

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 PSIKOLOGI DAN PERKEMBANGAN REMAJA

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang meliputi peralihan biologi, kognitif, dan sosial emosional. Masa ini dimulai sejak usia 10-24 tahun. Terdapat perbedaan definisi usia remaja berdasarkan sumber yang berbeda. WHO menyatakan bahwa usia remaja dimulai dari 10-19 tahun. Sementara Perserikatan Bangsa -Bangsa (PBB) rentang usia remaja berada di kisaran 15-24 tahun [7].

2.1.2 Karakteristik Remaja

Masa pubertas menjadi awal penting tanda masa remaja. Pubertas adalah suatu periode yang menunjukkan kematangan fisik berlangsung pesat dengan terlibatnya perubahan hormonal dan tubuh, perubahan ini terjadi pada remaja awal. Perkembangan remaja mencakup berbagai aspek, seperti perkembangan fisik, intelektual, emosional, bahasa, sosial, kepribadian, moral, dan kesadaran beragama. Pada tahap ini, perkembangan fisik remaja ditandai dengan pertumbuhan tubuh yang pesat seiring dengan kematangan organ-organ tubuh lainnya. Selain itu, terjadi juga perkembangan dalam aspek seksualitas, yang dapat dilihat dari munculnya ciri-ciri seksual primer dan sekunder [8]

2.1.3 Tahap-tahap Perkembangan Remaja

Adapun tahap-tahap dalam perkembangan remaja sebagai berikut [7].

a. Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Remaja awal adalah tingkatan usia yang berada di rentang usia 12-15 tahun. Masa ini adalah usia pelajar yang sedang menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Biasanya pada usia ini, remaja sudah mulai menunjukkan ketertarikan pada lawan jenis dan muda terangsang secara erotis.

b. Remaja Pertengahan (*Middle Adolescence*)

Atau bisa disebut sebagai remaja madya. Masa ini merupakan remaja dengan kisaran usia 15-18 tahun, yang umumnya pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA). Secara fisik, remaja madya fisiknya sudah bertumbuh menyerupai orang dewasa. Biasanya pada masa ini kehadiran teman lebih penting dan merasa senang jika banyak yang menyukainya.

c. Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Remaja dengan rentang usia di 18-21 tahun yang umumnya adalah mahasiswa/mahasiwi yang sedang menempuh perguruan tinggi ataupun bekerja. Secara fisik, pertumbuhannya sudah menjadi orang dewasa dan mampu bersikap dewasa berdasarkan nilai-nilai yang dianut orang dewasa.

2.1.4 Perkembangan Remaja

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik pada fase remaja awal, remaja menengah, dan remaja akhir berbeda. Pada masa remaja awal secara karakteristik seks skunder ditandai dengan menonjolnya payudara pada remaja Perempuan, dan remaja laki-laki mengalami pembesaran testis, tumbuhnya rambut ketiak. Sedangkan pada fase remaja pertengahan dan remaja akhir pertumbuhan struktur reproduksi sudah nyaris sempurna dan bisa dibilang telah matang secara fisik.

b. Perkembangan Kognisi

Pada usia 12 tahun, otak mulai mencapai kematangan yang optimal. Di fase ini, sistem saraf yang bertanggung jawab dalam memproses informasi berkembang dengan pesat, sementara terjadi perubahan dalam sirkuit saraf di lobus frontal yang mengatur fungsi kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan untuk merencanakan strategi atau mengambil keputusan. Perkembangan lobus frontal ini berlanjut hingga usia 20 tahun atau lebih, dan perkembangan area ini mempengaruhi kemampuan intelektual pada remaja.

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi pada remaja cenderung lebih intens dibandingkan dengan masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh tekanan sosial yang mereka alami dan kondisi baru yang mereka hadapi. Selama masa kanak-kanak, mereka kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi kehidupan sosial yang lebih kompleks. Meskipun emosi remaja mirip dengan masa kanak-kanak, perbedaannya terletak pada jenis rangsangan yang memicu emosi dan intensitasnya. Kematangan emosi juga terlihat ketika remaja lebih cenderung menilai masalah secara rasional dan kritis sebelum bertindak berdasarkan emosi. Dengan cara ini, remaja dapat mengabaikan berbagai rangsangan yang dapat memicu ledakan emosi, sehingga membantu mereka untuk menjaga kestabilan emosi.

d. Perkembangan Sosial

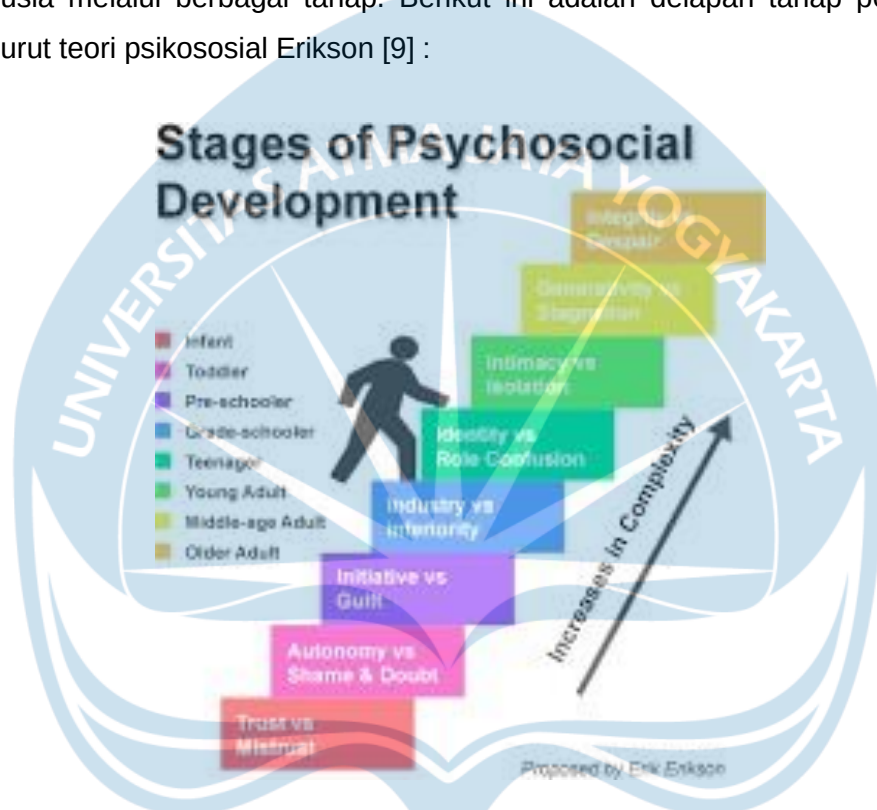
Pada masa remaja, kemampuan kognisi sosial berkembang pesat, yang memungkinkan remaja untuk lebih memahami orang lain. Mereka mulai menyadari bahwa setiap individu memiliki keunikan, baik dalam hal sifat pribadi, minat, nilai-

nilai, maupun perasaan. Pemahaman ini mendorong mereka untuk membentuk hubungan sosial yang lebih erat, khususnya dengan teman sebaya.

2.2 FAKTOR PENGARUH KLITIH

2.2.1 Teori Identity vs Confusion

Teori perkembangan psikososial Erikson menggambarkan perkembangan kepribadian manusia melalui berbagai tahap. Berikut ini adalah delapan tahap perkembangan menurut teori psikososial Erikson [9] :



Gambar 2.2 1

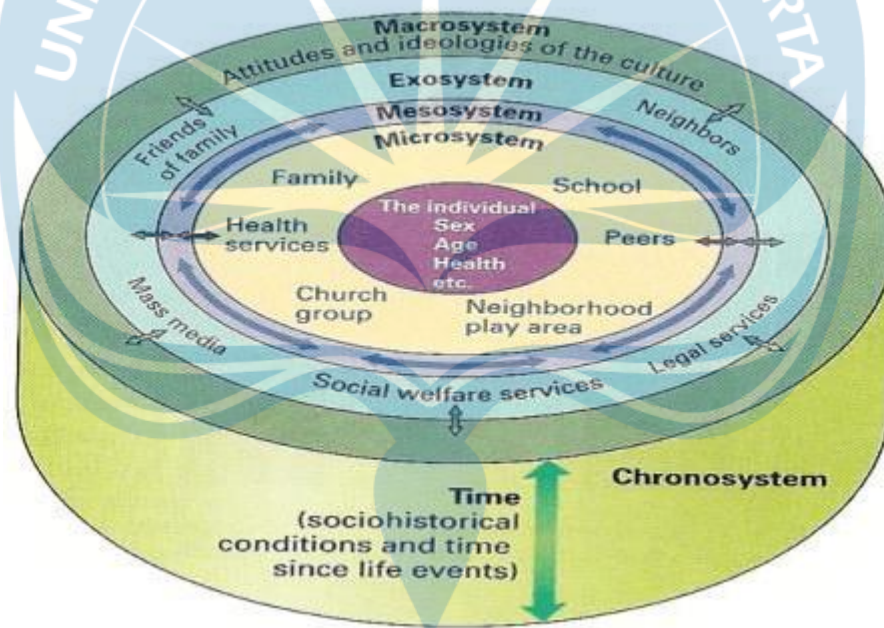
Tahap Perkembangan Psikososial

Salah satu tahapan perkembangan psikologi sosial tersebut adalah identity versus confusion yang dialami pada masa remaja, terutama masa remaja awal dan pertengahan. Pada tahap ini, anak mulai beralih menjadi remaja dan memasuki masa pencarian identitas. Individu dihadapkan pada tantangan untuk menemukan jati dirinya, yang sering disebut sebagai pencarian identitas. Selama proses ini, berbagai gangguan mungkin muncul yang harus dihadapi agar dapat mencapai pemahaman tentang siapa dirinya. Jika seorang remaja bergaul dengan lingkungan yang positif, maka identitas yang terbentuk cenderung baik. Namun, jika tidak, dapat muncul krisis identitas.

Peran orang tua sangat penting dalam tahap perkembangan ini, karena mereka mempengaruhi pembentukan identitas diri remaja. Orang tua yang terlalu protektif, otoriter, atau membatasi kebebasan remaja dapat menghalangi remaja untuk memahami dirinya dengan utuh. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan (*confusion*) pada remaja dalam mencari arah atau pedoman untuk menjalani masa remaja mereka

2.2.2 Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Teori ekologi perkembangan anak dikemukakan oleh Uri Bronfenbrenner, seorang psikolog dari Cornell University, Amerika Serikat. Menurut teori ini, perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Hubungan dua arah antara individu dan lingkungan akan membentuk perilaku individu tersebut. Informasi mengenai lingkungan tempat anak tinggal digunakan untuk menggambarkan, mengorganisir, dan menjelaskan dampak yang ditimbulkan oleh lingkungan yang berbeda-beda. Secara sederhana interaksi manusia dalam sistem dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.2 2

Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Teori ekologi perkembangan anak, yang diperkenalkan oleh Bronfenbrenner, menjelaskan tiga sistem lingkungan utama yang memengaruhi perkembangan anak, yaitu mikrosistem, eksosistem, dan makrosistem, yang masing-masing berkontribusi dalam membentuk aspek fisik dan mental individu [10].

Mikrosistem mencakup lingkungan langsung yang berinteraksi dengan anak, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan tempat tinggal. Di dalam sistem ini, anak terlibat dalam interaksi aktif dengan orang tua, teman, dan guru, yang membantu membentuk pengalamannya. Keluarga, terutama orang tua, memiliki peran utama sebagai agen sosialisasi dalam membentuk karakter anak. Eksosistem melibatkan lingkungan sosial yang lebih besar di mana anak tidak berinteraksi langsung, tetapi yang tetap mempengaruhi perkembangan mereka, seperti tempat kerja orang tua, kenalan keluarga, dan kebijakan sekolah. Misalnya, perubahan dalam pekerjaan orang tua dapat mempengaruhi pola interaksi keluarga dan anak. Makrosistem adalah lapisan yang lebih luas, mencakup faktor-faktor seperti budaya, tradisi, hukum, agama, dan ideologi negara. Semua elemen ini memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan karakter anak melalui pola-pola sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat.

2.3 POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK

2.3.1 Jenis-Jenis Pola Asuh Orang Tua

Perbedaan pola asuh orang tua terhadap anak akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan setiap anak yang mana akan menjadi faktor utama dalam menentukan potensi dan karakter anak. Adapun 3 jenis pola asuh orang tua terhadap anak [11].

a. Pola Asuh Otoriter

Yaitu pola asuh yang cara mendidiknya menggunakan kepemimpinan otoriter seperti menentukan kebijakan, Langkah dan tugas yang harus dilaksanakan. Ciri orang tuanya adalah membuat semua Keputusan, anak harus tunduk patuh, dan tidak boleh bertanya.

b. Pola Asuh Demokratis

Yaitu ditandai dengan penghargaan orang tua terhadap kemampuan anak, di mana anak diberi kesempatan untuk mandiri tanpa selalu bergantung pada orang tua. Anak diberikan kebebasan untuk memilih apa yang menurutnya terbaik, pendapatnya dihargai, dan ia dilibatkan dalam percakapan, khususnya yang berkaitan dengan kehidupannya. Orang tua juga memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kontrol diri, sehingga anak secara perlahan belajar untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri.

c. Pola Asuh Permisif

Yaitu memungkinkan anak untuk bertindak sesuai dengan keinginannya, di mana orang tua tidak memberikan hukuman atau pengendalian. Pola asuh ini ditandai

dengan kebebasan tanpa batas bagi anak untuk berperilaku sesuai dengan kemauannya, tanpa adanya aturan atau arahan dari orang tua. Akibatnya, anak cenderung bertindak berdasarkan keinginannya sendiri, meskipun sering kali hal tersebut bertentangan dengan norma sosial yang ada.

2.3.2 Metode dalam Pendidikan dan Pengasuhan Anak

Dalam mengasuh anak memerlukan metode sebagai pedoman dalam menuntun anak berkembang menjadi pribadi yang sejahtera. Adapun beberapa metode dalam Pendidikan yang perlu diketahui dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut, Pendidikan dengan keteladanan, Pendidikan dengan kebiasaan, Pendidikan dengan nasihat, Pendidikan dengan perhatian, dan pendidikan dengan hukuman (sanksi).

2.4 PUSAT KREATIVITAS

Pusat kreativitas terdiri dari 2 suku kata, yaitu pusat dan kreativitas. Pusat adalah pangkal atau yang menjadi pempunyan bermacam hal, urusan, dan sebagainya. Sementara kreativitas didefinisikan sebagai pemakaian imajinasi atau merujuk pada proses penciptaan sesuatu yang baru [12]. Sehingga pusat kreativitas adalah tempat yang mewadahi aktivitas kreatif, baik dalam bentuk fisik maupun komunitas kreatif dengan sasaran pengguna remaja [13]. Kreativitas tidak hanya diartikan sebagai pembaruan ide, namun juga termasuk Teknik kreativitas yang menggunakan metode baru. Fasilitas kreativitas yang akan diterapkan pada pusat kreativitas remaja adalah sebagai berikut [14].

A. Industri Kreatif

Industri yang berasal dari kreativitas individu ini memiliki peluang untuk menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja dengan memanfaatkan ide-ide dan kekayaan intelektual yang dimiliki. Beberapa contoh industri kreatif antara lain arsitektur, periklanan, film, fotografi, musik, televisi, seni dan budaya, kerajinan, mode, desain, permainan interaktif, layanan komputer, seni pertunjukan, penerbitan, serta riset dan pengembangan.

B. Olahraga Kreatif

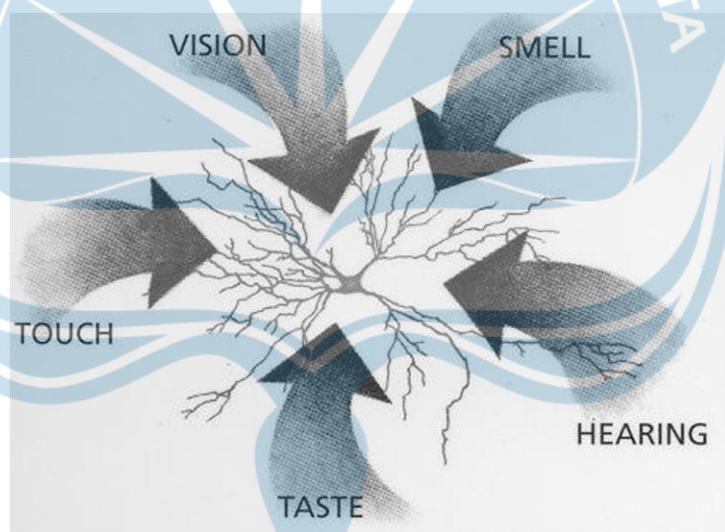
Yaitu olahraga memiliki potensi untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas selama pelaksanaannya. Berdasarkan penelitian Kathryn Watson pada tahun 2018, berbagai jenis olahraga dapat memicu produksi BDNF (Brain Derived Neurotrophic Factor) di otak. BDNF berfungsi dalam proses pembelajaran, memori, serta

mendukung kesehatan mental seseorang. Beberapa contoh olahraga kreatif yang bisa dilakukan termasuk jogging, yoga, skateboarding, panjat tebing, dan lain-lain.

2.5 PENDEKATAN MULTISENSORI

2.5.1 Pengertian Multisensori

Multisensory memiliki 2 suku kata yang terdiri dari multi dan sensori. Multi berarti banyak, sementara sensori berarti panca indra. Sehingga multisensory adalah banyaknya panca indra, atau panca indra yang lebih dari satu [15]. Multisensori merujuk pada pendekatan desain yang memperhatikan berbagai indera manusia (seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba) untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih kaya dan menyeluruh [16]. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada bagaimana elemen-elemen dalam ruang berinteraksi dengan indera lainnya, seperti suara (akustik), tekstur (sentuhan), cahaya (penglihatan), dan bau.



Gambar 2.5 1

Multisensori

Tujuan dari pendekatan multisensori dalam arsitektur adalah untuk menciptakan lingkungan yang mempengaruhi emosi dan kenyamanan penghuni, serta meningkatkan kualitas hidup mereka dengan mengoptimalkan pengalaman sensorik dalam ruang. Contohnya termasuk penggunaan pencahayaan yang berubah sesuai waktu, material dengan tekstur yang nyaman, atau pengaturan suara untuk menciptakan suasana yang menenangkan.

2.5.2 Hubungan Multisensori dan Elemen Desain

Otak berfungsi sebagai organ utama yang mengolah berbagai jenis sensasi. Karena itu, jika salah satu jenis informasi yang diterima melalui indra misalnya suara, rasa, atau warna diubah, hal ini akan mempengaruhi seluruh pengalaman pengguna terhadap produk tersebut. Sistem sensorik memberikan persepsi kepada otak, dan karakteristik persepsi ini terus berubah pada berbagai tingkat. Orang tidak hanya mengalami sensasi yang berbeda dalam situasi atau lingkungan yang serupa, tetapi mereka juga menafsirkan makna yang berbeda dari apa yang mereka rasakan [17]. Berikut adalah penerapan multisensory yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang merangsang berbagai indra dan dapat memengaruhi emosi remaja secara positif :

1. Indera Penciuman

- Indera penciuman dinyatakan sebagai Indera yang dapat membangkitkan memori, karena sinyal aroma yang berpengaruh signifikan dengan respon emosional antar objek [15]. Untuk meningkatkan pengguna secara maksimal, diperlukan jenis-jenis wawangian yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan tujuan suatu ruangan.

Berikut adalah tabel jenis-jenis vegetasi yang dapat membantu indra penciuman beserta fungsinya dan efeknya [15].

Nama Tanaman	Manfaat	Efek
Peace Lily	Mengandung senyawa yang dapat menyerap senyawa udara berbahaya	Membersihkan dan memurnikan udara
Tanaman ZZ	Dikenal sebagai pohon keburuntungan, dapat memurnikan udara dan racun dari atmosfer	Mmembersihkan racun pada ruangan
Lavender Inggris	Aromanya dapat mengurangi stress, kecemasan, dan ketegangan	Membantu memperbaiki karakter emosional serta mengurangi reaksi tubuh terakit stress.
Rosemary	Menghirup aromanya dapat meningkatkan sirkulasi peredaran darah ke otak dan memperbaiki fungsi kognitif	Meningkatkan konsentrasi, meredakan nyeri otot. Secara visual cantik.

Kemangi/Basil	Aromanya dapat meningkatkan konsentrasi, kejelasan pikiran, dan fokus	Memperbaiki produktivitas dan meningkatkan kerja kognitif
Patchouli (Nilam)	Menghidup aromanya dapat mereduksi kelelahan mental	Menenangkan pikiran dan merangsang pikiran yang jernih
Sandalwood	Membantu menciptakan suasana yang tenang, fokus, dan membantu mencapai keadaan meditatif	Menciptakan perasaan keharmonisan dan keselarasan
Serai Wangi+ English Evy + Chamomile	Menenangkan pikiran, mereduksi stress, meredakan rasa sakit	Meningkatkan suasana hati dan menginduksi perasaan relaksasi
Tanaman ZZ	Dikenal sebagai pohon keburuntungan, dapat memurnikan udara dan racun dari atmosfer	Mmembersihkan racun pada ruangan
Lidah Buaya	Membantu menyerap polusi bahan kimia yang biasanya ada pada pembersih dan pengharum ruangan	Mencegah pertumbuhan jamur dan memurnikan udara
Thyme	Memiliki senyawa yang bersifat antioksidan dan antimikroba	Mendorong dan meningkatkan daya tahan tubuh juga membantu menjaga kesehatan

Tabel 2.5 1 Jenis Vegetasi dan Efeknya

2. Indera Pendengaran

- Akustik yang disesuaikan: Menyesuaikan akustik ruang untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung emosi. Di area yang membutuhkan ketenangan, seperti ruang belajar atau zona relaksasi, penggunaan bahan peredam suara bisa mengurangi kebisingan dan memberikan ketenangan. Di area lain yang lebih aktif, seperti ruang seni atau musik, suara yang lebih bebas dapat meningkatkan semangat dan kreativitas.

Berikut adalah tabel jenis musik beserta efeknya.

Jenis Musik	Efek
Musik tradisional	Efektif meningkatkan kemampuan sosial emosional.
Musik Klasik	Membangun mood, meningkatkan fokus
Musik Jazz	Mendorong motivasi serta fokus, memberi rasa tenang.

Tabel 2.5 2 Jenis Musik dan Efeknya

- Suara alam: Menambahkan elemen suara alami, seperti aliran air atau suara angin, dapat menciptakan suasana yang menenangkan, mengurangi stres, dan meningkatkan kenyamanan emosional.
3. Indera Penglihatan
- Pencahayaan yang dapat disesuaikan: Penggunaan pencahayaan yang fleksibel untuk menyesuaikan suasana ruang, seperti pencahayaan terang untuk area yang membutuhkan fokus dan pencahayaan lebih lembut untuk zona relaksasi. Cahaya yang disesuaikan dapat menciptakan atmosfer yang mendukung mood yang berbeda, seperti semangat tinggi untuk beraktivitas atau ketenangan saat bersantai.
 - Pemilihan warna yang memengaruhi suasana hati: Warna dapat digunakan untuk mengatur emosi—misalnya, biru yang menenangkan, hijau yang

menyegarkan, atau kuning yang ceria. Warna ini bisa diterapkan di berbagai area untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tujuan ruang tersebut, seperti untuk menstimulasi kreativitas atau memberi rasa tenang. Berikut adalah tabel warna dengan respons psikologi yang ditimbulkan pada manusia. [17].

Warna	Respons Psikologi yang Ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah,
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan
Kuning	Optimis, harapan, filosofis, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, kesinambungan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan
Abu-abu	Intelektual, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Putih	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Tabel 2.5 3 Macam-macam Warna dan Responsnya

- Desain visual yang menginspirasi: Elemen-elemen visual seperti mural, seni dinding, atau instalasi kreatif lainnya dapat memotivasi dan memberikan inspirasi bagi remaja, menciptakan ruang yang penuh energi positif dan merangsang imajinasi mereka.

4. Indera Peraba

- Material yang nyaman: Pemilihan material yang menyenangkan untuk

disentuh, seperti furnitur yang empuk, permukaan meja yang halus, atau lantai kayu yang nyaman, dapat meningkatkan kenyamanan fisik dan memberikan perasaan aman, yang mendukung emosi positif.

- Interaksi fisik dengan ruang: Furnitur atau elemen ruang yang mendorong interaksi fisik, contohnya meja yang bisa diubah-ubah atau dinding yang bisa digambar sehingga dapat memberi kebebasan ekspresi dan meningkatkan rasa percaya diri serta kenyamanan dalam berekspresi.

Melalui pendekatan ini dengan memanfaatkan elemen-elemen tersebut, pusat kreativitas remaja diharapkan dapat menjadi tempat yang tidak hanya mendukung kreativitas, tetapi juga menciptakan atmosfer yang positif dan mendukung kesejahteraan emosional mereka. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, mengurangi stres, dan mendorong remaja untuk lebih berkreasi dan berinteraksi, dengan desain yang merangsang indera mereka secara seimbang.

2.6 Studi Preseden



Gambar 2.6 1

Sumber : Arch Daily

2.6.1 Lingang Youth Activity Center / Arcplus Institute of Shanghai Architectural Design & Research

Lokasi : Pudong, China

Area : 59.000 m²

Tipologi : Arsitektur Kultural

a. Fasilitas

Bangunan ini dirancang untuk menjadi pusat kegiatan bagi remaja dengan berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan sosial, edukasi, dan rekreasi. Beberapa fasilitas utamanya yaitu : Ruang serbaguna, area olahraga (gym, lapangan basket, ruang aerobik), ruang kelas dan pembelajaran, kafe dan area sosialisasi, serta area terbuka (taman).

b. Tata Ruang Dalam

- Material



Gambar 2.6 2 Jendela Besar dan Beton

Sumber : Arch Daily



Gambar 2.6 3 Kayu pada elemen interior

Sumber : Arch Daily

Penggunaan material modern dan alami sebagai kesan ruang terbuka juga hangat, seperti beton yang digunakan sebagai elemen struktural dan finishing. Pada bagian interior terdapat sentuhan berupa material kayu di beberapa bagian seperti dinding langit-langit. Selain itu juga di sekeliling fasad banyak ditambahkan jendela besar untuk menciptakan hubungan yang kuat antara ruang luar dan dalam.

- **Pencahayaan**



Gambar 2.6 5 Pencahayaan Alami

Sumber : Arch Daily

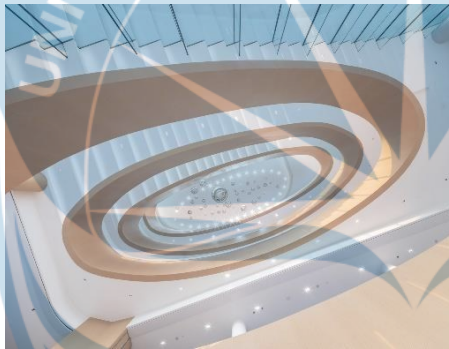


Gambar 2.6 4 Pencahayaan Buatan

Sumber : Arch Daily

Menggunakan perpaduan antara pencahayaan alami yang berasal dari jendela besar sehingga menciptakan atmosfer terang dan terbuka. Sementara Cahaya buaatannya berada pada permainan lampu LED.

- **Warna**



Gambar 2.6 7

Sumber : Arch Daily



Gambar 2.6 6

Sumber Arch Daily

Penggunaan warna terinspirasi dari alam, yaitu menggunakan warna netral dan terang, didominasi coklat, krem, dan putih, serta di beberapa bagian terdapat aksesoris warna cerah seperti biru, oranye, dan hijau terutama dalam ruangan yang berfungsi sebagai kegiatan sosial dan rekreasi.

- **Suasana**

Suasana yang ditampilkan sangat terbuka dan inklusif, dengan desain yang mengutamakan kenyamanan dan fleksibilitas. Konsep ruang terbuka yang terhubung dengan alam memberikan kesan santai namun tetap inspiratif. Selain itu, konsep terbuka dan fleksibilitas desain memungkinkan berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi sosial, sehingga menciptakan atmosfer yang energik.



Gambar 2.6 9

Sumber : Arch Daily

- Tata Ruang Luar

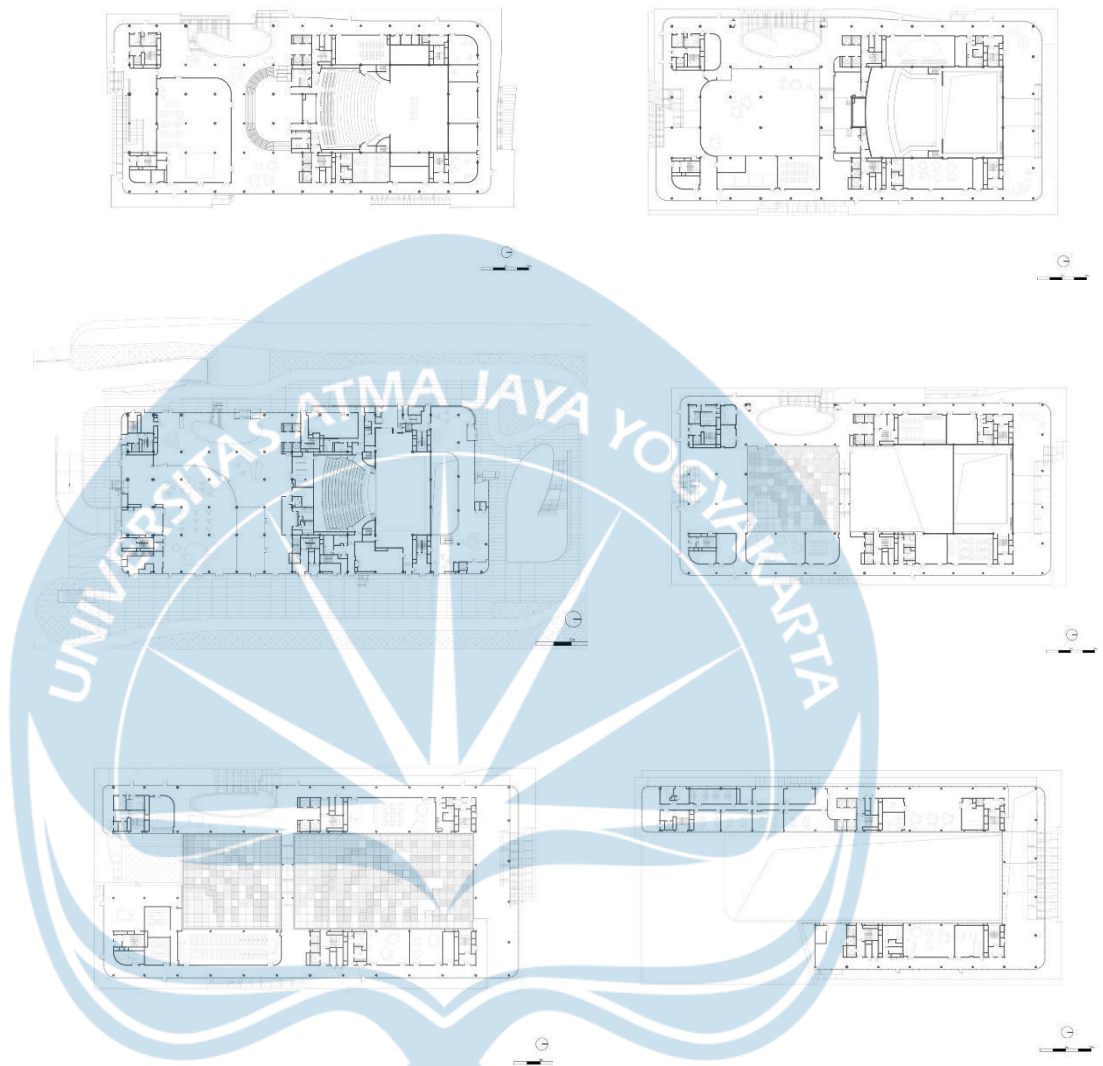


Gambar 2.6 8

Sumber : Arch Daily

Terdapat area terbuka diluar bangunan yang mendukung kegiatan di luar ruang, seperti adanya ruang terbuka hijau, pijakan pejalan kaki.

- Gambar Prarancangan



Gambar 2.6 11

Sumber : Arch Daily



Gambar 2.6 10

Sumber : Arch Daily

2.6.2 Youth Community Center / META-Project



2.6.2 1

Sumber : Arch Daily

Lokasi : China
Area : 10.000 m2
Tipologi : Youth Community Center

c. Fasilitas

Berfokus pada kegiatan sosial, Pendidikan, dan budaya. Dengan fasilitas berupa ruang serbaguna yang berfungsi sebagai pertemuan, kegiatan seni. Lalu terdapat kamar kelas untuk ruang Pendidikan, ruang rekreasi sebagai ruang bermain atau komunitas, lalu terdapat kantin dan ruang administrasi atau kantor.

d. Tata Ruang Dalam

- Material

Material yang diterapkan cenderung menggunakan material keberlanjutan dan kenyamanan penggunaannya. Yaitu dengan material bahan alami seperti kayu, bambu, batu. Untuk struktur utama menggunakan beton atau baja.



2.6.2 2

Sumber : Arch Daily

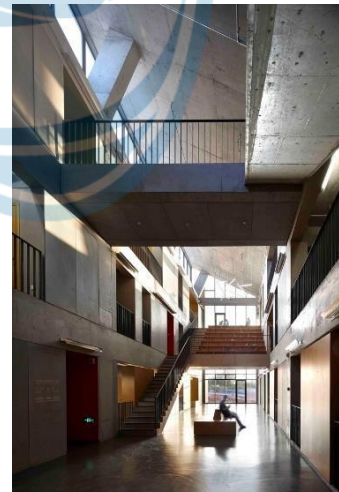
- **Pencahayaan**

Penggunaan pencahayaan diutamakan dalam pencahayaan alami melalui jendela besar ataupun skylight untuk mengurangi energi dan memberi kesan terbuka. Serta pencahayaan buatan dengan menyesuaikan masing-masing kebutuhan ruang.



2.6.2 3

Sumber : Arch Daily



2.6.2 4

Sumber : Arch Daily

- **Warna**

Warna yang digunakan untuk mempengaruhi suasana dan mendukung fungsionalitas setiap ruang. Dalam desain terdapat penggunaan warna netral, warna aksen cerah, dan penggunaan warna alami.



2.6.2 5

Sumber : Arch Daily

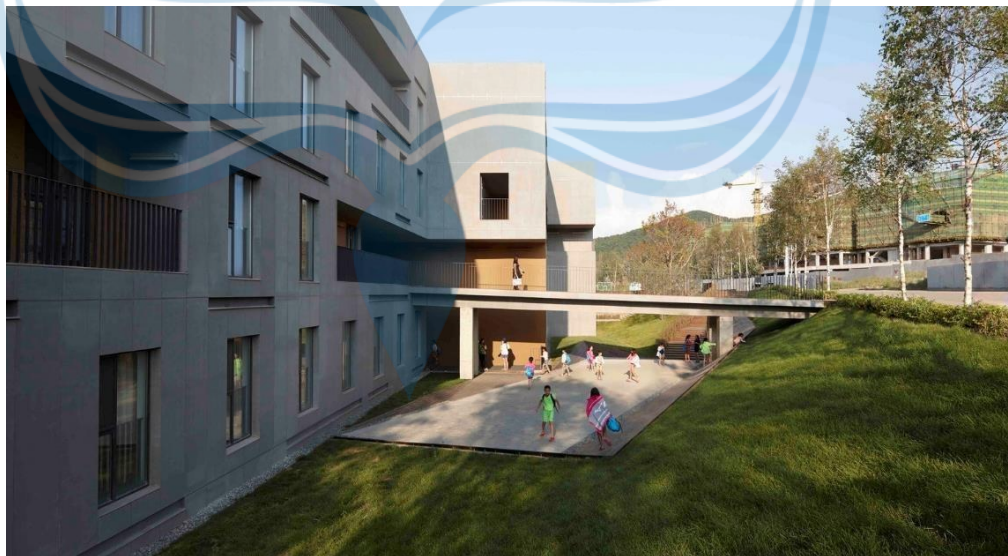


2.6.2 6

Sumber : Arch Daily

- Suasana

Suasana yang ditampilkan menunjukkan kreativitas dan kebebasan terutama dalam ruang yang digunakan untuk seni dan pembelajaran, selain itu suasana nyaman terutama pada area terbuka yang dapat mendorong pengguna terasa santai dan terlibat dalam aktivitas kegiatan.



2.6.2 7

Sumber : Arch Daily

- Tata Ruang Luar

Adapun pemanfaatan ruang luar yang berfungsi menghubungkan kegiatan di dalam dengan alam dan masyarakat sekitar. Beberapa elemen tersebut seper-

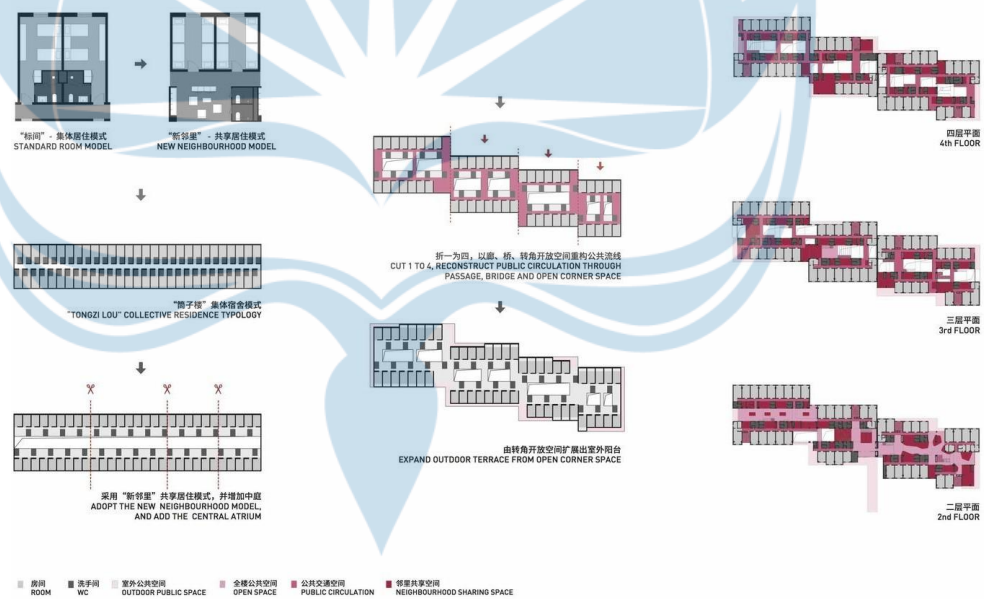
-ti taman, jalan setapak, area bermain, lapangan olahraga..



2.6.2 8

Sumber : Arch Daily

- Gambar Prarancangan



2.6.2 10

Sumber : Arch Daily

2.7 Studi Komparasi

No	Topik	Preseden	
		Lingang Youth Activity Center / Arcplus Institute of Shanghai Architectural Design & Research	Youth Community Center / META-Project
1	Tata Ruang Dalam	Secara warna, suasana, dan material, bangunan ini modern, serta pemilihan material yang digunakan sangat netral sehingga terkesan terbuka dan santai	Penggunaan warna dalam desain lebih dominan menggunakan warna gelap dari material beton sehingga terkesan lebih inklusif
2	Tata Ruang Luar	Pemanfaatan area luar mengarah pada taman rekreasi dan jalan setapak yang dapat dirasakan melalui jendela besar di setiap sisi bangunan.	Pada tatanan ruang luarnya terdapat area bermain seperti taman dan juga lapangan
3	Fasilitas	Terdapat ruang-ruang yang mendukung aktivitas sosial, edukasi dan rekreasi	Lebih focus pada fasilitas untuk pertemuan dan kegiatan seni remaja.
4	Analisis Penerapan Multisensori	Penerapan multisensori diterapkan melalui pemilihan warna material dan ruang terbuka	Penerapan multisensory mengarah pada penggunaan material ekspos yang ramah sentuhan serta elemen pencahayaan alami pada skylight.