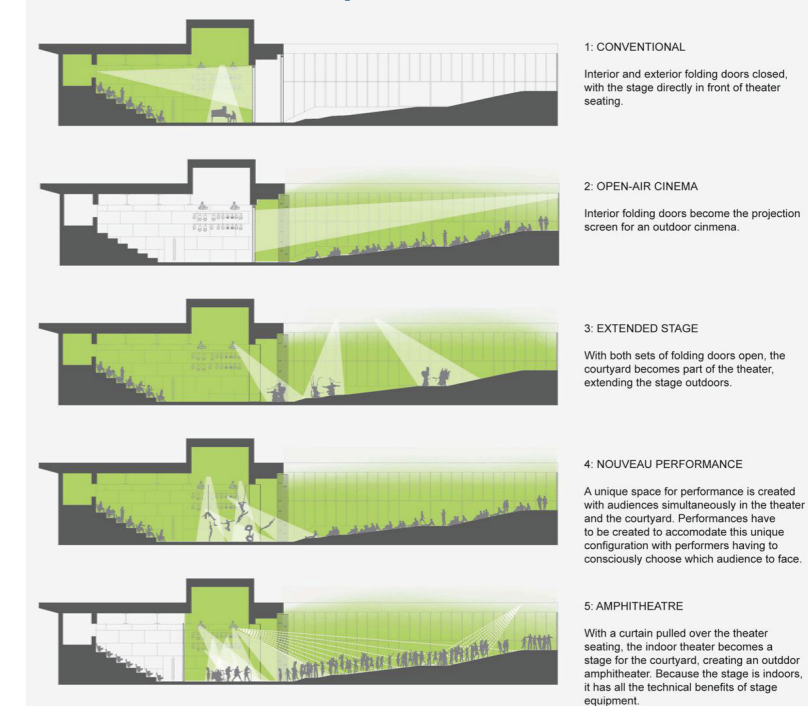
INTERIOR.



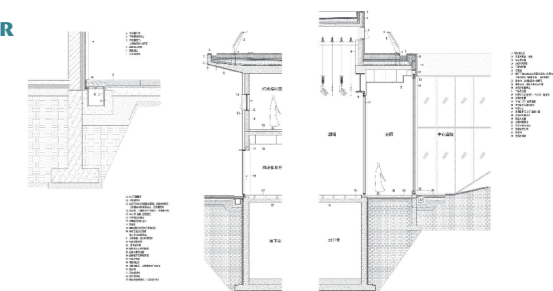
Aktifitas.



CONVENTIONAL HALL CONCEPT.



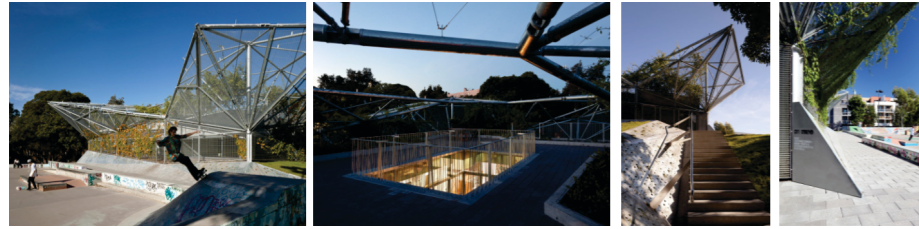
SISTEM STRUKTUR



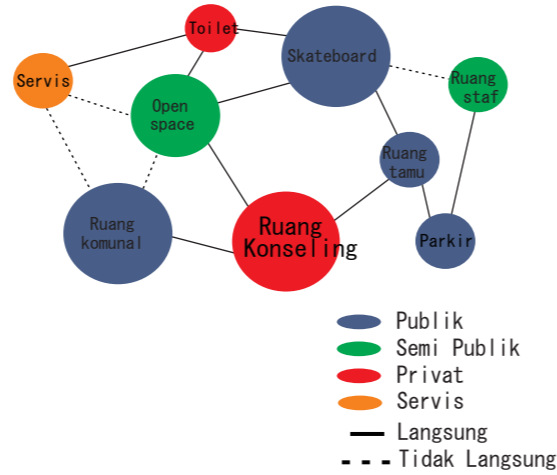
1. Menggunakan Konsep Arsitektur Hijau
2. Memaksimalkan penggunaan Cahaya matahari
3. Memaksimalkan bukaan (Konsep Continuous Space)

Study PRESEDEN

WATERLOO YOUTH CENTRE Sydney, Australia



Fungsi :
Platform bagi anak muda, konseling dan sosialisasi



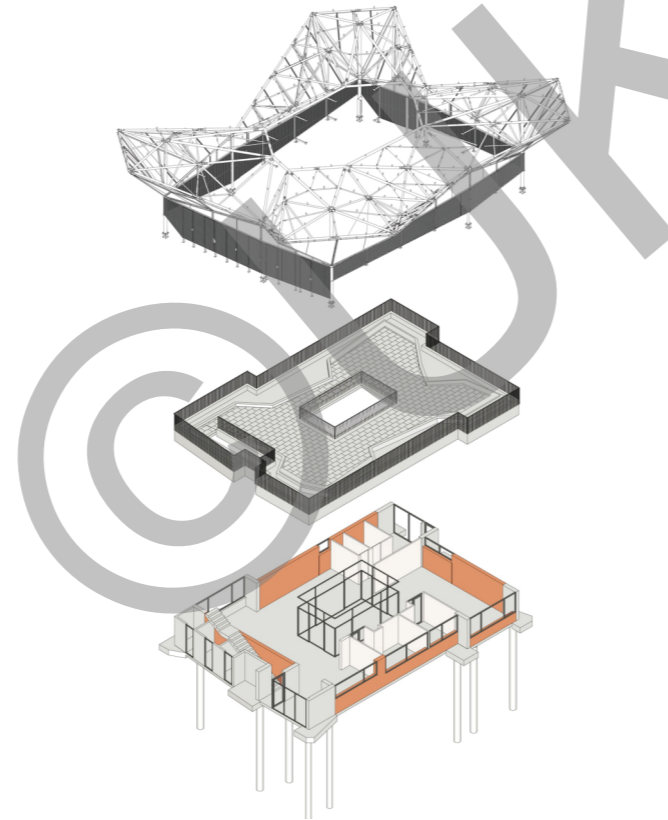
Awalnya bangunan ini menyerupai bunker yang ditutupi oleh grafiti dengan fungsi toilet, menghadap taman skateboard. Setelah direvitalisasi, bangunan ini berubah menjadi fasilitas penyuluhan yang ramah dan ruang kerja komunal

Fungsi : sebagai tempat untuk memfasilitasi anak muda berkreasi dan bersosialisasi

Terinspirasi dari benteng-benteng kuno dan sangkar burung - fasadnya membentuk seperti origami yang terdiri dari sudut-sudut.




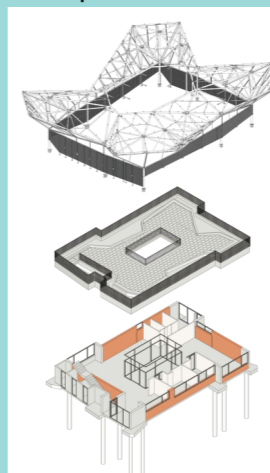

Area open space di tengah bangunan

Di bagian atas bangunan ini ditumbuhi tanaman yang menjalar di sepanjang struktur - menambah kesan menyatu dengan lingkungan sekitar



Desain bangunan berbeda dari sekitarnya, dapat menjadi ikon baru, mampu memaksimalkan area yang tidak begitu luas dengan menggabungkan material transparan dan eksisting sekitar site. Material transparan sebagai konsep Continuous Space.

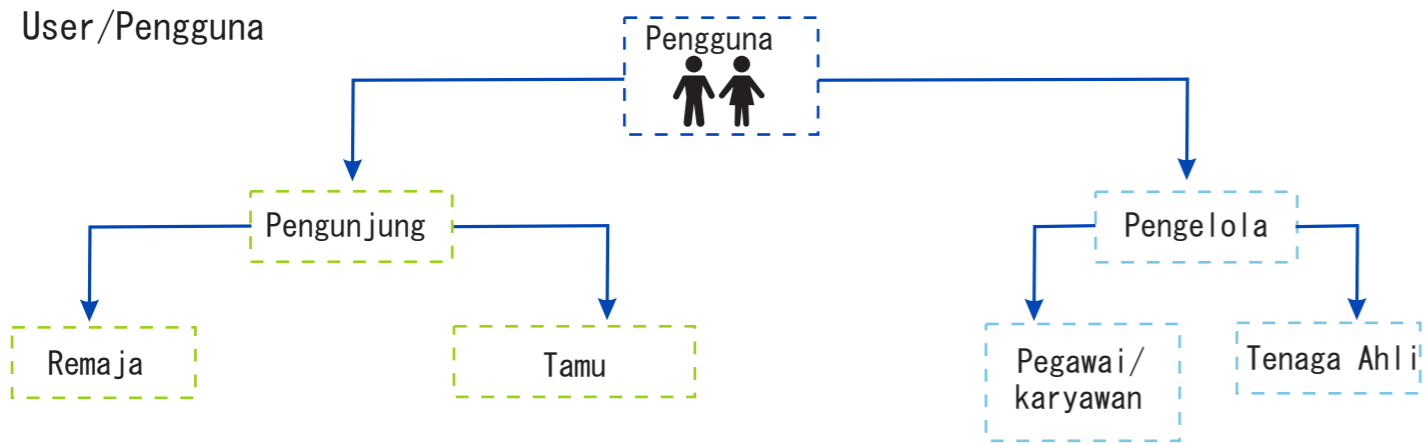
KESIMPULAN

Youth Center	Konsep	Kesimpulan
YOYAKARTA YOUTH CENTER	Bentuk geometris sederhana Aspek visual berbeda tiap ruang Zoning sesuai kebutuhan remaja Kesan "rumah" (nyaman)	 Sirkulasinya tidak membingungkan Bentuk Bangunan monoton dan terkesan Kaku Pengaturan masa bangunan yang teratur dan terarah Lahan yang luas untuk aktifitas outdoor remaja
GEHUA YOUTH AND CULTUR CENTER	Arsitektur Hijau, dengan memanfaatkan cahaya matahari  Penyatuan Luar dan dalam bangunan melalui bukaan pada arena teater  Continuous Space dengan menggunakan material transparan	Memaksimalkan penggunaan Cahaya matahari Memaksimalkan bukaan Bangunan menyatu dengan kontur tanah Sebagai Bangunan untuk pelatihan dan pementasan Seni
WATERLOO YOUTH CENTRE	Continuous Space dengan menggunakan material transparan  Konsep bangunan sangkar burung	Memaksimalkan penggunaan Cahaya matahari Batasan Ruang menggunakan material Kaca 

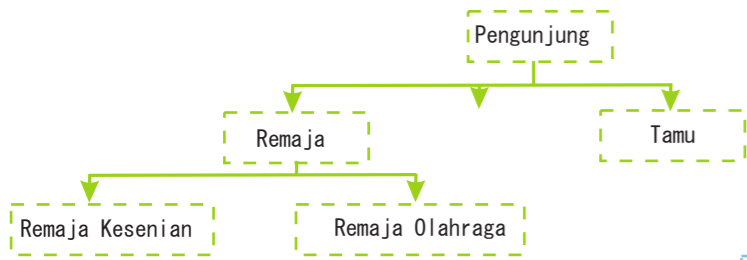


PROGRAMING

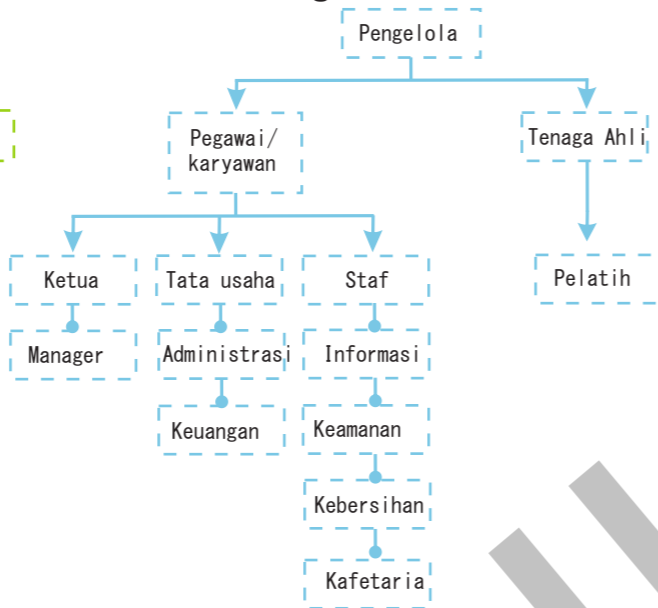
User/Pengguna



Klasifikasi Pengunjung



Klasifikasi Pengelola



KEGIATAN YOUTH CENTER

	JENIS KEGIATAN	TUJUAN DAN SASARAN	FASILITAS PENDUKUNG
SENI	<ul style="list-style-type: none"> Tarian tradisional Melukis dan Graffity Tenunan Musik (tradisional, umum) Bela Diri 	<ul style="list-style-type: none"> Memfasilitasi kegiatan dari setiap Pemuda dan organisasi Meningkatkan wawasan pemuda terhadap budaya tradisional melestarikannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pelatihan Ruang pameran Ruang kelas (Workshop dan studi) Ruang Pertemuan Open Theater (Ruang terbuka)
OLAHRAGA	<ul style="list-style-type: none"> Sepak Bola Volley ball Futsal Basketball Buluh tangkis Sepak Takrow 	<ul style="list-style-type: none"> Memenuhi kegiatan organisasi tertentu dalam hal olahraga. Membantu memfasilitasi dan meningkatkan potensi pemuda dan kesadaran akan kesehatan untuk setiap individu maupun kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Olahraga R. terbuka

Sumber: Data Analisis Pribadi

Youth Center merupakan fasilitas untuk kaum Remaja (Remaja usia 12-21 tahun), sebagai sarana atau tempat untuk rekreasi, pelatihan dan pengembangan potensi diri remaja baik individu maupun kelompok organisasi.

KURIKULUM KEGIATAN RUTINITAS KESENIAN DAN OLARAGA YOUTH CENTER

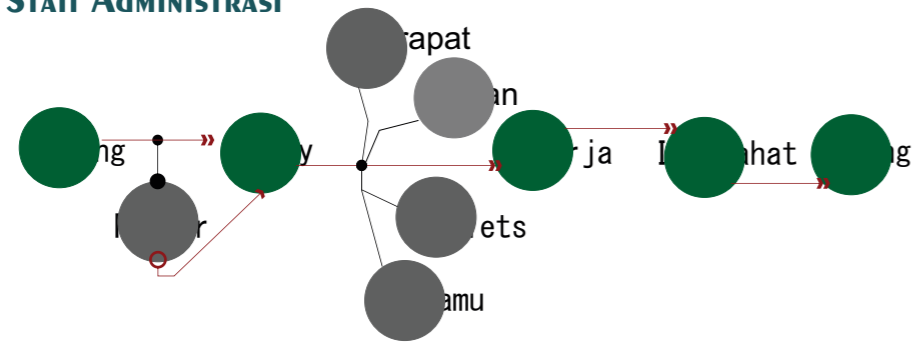
KEGIATAN	DESERTA	SARANA	BULAN																				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12									
SENI	•Tarian Tradisional	•Pemuda •Organisasi	•Auditorium •R. Tarian •R. Ganti •R. Peralatan																				
	•Kegiatan Melukis Graffity & fotografi	•Pemuda •Organisasi	•R. Gambar •R. Pameran •R. Peralatan																				
	• Tenunan	•Pemuda •Organisasi	•R. Kerja •R. Pameran •R. Peralatan •R. penyimpanan																				
	• Musik Tradisional&umum	•Pemuda •Organisasi	•R. perlengkapan •Auditorium •R. Latihan •R. Informasi •Setudio Musik																				
OLAHRAGA	•Volleyball Basketball Bulu Tangkis Sepak Takrow	•Pemuda •Organisasi	•R. Pertunjukan •Lapangan •R. ganti •Toilets																				

Sumber: Data Analisis Pribadi
Keterrangan:

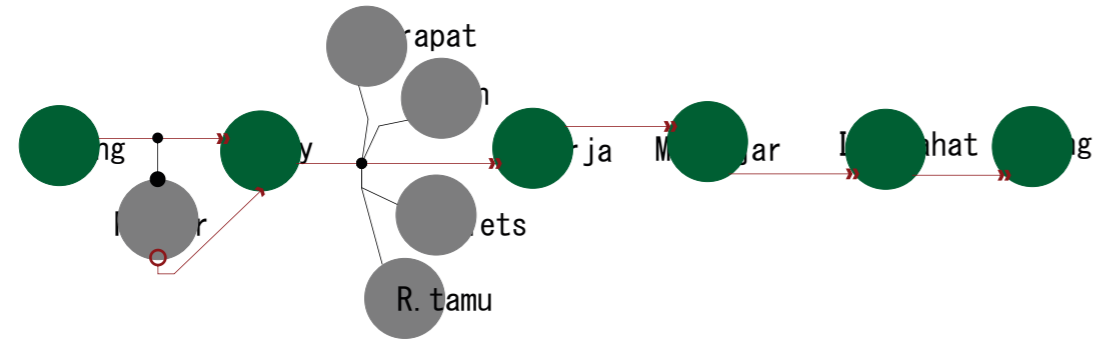
- Even Rutin
- Even Tidak Rutin
- Kegiatan Aktivitas biasa

PENGELOLA

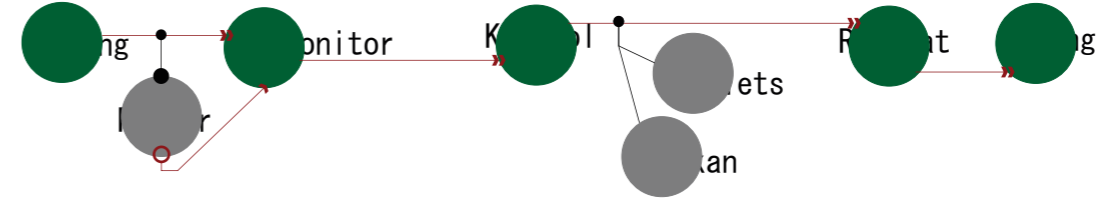
STAFF ADMINISTRASI



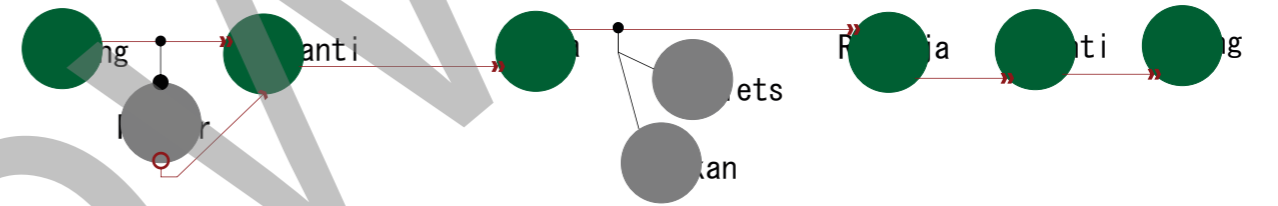
STAFF PENGAJAR / PELATIH



Sekuriti

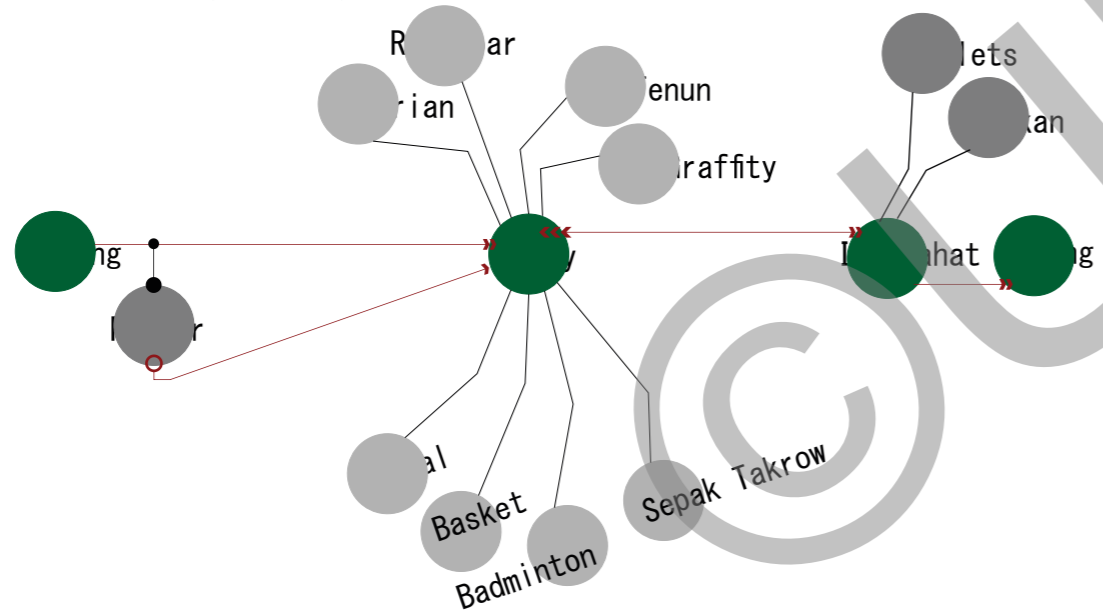


CLEANING SERVICES

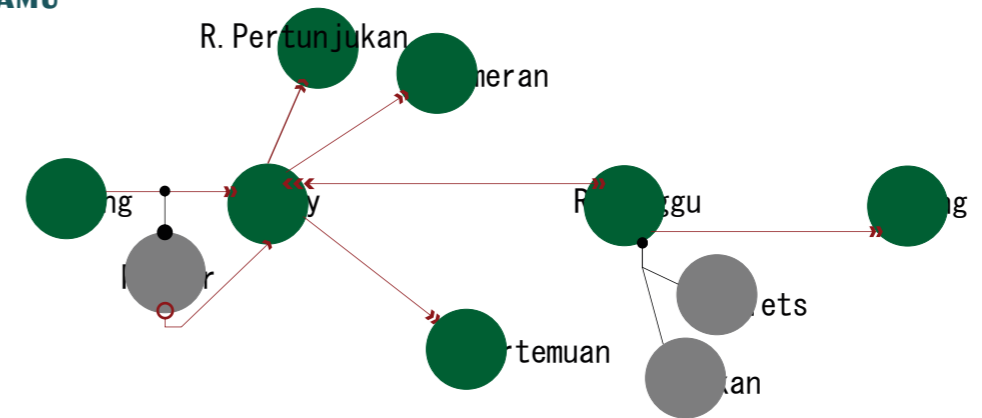


PENGGUNA

REMAJA (NORMAL)



TAMU



PROGRAMING

KEBUTUHAN RUANG

Kelompok Area	Kebutuhan Ruang	Standar	Kapasitas	Luas m ²	Sirkulasi 20%(m ²)	Total m ²
SENI	Tarian Tradisional					
	-Ruang ganti	2 m ²	30 org	60 m ²	12 m ²	72 m ²
	-Studio Tari	4 m ² /org	50 org	200 m ²	40 m ²	240 m ²
	-Ruang Terbuka	2 m ² /org	100 org	200 m ²	40 m ²	240 m ²
	-Gudang	-	-	25 m ²	5 m ²	30 m ²
	-Toilet	2 m ²	4 unit	8 m ²	1.6 m ²	9.6 m ²
						591.6m²
	Kegiatan Melukis Graffity					
	-Ruang Pameran	4 m ²	50 unit	200 m ²	40 m ²	240 m ²
	-Studio Lukis	4 m ² /org	32 org	128 m ²	25 m ²	153m ²
	-Studio Graffity	4 m ² /org	32 org	128 m ²	25 m ²	153m ²
	-Gudang	-	-	25 m ²	5 m ²	30 m ²
	-Toilet	2 m ²	4 unit	8 m ²	1.6m ²	9.6m ²
						585,6m²
	Kegiatan Tenun					
	-Studio Tenun	4 m ²	50 org	200 m ²	40 m ²	240 m ²
	-Ruang Pameran	4 m ²	60 unit	180 m ²	36 m ²	216 m ²
	-Gudang	-	-	25 m ²	5 m ²	30 m ²
	-Toilet	2 m ²	4 unit	8 m ²	1.6 m ²	9.6 m ²
						495.6m²
	Kegiatan Musik					
	-Studio Musik	-	-	24 m ² x 5	24 m ²	144 m ²
	-Ruang Kontrol	-	-	18 m ² x 5	18 m ²	108 m ²
	-Gudang	-	-	25 m ²	5 m ²	30 m ²
	-Toilet	2 m ²	4 Unit	8 Unit	1.6 Unit	9.6 Unit
						574.6m²
	Auditorium					
	-Area Penonton	1m ² /org	250 org	250m ²	50 m ²	300 m ²
	-Area Panggung	1,6 m ² /org	50 orang	80 m ²	16 m ²	96 m ²
	-Area Backstage	1,6 m ² /org	50 orang	80 m ²	16 m ²	96 m ²
	-R. Sound Control	-	1 Unit	30 m ²	6 m ²	36 m ²
						528 m²
OLAHRAGA	Kegiatan Olahraga					
	-Lapangan Futsal	-	-	1250 m ² x2	500 m ²	3000 m ²
	-Lapangan Voly	-	-	162 m ² x2	64.8 m ²	388.8 m ²
	-Lapangan Basket	-	-	375 m ²	75 m ²	450 m ²
	-Buluh Tangkis	-	-	84 m ² x2	33,6 m ²	201,6 m ²
	-Ruang Ganti	2 m ²	50	200 m ²	40 m ²	240 m ²
	-Toilet	2 m ²	25	100 m ²	20 m ²	120m ²
						6620,4m²

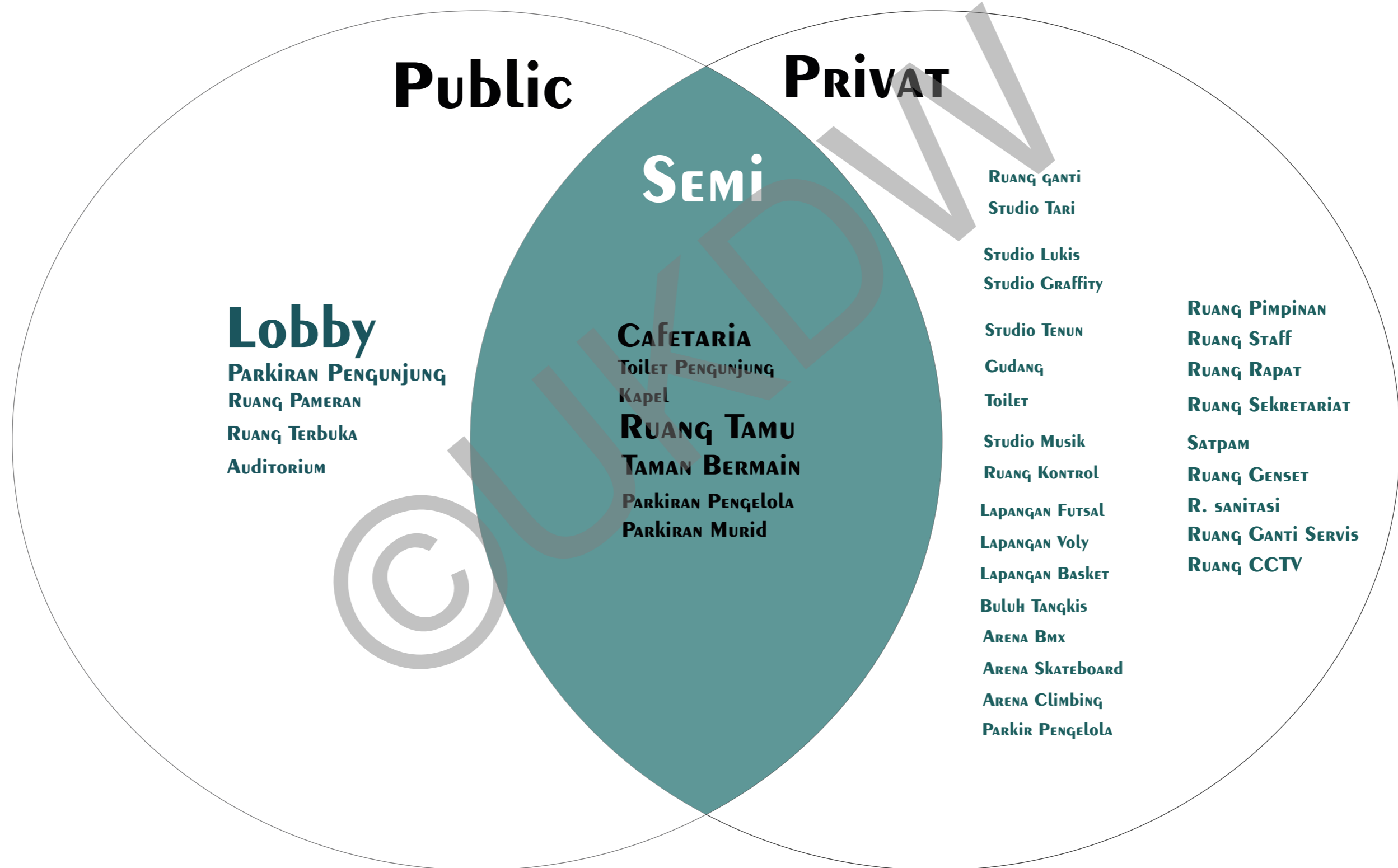
Kelompok Area	Kebutuhan Ruang	Standar	Kapasitas	Luas m ²	Sirkulasi 20%(m ²)	Total m ²
RUANG PENDUKUNG	·Cafetaria	2 m ² /org	150 org	300 m ²	60 m ²	360 m ²
	·Taman Bermain	4 m ² /org	150 org	600 m ²	120 m ²	720 m ²
	·Kapel	2 m ² /org	50 org	100 m ²	20 m ²	120 m ²
	·Toilet:-Pria					
	◦ Wc	2.4 m ² /org	4 org	9.6 m ²	1.92 m ²	11.52 m ²
	◦ Area Wastafel	1 m ² /org	2 org	2 m ²	0.4 m ²	2.4 m ²
	◦ Area Urinoir	0.25/m ² /org	4 org	1 m ²	0.2 m ²	1.2 m ²
	-Wanita					
	◦ Wc	2.4 m ² /org	4 org	9.6 m ²	1.92 m ²	11.52 m ²
	◦ Area Wastafel	1 m ² /org	2 org	2 m ²	0.4 m ²	2.4 m ²
						1.229 m²
RUANG PENGELOLA	·Ruang Pimpinan	4 m ² /org	2 org	8m ²	1.6 m ²	9,6 m ²
	·Ruang Staff	4 m ² /org	30 org	120 m ²	24 m ²	144 m ²
	·Ruang Rapat	2 m ² /org	15 org	30 m ²	6 m ²	36 m ²
	·Ruang Tamu	2 m ² /org	4 org	8 m ²	1.6 m ²	9.6 m ²
	·Ruang Sekretariat	2 m ² /org	30 org	60 m ²	12 m ²	72 m ²
	·Toilet	2 m ² /org	4 org	8 m ²	1.6 m ²	9.6 m ²
	·Gudang	-	-	25 m ²	5 m ²	30 m ²
	·Satpam	2 m ² /org	4 org	8 m ²	1.6 m ²	9.6 m ²
						318,8 m²
	SERVICES	·Ruang Genset	-	-	200 m ²	40 m ²
·R. sanitasi		-	-	80 m ²	16 m ²	96 m ²
·Ruang Ganti		2 m ² /org	15 org	30m ²	6 m ²	36 m ²
·Ruang CCTV		2 m ² /org	6 org	12m ²	2,4 m ²	14,4 m ²
·Gudang		-	-	50 m ²	10 m ²	60 m ²
					410,4 m²	
PARKIR	·Parkir Pengelola					
	-Mobil	15 m ²	10 unit	150 m ²	75 m ²	225m ²
	-Motor	2 m ²	30 unit	60 m ²	30 m ²	90 m ²
	·Parkir Murid					
	-Mobil	15 m ²	10 unit	150 m ²	75 m ²	225m ²
	-Motor	2 m ²	30 unit	60 m ²	30 m ²	90 m ²
	·Parkir Tamu					
	-Mobil	15 m ²	15 unit	225 m ²	112.5 m ²	337.5 m ²
-Motor	2 m ²	15 unit	30 m ²	15 m ²	45 m ²	
-Bus	11.945x3.00	4	143.34 m ²	71.67m ²	215m ²	
					1265,5m²	
Loby	-	1m ²	150 org	150 m ²	30 m ²	180 m²

KETERANGAN:

Luas lahan: 24.500m²
 KDB: 40-60% x 21.500m² = 12.900 m²
 Garis sepadan bangunan: 15 m
 Ruang Kesenian: 2.775,4 m²
 Ruang Olahraga: 6.620,4 m²
 Ruang Pendukun: 1.229 m²
 Ruang Pengelola: 318,8 m²
 Ruang Servis: 446,4 m²
 Loby : 180 m²
 Parkir: 1265,5 m²
 Total Luas Bangunan 13.102,6 m²

Sumber: ·Data Arsitek jilid 1
 ·Data Arsitek Jilid 2
 ·Data Analisis Pribadi

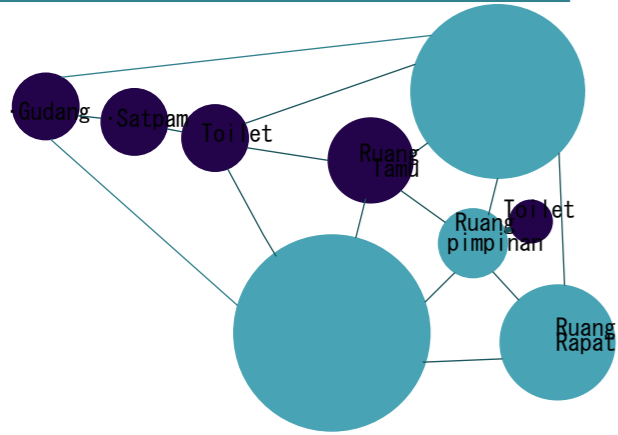
ZONASI BANGUNAN



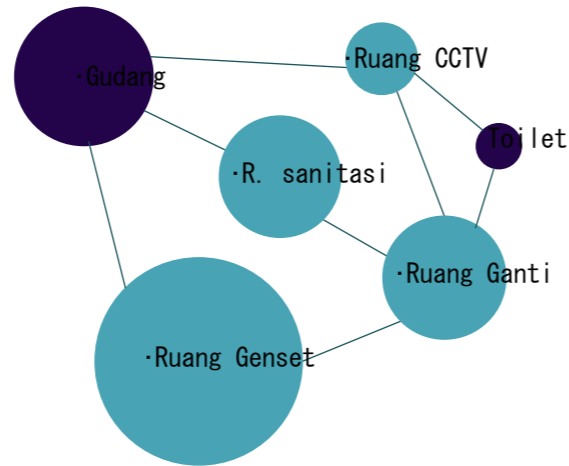
KONSEP PERANCANGAN

Buble Diagram HUBUNGAN RUANG

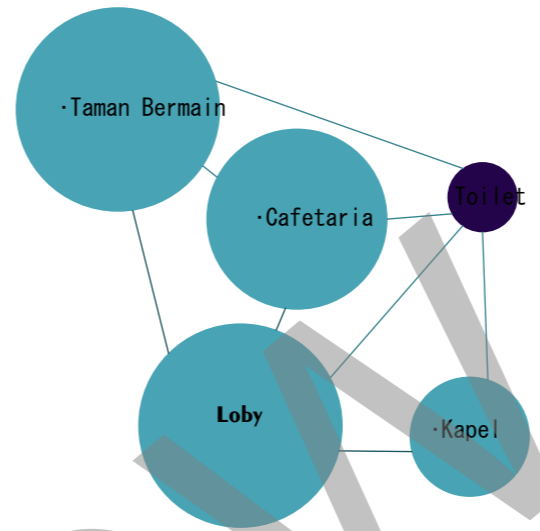
PENGELOLA



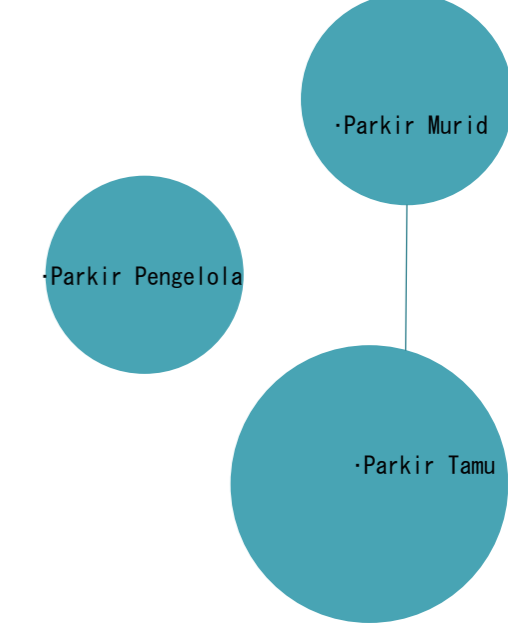
SERVICES



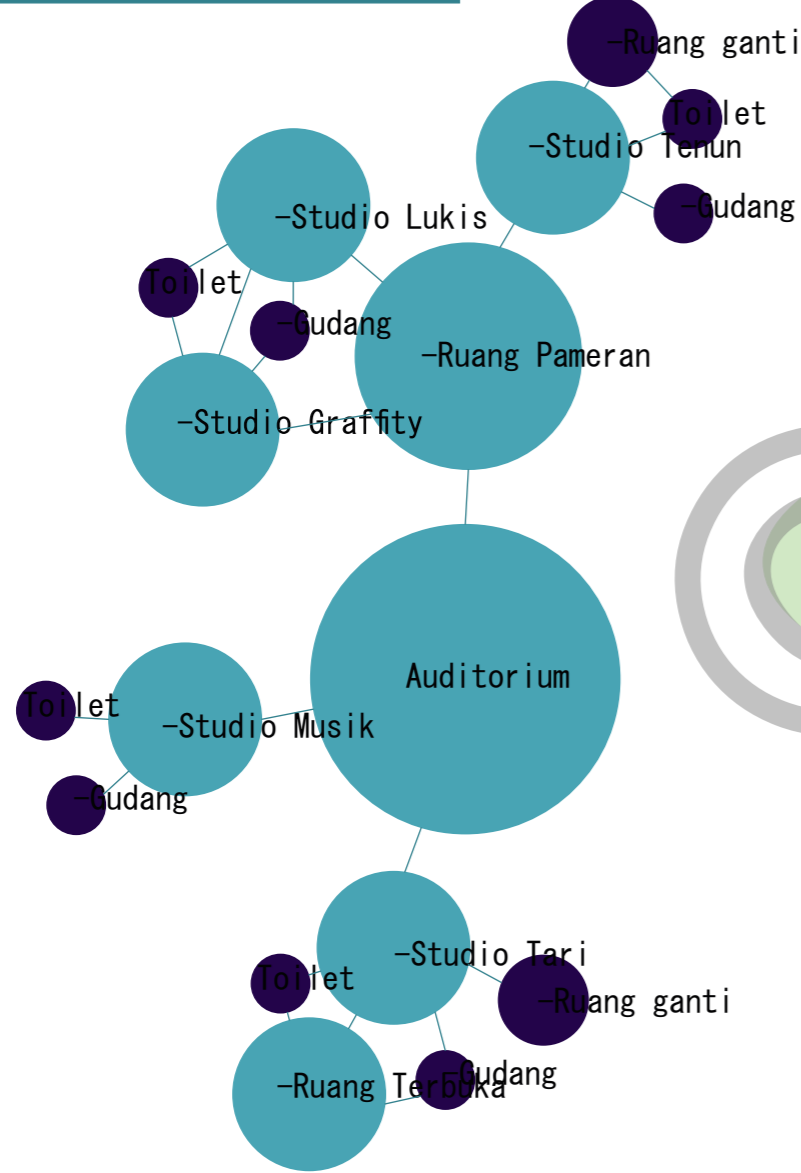
RUANG PENDUKUNG & LOBY



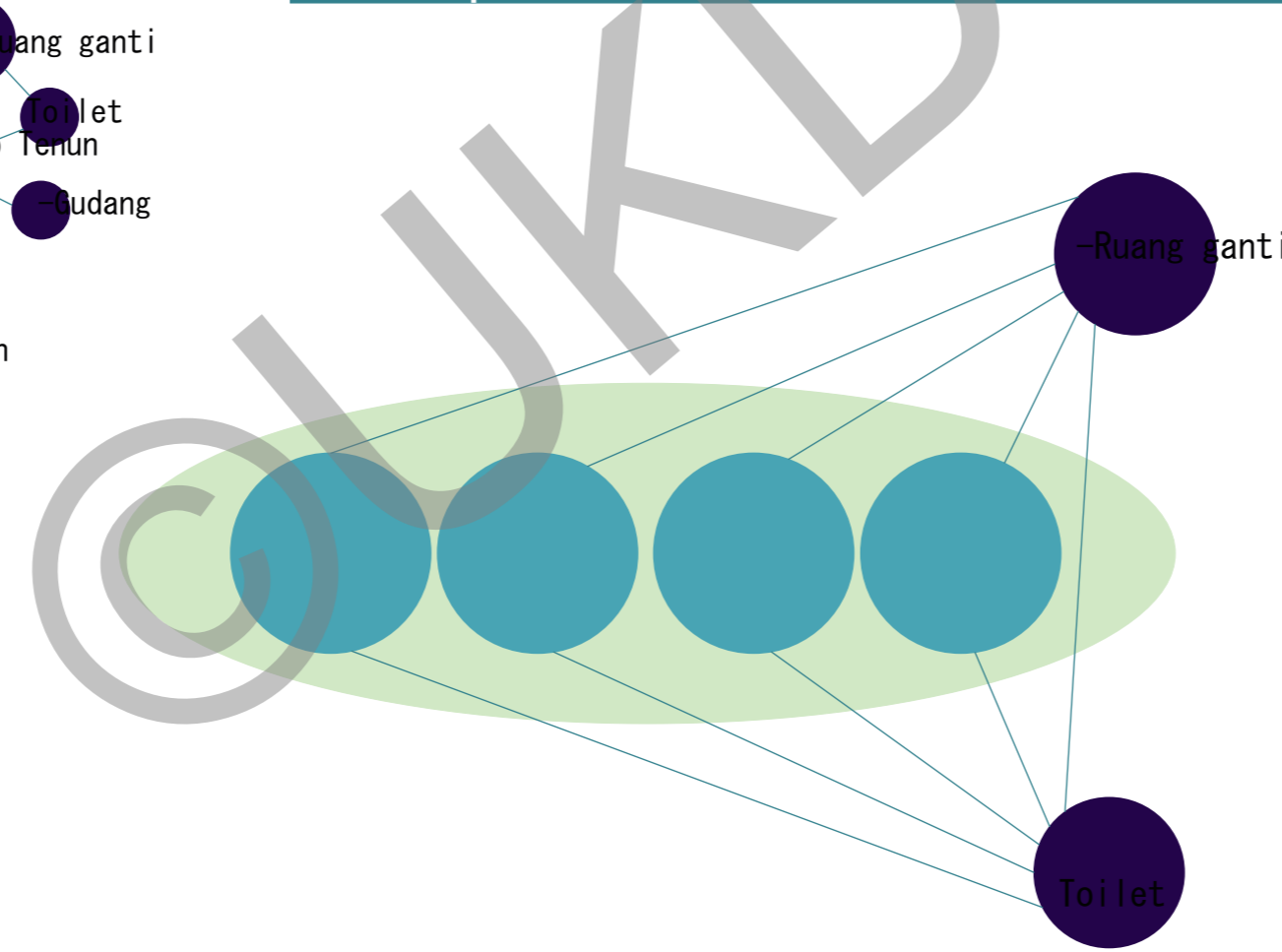
PARKIRAN



KESENIAN



OLAHRAGA

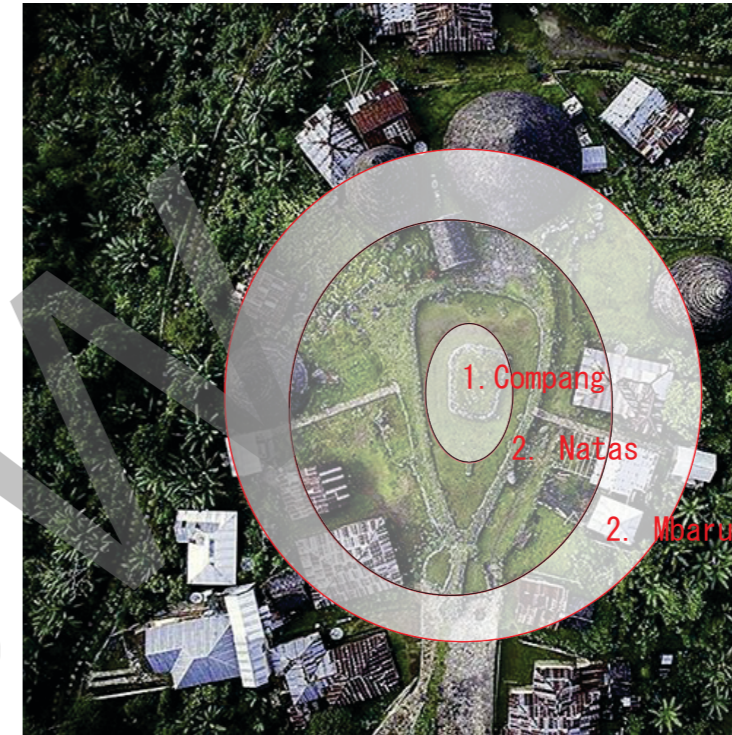


- KETERANGAN**
- Ruang Utama
 - Ruang Pendukung

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP PENATAAN ZONA BANGUNAN

Konsep Penataan Bangunan yaitu menggunakan konsep penataan kampung adat Todo

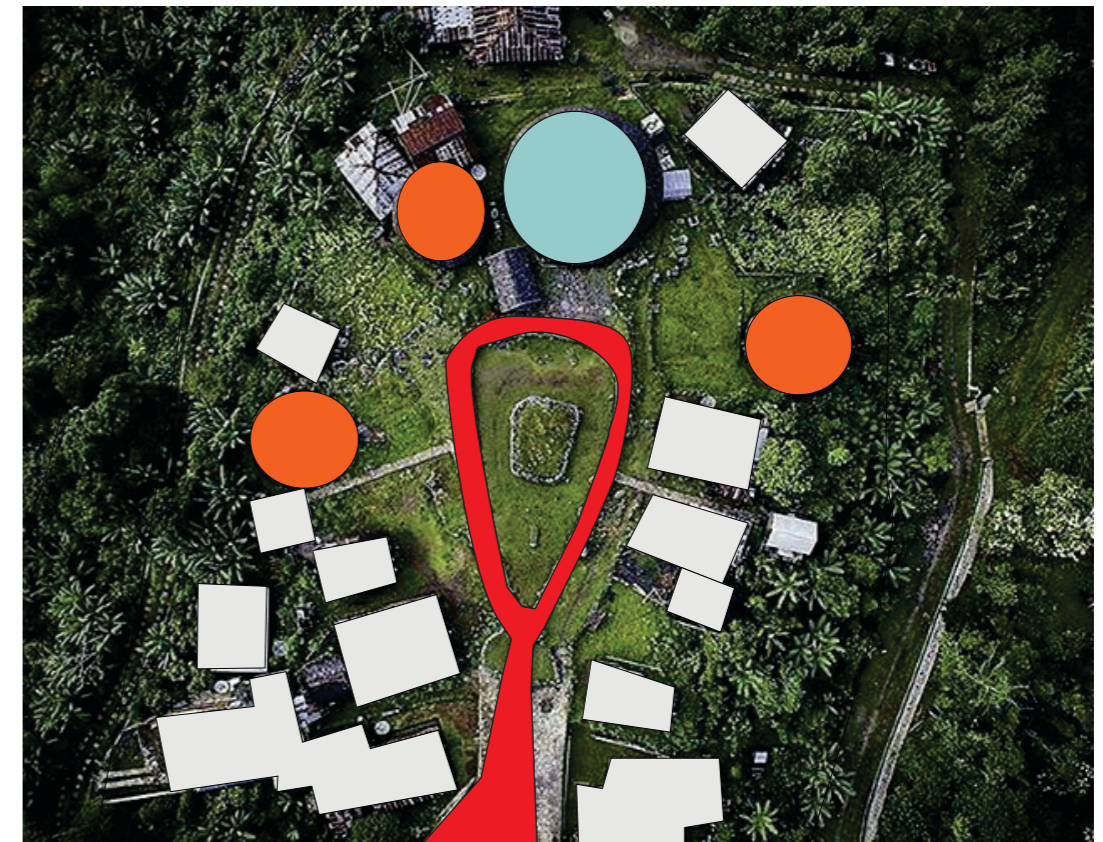


1. Compang; pusat dari kampung dan tempat sakral untuk menyembah leluhur
2. Natas; Area yang digunakan untuk bermain dan kegiatan umum
3. Mbaru; Area hunian warga dan sebagai tempat untuk kegiatan tenun bagi kaum perempuan.

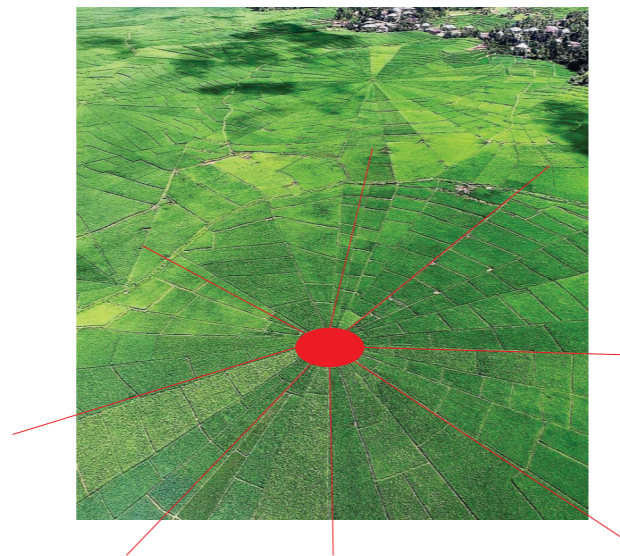
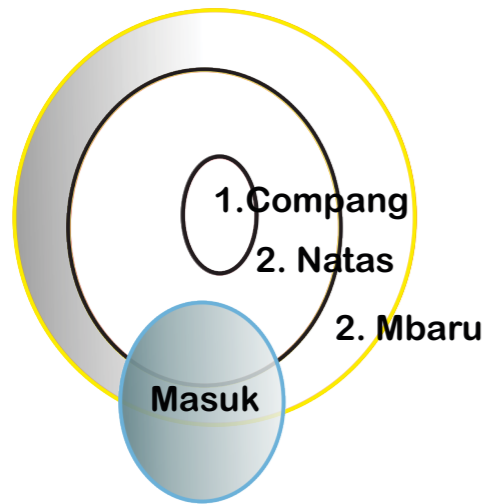


- Mbaru Gendang; Mbaru (Rumah) dan Gendang (alat musik tradisional manggarai)
- Mbaru Niang; Mbaru (Rumah) dan Niang (utama). Rumah sebagai pusat atau rumah utama dalam sebuah kampung dan sebagai pusat kontrol
- Mbaru Kaeng; Mbaru (Rumah) dan Kaeng (Tinggal /Bermain)

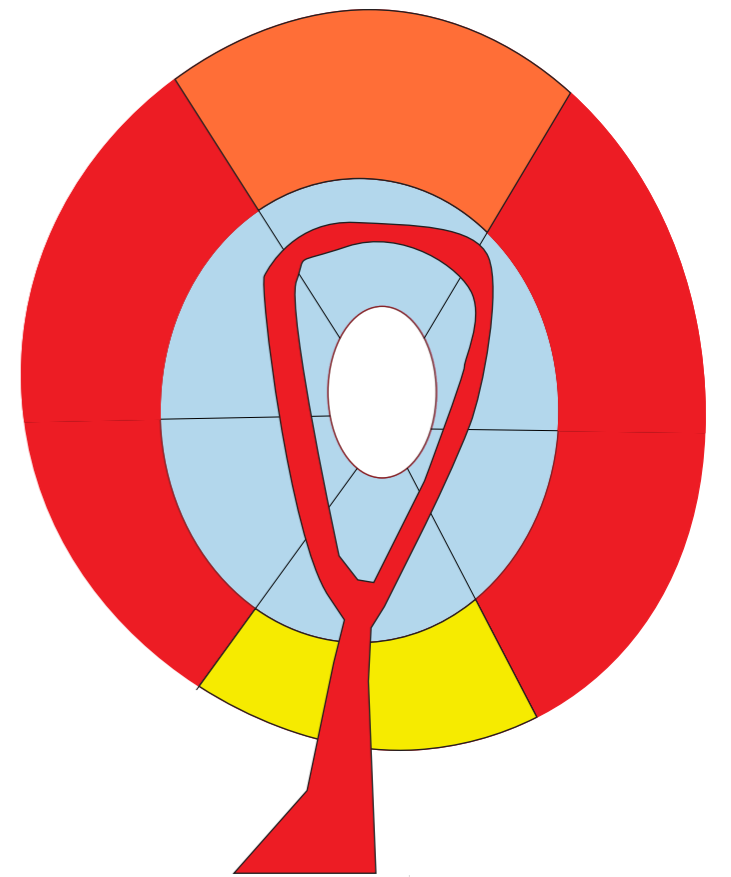
Area Untuk menerima tamu (meka) dari luar kampung yang masuk kampung untuk kepentingan umum



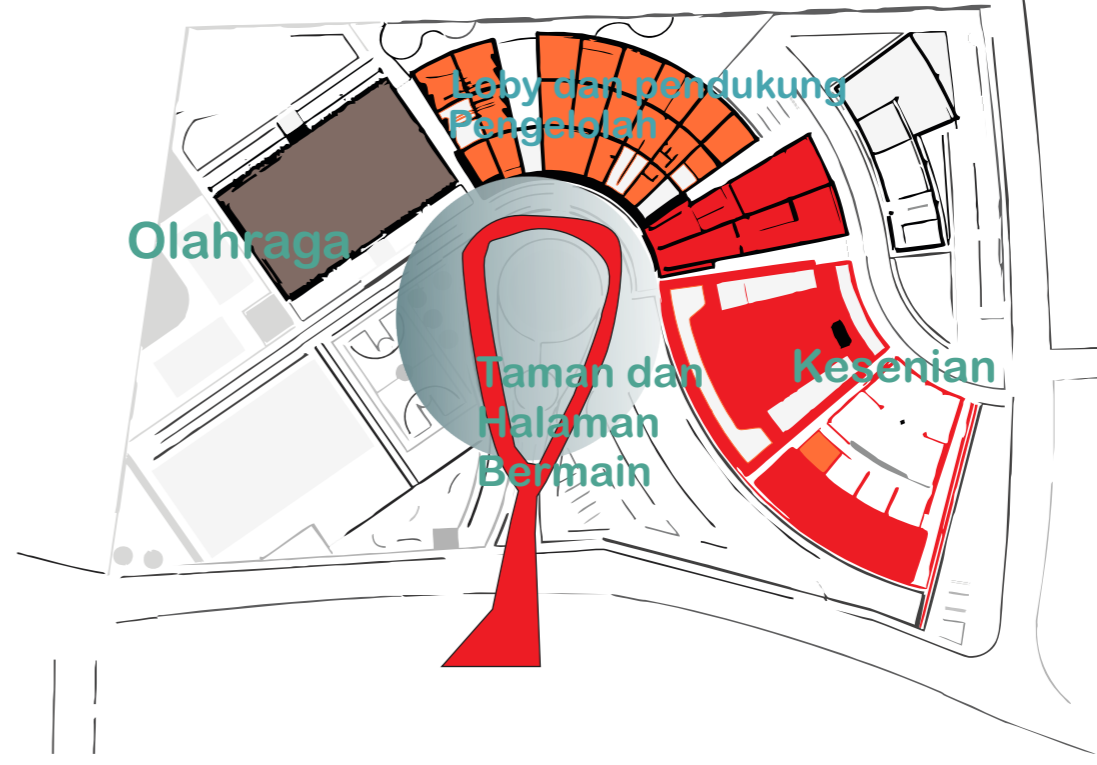
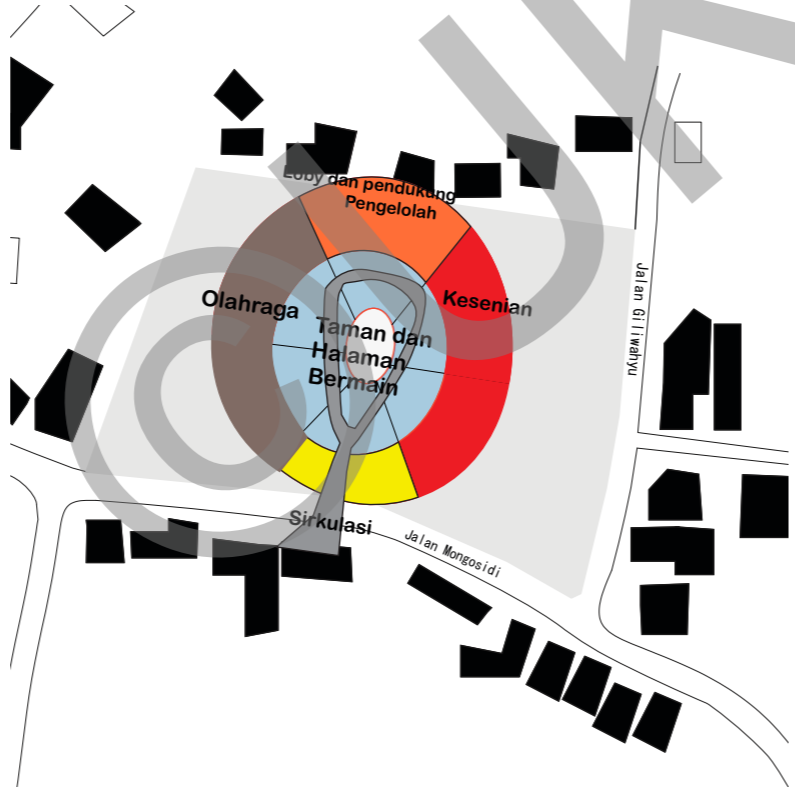
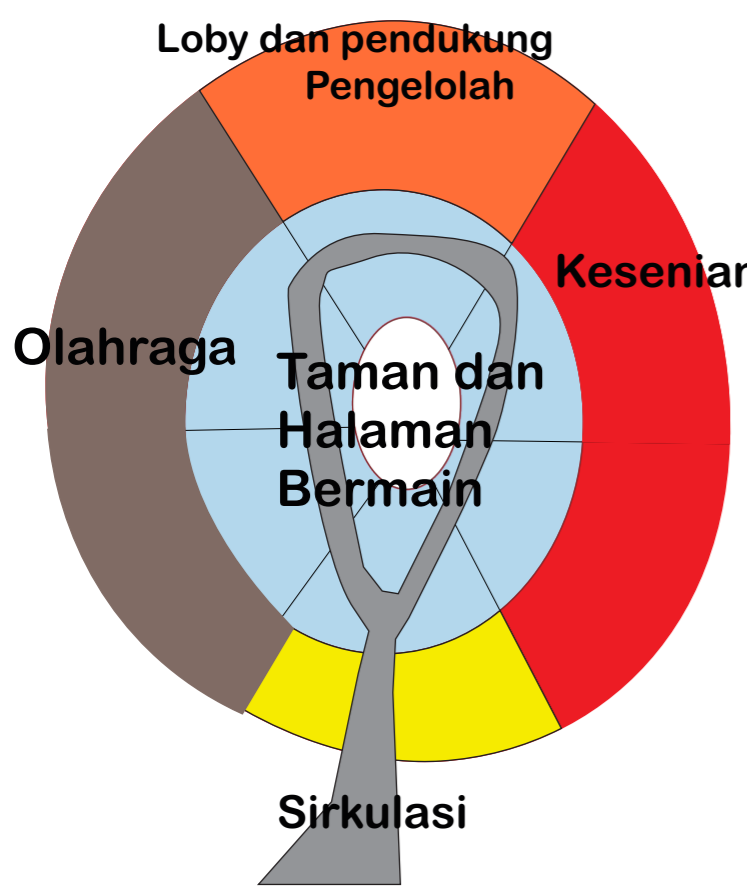
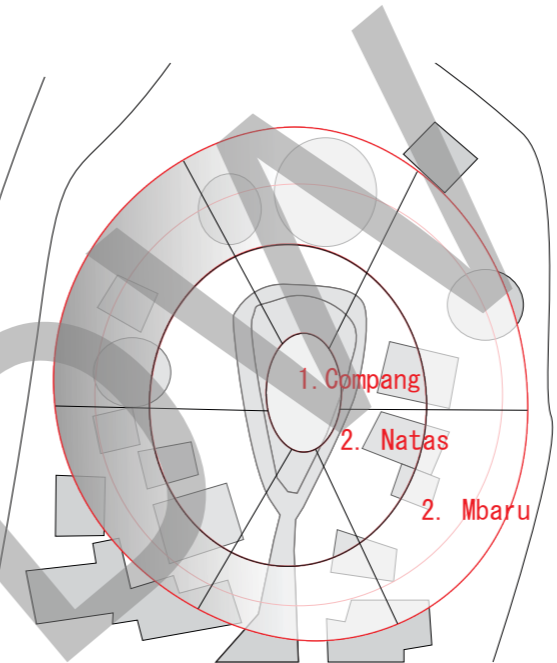
KONSEP PERANCANGAN



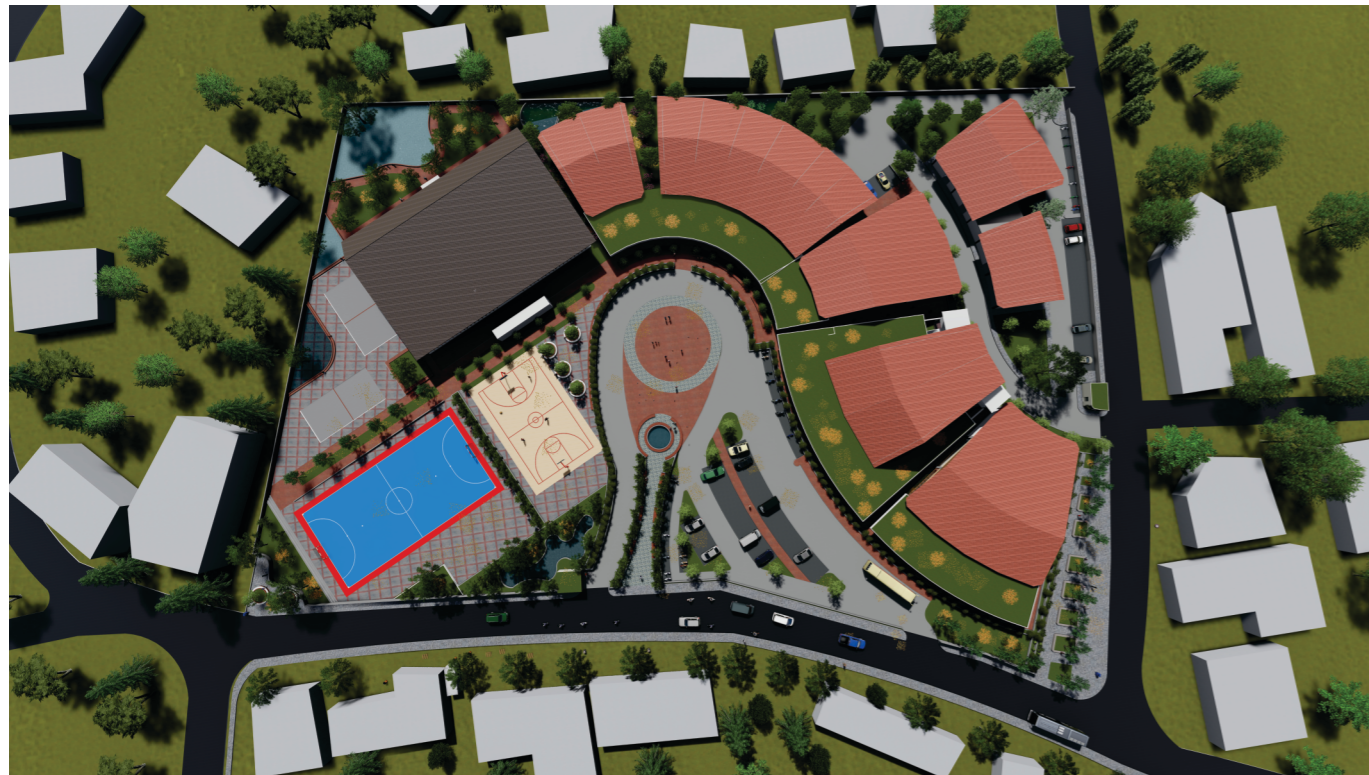
Sistem pembagian tanah lingk yang merupakan cara untuk membagi lahan untuk orang manggarai



1. Compang; pusat dari kampung dan tempat sakral untuk menyembah leluhur
2. Natas; Area yang digunakan untuk bermain dan kegiatan umum
3. Mbaru; Area hunian warga



KONSEP PERANCANGAN



VEGETASI

Pohon sekitar bangunan guna mengurangi cahaya, polusi bunyi dan udara yang masuk ke area bangunan

Paving

Paving yang digunakan adalah paving yang kuat dan mempunyai daya serap air yang tinggi.



Paving grass untuk area parkir



Paving bata cocok pada area sirkulasi



Palem Kuning
Penahan erosi, meredam getaran, penerap polusi.
Aplikasi: Penahan erosi dan peredam getaran



Bunga Asoka
Penhias Bangunan
Aplikasi: Penhias luar bangunan



Spider Plant
Penyerap polusi udara
Aplikasi: Penhias luar bangunan



Pohon Kiara Payung
Mendinginkan suhu, mengurangi kelembapan dan kebisingan, penahan erosi
Aplikasi: Peneduh dan pembatas site.



Gemara Kipas
Memproduksi oksigen dan penyedia air tanah, pengendali banjir
Aplikasi: Pengendali banjir, pembatas site



Tanaman Lidah Mertua
Penyerap polusi udara dan radiasi, memproduksi oksigen
Aplikasi: Penhias luar bangunan

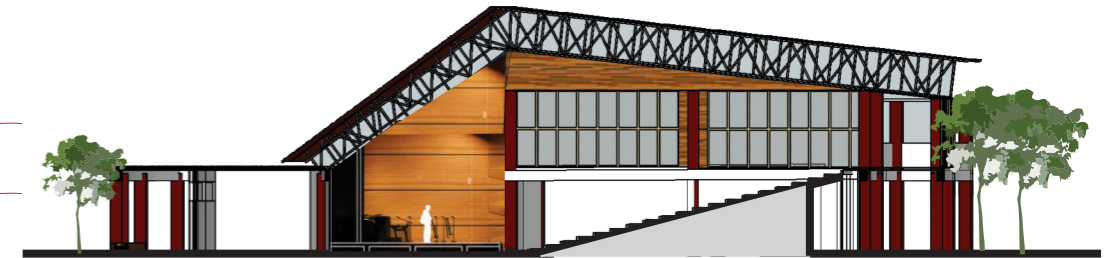


Pohon Mahoni
Mengurangi polusi, produksi O2, pengikat air, penyedia cadangan air.
Aplikasi: Peneduh dan penyedia air tanah

Konsep Design Continueus Space Dengan Menggunakan material transparan



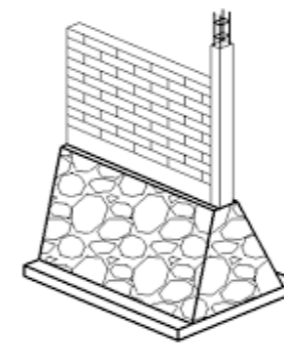
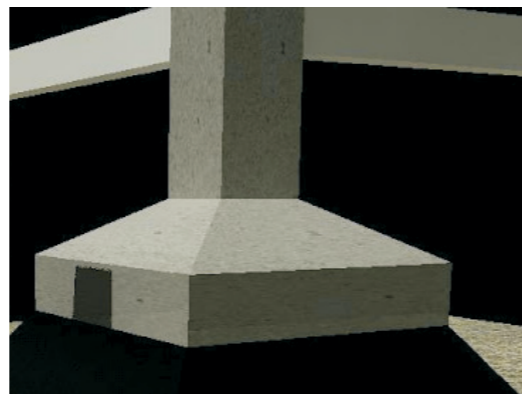
Skin Bangunan guna mengurangi Cahaya matahari yang masuk serta tekanan angin



MATERIAL BANGUNAN

Pondasi

Pondasi yang akan digunakan pada bangunan adalah pondasi foot plate dan batu kali,



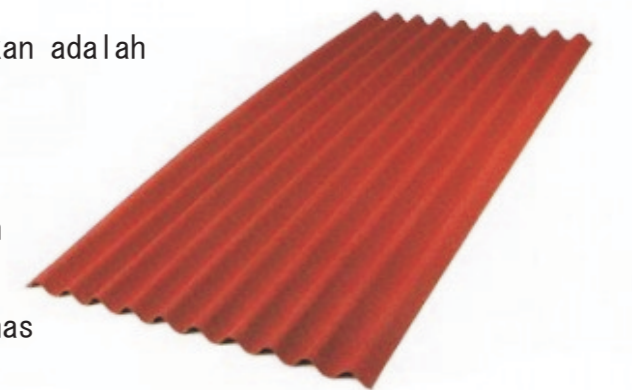
Pondasi foot plate dapat digunakan pada bangunan 2-4 lantai pada kondisi tanah yang stabil.

Penampang atap

Penampang atap yang digunakan adalah onduline.

Keunggulan onduline:

- Bahan ringan
- Tahan terhadap bocor
- Tahan lama hingga 30 tahun
- Tidak berkarat
- Tidak berjamur / rapuh
- Mampu menahan insulasi panas
- Mudah dibentuk



Pohon yang berfungsi untuk mengurangi kebisingan dan Polusi dari sekitar bangunan sehingga tidak mengganggu kegiatan dalam bangunan



Kartono, Kartini. 1986. Pantologi Sosial II Kenakalan Remaja
Jakarta: Rajawali

Neufert, E. 1996. Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33. .
Jakarta: Erlangga

Neufert, E. 2002. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33.
Jakarta: Erlangga

Permendikbud No. 111 (2014)

Wbdg (2017). Youth Center. Diperoleh 18 November 2018, dari
<http://www.org/building-types/community-services/youth-centers>.

Zahnd, Markus. 2009. Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur.
Yogyakarta: Kanisius

©UKUDN