

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN TEORI

2.1.1. REMAJA

2.1.1.1. PENGERTIAN

Remaja merupakan masa transisi perkembangan dari kanak-kanak menuju dewasa, dengan melibatkan perubahan yang terjadi secara biologis, kognitif, dan psikologi (Santrock, 2007). Pengertian remaja menurut Sarwono (2019) dalam buku 'Psikologi Remaja' adalah remaja merupakan aset negara yang erat kaitannya dengan sebagai anggota dalam masyarakat maupun warga negara. Jika kedua pengertian digabungkan, remaja merupakan masa transisi kanak-kanak ke masa dewasa dengan segala perubahannya dan menjadi aset negara yang terkait sebagai anggota dalam masyarakat. Dalam perubahan yang dialami remaja, faktor biologis, kognitif, dan salah satunya psikologi merupakan hal yang penting untuk dijaga dan dikembangkan agar menghasilkan remaja yang kreatif dan kompeten.

Diananda (2020) psikologi remaja terutama pada usia pra-remaja merupakan hal yang sangat penting dan berbahaya jika tidak memiliki lingkungan hidup yang mendukung. Psikologi remaja menjadi hal serius terutama bagi dan mengembangkan suatu pendidikan emansipatoris yang membantu remaja untuk untuk melatih sikap dan tanggung jawabnya. Berdasarkan Diananda (2020) dalam jurnalnya, menyebutkan bahwa psikologi remaja mulai berubah-ubah semenjak masa atau fase pra-remaja dimana mereka mulai untuk mencari jati diri dengan keinginan-keinginan untuk melakukan sesuatu serta terpengaruh oleh fase pubertas. Fase perubahan psikologi anak remaja, umumnya dipetakan dalam beberapa rentang umur.

2.1.1.2. CIRI-CIRI MASA REMAJA

Rentang umur remaja satu dengan yang lainnya tentu memiliki perbedaan dan ciri-ciri yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan dan perubahan yang terjadi pada masa remaja tidak menjadi hal yang aneh lagi karena pertumbuhan dan perkembangan otak serta fisiologis yang mulai memacu pemikiran anak muda untuk dapat berani mengambil sebuah keputusan. Beberapa ciri-ciri masa remaja menurut Fatmawaty, R. (2017) dan Sarwono (2019), yaitu masa remaja sebagai:

1. Periode yang Penting

Pada periode ini berakibat langsung kepada sikap (psikologis) dan perilaku (fisik). Periode awal yang dapat membekas di periode selanjutnya.

2. Periode Peralihan

Periode yang memiliki status tidak jelas serta terdapat keraguan akan peran yang sedang dilakukannya. Masa ini memungkinkan pemuda untuk mencari gaya hidup yang baru dan menyesuaikan dengan dirinya.

3. Periode Perubahan

Periode yang mengalami banyak perubahan baik fisik maupun psikis, hingga pertemanan. Mulai mencari teman secara kualitas bukan kuantitas.

4. Usia Bermasalah

Remaja seringkali tidak berpengalaman menyelesaikan masalah karena ketika masa kanak-kanak, guru dan orang tua yang berusaha menyelesaikan masalahnya. Lalu dari penyebab di atas, mengakibatkan remaja merasa mandiri namun seringkali gagal tidak sesuai harapan.

5. Masa Mencari Identitas

Masa mulai tumbuh rasa ingin menonjol dan berbeda dari teman-teman sebayanya. Remaja akan mulai mempertanyakan siapa mereka, apa yang dapat dilakukan oleh mereka, apakah ia seorang anak atau malah seorang dewasa, dsb.

6. Usia Menimbulkan Ketakutan

Stereotipe yang mengatakan bahwa remaja kurang mamupu, membuat para orang tua membimbing dan mengawasi pemuda-pemuda milik mereka.

7. Masa yang Tidak Realistik

Mulai membandingkan dirinya dengan orang lain hingga ingin menjadi seperti orang lain.

8. Ambang Masa Dewasa

Mendekat kepada masa kematangan yang sah, remaja seringkali gelisah akan masa lalunya dan stereotipe yang pernah dirasakan oleh dirinya selama beberapa tahun.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang terdapat di atas, psikologi remaja terlihat semakin berkembang dan berubah beriringan dengan waktu dan semakin bertambahnya umur serta didikan yang mereka dapatkan.

2.1.1.3. KARAKTERISTIK

Dalam menentukan karakteristik psikologi remaja, terdapat usia remaja yang diklasifikasikan dalam 3 fase menurut Diananda (2020) dan, yaitu

a. Pra-Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun)

Pada fase ini adalah fase negatif, karena tingkah laku pada fase ini cenderung negatif. Fase ini juga sukar untuk memiliki komunikasi dengan orang tua. Mulai muncul perubahan suasana hati yang diluar dugaan dan mulai mempertimbangkan apa kata orang lain.

b. Remaja Awal (13 atau 14 Tahun-17 tahun)

Fase awal ini memiliki perubahan yang sangat pesat dan mencapai puncaknya. Emosional yang tidak stabil dan sedang mencari status jati diri, karena pada masa ini status sedang tidak jelas. Pada fase ini juga kemandirian mulai muncul diiringi identitas yang sedang

menonjol, idealistis, hingga waktu bersama keluarga yang kurang, karena pada masa ini pola-pola hubungan sosial mulai berubah.

c. Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun ke atas)

Fase remaja lanjut ini sebenarnya hanya melanjutkan apa yang sudah ada di remaja awal. Pada masa ini cenderung lebih idealis, ingin menonjolkan dirinya, memiliki energi yang besar dan bersemangat, berusaha menetapkan identitas diri, dan tidak mau tergantung emosional (ketidaktergantungan emosional).

Selain berdasarkan usia, karakteristik remaja dapat dilihat juga pada generasi mereka yaitu generasi Z atau yang lebih umum didengar yaitu genZ. Karakteristik anak remaja berdasarkan generasi Z dari menurut Nikmah et al. (2024), Shofiyyah et al. (2024), dan sumber lainnya yaitu:

a. Digital Native dan Ketergantungan Teknologi

Generasi Z tumbuh bersama dengan teknologi digital dan sudah menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan generasi z saat ini.

b. Gaya Hidup Figital dan Kustomisasi Berlebihan

'Figital' merupakan singkatan dari Fisik dan Digital dimana generasi Z saat ini mengaburkan antara Digital dan Fisik (Dunia Maya dan Realita). Mereka dengan adanya konsep ini, menghindari label sosial secara tradisional dan lebih menonjolkan dirinya dengan cara yang unik dan personal untuk menunjukkan individu mereka tanpa kategorisasi berdasarkan ras, agama, dsb.

c. Krisis Identitas dan Tantangan Moral

Media sosial yang dipaparkan setiap hari pada generasi z, dapat menyebabkan adanya krisis identitas diri. Seringkali dalam hidupnya remaja mendapatkan tantangan untuk mengembangkan identitas dengan standar yang terdapat pada media sosial yang dapat mengganggu moral dan kesehatan mental mereka.

d. Kemandirian dan Realisme

Remaja generasi z terkenal lebih mandiri dan realistis serta cenderung belajar secara otodidak dengan pendekatan praktis bukan teoritis. Sisi positif dari kehidupan tersebut adalah anak remaja menjadi cepat beradaptasi dengan era digital saat ini.

e. Tantangan Emosional dan Kesehatan Mental

Tantangan secara akademik, interaksi sosial, dan harapan orang lain terhadap pribadi remaja generasi z, dapat menyebabkan mereka memiliki banyak tekanan. Tekanan tersebut dapat menyebabkan stres dan mengganggu kesehatan mental remaja. (Sudirman et al., 2024) mengatakan bahwa pendidikan karakter dan dukungan emosional dapat membantu menangani masalah tersebut.

f. Perilaku 'Phubbing' dan Interaksi Sosial

'Phubbing' merupakan sebuah perilaku mengabaikan orang lain karena terfokus pada smartphone yang sedang digunakannya, dapat mempengaruhi kualitas interaksi sosial mereka karena ketergantungan akan teknologi

Selain daripada usia dan generasi z remaja saat ini, karakteristik remaja juga dapat terpengaruh dari daerah tempat tinggal mereka. Beberapa karakteristik remaja di Yogyakarta menurut Saliman (2015), Islamarida et al. (2022), (Muttaqin & Ekowarni, 2016), dan sebagainya yaitu:

a. Pembentukan Identitas dan Gaya Hidup

Remaja di Kota Yogyakarta mengembangkan identitas dengan gaya informatif, normatif, dan suka menunda atau menghindar.

b. Pengaruh Pola Asuh Keluarga

Pengaruh pola asuh yang demokratis dan konsisten menghasilkan identitas yang positif, sementara pola asuh otoriter dan tidak konsisten dapat menghambatnya. Pola Asuh di Yogyakarta yang terpengaruh budaya Jawa memainkan peran penting dalam pembentukan identitas anak.

c. Perilaku Agresif dan Kenakalan Remaja

Perilaku yang agresif dan jumlah kenakalan remaja yang terjadi, mempengaruhi perilaku remaja karena psikologi remaja yang meniru hal yang dilihat atau diketahui. Apabila yang dilihat remaja baik, maka akan menghasilkan psikologi remaja yang positif, begitu juga sebaliknya.

d. Religiusitas dan Kehidupan Beragama

Kehidupan bersama dengan teman-teman yang positif serta kebiasaan rohani atau kehidupan religius dapat mempengaruhi remaja. Namun, perhatian orang tua, lingkungan sosial, dan media massa cukup mempengaruhi kehidupan beragama anak remaja.

e. Perencanaan Karir dan Pola Asuh

Pola Asuh yang benar dan tegas akan membentuk pribadi anak lebih positif dan berani melawan dan menentang tindakan yang negatif. Namun, pola asuh yang terlalu otoriter dapat membuat remaja sulit merencanakan karir mereka di masa depan.

f. Konsep Diri dan Faktor Pendukung

Sebagian besar jiwa anak muda memiliki konsep diri yang positif. Tujuan, kepercayaan diri, pola asuh, hubungan dengan teman sebaya, harga diri, dan penampilan fisik merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri remaja tersebut.

2.1.2. YOUTH CENTER atau GELANGGANG REMAJA

2.1.2.1. PENGERTIAN

Gelanggang Pemuda atau *youth center* merupakan arena yang tersedia bagi remaja untuk melakukan aktivitasnya secara teratur dan bersifat tetap untuk menyelenggarakan kegiatan dengan PJ tertentu (Bima, 2014). Menurut Ahmad (2006) Gelanggang remaja merupakan tempat menampung berbagai kegiatan remaja baik di dalam maupun di luar ruangan untuk fasilitas sosial, kegiatan remaja, olah raga, dan sebagainya. Sedangkan pengertian gelanggang pemuda menurut ACC, *Youth Center Standards and Facilities Guide* (2015) adalah tempat untuk mengembangkan kepribadian yang baik dengan beragam aktivitas fisik maupun mental yang dilakukan serta berdampak positif bagi lingkungan sekitar, pertemanan, maupun keluarga. Jika disimpulkan berdasarkan beberapa sumber tersebut, dapat dirangkum menjadi sebuah tempat pengembangan kepribadian menjadi berdampak positif bagi lingkungan sekitar dengan beberapa kegiatan fisik, mental, maupun edukasi yang bermanfaat.

Gelanggang pemuda atau *youth center* pada umumnya digunakan oleh kalangan pemuda yang mengeksplor dirinya dengan energi dan tenaga anak muda yang diaplikasikan melalui berbagai kegiatan. Menurut Londo, F. A., Waani, J. O., & Sondakh, J. A. (2017), remaja dan pemuda harus difasilitasi dan diberikan ruang agar tidak menimbulkan masalah dengan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan, dengan keadaan yang nyaman dan aman serta diharapkan dapat mencapai apa yang mereka inginkan di tengah pencarian jati diri dengan sikap ingin menonjolnya. Eksplor diri kaum remaja harus diperhatikan dan diberikan tempat agar bermanfaat dan bukan menjadi bermasalah.

Youth center selain digunakan oleh remaja, biasanya juga untuk masyarakat sekitar untuk merelaksasi diri dengan berbagai fasilitas umum yang ada. Seringkali, kalangan remaja menjadi termotivasi untuk menunjukkan kreativitas dan eksistensinya jika terdapat tempat untuk mereka bereksplorasi seperti *youth center*. Oleh sebab itu, *youth center* juga menjadi peran penting yang berpengaruh kepada kualitas SDM terutama anak muda yang nantinya akan meneruskan perjuangan Indonesia. Menurut Setiawan, G. W. (2021), *youth center* penting karena menjadi pusat anak muda berkegiatan demi meningkatkan nilai sosial, kreativitas, budaya, dan kesehatan jasmani. Hal tersebut juga akan berdampak positif bagi remaja untuk berkembangnya rasa toleransi dan persatuan.

Dalam perencanaan dan perancangan *youth center*, memiliki berbagai prinsip dan konsep teori yang menjadi dasar dalam proses desain sebelum *youth center* nantinya akan dibangun. Beberapa prinsip dan konsep teorinya, yaitu:

- Lingkungan yang aman, informal, dan diawasi
- Ruang aktivitas yang menarik
- Fasilitas kegiatan dalam ruangan dan di luar ruangan

- Fasilitas kegiatan social atau ruang public
- Fasilitas hiburan dan kreativitas remaja

Prinsip-prinsip dan konsep teori tersebut menjadi dasar minimal yang dapat diterapkan dalam Gelanggang Pemuda. Kegiatan dan aktivitas pemuda yang tidak hanya berada pada dalam bangunan, menjadikan proses desain juga harus memikirkan fasilitas yang akan diberikan untuk pemuda bereksplorasi di luar ruangan. Selain itu, kegiatan sosial dan publik juga menjadi hal penting karena membuka peluang kalangan lain yang dapat mengeksplorasi dirinya.

2.1.2.2. KRITERIA DESAIN YOUTH CREATIVE HUB

Berdasarkan beberapa jurnal yang memiliki topik perancangan *Youth Creative Hub* dan penelitian mengenai fungsinya yaitu Iswari (2018), Suci (2023), Vania et al. (2021), dsb, memiliki kriteria desain *Youth Creative Hub*, yaitu:

1. Fleksibilitas Ruang

Youth Creative Hub dapat menjadi ruang yang fleksibel akan berbagai kegiatan yang difasilitasi dalam bangunan. Aktivitas kreatif yang dilakukan dalam ruang bersifat dinamis dan berubah-ubah seperti workshop, pameran, diskusi, dan sebagainya. Aktivitas-aktivitas tersebut harus dapat ditampung dalam ruang termasuk seperti pertunjukan seni (Suci, 2023). Industri kreatif yang dinamis dan bergantung pada kolaborasi lintas bidang dapat direspons dengan fleksibilitas ruang.

2. Aksesibilitas dan Inklusivitas

Rancangan desain harus memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau, baik itu jarak yang tidak melebihi kenyamanan orang berjalan (400m) seperti jarak halte menuju tapak, maupun akses ke tapak dengan jalan yang rusak atau sempit. Rancangan desain harus inklusif terhadap semua kalangan, terutama bagi kalangan remaja yang terlahir dari ekonomi yang cukup sulit. Inklusifitas bermanfaat bagi pengguna, agar tidak menjadi ruang yang eksklusif dan menambah kesenjangan sosial.

3. Ruang Terbuka dan Komunal untuk Interaksi Sosial

Youth Creative Hub selain digunakan sebagai ruang eksplorasi remaja dengan melatih dan menampilkan kreativitasnya, juga sebagai ruang berkumpul dan berjejaring untuk saling bertukar ide maupun pendapat dalam bereksplorasi (Vania et al., 2021). Hal ini menekankan pentingnya ruang terbuka seperti plaza, amphitheater, dsb yang menjadi ruang spontan berinteraksi. Ruang Komunal memiliki identitas visual yang menarik minat anak muda dan menciptakan rasa saling memiliki ruang tersebut (Suci, 2023)

4. Keamanan dan Kenyamanan

Ruang yang tidak gelap, tidak menekan, mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami, dsb memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengguna. Jalur evakuasi, jalur pemadam kebakaran, dan penggunaan teknologi keamanan seperti CCTV juga menambah kesan aman pada rancangan desain.

5. Ekologi dan Keberlanjutan

Penggunaan material ramah lingkungan dalam desain *Youth Creative Hub*, efisiensi energi, dan integrasi dengan lanskap lokal menjadi hal yang penting dalam menciptakan ekologi dan keberlanjutan dalam rancangan desain ini. Keberlanjutan sosial juga penting dalam rancangan desain, seperti bagaimana *Youth Creative Hub* dapat terus relevan dan berkontribusi terhadap komunitas lokal secara jangka panjang.

2.1.3. BIOFILIK

2.1.3.1. PENGERTIAN

Biofilik merupakan pendekatan inovatif yang muncul sebagai ekspresi dari kebutuhan manusia untuk berafiliasi dengan alam dengan menjaga, meningkatkan, dan memulihkan pengalaman di alam pada lingkungan binaan (Kellert et al., 2008). Biofilik juga diartikan sebagai kodifikasi sejarah, intuisi manusia, dan ilmu saraf yang berhubungan dengan alam untuk mempertahankan kesejahteraan kehidupan (Browning et al., 2014). Desain Biofilik merupakan suatu cara membentuk sebuah habitat bagi manusia sebagai makhluk hidup dalam sebuah lingkup bangunan yang adaptif terhadap alam (Kellert & Calabrese, 2015). Adaptasi antara manusia dengan alam yang berintegrasi dalam lingkungan binaan modern saat ini untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik manusia, menjadi dasar dalam konsep desain biofilik.

2.1.3.2. PENGALAMAN DAN ATRIBUT DESAIN BIOFILIK

Menurut Kellert & Calabrese (2015), terdapat 3 poin pengalaman utama yang terdapat berbagai atribut desain biofilik di dalamnya, yaitu:

1. Pengalaman Langsung dengan Alam

Pengalaman langsung dengan alam mengacu kepada kontak nyata manusia dengan lingkungan binaannya seperti cahaya alami, udara, tanaman, dan sebagainya. Berbagai atribut desain yang terdapat di dalamnya, yaitu:

a. Pencahayaan alami

Cahaya alami dapat memfasilitasi pergerakan dan pencarian jalan yang berkontribusi kepada kenyamanan pengguna. Cahaya alami dapat dibentuk kreatif dengan memanfaatkan cahaya dengan bayangan. Pengalaman dengan cahaya alami dapat dicapai dengan kontras antara terang (siang) dan gelap (malam).



Gambar 2. 1 Pencahayaan Alami
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

b. Penghawaan alami

Penghawaan dengan ventilasi alami penting dan berkontribusi kepada kenyamanan dan produktivitas manusia. Pengalaman ini dapat dicapai melalui cara sederhana seperti bukaan jendela, atau strategi teknologi dan rekayasa lainnya.



Gambar 2. 2 Penghawaan Alami
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

c. Air

Elemen air dalam lingkungan binaan berkontribusi untuk meredakan stress, meningkatkan kepuasan, dan meningkatkan kinerja dan kesehatan. Daya tarik terhadap air dapat dirasakan ketika dihubungkan dengan indra manusia seperti penglihatan, pendengaran, perasa, sentuhan, maupun gerakan.



Gambar 2. 3 Air
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

d. Tanaman

Beragam vegetasi salah satunya adalah taman bunga merupakan salah satu strategi paling efektif menghadirkan lingkungan alam ke dalam lingkungan binaan untuk dapat dirasakan manusia. Tanaman berfungsi untuk mengurangi stress, berkontribusi kepada kesehatan fisik, kenyamanan, serta meningkatkan kinerja dan produktivitas. Penggunaan tanaman pada bangunan maupun lansekap binaan yang melimpah dapat memberikan banyak manfaat bagi kesehatan fisik maupun psikologi.



Gambar 2. 4 Tanaman

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

e. Hewan

Kehadiran hewan dalam lingkungan binaan dapat dicapai melalui strategi desain yang ramah akan pecinta hewan. Menghadirkan hewan dapat dikombinasi dengan atribut lain seperti menggunakan pepohonan yang mengundang burung atau kupu-kupu, pemberian kolam ikan, dan strategi lainnya.



Gambar 2. 5 Hewan

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

f. Cuaca

Respon terhadap cuaca menjadi ciri penting manusia dengan alam dan rawan pengaruhnya terhadap kebugaran dan keberlangsungan hidup manusia. Kontak dan persepsi dengan cuaca dapat memuaskan sekaligus merangsang jasmani dan psikologi manusia. Hal tersebut dapat terjadi melalui paparan langsung terhadap kondisi luar. Strategi desain dapat diciptakan dengan pemandangan langsung ke luar, taman, balkon, dsb.



Gambar 2. 6 Cuaca

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

g. Api / Panas

Pemanfaatan energi panas yang dapat menjadi pengalaman untuk kenyamanan maupun kecemasan. Menghadirkan api dalam lingkungan binaan dapat dicapai melalui penggunaan cahaya, warna, gerakan, dan material yang kreatif dengan konduktivitas panas yang bervariasi.



Gambar 2. 7 Api

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

h. Bentang alam dan ekosistem

Bentang alam dan ekosistem terdiri dari hewan, tumbuhan, air, tanah, batuan, maupun bentuk geologis lain yang saling terhubung. Manusia menyukai kehadiran elemen-elemen alam seperti pepohonan, keberadaan air, dan sebagainya dalam lingkungan binaan. Kehadiran elemen alam juga dapat dicapai dengan menghadirkan taman, atap hijau, kolam, dan lainnya yang dapat menjadi pemandangan, peneduh, maupun kontak lain manusia dengan alam.



Gambar 2. 8 Bentang Alam dan Ekosistem

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

2. Pengalaman Tidak Langsung dengan Alam

Pengalaman tidak langsung dengan alam mengacu kepada penggunaan warna, bentuk, material, maupun cara kreatif lainnya yang terinspirasi dari alam dan dimodifikasi dalam sebuah bangunan. Pengalaman ini dicapai dengan beberapa atribut, yaitu:

a. Gambar dan Representasi Alam

Gambaran dan representasi alam melalui foto, lukisan, patung, mural, video, dan sebagainya, dapat mensejahterakan dan memuaskan secara emosional dan intelektual. Ekspresi dari gambaran alam tunggal atau terisolasi biasanya akan memberikan dampak yang kecil, sehingga representasi alam harus berulang, tematik, dan berlimpah.



Gambar 2. 9 Gambar dan Representasi Alam

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

b. Material Alam

Penggunaan material alami dalam ruang dalam maupun luar bangunan, dapat merangsang dan memunculkan respons visual dan taktil yang positif. Material alami juga mencerminkan sifat dinamis bahan organik dalam merespon adaptif terhadap tekanan dan kelangsungan hidup seiring waktu.



Gambar 2. 10 Material Alam

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

c. Warna Alam

Penggunaan warna alam yang lembut atau yang sering disebut 'earth tone' menjadi efektif dalam arsitektur biofilik terutama jika digabungkan dengan susunan elemen alam di lingkungan binaan.



Gambar 2. 11 Warna Alam
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

d. Simulasi Pencahayaan dan Penghawaan Alami

Pencahayaan dan penghawaan buatan yang dapat dibentuk dengan kemajuan teknologi saat ini memiliki kompensasi yang sering terjadi adalah kondisi statis yang dapat melemahkan fisik dan psikologis. Cahaya buatan dapat dirancang untuk meniru kualitas spektral dan cahaya alami, dan penghawaan buatan dapat mensimulasikan kualitas ventilasi alami melalui variasi aliran udara, suhu, kelembaban, dan tekanan barometrik.



Gambar 2. 12 Simulasi Pencahayaan dan Penghawaan Alami
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

e. Bentuk dan Rupa Alam

Pengalaman bentuk dan rupa alam dapat menjadi hal yang sangat menarik dengan implementasi bentuk yang sangat beragam seperti pola mirip daun pada kolom, bentuk tanaman pada fasad bangunan, dsb. Kemunculan bentuk dan rupa alam dapat mengubah ruang statis menjadi ruang yang memiliki kualitas dinamis layaknya sistem kehidupan.



Gambar 2. 13 Bentuk dan Rupa Alam
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

f. Menyerap Prinsip dan Karakter dari Alam

Pengalaman alam yang memuaskan juga dapat diungkapkan melalui karya yang imajinatif dan fantastis. Representasi alam tidak secara langsung, namun mengambil prinsip desain dan karakteristik alam seperti bentuk cangkang pada *Sydney Opera House* yang diambil dari hewan kura-kura, jendela kaca patri *Notre Dame* menyerupai bunga mawar, dsb.



Gambar 2. 14 Menyerap Prinsip dan Karakter Alam

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

g. Kekayaan Informasi mengenai Alam

Keragaman dan variabilitas alam cenderung direspon positif oleh manusia. Respon positif terhadap lingkungan yang kaya informasi dan beragam, menghadirkan segudang pilihan dan peluang yang kompleksitasnya terbaca dan koheren.



Gambar 2. 15 Kekayaan Informasi mengenai Alam

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

h. Usia, Perubahan, dan Patina Waktu

Alam selalu berubah dan berfluktuasi, terutama kehidupan yang mencerminkan kekuatan dinamis pertumbuhan dan penuaan. Manusia merespon positif terhadap kekuatan dinamis tersebut dan patina waktu yang terkait, menunjukkan kapasitas alam merespon secara adaptif terhadap kondisi yang terus berubah. Strategi desain yang dapat dicapai seperti penuaan material alami, pelapukan, dsb.



Gambar 2. 16 Usia, Perubahan, dan Patina Waktu

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

i. Geometri Alam

Geometri alam merupakan bentuk-bentuk dasar geometri di lingkungan yang tersusun secara berulang, memiliki hirarki, dan bervariasi. Selain itu, geometri alam juga dapat mencakup skala yang dihitung dengan *Golden Ratio* maupun *Fibonacci Sequence*.



Gambar 2. 17 Geometri Alam

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

j. Biomimikri

Mengacu kepada bentuk dan fungsi yang ditemukan di alam, terutama pada spesies lain yang sifatnya telah diadopsi atau menyarankan solusi untuk kebutuhan dan masalah manusia.



Gambar 2. 18 Biomimikri

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

3. Pengalaman Ruang dan Tempat

Pengalaman ruang dan tempat mengacu kepada peletakan elemen alam maupun ruang yang menghubungkan ruang dalam maupun ruang luar dengan alam (akses menuju alam secara visual maupun fisik). Pengalaman ini dicapai melalui beberapa atribut, yaitu:

a. Prospek dan Perlindungan

Prospek mengacu kepada pandangan jangka panjang terhadap lingkungan sekitar agar manusia dapat memahami mengenai bahaya dan peluang, Perlindungan mengacu kepada menyediakan tempat yang aman dan terjamin. Strategi desain dapat dicapai melalui pemandangan ke area luar, koneksi visual antar ruang interior, dan terciptanya lingkungan yang aman dan terlindung.



Gambar 2. 19 Prospek dan Perlindungan
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

b. Kompleksitas yang Terorganisasi

Manusia mendambakan tempat yang kaya akan pilihan dan peluang. Kualitas kompleksitas yang diatur secara alami dan terorganisasi akan membentuk tatanan yang memuaskan. Ruang yang terorganisir memiliki atribut keterhubungan dan koherensi.



Gambar 2. 20 Kompleksitas yang Terorganisasi
Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

c. Integrasi Ruang menjadi Kesatuan

Perasaan kesatuan dalam meruang akan muncul ketika ruang-ruang saling terkait dan memiliki batasan yang jelas dan mudah dipahami. Integrasi ruang dapat ditingkatkan oleh titik fokus sentral yang muncul baik secara fungsional maupun tematik.

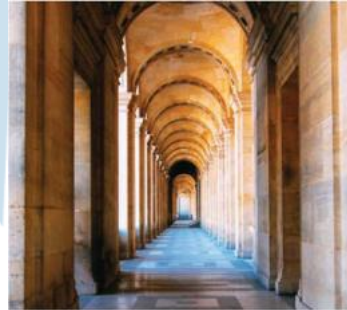


Gambar 2. 21 Integrasi Ruang menjadi Kesatuan

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

d. Ruang Transisi

Keberhasilan akses menuju ruang bergantung kepada koneksi antar ruang yang difasilitasi transisi mudah dipahami dan jelas. Ruang transisi seperti lorong, ambang pintu, gerbang, dan area lain yang menghubungkan ruang luar dengan ruang dalam.



Gambar 2. 22 Ruang Transisi

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

e. Mobilitas dan Akses Jalan

Jalur yang mudah dipahami dengan jelas, serta titik masuk-keluar sangat penting untuk memudahkan mobilitas dan menumbuhkan rasa aman dalam meruang.



Gambar 2. 23 Mobilitas dan Akses Jalan

Sumber : Kellert & Calabrese, 2015

f. Kontekstual dengan Budaya dan Ekologi Sekitar

Desain yang relevan dengan budaya dan ekologis sekitar mendorong keterkaitan tempat dan rasa bahwa suatu lingkungan memiliki identitas dan emosional yang khas.

2.1.4. RUANG PUBLIK

2.1.4.1. PENGERTIAN

Ruang Publik dikenal sebagai ruang yang terbuka bagi masyarakat baik untuk melakukan sesuatu aktivitas maupun hanya berkunjung saja. Menurut (Darmawan, 2007) ruang publik merupakan ruang yang berfungsi untuk kegiatan masyarakat baik dalam aspek ekonomi, sosial, dan budaya. Ruang publik juga diartikan sebagai ruang yang responsif, demokrasi, dan bermakna terutama bagi warga kota untuk berekspresi, berinteraksi, dan membangun komunitas (Satria & Nurwarsih, 2023). Jika ketiga hal tersebut disimpulkan, pengertian ruang publik adalah ruang yang bebas digunakan oleh masyarakat untuk berekspresi, berinteraksi, dan membangun komunitas dan untuk melakukan aktivitas dalam aspek sosial, budaya, maupun ekonomi dengan sifat ruang yang responsif dan bermakna bagi warga kota.

Dalam konteks remaja, ruang publik dapat berfungsi sebagai ruang eksplorasi bagi remaja untuk menemukan jati diri. Ruang publik tidak hanya untuk eksplorasi jati diri saja, namun juga ekspresi, dan menjadi ruang interaksi antar remaja baik individu maupun komunitas. Ruang publik yang dibutuhkan remaja tidak hanya aman dan nyaman saja, namun juga fleksibel untuk eksplorasi sosial dan kreativitas (Ismail et al., 2020). Ruang publik yang responsif terhadap psikologi remaja, dapat mengurangi potensi kenakalan remaja dengan menyediakan ruang publik yang terfokus pada ruang eksplorasi remaja yang positif.

2.1.4.2. MANFAAT RUANG PUBLIK

Ruang publik tentunya memiliki manfaat yang cukup banyak, dan tidak hanya sebagai ruang yang bebas digunakan oleh siapa saja. Menurut Ismail dkk. (2020), Iswanto (2006), dan Hantono & Ariantantrie (2018) manfaat ruang publik, yaitu:

1. Interaksi Sosial

Ruang publik menjadi tempat bertemunya berbagai macam kalangan masyarakat. Dalam ruang publik, interaksi sosial antar individu, kelompok, maupun komunitas akan membawa keuntungan bagi siapapun, karena dalam ruang publik dapat belajar bersama, bertukar ide dan kreativitas, dan lain-lain.

2. Identitas dan Karakter Kota

Ruang publik dikunjungi oleh semua orang baik masyarakat lokal bahkan sampai turis asing pun dapat ikut serta menikmati ruang publik. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik memiliki ketertarikan sendiri, sehingga dapat menjadi identitas suatu kota yang mencerminkan nilai budaya, sejarah, dan estetika kota. Ruang Publik seringkali dapat dikatakan sebagai 'wajah kota' karena membentuk citra dan daya tarik wisatawan.

3. Menjadi Aktifitas Ekonomi

Ruang Publik dapat bermanfaat bagi aspek ekonomi warga lokal, terutama UMKM. Ruang publik mendukung adanya kegiatan ekonomi informal seperti pedagang kaki lima, pasar seni, jasa hiburan, dan sebagainya. Penyediaan ruang khusus dalam ruang

publik untuk kegiatan ekonomi UMKM, akan membawa dampak yang lebih positif, dimana adanya keteraturan dalam melakukan aktivitas ekonomi.

4. **Menjadi Paru-Paru Kota dan Mitigasi Bencana**

Ruang publik dalam bentuk ruang terbuka hijau, dapat menjadi paru-paru kota ditengah kondisi padatnya kota akan bangunan-bangunan. Jejak karbon yang besar pada daerah perkotaan padat, mengakibatkan iklim mikro menjadi buruk, dengan adanya ruang terbuka hijau yang menjadi ruang publik, iklim mikro akan lebih terobati. Selain itu, ruang terbuka hijau juga dapat menjadi ruang evakuasi ketika ada bencana. Ruang lega yang terbuka dapat digunakan publik untuk mengamankan diri ketika terdapat bencana.

5. **Edukasi dan Eksplorasi**

Remaja menjadikan ruang publik sebagai tempat untuk eksplorasi identitas dan kreativitas ke ranah yang positif. Selain itu, ruang publik bagi remaja juga menjadi tempat edukasi yang memberikan pelajaran informal seperti cara berinteraksi dengan orang lain dengan interaksi sosial, cara mengatur diri dalam lingkungan masyarakat, dan sebagainya.

Secara umum, ruang publik memiliki banyak manfaat di semua kalangan masyarakat terutama untuk eksplorasi diri bagi remaja. Ruang publik harus didesain dengan benar untuk menciptakan manfaat yang positif. Ruang publik dapat menjadi identitas kota serta pembangkit ekonomi UMKM pada kawasan setempat.

2.2. STUDI PRESEDEN

2.2.1. GELANGGANG INOVASI KREATIF, UGM YOGYAKARTA

Gelanggang Inovasi dan Kreatif UGM terletak di kompleks Universitas Gadjah Mada, dan umumnya disebut GIK UGM. GIK UGM dibangun dengan maksud untuk memfasilitasi kegiatan mahasiswa di bidang seni, olahraga, budaya, maupun program-program, pengembangan kepemimpinan dan kewirausahaan. Bertujuan untuk menyampaikan visi dan misi UGM melalui suatu ruang eksplorasi dan aktivitas yang dapat digunakan baik mahasiswa maupun publik serta memperkuat ekosistem seni dan budaya Yogyakarta. Selain itu, GIK-UGM memiliki masalah pada bangunan lama yang ketinggalan zaman dan sudah tidak cukup untuk menampung kekreatifan mahasiswa lagi.

Dalam proses perancangan desain GIK-UGM, pendekatan desain yang digunakan adalah *Green Building* yang memanfaatkan energi alami serta pencahayaan dan angin. Pendekatan ini juga diterapkan dengan adanya *Roof Garden* pada bagian *Roof top* bangunan, sehingga pengunjung dapat menikmati taman baik di bawah maupun saat berada di lantai atas, pendekatan ini untuk menjawab isu global *Climate Change* saat ini. Pendekatan desain yang digunakan oleh GIK-UGM kemudian membentuk bangunan yang merespon adanya vegetasi pada segala sisi bangunan. Gaya arsitektur yang digunakan oleh GIK-UGM adalah Modern Futuristik dengan bentuk yang mengikuti tata letak pohon eksisting yang terdapat pada tapak sebelum bangunan didirikan, sehingga bentuk bangunan sangat bebas (futuristik). Bentuk bangunan GIK-UGM memilih mengalah terhadap pepohonan yang sudah ada.



Gambar 2. 24 Bangunan GIK-UGM

Sumber : Andriani, 2024

Bangunan GIK-UGM memiliki organisasi ruang luar secara terklaster, karena bangunan dipisahkan oleh area terbuka hijau maupun *pedestrian way* serta berbagai massa bangunan dipisahkan berdasarkan zona kegiatannya. organisasi ruang luar ini memudahkan pengunjung untuk menemukan bangunan dengan fungsi yang diinginkan. Aktivitas pengunjung yang masuk ke dalam area GIK-UGM akan langsung menuju ke bangunan yang berbeda-beda. Bangunan GIK-UGM menerapkan banyaknya bukaan besar untuk memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan serta penggunaan ceiling tinggi untuk mengurangi udara panas yang terperangkap di dalam gedung.



Gambar 2. 25 Gambar 8. Area Dalam GIK-UGM

Sumber : Pramitha, 2024

GIK-UGM memiliki detail desain yang bertujuan untuk memberikan kesan dan suasana ruang atau pengalaman pengunjung, seperti tangga amphitheater yang dimiliki GIK-UGM. Pengalaman tersebut bertujuan untuk memberikan kesan bagi pemuda, agar pemuda tertarik untuk datang dan beraktivitas kembali dalam GIK-UGM ini. Secara ringkas, GIK-UGM merupakan sebuah area pemuda yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi pemuda, baik dengan aktifitas fisik, seni, dan sebagainya. Penerapan kreatifitas dan inovasi tidak hanya dimunculkan dalam bentuk olahraga, namun juga penyediaan ruang-ruang kelas, *Student Center*, ornamen dan detail, maupun hal lainnya. Hal tersebut juga untuk menginspirasi dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia anak muda saat ini.



Gambar 2. 26 Detail Plafon dan Area Dalam GIK-UGM
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025b

2.2.2. PAPUA YOUTH CREATIVE HUB

Papua Youth Creative Hub atau yang sering disebut sebagai PYCH adalah gelaggang pemuda atau ruang kreatif bagi pemuda untuk eksplorasi potensi diri pemuda yang terletak di Kecamatan Abepura, Jayapura, Papua. PYCH memiliki permasalahan pada dukungan dan akses menuju lokasi yang membuat potensi dahulu sulit berkembang. Hal tersebut menyebabkan banyak potensi anak muda yang belum tergali dan belum dikembangkan di Papua. Dengan adanya permasalahan tersebut, PYCH dibangun dengan tujuan menyediakan tempat atau wadah bagi anak muda Papua untuk ekplorasi kreasi dan berinovasi yang bertujuan untuk meningkatkan SDM Papua di masa yang akan datang. PYCH merupakan ruang publik yang terbuka untuk pemuda Papua melakukan eksplorasi kreatifitas diri.

PYCH dalam desainnya menggunakan pendekatan *Green Building* atau yang sering disebut sebagai bangunan hijau. PYCH memanfaatkan energi alami seperti pencahayaan dan angin untuk menjadikan bangunan lebih ramah lingkungan dan hemat energi. PYCH menerapkan konsep lebih mengarah pada tersedianya lapangan terbua yang besar dan luas dibandingkan dengan area terbangun. Hal ini diterapkan untuk menjawab isu global *Climate Change* yang menjadi isu lokal di Papua saat ini. Bangunan PYCH sendiri menggunakan konsep Vernakular yang diterapkan pada bagian atap bangunan. Atap bangunan PYCH terisnpirasi dari atap rumah adat khas Rumah Adat Jayapura yaitu Honai dan Wamena yaitu Rumah Adat Kariwari, serta menggunakan ornamen-ornamen yang digunakan pada area dalam bangunan menggunakan karya khas daerah-daerah di Papua.



Gambar 2. 27 Bangunan Vernakular Papua Youth Creative Hub
Sumber : Kompas.com, 2022

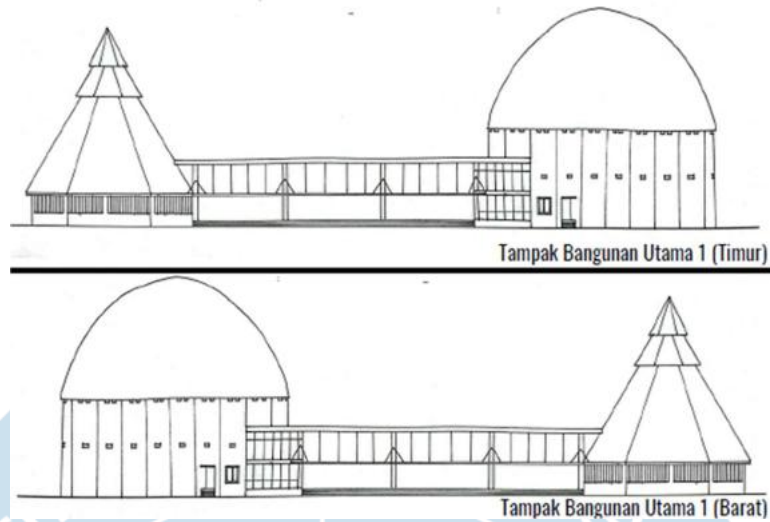
PYCH memiliki tatanan ruang luar yang terorganisasi secara terklaster, karena bangunan maupun ruang komunal pada area luar disusun berdasarkan fungsi dan jenis aktivitas yang dilakukan. Bangunan inti berisikan tempat untuk UMKM, Tribun, Ruang Kelas, Ruang Serbaguna, dsb, sedangkan bangunan sisi lain berfungsi sebagai *dormitory* dan juga kantor. Selain bangunan, ruang komunal luar yang terdapat pada PYCH tersebut adalah lapangan tennis dan lapangan basket, serta taman yang menarik pengunjung untuk berinteraksi sosial pada PYCH.



Gambar 2. 28 Situasi Papua Youth Creative Hub
Sumber : Analisis Penulis, 2025e

PYCH memiliki bukaan yang sangat lebar pada lantai 1, namun hanya terdapat pada sisi timur saja. Bukaan tersebut digunakan untuk memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami masuk ke dalam bangunan, agar sirkulasi pergantian udara baik, dan tidak menjadi ruangan lembab. Bangunan tetap memiliki bukaan seperti jendela-jendela di setiap sekeliling lantai serta memiliki jarak plafon dari lantai cukup tinggi untuk tidak menjebak panas dalam bangunan.

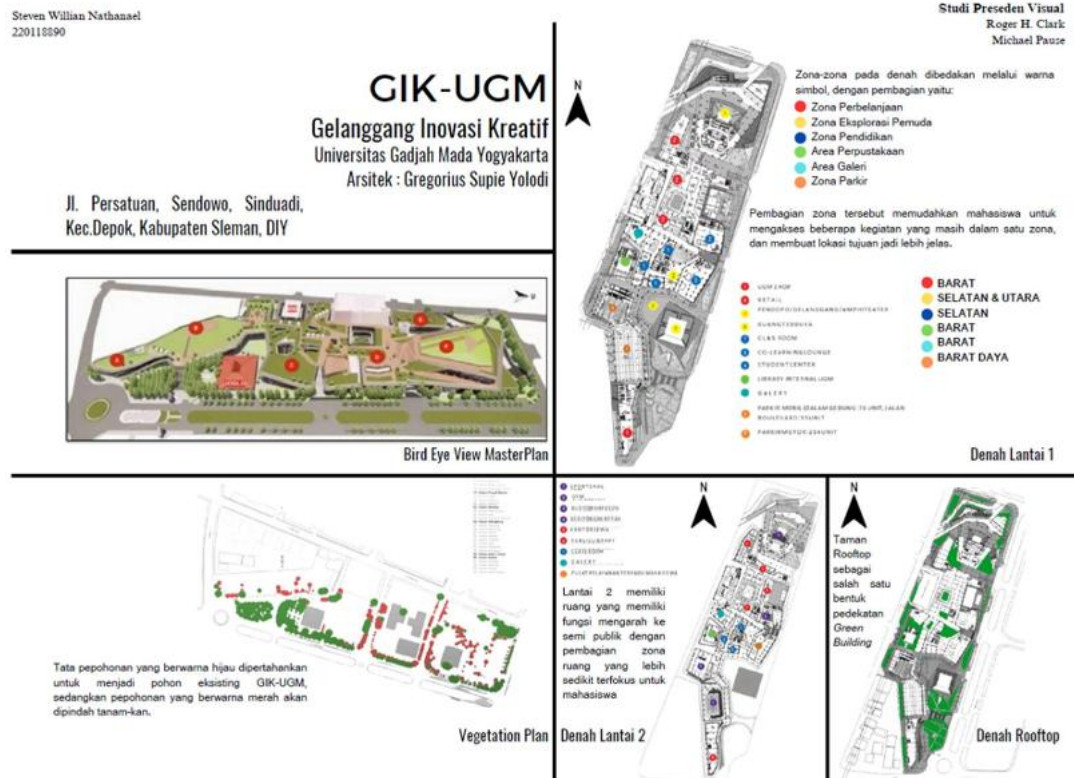
PYCH Berfokus kepada konsep bangunan Vernakular, sehingga banyak detail yang dihasilkan dalam bangunan PYCH yang sangat menggambarkan identitas Papua. Detail-detail mengarah kepada karya seni yang dimiliki oleh masing-masing suku di Papua (Khombow, Yoniki, dsb), karena bertujuan untuk mengembangkan SDM Papua dengan berbagai Karya Seni yang kaya di Papua.

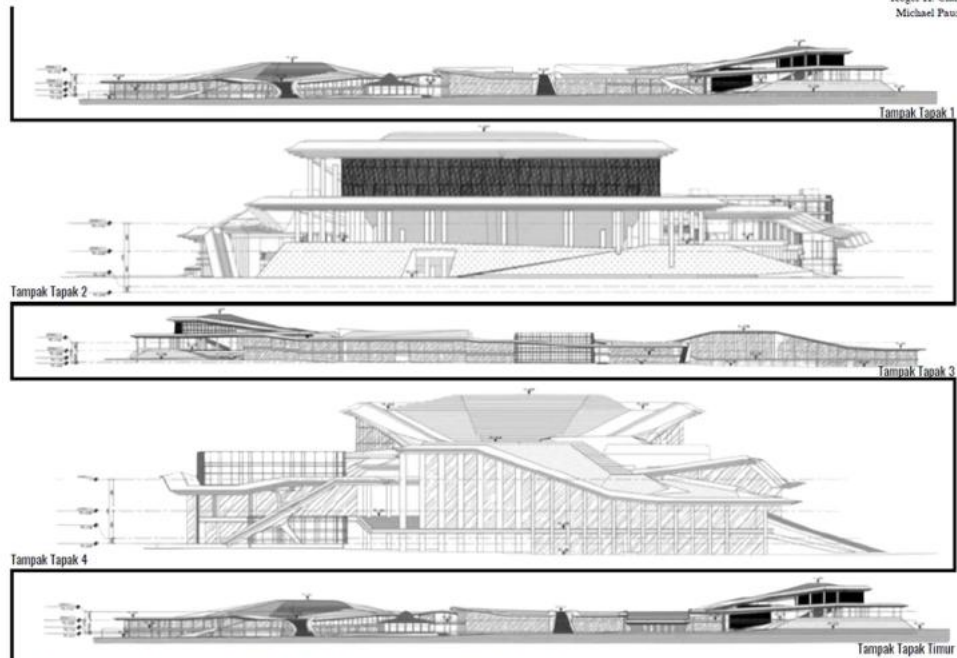
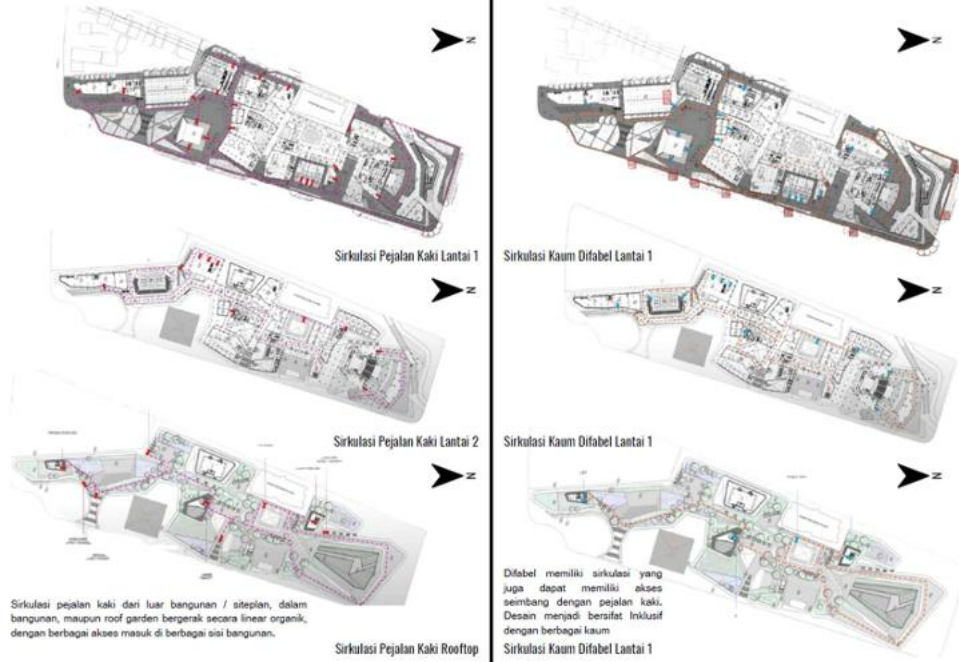


Gambar 2. 29 Tampak Bangunan Papua Youth Creative Hub
Sumber : Analisis Penulis, 2025e

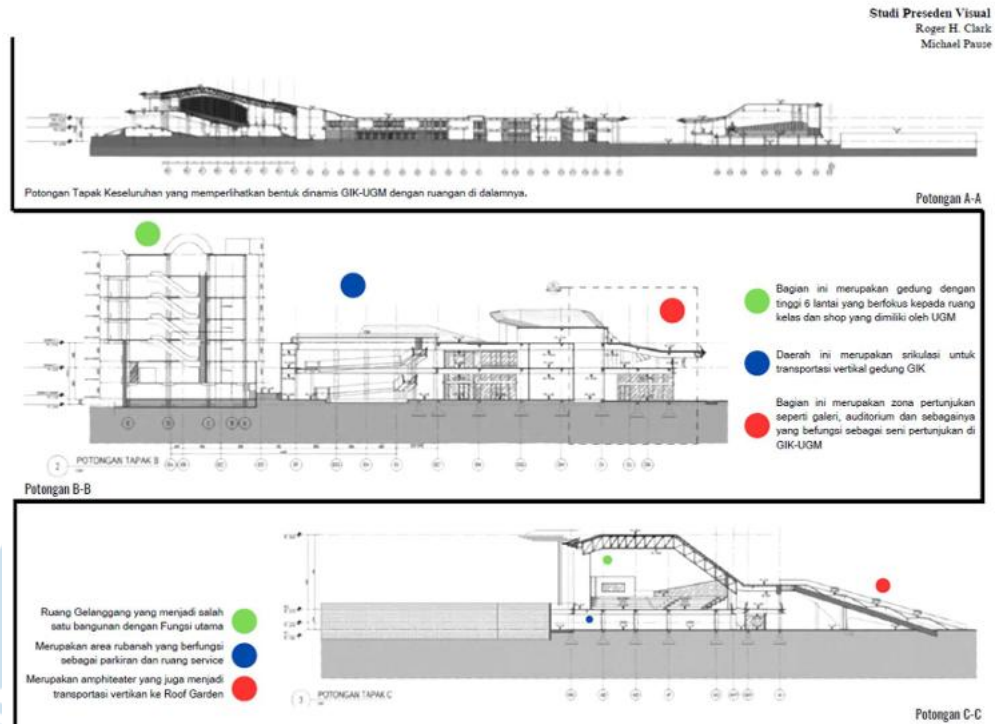
2.3.STUDI PRESEDEN VISUAL (Teknik Roger H. Clark dan Michael Pause)

2.3.1.GELANGGANG INOVASI KREATIF, UGM



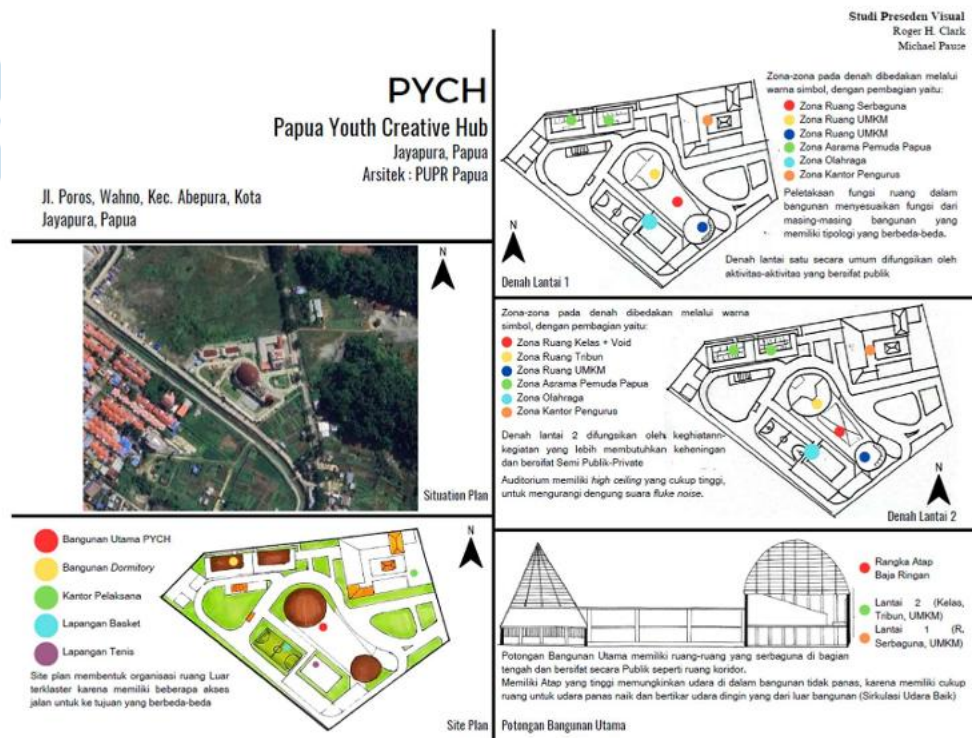


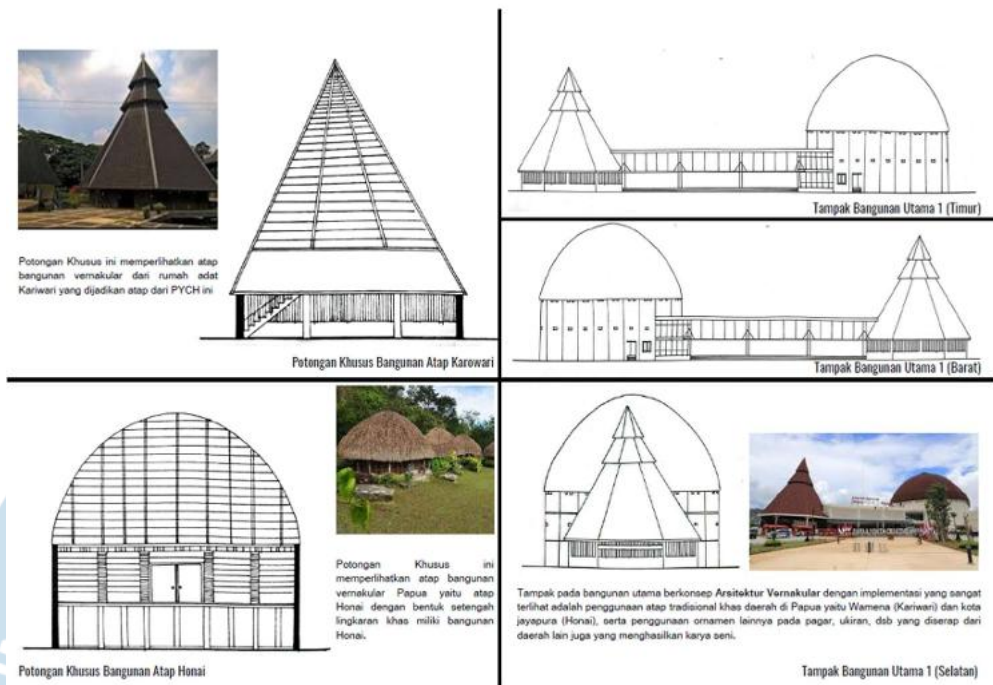
- Tampak desain bangunan menggambarkan desain Futuristik dengan bentuk bebas yang sangat inovatif dan kreatif.
- Tetap terdapat satu pendhapa yang mempertahankan atap joglo sebagai vernakular dari budaya Jawa.



Tabel 2. 1 Studi Preseden Visual Gelanggang Inovasi Kreatif UGM
Sumber : Analisis Penulis, 2025d

2.3.2. PAPUA YOUTH CREATIVE HUB





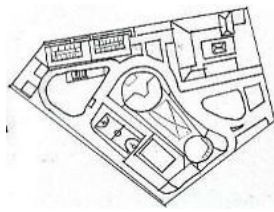
Tabel 2. 2 Studi Preseden Visual Papua Youth Creative Hub
Sumber : Analisis Penulis, 2025e

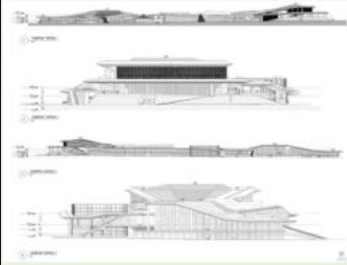
2.4. KOMPARASI PRESEDEN (Teknik Edward T. White)

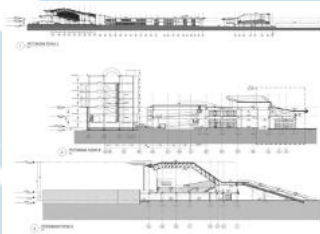
Aspek Analisis	Gelanggang Inovasi Kreatif UGM	Papua Youth Creative Hub	Kesamaan dan Perbedaan
Permasalahan Desain	Alasan Desain untuk memberikan fasilitas kepada mahasiswa: - Bidang Seni - Olahraga - Budaya - Program pengembangan kepemimpinan dan kewirausahaan	Masalah Utama Dukungan dan akses membuat potensi dahulu yang sulit berkembang,	Kesamaan : Tujuan kepada anak muda / anak remaja yang sedang dalam masa untuk mengembangkan bakat, kreativitas dan inovasinya. Bertujuan meningkatkan SDM di provinsi masing-masing.
	Tujuan Desain menyampaikan visi dan misi UGM melalui suatu ruang eksplorasi dan aktivitas yang dapat digunakan baik mahasiswa maupun publik, serta	Akibat Pemasalahan Banyak potensi anak muda yang belum tergali dan belum dikembangkan di Papua.	Perbedaan : - GIK UGM Berfokus kepada mahasiswa UGM karena dimiliki oleh UGM pribadi.

	memperkuat ekosistem seni-budaya Yogyakarta.		- PYCH dibuka lebih luas untuk pemuda Papua karena dimiliki oleh Pemerintah.
	Masalah Desain Lain. Bangunan lama GIK-UGM yang ketinggalan zaman dan sudah tidak cukup untuk menampung kekreatifan mahasiswa lagi	Tujuan Desain Menjadi wadah anak muda Papua untuk berkreasi dan berinovasi. untuk meningkatkan SDM Papua di masa yang akan datang.	
Pendekatan Desain	Green Building Menjawab isu <i>Climate Change</i> .	Green Building Menjawab isu <i>Climate Change</i> .	Kesamaan: Pendekatan Green Building untuk menjawab isu global yang menjadi lokal yaitu <i>Climate Changes</i> .
	Penerapan - Pemanfaatan energi alami (pencahayaan dan penghawaan alami) - <i>Roof Garden</i> pada bangunan. - Banyak ruang terbuka.	Penerapan - Pemanfaatan energi alami (pencahayaan dan penghawaan alami) - Luas ruang terbuka cukup besar.	Perbedaan: GIK-UGM menerapkan konsep Roof Garden agar pengunjung dapat menikmati taman di area rooftop dan di lantai dasar. PYCH menerapkan luas area terbuka sangat besar dibandingkan area terbangun.
Konsep Desain	Modern Futuristik Bentuk mengikuti tata letak pohon eksisting pada tapak sehingga bentuk bangunan sangat bebas (futuristik).	Vernakular Vernakular diterapkan dari bentuk atap adat khas Jayapura (Honai) dan Wamena (Kariwari).	Kesamaan: Mempertahankan Gaya Arsitektur Vernakular, namun pada GIK-UGM hanya satu yang masih dipertahankan yaitu Pendopo Joglo khas Jawa di tengah bangunan Futuristik yang ada.

	Bentuk bangunan bebas memilih untuk mengalah terhadap beberapa pepohonan eksisting. 	Penerapan Vernakular juga pada ornamen-ornamen pada desain interior, menggunakan karya khas berbagai daerah di Papua. 	Perbedaan: GIK UGM konsep Futuristik sehingga bentuk bangunan sangat inovatif dan eksploratif. Bentuk bangunan juga disebabkan oleh keinginan arsitek untuk mempertahankan letak tanaman pada tapak yang sudah ada, sehingga bentuk bangunan mengalah dan menjadi bebas. PYCH berbentuk lebih sederhana dan lebih mengarah kepada Arsitektur Vernakular, karena menggunakan bentuk atap utama yaitu rumah adat masyarakat kota Jayapura (Atap Honai) dan kota Wamena (Atap Kariwari), serta banyak menggunakan detail-detail yang berdasar dari kerajinan khas suku-suku di Papua
Organisasi Ruang Luar	Terklaster karena bangunan dipisahkan oleh area terbuka hijau maupun <i>pedestrian-way</i> yang dan berdasarkan zona kegiatannya.	Terklaster karena dipisahkan berdasarkan fungsi dan jenis aktivitas yang dilakukan. Bangunan Inti - tempat UMKM, - Tribun, - Ruang Kelas,	Kesamaan: Organisasi Terklaster dengan memisahkan tata masa bangunan berdasarkan fungsi bangunannya atau aktivitas yang dilakukan di dalam.

		- Ruang Serbaguna, dan sebagainya sedangkan bangunan sisi lain berfungsi sebagai pendukung yaitu asrama, kantor.	
			Perbedaan: GIK-UGM Cukup banyak beberapa tempat publik seperti gym, shop, dsb yang tersebar di semua massa bangunan. PYCH setiap bangunan memiliki semacam tipologi yang berbeda, sehingga fungsi bangunan masing-masing juga berbeda.
Organisasi Ruang Dalam	Terklaster Setiap massa bangunan GIK-UGM pengguna akan diberikan beragam pilihan akses jalan yang berbeda-beda sesuai aktivitas yang akan mereka lakukan, walaupun memang organisasi terkesan seperti Linear.	Terpusat Semua aktivitas tetap terpusat pada lantai dasar yang dapat dilihat dari void di lantai 2 juga. Walaupun lantai 2 pergerakan secara linear (seperti mall), namun memusat ke lantai dasar.	Kesamaan: Ruang dalam sama-sama terkesan seakan berjalan secara linear karena sirkulasi berjalan seperti lorong / memanjang / linear.
			Perbedaan : GIK-UGM Terklaster dengan banyak pilihan jalan dan ruang-ruang area dalam yang sudah tetap, juga beragam tujuan ruang yang memiliki jalan menuju ke tempat tersebut lebih cepat. PYCH

			Terpusat karena berfokus pada bagian tengah bangunan yang berada di lantai dasar. Walaupun terdapat banyak aktivitas terjadi di dalam bangunan, namun semua tetap berfokus pada satu titik di tengah / ke arah lantai 1 ruang serbaguna.
Tampak	Bentuk Bangunan Bebas dan sesuai dengan konsep futuristik yang diterapkan oleh arsitek. Bangunan lebih inovatif dan kreatif (evokatif) ketika dilihat (Kesan pertama) 	Bentuk Bangunan Terlihat seimbang antara kiri dan kanan, namun tidak simetri. Penggunaan atap khas rumah adat Kariwari dan Honai, sangat hierarki Penggunaan atap rumah ada, bentuk bangunan, dan warna bangunan yang netral, sangat sesuai dan harmonis ketika disatukan. 	Kesamaan: Memiliki bentuk bangunan yang inovatif, kreatif, dan harmonis sesuai dengan konsep yang diterapkan.
			Perbedaan: GIK UGM Berfokus kepada mempertahankan tata letak pepohonan eksisting, sehingga bentuknya sangat bebas. PYCH menerapkan konsep vernakular yang ditunjukkan dalam bentuk atap ditambah warna putih gedung yang membuat semakin harmonis.
Potongan	Menerapkan banyaknya bukaan besar untuk pencahayaan alami dan penghawaan alami ke dalam bangunan	Menerapkan bukaan lebar pada lantai dasar, namun hanya pada satu sisi saja yaitu sisi timur untuk pencahayaan alami dan sirkulasi	Kesamaan: Menggunakan permainan <i>Ceiling</i> tinggi di setiap lantai untuk mengurangi panas dalam ruangan /

	<i>Ceiling</i> yang tinggi untuk mengurangi hawa panas terperangkap dalam bangunan.	penghawaan. Bangunan tetap memiliki bukaan seperti jendela-jendela di setiap sekeliling lantai (Terkesan lebih tertutup) <i>Ceiling</i> yang cukup tinggi untuk tidak menjebak panas di dalam bangunan	tidak menjebak panas di dalam bangunan. Perbedaan: GIK-UGM Menggunakan bukaan besar untuk menggunakan energi alami secara maksimal. PYCH Secara garis besar tidak memiliki bukaan yang besar jika dibandingkan dengan GIK-UGM, karena lebih terfokus kepada budaya.
			
Detail Desain	Lebih mengarah kepada ingin memberikan kesan atau pengalaman pengunjung melalui berbagai detail yang tidak terlalu terlihat seperti tangga ampuitheater yang dimiliki GIK-UGM	Berfokus konsep bangunan Vernakular, sehingga banyak detail yang dihasilkan dalam bangunan. Detail-detail desain mengenai karya seni yang di miliki oleh masing-masing suku di Papua (Khombow, Yoniki, dsb), karena bertujuan untuk mengembangkan SDM Papua dengan berbagai karya seni di Papua.	Kesamaan: Memiliki detail desain yang menambah pengalaman pengunjung. Perbedaan: GIK UGM Pengalaman pengunjung dengan detail yang tersirat, namun diterapkan dengan aktivitas yang akan di lakukan di dalamnya. PYCH Detail desain mengarah pada konsep Budaya dan Karya Seni Papua melalui berbagai ornamen pada elemen-elemen ruang dalam Gedung.
		 2. Khombow (Lukisan Kayu Orang Sentani di Wilayah Budaya Mamta/Tabi)	

Kesimpulan / Sintesis	GIK-UGM dan PYCH merupakan sebuah Area Pemuda yang digunakan untuk mengembangkan kreatifitas dan Inovasi akan apa yang berada dalam pemikiran pemuda, baik dari segi olahraga, seni, maupun lainnya. Penerapan kreatifitas dan inovasi tidak hanya dimunculkan dalam bentuk tenaga dengan berolahraga, namun juga dengan kelas-kelas yang ada, <i>student center</i>, ornamen-ornamen dan detail desain yang ada, dan sebagainya. GIK UGM dan PYCH sama-sama mendukung pendekatan Green Building dengan konsep-konsep serta organisasi ruang yang diinginkan oleh arsiteknya. Namun memiliki tujuan yang sama tetap untuk mengembangkan SDM anak Muda saat ini.
-------------------------------------	---

Tabel 2. 3 Komparasi Preseden
 Sumber : Analisis Penulis, 2025f

