

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN *YOUTH CREATIVE HUB*
DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK
PSIKOLOGI REMAJA DI KAWASAN
STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA**



**DISUSUN OLEH:
STEVEN WILLIAM NATHANAEL
220118890**

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025/2026**

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *YOUTH CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK PSIKOLOGI REMAJA DI KAWASAN STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Steven William Nathanael
220118890

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 7 April 2026

Pembimbing,

Anak Agung Ayu Ratih Tribhuana Adityadewi Karang., S.T., M.Arch.

Mengetahui,

Ketua Departemen Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

FAKULTAS
TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul

PERANCANGAN *YOUTH CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK PSIKOLOGI REMAJA DI KAWASAN STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA

Benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain, ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang diperoleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 10 April 2026
Yang membuat pernyataan



(Steven William Nathanael)

ABSTRAK

PERANCANGAN *YOUTH CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK PSIKOLOGI REMAJA DI KAWASAN STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA

Youth Creative Hub merupakan tempat untuk mengembangkan kepribadian yang positif dengan berbagai aktivitas fisik dan mental yang berdampak positif bagi lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Ruang ini merupakan ruang eksplorasi bagi kelompok usia remaja untuk mencari jati diri dengan mengembangkan kreativitas yang dimiliki setiap remaja. Selain itu, *Youth Creative Hub* juga dapat menjadi ruang publik yang juga ruang terbuka untuk dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat, untuk berdagang di kantin, merelaksasi diri, berkegiatan, dan sebagainya.

Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta merupakan lokasi *Youth Creative Hub* dirancang. Kawasan ini terdapat isu mengenai kenakalan remaja yang marak terjadi. Kenakalan remaja pada kawasan ini cukup bermacam-macam seperti bolos sekolah, nongkrong hingga tengah malam, tawuran, vandalisme, ugal-ugalan dalam berkendara, narkoba, bahkan kriminalitas jalanan yaitu aksi klitih. Lokasi yang padat akan bangunan edukasi atau pendidikan, serta tempat tinggal bagi remaja seperti asrama dan kost, menjadi elemen yang rawan terpengaruh untuk melakukan aksi kenakalan remaja tersebut. Faktor kemiskinan ekonomi keluarga (Ketahanan Keluarga) setempat, juga menjadi salah satu faktor yang rawan menimbulkan kenakalan remaja. Remaja yang membutuhkan ruang eksplorasi untuk mengembangkan dirinya, yang tidak didapatkan di lingkungan keluarga.

Ruang publik untuk eksplorasi remaja atau *Youth Creative Hub* akan menjadi ruang untuk remaja dapat mengembangkan bakatnya baik dari *hardskill* maupun *softskills*. Perancangan *Youth Creative Hub* akan menggunakan pendekatan desain karakteristik psikologi remaja dengan strategi desain biofilik. Dalam *Youth Creative Hub*, strategi desain biofilik yang digunakan, diimplementasikan melalui beberapa atribut biofilik yang disesuaikan dengan karakteristik psikologi remaja, seperti menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami, tanaman, air, hewan, bentang alam dan ekosistem, dsb (pengalaman langsung dengan alam). Selain itu menggunakan material alami, gambar dan representasi alam sebagai atribut untuk menciptakan pengalaman namun tidak langsung dengan alam, serta menciptakan pengalaman dalam ruang dan tempat dengan menghubungkan ruang luar dengan taman, kontekstual dengan sekitar, dsb.

Kata Kunci : *Youth Creative Hub*, Kota Yogyakarta, Kenakalan Remaja, Ruang Eksplorasi Remaja, Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG PEMILIHAN TOPIK.....	1
1.1.1. Fenomena Lapangan	1
1.1.2. Sudut Pandang Topik.....	5
1.1.2.1. <i>STRENGTH</i> (Kekuatan).....	6
1.1.2.2. <i>WEAKNESS</i> (Kelemahan).....	8
1.1.2.3. <i>OPPORTUNITY</i> (Peluang).....	9
1.1.2.4. <i>THREAT</i> (Ancaman).....	9
1.2. LATAR BELAKANG PENELUSURAN MASALAH	11
1.2.1. Ruang Lingkup	11
1.2.1.1. RUANG LINGKUP SPASIAL.....	11
1.2.1.2. RUANG LINGKUP SUBSTANSIAL.....	13
1.2.1.3. RUANG LINGKUP TEMPORAL.....	14
1.2.2. Permasalahan dan Esensi Proyek.....	15
1.2.2.1. ASPEK BUDAYA.....	15
1.2.2.1. ASPEK SOSIAL.....	19
1.2.2.2. ESENSI PROYEK.....	21
1.3. RENCANA PENDEKATAN DESAIN.....	22
1.4. RUMUSAN MASALAH	23
1.4.1. PERTANYAAN PERANCANGAN	23
1.5. TUJUAN DAN SASARAN.....	23
1.5.1. TUJUAN.....	23
1.5.2. SASARAN	24
1.6. METODE PERANCANGAN.....	24
1.6.1. METODE PENGUMPULAN DATA.....	24
1.6.2. METODE ANALISIS	24
1.6.3. METODE PENETAPAN KONSEP	25
1.7. KONTRIBUSI PERANCANGAN.....	25
1.7.1. KONTRIBUSI PENULIS DALAM ILMU PENGETAHUAN.....	25
1.7.2. KONTRIBUSI PENULIS TERHADAP PEMERINTAH DAN MASYARAKAT	25
1.8. SISTEMATIKA PENULISAN	25
BAB I – PENDAHULUAN.....	25
BAB II – TINJAUAN PUSTAKA	26
BAB III – TINJAUAN OBJEK DAN TAPAK	26
BAB IV – METODE PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	26
BAB V – PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN.....	26
1.9. KERANGKA PIKIR DESAIN	26
BAB II.....	27
TINJAUAN PUSTAKA	27
2.1. TINJAUAN TEORI	27
2.1.1. REMAJA.....	27
2.1.1.1. PENGERTIAN	27
2.1.1.2. CIRI-CIRI MASA REMAJA	27
2.1.1.3. KARAKTERISTIK	28
2.1.2. <i>YOUTH CENTER</i> atau GELANGGANG REMAJA	31
2.1.2.1. PENGERTIAN	31
2.1.2.2. KRITERIA DESAIN <i>YOUTH CREATIVE HUB</i>	32
1. Fleksibilitas Ruang	32
2. Aksesibilitas dan Inklusivitas.....	32
3. Ruang Terbuka dan Komunal untuk Interaksi Sosial	32
4. Keamanan dan Kenyamanan.....	33
5. Ekologi dan Keberlanjutan	33
2.1.3. BIOFILIK	33
2.1.3.1. PENGERTIAN	33
2.1.3.2. PENGALAMAN DAN ATRIBUT DESAIN BIOFILIK.....	33
2.1.4. RUANG PUBLIK.....	43
2.1.4.1. PENGERTIAN	43
2.1.4.2. MANFAAT RUANG PUBLIK.....	43

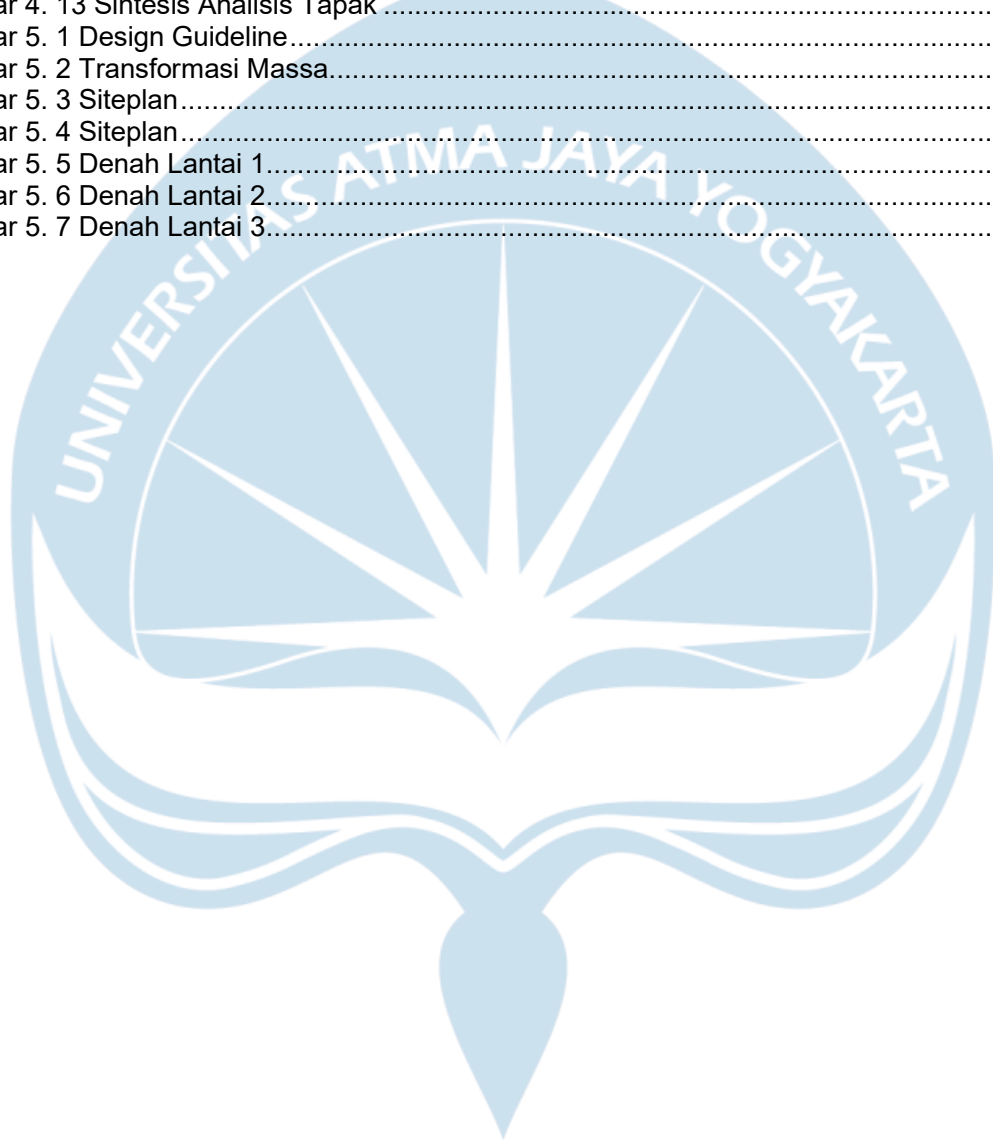
2.2.	STUDI PRESEDEN	44
2.2.1.	GELANGGANG INOVASI KREATIF, UGM YOGYAKARTA	44
2.2.2.	PAPUA YOUTH CREATIVE HUB.....	46
2.3.	STUDI PRESEDEN VISUAL (Teknik Roger H. Clark dan Michael Pause)	48
2.3.1.	GELANGGANG INOVASI KREATIF, UGM.....	48
2.3.2.	PAPUA YOUTH CREATIVE HUB.....	50
2.4.	KOMPARASI PRESEDEN (Teknik Edward T. White)	51
BAB III		58
TINJAUAN OBJEK DAN KAWASAN		58
3.1.	RENCANA TATA RUANG KOTA YOGYAKARTA	58
3.1.1.	BATAS ADMINISTRASI KOTA YOGYAKARTA.....	58
3.1.2.	RENCANA POLA RUANG KOTA YOGYAKARTA	59
3.2.	RENCANA TATA RUANG KEMANTREN UMBULHARJO.....	59
3.2.1.	PETA ADMINISTRASI KEMANTREN UMBULHARJO	59
3.3.	TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN <i>YOUTH CREATIVE HUB</i>	61
3.3.1.	KAWASAN STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA	61
3.3.2.	DATA TAPAK	62
3.3.3.	LINGKUP PERANCANGAN.....	63
3.4.	METODE PENGUMPULAN DATA	64
3.4.1.	DATA PRIMER	64
3.3.2.	DATA SEKUNDER	66
BAB IV		67
METODE DAN ANALISIS		67
4.1.	METODE PERANCANGAN	67
4.2.	METODE ANALISIS DATA	67
4.3.	ANALISIS HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA	68
4.3.1.	OBSERVASI LAPANGAN.....	68
4.3.2.	WAWANCARA	70
4.4.	ANALISIS PELAKU.....	83
4.4.1.	STRUKTUR ORGANISASI PELAKU	83
4.4.2.	KELOMPOK PELAKU.....	83
4.4.3.	DIAGRAM POLA AKTIVITAS PELAKU	84
4.4.3.1.	KELOMPOK PELAKU OWNER.....	84
4.4.3.2.	KELOMPOK PELAKU PENGELOLA	84
4.4.3.3.	KELOMPOK PELAKU PELAKSANA	85
4.4.3.4.	KELOMPOK PELAKU OPERASIONAL & FASILITAS.....	85
4.4.3.5.	KELOMPOK PELAKU PENGUNJUNG	86
4.4.4.	KEBUTUHAN RUANG.....	86
4.4.4.1.	KEBUTUHAN RUANG PUBLIK.....	86
4.4.4.2.	KEBUTUHAN RUANG SEMI-PUBLIK.....	87
4.4.4.3.	KEBUTUHAN RUANG PRIVAT.....	87
4.4.4.4.	KEBUTUHAN RUANG SERVICE.....	87
4.5.	ANALISIS RUANG	88
4.5.1.	BESARAN RUANG.....	88
4.5.1.	MATRIKS KRITERIA	89
4.5.2.	<i>BUBBLE DIAGRAM</i> HUBUNGAN RUANG	90
4.5.2.1.	LANTAI BASEMENT	90
4.5.2.2.	LANTAI DASAR (1).....	90
4.5.2.3.	LANTAI 2	91
4.5.2.3.	LANTAI 3	91
4.6.	ANALISIS KAWASAN DAN TAPAK	92
4.6.1.	ANALISIS KAWASAN STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA	92
4.6.2.	ANALISIS TAPAK.....	94
4.6.2.	SINTESIS ANALISIS TAPAK.....	103
4.7.	ANALISIS KRITERIA DESAIN	103
4.8.	ANALISIS PENERAPAN PENDEKATAN DESAIN	105
4.9.	ANALISIS STRUKTUR DAN UTILITAS.....	107
BAB V		109
KONSEP DAN PEMBAHASAN		109

5.1. KONSEP PERANCANGAN DESAIN.....	109
5.1.1. PENERAPAN KONSEP PERANCANGAN	109
5.2. DESIGN GUIDELINE	113
5.3. TRANSFORMASI DESAIN.....	113
5.4. BLOKPLAN	116
5.4.1. BLOKPLAN RENCANA TAPAK.....	116
5.4.2. BLOKPLAN RENCANA SIRKULASI.....	117
5.4.3. BLOKPLAN MASSA BANGUNAN OLAH RAGA.....	117
5.4.4. BLOKPLAN MASSA BANGUNAN WORKSHOP	118
5.5. GAMBAR PRA-RANCANGAN	118
5.5.1. SITUASI	118
5.5.2. SITEPLAN	119
5.5.3. DENAH LANTAI 1.....	119
5.5.4. DENAH LANTAI 2.....	120
5.5.5. DENAH LANTAI 3.....	120
5.5.6. TAMPAK DEPAN.....	121
5.5.7. TAMPAK BELAKANG.....	121
5.5.8. TAMPAK KANAN.....	121
5.5.9. TAMPAK KIRI.....	121
5.5.10. AKSONOMETRI	121
5.5.11. PERSPEKTIF	122
<i>BAB VI.....</i>	<i>123</i>
<i>KESIMPULAN.....</i>	<i>123</i>
DAFTAR PUSTAKA.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Kelompok Usia Remaja di Kota Yogyakarta.....	2
Gambar 1. 2 Sebaran Titik Fasilitas Edukasi Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta	6
Gambar 1. 3 Sebaran Pusat Komunitas Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta.....	7
Gambar 1. 4 Sebaran Asrama dan Kost Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta	7
Gambar 1. 5 Halte Trans Jogja dan Tempat Pemberhentian Bus	7
Gambar 1. 6 Sebaran RTH Publik Kawasan Stadion Mandala Krida	8
Gambar 1. 7 Kondisi Kawasan Stadion Mandala Krida Malam Hari	8
Gambar 1. 8 Sebaran RTH Publik Kawasan Stadion Mandala Krida	11
Gambar 1. 9 Pemetaan Kenakalan Remaja Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta	12
Gambar 1. 10 Data dan Ukuran Tapak Rancangan Desain	13
Gambar 1. 11 Data dan Ukuran Tapak Rancangan Desain	16
Gambar 1. 12 Perbedaan Kenakalan Remaja	18
Gambar 1. 13 Perbedaan Kenakalan Remaja.....	19
Gambar 1. 14 Kerangka Pikir Desain.....	26
Gambar 2. 1 Pencahayaannya Alami	34
Gambar 2. 2 Penghawaannya Alami	34
Gambar 2. 3 Air	34
Gambar 2. 4 Tanaman.....	35
Gambar 2. 5 Hewan.....	35
Gambar 2. 6 Cuaca	36
Gambar 2. 7 Api	36
Gambar 2. 8 Bentang Alam dan Ekosistem	36
Gambar 2. 9 Gambar dan Representasi Alam	37
Gambar 2. 10 Material Alam	37
Gambar 2. 11 Warna Alam	38
Gambar 2. 12 Simulasi Pencahayaannya dan Penghawaannya Alami	38
Gambar 2. 13 Bentuk dan Rupa Alam	38
Gambar 2. 14 Menyerap Prinsip dan Karakter Alam.....	39
Gambar 2. 15 Kekayaan Informasi mengenai Alam.....	39
Gambar 2. 16 Usia, Perubahan, dan Patina Waktu	40
Gambar 2. 17 Geometri Alam	40
Gambar 2. 18 Biomimikri	40
Gambar 2. 19 Prospek dan Perlindungan	41
Gambar 2. 20 Kompleksitas yang Terorganisasi.....	41
Gambar 2. 21 Integrasi Ruang menjadi Kesatuan	42
Gambar 2. 22 Ruang Transisi.....	42
Gambar 2. 23 Mobilitas dan Akses Jalan.....	42
Gambar 2. 24 Bangunan GIK-UGM	45
Gambar 2. 25 Gambar 8. Area Dalam GIK-UGM.....	45
Gambar 2. 26 Detail Plafon dan Area Dalam GIK-UGM.....	46
Gambar 2. 27 Bangunan Vernakular Papua Youth Creative Hub.....	47
Gambar 2. 28 Situasi Papua Youth Creative Hub.....	47
Gambar 2. 29 Tampak Bangunan Papua Youth Creative Hub.....	48
Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kota Yogyakarta.....	58
Gambar 3. 2 Peta Rencana Pola Ruang Kota Yogyakarta.....	59
Gambar 3. 3 Letak Kemantren Umbulharjo Kota Yogyakarta.....	60
Gambar 3. 4 Peta Wilayah Kemantren Umbulharjo Kota Yogyakarta	60
Gambar 3. 5 Deliniasi Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta	61
Gambar 3. 6 Pemetaan Pusat Edukasi Kawasan Stadion Mandala Krida.....	61
Gambar 3. 7 Lokasi Tapak pada Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta	62
Gambar 3. 8 Data dan Ukuran Tapak Perancangan	63
Gambar 3. 9 Kontur pada Tapak.....	63
Gambar 3. 10 Sketsa Opsi Rencana Tapak 1.....	66
Gambar 3. 11 Sketsa Opsi Rencana Tapak 2.....	66
Gambar 4. 1 Skema Metode Perancangan.....	67
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Pelaku Aktivitas	83
Gambar 4. 3 Pola Aktivitas Kelompok Owner	84
Gambar 4. 4 Pola Aktivitas Kelompok Pengelola	84

Gambar 4. 5 Pola Aktivitas Kelompok Pelaksana	85
Gambar 4. 6 Pola Aktivitas Operasional & Fasilitas	85
Gambar 4. 7 Pola Aktivitas Pengunjung.....	86
Gambar 4. 8 Pola Ekologi.....	92
Gambar 4. 9 Pola Jalan	92
Gambar 4. 10 Pola Bangunan	93
Gambar 4. 11 Pola Permukiman.....	93
Gambar 4. 12 Urban Tissue Kawasan Stadion Mandala Krida	93
Gambar 4. 13 Sintesis Analisis Tapak	103
Gambar 5. 1 Design Guideline.....	113
Gambar 5. 2 Transformasi Massa.....	116
Gambar 5. 3 Siteplan.....	118
Gambar 5. 4 Siteplan.....	119
Gambar 5. 5 Denah Lantai 1.....	119
Gambar 5. 6 Denah Lantai 2.....	120
Gambar 5. 7 Denah Lantai 3.....	120



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Preseden Visual Gelanggang Inovasi Kreatif UGM	50
Tabel 2. 2 Studi Preseden Visual Papua Youth Creative Hub	51
Tabel 2. 3 Komparasi Preseden.....	57
Tabel 3. 1 Regulasi Pembangunan Pada Tapak.....	62
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Lapangan	70
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Sample 1	72
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Sample 2	74
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Sample 3	76
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Psikolog Klinis	82
Tabel 4. 6 Kelompok Pelaku	83
Tabel 4. 7 Kebutuhan Ruang Kelompok Owner	84
Tabel 4. 8 Kebutuhan Ruang Kelompok Pengelola.....	84
Tabel 4. 9 Kebutuhan Ruang Kelompok Pelaksana.....	85
Tabel 4. 10 Kebutuhan Ruang Kelompok Operasional dan Fasilitas.....	85
Tabel 4. 11 Kebutuhan Ruang Kelompok Pengunjung.....	86
Tabel 4. 12 Kebutuhan Ruang Publik	86
Tabel 4. 13 Kebutuhan Ruang Semi-Publik	87
Tabel 4. 14 Kebutuhan Ruang Privat.....	87
Tabel 4. 15 Kebutuhan Ruang Servis	88
Tabel 4. 16 Besaran Ruang	89
Tabel 4. 17 Analisis Tapak.....	102