



TUGAS AKHIR - DA.184801

***YOUTH CULTURE CENTER* DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME**

CLARISSA RAMADHANIA
0811154000012

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR - DA.184801

***YOUTH CULTURE CENTER* DI SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME**

**CLARISSA RAMADHANIA
0811154000012**

**Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

**YOUTH CULTURE CENTER DI SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
REGIONALISME**



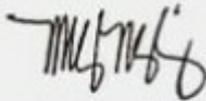
Disusun oleh:

CLARISSA RAMADHANIA
NRP : 0811154000012

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir DA.184801
Departemen Arsitektur FTSPK-ITS pada tanggal 15 Januari 2020
Nilai : B

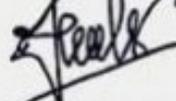
Mengetahui

Pembimbing



Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT.
NIP. 196206081987012001

Koordinator Mk. Tugas Akhir



FX. Teddy Badai Samodra, ST., MT., Ph.D.
NIP. 198004062008011008

Kepala Departemen Arsitektur FTSPK ITS



Dr. Dewi Septanti, S.Pd, ST., MT.
NIP. 196909071997092001



(halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Clarissa Ramadhania

N R P : 0811154000012

Judul Tugas Akhir : *Youth Culture Center* Di Surabaya Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

Periode : Semester Gasal Tahun 2019 / 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSPK - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir DA.184801

Surabaya, 15 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



(Clarissa Ramadhania)

NRP. 0811154000012

(halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya kepada penyusun untuk menyelesaikan serangkaian proses dari Tugas Akhir yang berjudul “Youth Culture Center di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme”. Tugas Akhir ini merupakan sebuah tahap akhir untuk menyelesaikan studi di Departemen Arsitektur FTSPK Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada berbagai pihak yang turut membantu dalam menyusun Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T selaku dosen pembimbing
2. Kedua orang tua penulis yang setia memberikan do'a dan dukungannya
3. Mbak Widi, *partner* satu dosen pembimbing
4. Eny, Firly, Tata, dan Ghina yang setia membantu dan memberi semangat
5. Seluruh rekan yang telah memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusun berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat ke depannya. Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat membantu untuk menjadikan karya rancang ini semakin baik kedepannya, dan dapat dimanfaatkan baik oleh penyusun maupun pembaca

Surabaya, 15 Januari 2020

Penyusun

Clarissa Ramadhania

(halaman ini sengaja dikosongkan)

***YOUTH CULTURE CENTER* DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME**

Oleh

Nama Mahasiswa : Clarissa Ramadhania

NRP Mahasiswa : 0811154000012

Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT.

ABSTRAK

Di era yang semakin maju ini terjadi pertukaran kebudayaan yang sangat cepat. Di era globalisasi salah satunya, masyarakat masa kini yang menerima kebudayaan – kebudayaan luar tanpa mempertimbangkan budaya yang sesuai dengan daerah asalnya akan menimbulkan dampak viiegative bagi perkembangan kebudayaan yang ada di daerah tersebut.

Dari hal tersebut tentunya sangat berpengaruh kepada pengetahuan akan kebudayaan suatu daerah terutama pada kalangan remaja. Sudah seharusnya bahwa remaja dapat membawa kebudayaan mereka ke tingkat yang lebih modern. Dengan kata lain, memodernkan budaya tradisional. Oleh karena itu peran remaja dinilai sangat penting pada kasus ini. Karena remaja harus bisa memelihara kebudayaan dan juga harus dapat menyebarkan kebudayaan yang dimiliki di daerahnya.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah arsitektur berupa sarana umum atau ruang public yang dapat mewadahi aktivitas – aktivitas dalam mengembangkan kebudayaan ditangan para remaja.

Kata kunci: Arsitektur Regionalisme, Kebudayaan, Remaja

(halaman ini sengaja dikosongkan)

**YOUTH CULTURE CENTER IN SURABAYA WITH REGIONALISM
ARCHITECTURE APPROACH**

Oleh

Nama Mahasiswa : Clarissa Ramadhania

NRP Mahasiswa : 0811154000012

Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT.

ABSTRACT

In this increasingly advanced era there is a very rapid cultural exchange. In the era of globalization, one of them, the present-day society that accepts external cultures without considering a culture that is in accordance with their area of origin, will have a negative impact on the development of culture in the area.

Of course this is very influential on the knowledge of a region's culture, especially among adolescents. It should be that teens can bring their culture to a more modern level. In other words, modernize traditional culture. Therefore the role of adolescents is considered very important in this case. Because teenagers must be able to maintain culture and also have to be able to spread the culture they have in their area.

Therefore, it needs an architecture in the form of public facilities or public spaces which can accommodate activities in developing culture in the hands of teenagers.

Keywords: Architecture Regionalism, Culture, Teenagers

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN _____	i
LEMBAR PERNYATAAN _____	iii
KATA PENGANTAR _____	v
ABSTRAK _____	vii
<i>ABSTRACT</i> _____	ix
DAFTAR ISI _____	xi
DAFTAR GAMBAR _____	xiii
DAFTAR TABEL _____	xv
BAB 1 PENDAHULUAN _____	1
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Isu dan Konteks Desain _____	3
1.2.1 Isu _____	3
1.2.2 Konteks Desain _____	4
1.3 Data Pendukung _____	5
1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	7
BAB 2 PROGRAM DESAIN _____	9
2.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	9
2.1.1 Fungsi Bangunan _____	9
2.1.2 Program Aktivitas _____	9
2.1.3 Kebutuhan Ruang _____	11
2.1.4 Besaran Ruang _____	13
2.1.5 Program Ruang _____	15
2.2 Deskripsi Tapak _____	16
2.2.1 Lokasi Tapak _____	16
2.2.2 Lingkungan Tapak _____	17
2.2.2.1 Kawasan Pendidikan _____	17
2.2.2.2 Kawasan Perdagangan dan Jasa _____	18
2.2.2.3 Sirkulasi _____	19
2.2.3 Kondisi Tapak _____	20
2.2.3.1 Analisa Kebisingan _____	20
2.2.3.2 Analisa <i>View</i> _____	20
2.2.4 Kajian Peraturan Setempat _____	22

2.2.4.1 Tata Guna Lahan _____	22
2.2.4.2 Peraturan Bangunan _____	23
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN _____	25
3.1 Pendekatan Desain _____	25
3.2 Metoda Desain _____	26
3.3 Kajian Tipologi _____	27
3.4 Kajian Teori Pendukung _____	29
BAB 4 KONSEP DESAIN _____	33
4.1 Eksplorasi Formal _____	33
4.1.1 Konsep Integrasi Dasar Arsitektur dan Analisa Tapak _____	33
4.1.2 Penentuan Jalur Masuk dan Keluar _____	33
4.1.3 Penentuan Orientasi Bangunan _____	34
4.1.4 Konsep Ide Arsitektur Berdasarkan Metoda _____	35
4.2 Eksplorasi Teknis _____	42
4.2.1 Struktur _____	42
4.2.2 Utilitas Keselamatan dari Bahaya Kebakaran _____	42
4.2.3 Utilitas Saluran Air _____	42
BAB 5 DESAIN _____	45
5.1 Eksplorasi Formal _____	45
5.1.1 Siteplan _____	45
5.1.2 Layout _____	45
5.1.3 Denah _____	46
5.1.4 Tampak Bangunan _____	48
5.1.5 Potongan _____	50
5.1.6 Perspektif Eksterior _____	51
5.1.7 Perspektif Interior _____	53
5.2 Eksplorasi Teknis _____	56
5.2.1 Sistem Sanitasi Air _____	56
5.2.2 Sistem Proteksi Kebakaran _____	56
5.2.3 Sistem Instalasi Titik Lampu _____	57
5.2.4 Aksonometri Sistem Struktur Bangunan dan Material _____	57
BAB 6 KESIMPULAN _____	59
DAFTAR PUSTAKA _____	61
LAMPIRAN _____	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengguna dan Aktivasnya	10
Gambar 2.2 Program Ruang Lantai 1	15
Gambar 2.3 Program Ruang Lantai 2	16
Gambar 2.4 Lokasi Tapak	16
Gambar 2.5 Foto Tapak	17
Gambar 2.6 Kawasan Pendidikan	18
Gambar 2.7 Kawasan Perdagangan dan Jasa	18
Gambar 2.8 Arah Sirkulasi pada Site	19
Gambar 2.9 Analisa Respon Sirkulasi	19
Gambar 2.10 Analisa Kebisingan	20
Gambar 2.11 Analisa View Keluar Site	21
Gambar 2.12 Analisa View Kedalam Site	21
Gambar 2.13 Orientasi Bangunan	22
Gambar 2.14 Potongan Peta Tata Guna Lahan Kota Surabaya	23
Gambar 3.1 Hanover Lodge, Regent’s Park, London 2002 (Quinlan Terry)	25
Gambar 3.2 SunnyHills, Minami-Aoyama, Tokyo 2013 (Kengo Kuma)	26
Gambar 3.3 Serpentine Gallery Pavilion 2009 (SANAA)	27
Gambar 3.4 Perspektif Mata Burung Serpentine Gallery Pavilion 2009 (SANAA)	28
Gambar 3.5 Perspektif Mata Burung Beachwalk	29
Gambar 3.6 Beachwalk, Kuta Bali	29
Gambar 4.1 Konsep Integrasi Dasar Arsitektur pada <i>Site</i>	33
Gambar 4.2 Penentuan Jalur Masuk dan Keluar Site	34
Gambar 4.3 Penentuan Orientasi Bangunan	34
Gambar 4.4 Pengaplikasian sirkulasi bebas dan siteplan yang eksploratif	35
Gambar 4.5 Pengaplikasian kejujuran material	36
Gambar 4.6 Pengaplikasian penggunaan warna – warna cerah pada furniture	37
Gambar 4.7 Respon bangunan terhadap iklim Surabaya	37
Gambar 4.8 Pengaplikasian Batik Semanggi khas Surabaya kedalam Siteplan	38
Gambar 4.9 Pengaplikasian bentuk Daun Semanggi pada atap Pusat Kuliner	39

Gambar 4.10 Pengaplikasian Batik Mangrove pada tempelan dinding luar Galeri	39
Gambar 4.11 Bangunan utama dengan struktur beton dilapisi <i>woodplank</i>	41
Gambar 4.12 Pusat Kuliner dengan atap Akrilik	41
Gambar 5.1 Siteplan	45
Gambar 5.2 Layout	46
Gambar 5.3 Denah Lantai 1	47
Gambar 5.4 Denah Lantai 2	48
Gambar 5.5 Tampak A dan Tampak B	49
Gambar 5.6 Tampak C dan Tampak D	49
Gambar 5.7 Potongan	50
Gambar 5.8 Perspektif mata burung	51
Gambar 5.9 Perspektif pusat kuliner	51
Gambar 5.10 Perspektif bangunan utama	52
Gambar 5.11 Jalan setapak	52
Gambar 5.12 Perspektif galeri	53
Gambar 5.13 Perspektif mata normal	53
Gambar 5.14 Interior Ruang Workshop	54
Gambar 5.15 Interior Ruang Baca	54
Gambar 5.16 Interior Ruang Kelas	55
Gambar 5.17 Interior Galeri	55
Gambar 5.18 Sistem Sanitasi Air	56
Gambar 5.19 Sistem Proteksi Kebakaran	56
Gambar 5.20 Instalasi Titik Lampu	57
Gambar 5.21 Aksonometri Sistem Struktur Bangunan dan Material	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokkan Ruang _____	13
Tabel 2.2 Tabel Besaran Area Utama _____	13
Tabel 2.3 Tabel Besaran Area Penunjang _____	14
Tabel 2.4 Tabel Besaran Arean Pengelola _____	14
Tabel 2.5 Tabel Besaran Area Service _____	15
Tabel 2.6 Tabel Ketentuan Umum KDB dan KLB Surabaya _____	24
Tabel 4.1 Rangkuman Jawaban Kuisisioner _____	40

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang semakin maju ini terjadi pertukaran kebudayaan yang sangat cepat. Di era globalisasi salah satunya, saat orang sudah mulai kehilangan identitas diri dalam berkarya maka yang akan terjadi ialah semua orang akan mempunyai satu selera yang sama yaitu suatu bentuk yang sederhana, tetapi mampu memenuhi segala kebutuhan hidup mereka. Masyarakat masa kini yang menerima kebudayaan – kebudayaan luar tanpa mempertimbangkan budaya yang sesuai dengan daerah asalnya akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kebudayaan yang ada di daerah tersebut.

Definisi Globalisasi

Globalisasi diambil dari kata ‘*global*’ yang maknanya ialah *universal*. Menurut Malcolm Waters (1995) menyebutkan bahwa:

“globalisasi adalah sebuah proses sosial yang berakibat bahwa pembatasan geografis pada keadaan sosial budaya menjadi kurang penting, yang terjelma di dalam kesadaran orang.”

Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, atau proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, mewujudkan satu tatanan kehidupan baru atau **kesatuan koeksistensi dengan menyingkirkan batas-batas geografis, ekonomi dan budaya masyarakat**. Kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi mempercepat akselerasi proses globalisasi ini. Globalisasi cenderung berpengaruh besar terhadap seluruh aspek penting kehidupan salah satunya adalah kebudayaan.

Globalisasi Budaya

Salah satu aspek yang terpengaruh karena adanya globalisasi adalah kebudayaan. Menurut Suneki (2012) menyebutkan bahwa:

“Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai – nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai hal.”

Kebudayaan setiap bangsa cenderung mengarah kepada globalisasi dan menjadi peradaban dunia sehingga melibatkan manusia secara menyeluruh. Pada proses ini, setiap bangsa akan berusaha menyesuaikan budaya mereka dengan perkembangan baru sehingga mereka dapat melanjutkan kehidupan. Tetapi pada proses itu pula, negara – negara harus memperkokoh dimensi budaya mereka dan memelihara struktur nilai – nilainya agar tidak dieliminasi oleh budaya asing.

Globalisasi dan Remaja Masa Kini

Pada era globalisasi, para remaja saat ini cenderung menyukai sampai meniru kebudayaan luar. Adanya fasilitas seperti *internet*, televisi, radio, majalah yang banyak menampilkan kebudayaan asing, membuat para ‘remaja masa kini’ tidak dapat membendung rasa keingintahuan mereka untuk mencoba dan meniru kebudayaan asing tersebut. Sehingga mereka cenderung menganggap kebudayaan lokal sebagai kebudayaan kuno atau ketinggalan zaman dan menjadi tidak mereka sukai, sedangkan kebudayaan asing mereka anggap sebagai kebudayaan yang *modern* dan maju.

Dampak Globalisasi Budaya dan Generasi Kekinian

Beberapa dampak yang disebabkan oleh globalisasi dan mempengaruhi budaya dan generasi kekinian antara lain:

- Terjadi degradasi kebudayaan karena pengaruh kehidupan barat yang sangat kuat, sehingga banyak sekali remaja masa kini yang beranggapan bahwa budaya tradisional kita sudah ketinggalan zaman.
- Derasnya arus globalisasi yang disebabkan oleh laju informasi dan telekomunikasi ternyata menimbulkan

sebuah kecenderungan yang mengarah terhadap memudarnya nilai – nilai pelestarian budaya.

Maraknya penyeragaman di seluruh dunia sehingga khususnya remaja masa kini tidak lagi mengenal mana budaya kita dan mana budaya luar.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Isu

Setelah berbicara mengenai dampak globalisasi terhadap budaya suatu daerah, lalu bagaimana dampak globalisasi terhadap arsitekturnya? Pada dasarnya arsitektur juga merupakan hasil dari budaya. Arsitektur dapat mencerminkan budaya yang ada di daerahnya atau lingkungannya. Arsitektur dengan segala perwujudan bentuk, fungsi dan maknanya senantiasa diatur, diarahkan, dan ditanggapi atau diperlakukan oleh penghuni menurut kebudayaan yang mempengaruhi masyarakat yang bersangkutan yang dapat menunjukkan identitas masyarakat pendukungnya.

Dengan adanya globalisasi pun memberikan dampak yang signifikan dalam arsitektur. Contohnya sudah banyak kita temukan dalam kehidupan sehari – hari, misalnya banyak sekali rumah *modern* atau ruang publik yang menggunakan desain kebarat – baratan, atau arsitektur sebagai lindungan. Sudah kita ketahui bahwa sebenarnya arsitektur kita ini adalah arsitektur sebagai naungan, yang seharusnya tanggap iklim dan geografis yang ada di Indonesia, dan sesuai dengan budaya yang sudah dibangun sejak zaman dahulu.

Untuk itu, perlunya kita mempertahankan mana yang menjadi budaya kita dengan tetap menerima globalisasi dan perkembangan teknologi, dan mengedukasinya kepada khususnya generasi remaja masa kini. Maka isu dari perancangan ini adalah mengenai peran Arsitektur Regionalisme dalam menanggapi Era Globalisasi, dengan generasi remaja masa kini sebagai sasaran perancangan.

Arsitektur Regionalisme

Regionalisme merupakan peleburan atau penyatuan antara yang lama dan yang baru (Curtis, 1985). Menurutnya, regionalisme diharapkan dapat menghasilkan bangunan yang bersifat abadi, melebur atau meyatukan antara yang lama dan yang baru, antara *regional* dan *universal*. Dengan demikian yang menjadi ciri utama regionalisme adalah menyatukan arsitektur tradisional dengan arsitektur *modern*.

Adapun karakteristik Arsitektur Regionalisme (Curtis, 1985), diantaranya:

- Menggunakan bahan bangunan lokal dengan teknologi *modern*.
- Tanggap dalam mengatasi kondisi iklim setempat.
- Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat.
- Mencari makna dan substansi kultural.

Menurut Wondoamiseno (1990) di dalam bukunya yang berjudul "Regionalisme dalam Arsitektur Indonesia", pada BAB 3 disebutkan beberapa kemungkinan hasil akhir dalam mengkaitkan antara arsitektur masa lampau (AML) dengan arsitektur masa kini (AMK) sebagai berikut:

- a. Tempelan elemen AML pada AMK
- b. Elemen fisik AML menyatu dalam AMK
- c. Elemen fisik AML tidak terlihat jelas di dalam AMK
- d. Ujud AML mendominasi AMK
- e. Ekspresi ujud AML menyatu didalam AMK.

1.2.2 Konteks Desain

Konteks Wilayah

Globalisasi merupakan sebuah fenomena yang terjadi di seluruh dunia, terutama di kota – kota besar yang sudah memiliki perkembangan *IT* yang maju serta dengan jumlah remaja yang tinggi.

Maka dari itu rancangan ini akan berlokasi pada daerah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

- Kota yang sedang mengalami fenomena globalisasi;
- Kota dengan penggunaan *IT* yang tinggi;
- Kota dengan jumlah penduduk berusia muda atau remaja yang cukup tinggi;
- Wilayah yang dekat dengan aktivitas pemuda atau remaja dan pelajar.

Pengguna

Seperti yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, dampak globalisasi yang besar terjadi pada kalangan pemuda/remaja/pelajar.

Maka dari itu sasaran pengguna yang menjadi fokus pada perancangan ini adalah kalangan pemuda/remaja/pelajar, baik secara individu maupun kelompok, terutama mereka yang terkena dampak perkembangan *IT*, dan mereka yang ingin belajar mengenai budaya yang dimiliki daerahnya, baik budaya itu sendiri atau arsitektur yang mencerminkan budaya tersebut sebagai wadah aktivitasnya.

Namun tidak menutup kemungkinan terhadap pengguna lain seperti pihak pemerintah atau masyarakat umum, karena semua kalangan masyarakat juga sedang mengalami fenomena globalisasi, karena tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengedukasi tentang budaya yang dimiliki oleh daerah/*region*.

1.3 Data Pendukung

- UNDANG - UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017 TENTANG PEMAJUAN KEBUDAYAAN

Pasal 1, pada ayat – ayat berikut:

(3) Pemajuan Kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan.

(4) Pelindungan adalah upaya menjaga keberlanjutan Kebudayaan yang dilakukan dengan cara inventarisasi, pengamanan, pemeliharaan, penyelamatan, dan publikasi.

(5) Pengembangan adalah upaya menghidupkan ekosistem Kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan Kebudayaan.

(6) Pemanfaatan adalah upaya pendayagunaan Objek Pemajuan Kebudayaan untuk menguatkan ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam mewujudkan tujuan nasional.

(7) Pembinaan adalah upaya pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kebudayaan, lembaga Kebudayaan, dan pranata Kebudayaan dalam meningkatkan dan memperluas peran aktif dan inisiatif masyarakat.

Pasal 4

Pemajuan Kebudayaan bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan nilai - nilai luhur budaya bangsa;
- b. Memperkaya keberagaman budaya;
- c. Memperteguh jati diri bangsa;
- d. Memperteguh persatuan dan kesatuan bangsa;
- e. Mencerdaskan kehidupan bangsa;
- f. Meningkatkan citra bangsa;
- g. Mewujudkan masyarakat madani;
- h. Meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- i. Melestarikan warisan budaya bangsa; dan
- j. Mempengaruhi arah perkembangan peradaban dunia, sehingga kebudayaan menjadi haluan pembangunan nasional.

- Pada PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2014 TENTANG PEDOMAN PELESTARIAN TRADISI **Pasal 4**, disebutkan bahwa Arsitektur Tradisional termasuk salah satu objek pelestarian tradisi. (**Poin (g.) Arsitektur tradisional yaitu suatu**

bangunan yang bentuk, struktur, fungsi, ragam hias, dan cara membuatnya diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya serta dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk melaksanakan aktivitas kehidupan;).

- **UNDANG - UNDANG No.6 TAHUN 2017 TENTANG ARSITEK**
Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan yang dimaksud dengan Arsitektur adalah wujud hasil penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah ruang dan lingkungan binaan sebagai **bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia** yang memenuhi kaidah fungsi, kaidah konstruksi, dan kaidah estetika serta mencakup faktor keselamatan, keamanan, kesehatan, kenyamanan, dan kemudahan.

1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang isu, permasalahan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana arsitektur dapat menjadi wadah untuk generasi remaja masa kini, yang dapat memperlihatkan dan mengenalkan kembali budaya suatu daerah yang sempat dilupakan karena pengaruh globalisasi.
2. Serta bagaimana regionalisme dalam arsitektur dapat beradaptasi dengan adanya globalisasi, bukan menolak globalisasi.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang, isu dan konteks desain, dan permasalahan desain maka objek yang akan dirancang dalam Tugas Akhir ini yaitu: *Youth Culture Center* di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan dan objek yang akan dirancang sehingga ditemukan beberapa kriteria desain yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Desain harus bisa merepresentasikan lokalitas.
2. Desain harus bisa menghadirkan suasana yang modern dengan memperlihatkan unsur kelokalan.
3. Desain harus memiliki sirkulasi yang nyaman.
4. Desain harus memaksimalkan *interiority* dan *materiality* yang lokal/tradisional dan modern.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Fungsi Bangunan

Fungsi bangunan akan berupa *Youth Culture Center*, dimana bangunan ini akan mewadahi aktifitas dan kreatifitas remaja masa kini terutama di bidang kebudayaan dan seni lokal. Dilengkapi dengan kelas – kelas yang sesuai dengan bidangnya (musik, tari, seni/kerajinan tangan, bahasa) untuk memenuhi kebutuhan dalam mempelajari kebudayaan daerah.

Youth Culture Center pada dasarnya merupakan pusat sosial dan rekreasi yang ditujukan bagi anak-anak usia remaja. Pusat ini mendukung peluang bagi para remaja untuk mengembangkan kemampuan fisik, sosial, emosional, dan kognitif mereka juga untuk mendapatkan kesenangan, persahabatan, dan pengakuan. Termasuk juga kegiatan yang tidak perlu terorganisasi seperti *games*, bersosialisasi, pertemuan kelompok, ataupun aktifitas di luar ruangan.

Youth Culture Center biasanya juga menawarkan program pengajaran terorganisir berupa kelas-kelas keterampilan. Di *Youth Culture Center* ini, keterampilan yang ditawarkan berfokus kepada seni dan budaya lokal, tetapi sesuai dengan minat dan kebiasaan baru para remaja masa kini.

2.1.2 Program Aktivitas

Berikut merupakan tipe-tipe pengguna dari *Youth Culture Center* dan juga aktifitas yang akan mereka lakukan didalam *Youth Culture Center*.

Remaja	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengguna utama ❖ Berkumpul dengan kelompok ❖ Diskusi dengan sesama penyuka seni dan budaya lokal ❖ Wawasan dan pengetahuan ❖ Kelas – kelas ❖ Pameran (ikut/pengunjung) ❖ Workshop
Komunitas	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajar ❖ Mengisi/penyelenggara workshop ❖ Rapat/diskusi ❖ Membuat karya/project ❖ Pameran (lebih ke arah ikut) ❖ Sharing/kolaborasi antar komunitas
Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengunjung pameran ❖ Kelas (peserta) ❖ Workshop (peserta) ❖ Mengikuti forum – forum/komunitas untuk umum
Pemerintah	<p>OPERASIONAL BANGUNAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Administrasi (pameran, kelas, workshop, komunitas, rapat, diskusi) ❖ Keamanan ❖ Kebersihan

Gambar 2.1 Pengguna dan Aktivitasnya

Remaja

Remaja sebagai target utama dan akan menjadi pengguna utama pada *Youth Culture Center* ini, dapat berupa individu maupun kelompok. Aktivitas dan kegiatan yang akan mereka lakukan adalah, berkumpul dengan kelompoknya, melakukan diskusi-diskusi dengan komunitasnya, melakukan hal-hal yang tak luput dari kebudayaan lokal, menambah wawasan dan pengetahuan tentang budaya lokal dengan mengikuti/mengadakan kelas-kelas tertentu, memamerkan hasil karya mereka, mengikuti workshop tentang kebudayaan lokal, dan juga dapat mengikuti/menikmati pameran atau *event – event* yang diadakan oleh komunitas kebudayaan lokal yang lain.

Komunitas Kebudayaan Lokal

Pihak komunitas memiliki peran yang cukup besar. Mereka akan melakukan aktifitas mengajar, mengisi *workshop*, ataupun sebagai penyelenggara *workshop*, melakukan rapat atau diskusi, juga membuat

karya atau memiliki project, ataupun melakukan pameran atau eksibisi karya. Selain itu mereka juga bisa melakukan *sharing* atau berkolaborasi dengan komunitas-komunitas lain yang berhubungan dengan kebudayaan lokal.

Masyarakat Umum

Masyarakat disini akan menjadi pihak pengunjung atau penikmat karya. Dimana mereka akan melihat dan menikmati karya, mengikuti kelas atau *workshop* yang terbuka untuk umum, ataupun dapat juga mengikuti forum-forum dari komunitas yang terbuka untuk umum.

Pemerintah

Berperan sebagai pengelola, hal-hal yang akan dilakukan adalah terkait operasional bangunan, termasuk didalamnya yaitu administrasi, keamanan, dan juga kebersihan. Seperti pengawasan dan pengaturan administrasi terkait pameran, kelas dan *workshop*, pengawasan komunitas, rapat dan diskusi, pengawasan keamanan, dan juga pengawasan kebersihan.

Selain hal-hal terperinci menurut perannya masing-masing, aktifitas yang pasti dilakukan oleh semua tipe pengguna adalah aktifitas beristirahat seperti makan, beribadah, dan juga ke kamar kecil.

2.1.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan aktivitas-aktivitas dari para pengguna bangunan yang telah dijabarkan pada bagian sebelumnya, maka berikut adalah ruangan yang dibutuhkan pada *Youth Culture Center* berdasarkan fungsi dan aktifitas yang akan terjadi didalamnya.

Taman (Ruang Terbuka / *Outdoor Class*)

Taman (Ruang Terbuka) dapat digunakan sebagai aktifitas berkumpul dengan kelompok, rapat, *sharing*, dan *forum*. Selain sebagai

tempat untuk mengobrol bersama komunitas untuk berdiskusi, *outdoor class*, dapat pula digunakan sebagai ruang untuk *event-event* terbuka seperti pertunjukan tari, musik, seni peran, dan *outdoor gallery*.

Pusat Kuliner

Pusat Kuliner akan digunakan sebagai tempat ‘*event*’ pertama untuk menarik perhatian remaja–remaja. Pada Pusat Kuliner akan menyediakan menu–menu khas Kota Surabaya, hal tersebut sekaligus menjadi strategi untuk menarik perhatian remaja agar memiliki keinginan lebih tahu tentang kebudayaannya.

Toko Souvenir

Toko Souvenir akan digunakan sebagai tempat untuk menjual hasil karya komunitas yang ada, seperti karya kerajinan tangan, batik, dan camilan khas daerah Surabaya. Dari hal tersebut maka *Youth Culture Center* juga akan dapat memiliki penghasilannya sendiri.

Galeri

Galeri akan digunakan sebagai tempat eksibisi kebudayaan dan bisa dari berbagai macam bidang dari seni hingga kuliner.

Ruang Workshop

Sebagai wadah kegiatan untuk *sharing/diskusi/demo* (memasak makanan khas daerah, batik, seni lukis lainnya, musik, tari, dan lain-lain) yang lebih mendalam seputar kebudayaan, tidak hanya seni budaya tetapi budaya dalam sopan santun, menghormati kepada yang lebih tua, dan sebagainya.

Ruang Kelas

Terdapat ruang kelas untuk musik dan tari, dan kerajinan tangan (batik, lukis, dll). Kelas–kelas akan diadakan secara rutin oleh komunitas, dengan remaja sebagai sasaran utamanya.

Sehingga dari penjabaran diatas, maka ditentukan pengelompokkan ruangan/area pada *Youth Culture Center* sebagai berikut:

<i>AREA UTAMA</i>	<i>AREA PENUNJANG</i>	<i>AREA PENGELOLA</i>	<i>AREA SERVICE</i>
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Galeri ✚ Ruang <i>Workshop</i> ✚ Ruang Kelas ✚ Pusat Kuliner 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Taman ✚ Toko Souvenir ✚ Musholla 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ruang Pengelola ✚ Ruang Komunitas atau <i>Project</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Parkir ✚ Pos Keamanan ✚ Janitor ✚ Toilet

Tabel 2.1 Pengelompokkan Ruang

2.1.4 Besaran Ruang

Area Utama

Besaran ruang pada *Area Utama* adalah sebagai berikut:

RUANGAN	JUMLAH/ KAPASITAS	STANDAR	TOTAL	SUMBER
Galeri	1 unit	-	200m ²	Asumsi
Ruang <i>Workshop</i>	1 unit	-	56m ²	Asumsi
Ruang Kelas	2 unit	-	144m ²	Asumsi
Pusat Kuliner	1 unit	-	350m ²	Asumis
TOTAL			750m²	

Tabel 2.2 Tabel Besaran *Area Utama*

Area Penunjang

RUANGAN	JUMLAH/ KAPASITAS	STANDAR	TOTAL	SUMBER
Taman	-	Minimal 10%	700m ²	Peraturan
Toko Souvenir	1 unit	-	51,6m ²	Asumsi
Musholla	1 unit/50 orang	0,96m ² /orang	48m ²	Neufert
TOTAL			799,6m²	

Tabel 2.3 Tabel Besaran *Area Penunjang*

Area Pengelola

RUANGAN	JUMLAH/ KAPASITAS	STANDAR	TOTAL	SUMBER
Ruang Pengelola	1 unit/3 orang	13,4m ² /orang	40,2m ²	Neufert
Ruang Komunitas/ <i>Project</i>	1 unit/36 orang	2m ² /orang	72m ²	Neufert
TOTAL			112,2m²	

Tabel 2.4 Tabel Besaran *Area Pengelola*

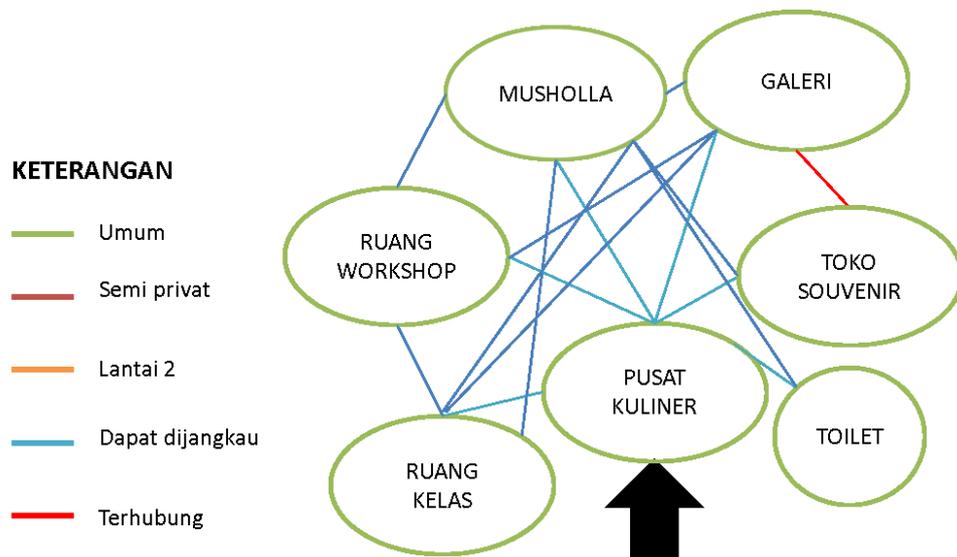
Area Service

RUANGAN	JUMLAH/ KAPASITAS	STANDAR	TOTAL	SUMBER
Parkir Mobil	36	12,5m ² /unit	250m ²	Neufert
Parkir Motor	65	1,7m ² /unit	110,5m ²	Neufert
Parkir Sepeda	40	1,3m ² /unit	39m ²	Neufert
Pos Keamanan	1 unit/2 orang	-	9m ²	Asumsi
Janitor	1 unit/lantai	1m ² /unit	2m ²	Asumsi
<i>Toilet</i>	12 unit	4,5m ² /unit	90,16m ²	Neufert
TOTAL			491,6m²	

Tabel 2.5 Tabel Besaran *Area Service*

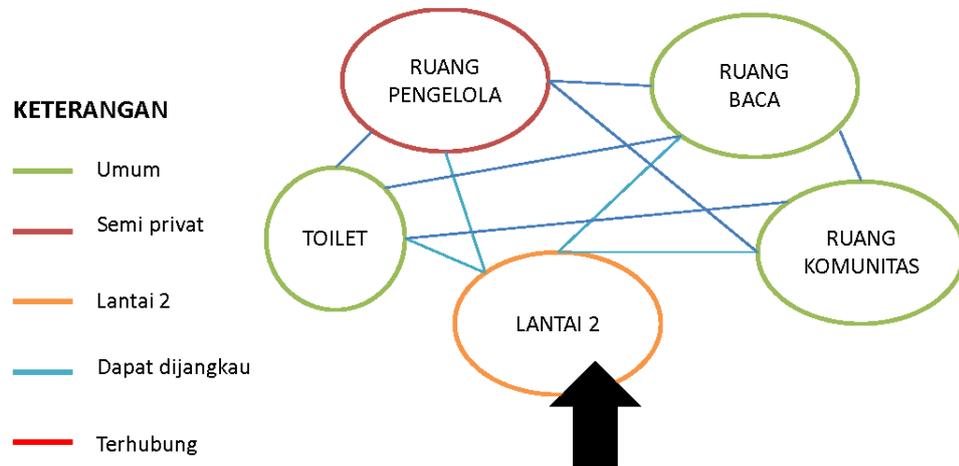
2.1.5 Program Ruang

Program Ruang Lantai 1



Gambar 2.2 Program Ruang Lantai 1

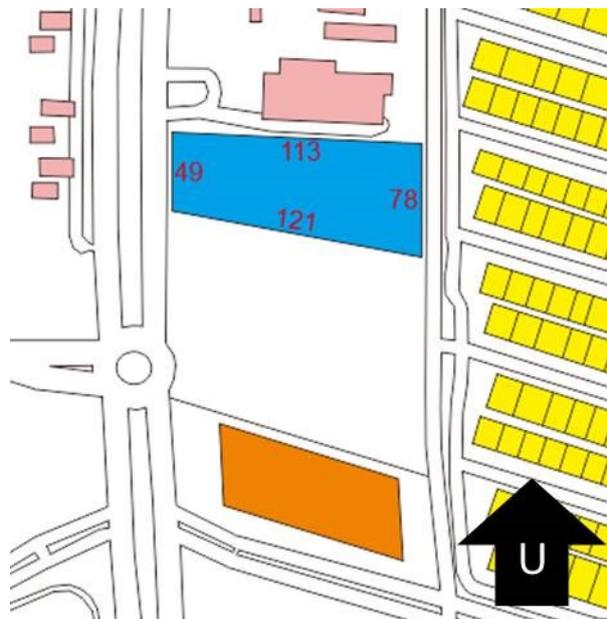
Program Ruang Lantai 2



Gambar 2.3 Program Ruang Lantai 2

2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 Lokasi Tapak



Gambar 2.4 Lokasi Tapak

Lokasi tapak: Berada di Jalan Mayjen Yono Suwoyo, Babatan, Wiyung, Surabaya Barat, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Luas lahan: ±5168m²

Batas Lahan: **[Utara]** *Ranch Market*
 [Selatan] *National Hospital*
 [Timur] *Jalan Boulevard Famili Barat*
 [Barat] *Jalan Mayjen Yono Suwoyo*

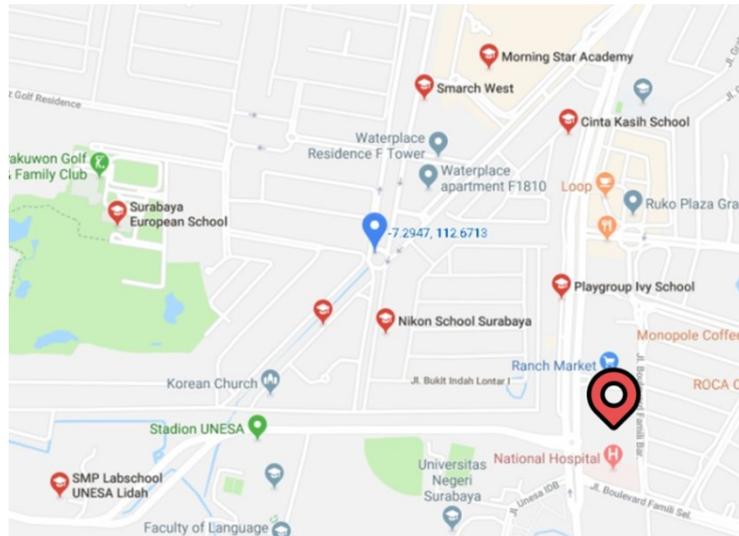


Gambar 2.5 Foto Tapak
Sumber : *Google Maps*

2.2.2 Lingkungan Tapak

2.2.2.1 Kawasan Pendidikan

Tapak yang dipilih berdasarkan pada kawasan yang cukup dekat dengan banyak tempat pendidikan seperti sekolah menengah atas dan Universitas.



Gambar 2.6 Kawasan Pendidikan (Pion warna merah)

Sumber : *Google Maps*

2.2.2.2 Kawasan Perdagangan dan Jasa

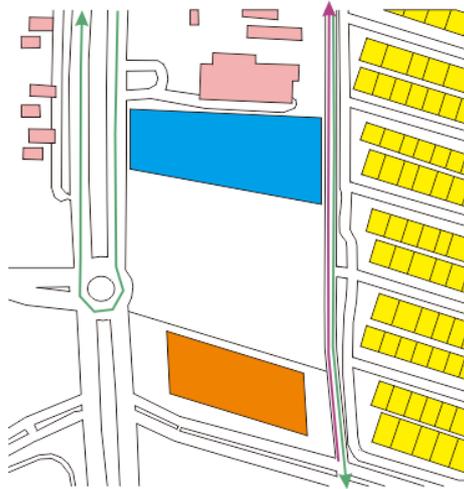
Selain banyaknya kawasan pendidikan, pada lokasi ini juga merupakan tempat perdagangan dan jasa. Sangat banyak terutama tempat – tempat kuliner yang cukup terkenal dan sering digunakan para remaja untuk berkumpul.



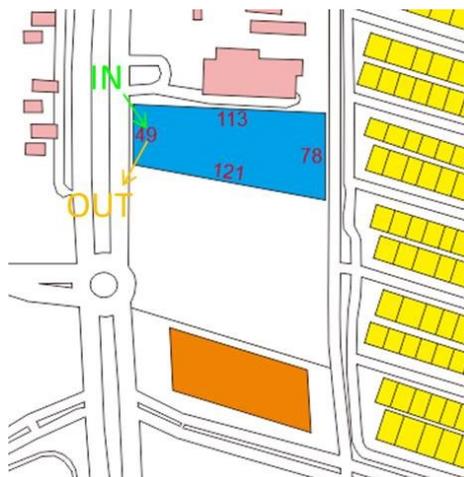
Gambar 2.7 Kawasan Perdagangan dan Jasa (Pion warna merah)

Sumber : *Google Maps*

2.2.2.3 Sirkulasi



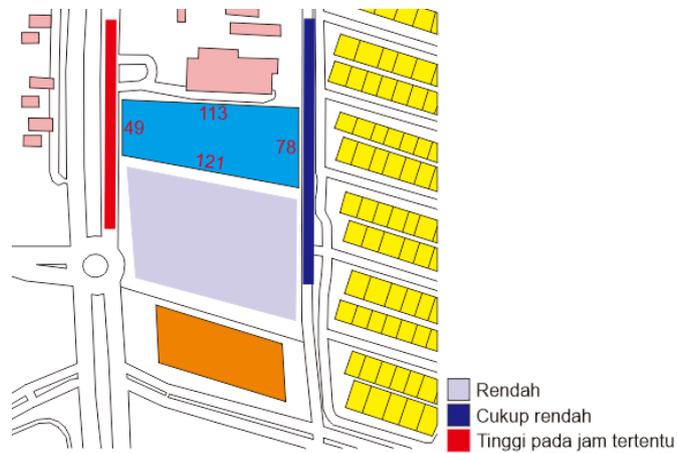
Gambar 2.8 Arah Sirkulasi pada Site



Gambar 2.9 Analisa Respon Sirkulasi

2.2.3 Kondisi Tapak

2.2.3.1 Analisa Kebisingan

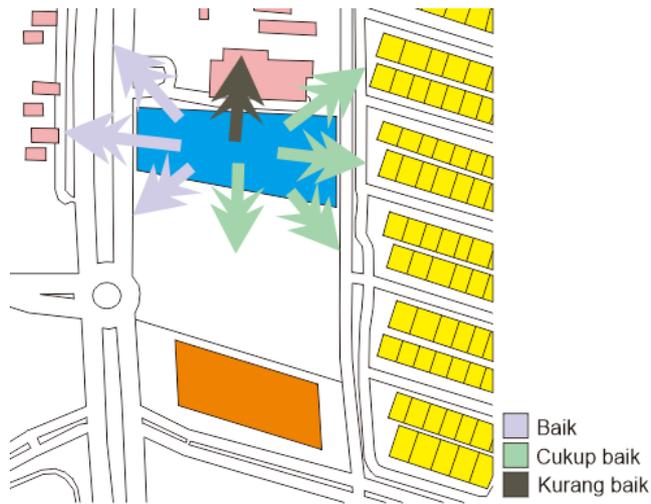


Gambar 2.10 Analisa Kebisingan

Sumber bising pada site bersumber dari jalan yang ada disekeliling site. Kebisingan yang paling tinggi pun hanya terjadi pada jam-jam tertentu, seperti jam berangkat kantor, pulang kantor, serta pada saat malam minggu dikarenakan padatnya jumlah kendaraan pada waktu-waktu tersebut.

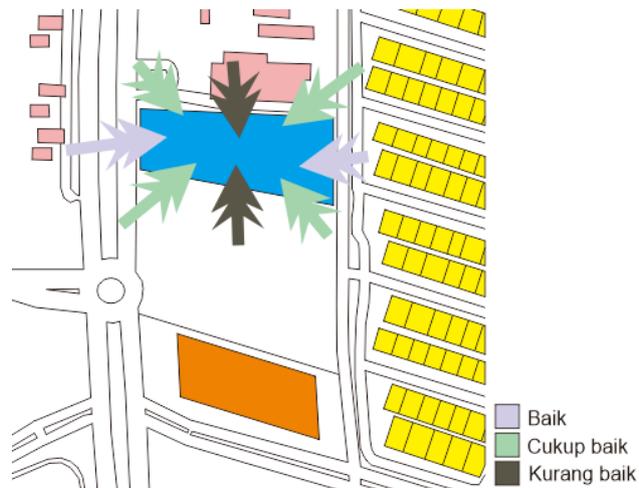
2.2.3.2 Analisa View

View yang baik dari dalam keluar *site* adalah pada sisi Barat dan Timur karena berhadapan langsung dengan jalan. Untuk sisi Selatan cukup baik karena jarak dari *site* ke *National Hospital* cukup jauh. Pada sisi Utara tidak direkomendasikan karena berhadapan langsung dengan *Ranch Market*, yang jaraknya sangat dekat terhadap *site*.



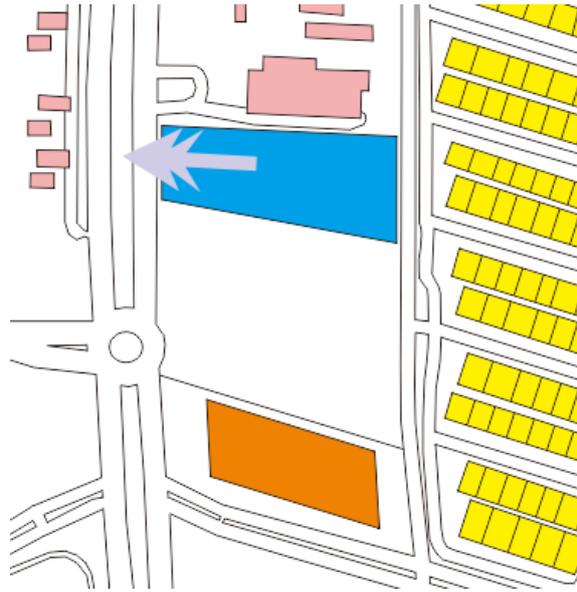
Gambar 2.11 Analisa *View* Keluar *Site*

Sedangkan *view* yang baik dari luar ke dalam *site* adalah pada sisi Barat dan Timur, karena berhadapan langsung dengan jalan.



Gambar 2.12 Analisa *View* Kedalam *Site*

Sehingga orientasi bangunan adalah menghadap ke arah Barat, karena memiliki *view* yang paling baik.

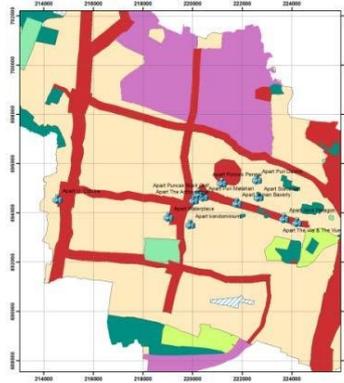


Gambar 2.13 Orientasi Bangunan

2.2.4 Kajian Peraturan Setempat

2.2.4.1 Tata Guna Lahan

Berdasarkan peraturan yang sudah dibuat oleh Pemerintah Kota Surabaya di Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 3 Tahun 2007 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya pada Pasal 18 (3) poin j yaitu: *“fungsi utama UP X Wiyung adalah Permukiman, Pendidikan, Industri dan Konservasi dengan pusat pertumbuhan berada disekitar kawasan Wiyung.”*



Gambar 2.14 Potongan Peta Tata Guna Lahan Kota Surabaya

Sumber : docplayer.info

Pada lokasi tapak, tata guna lahan diperuntukkan untuk tempat perdagangan dan jasa, juga berdekatan dengan tempat pendidikan.

2.2.4.2 Peraturan Bangunan

Berdasarkan peraturan yang telah dikeluarkan oleh Walikota Surabaya di Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang dalam Rangka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya adalah sebagai berikut:

GSB: 5 meter pada sisi samping dan belakang, 4 meter pada salah satu sisi samping.

KDB: Maksimal 50%

KDH: Minimal 10%

KLB: 2.5 atau 3.5

A. TABEL KETENTUAN UMUM KDB DAN KLB BANGUNAN

KELAS JALAN	PEMANFAATAN RUANG	SYSTEM LAY OUT	ARAHAN UMUM KDB	ARAHAN UMUM KLB											
				RENCANA JALAN ≥ 30		30 > RENCANA JALAN ≥ 20		20 > RENCANA JALAN ≥ 15		15 > RENCANA JALAN ≥ 10		RENCANA JALAN < 10			
				ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB										
Arteri/ Kolektor	Perdagangan dan jasa komersial (retail)	Sistem Blok 4)	50%	-	2	-	2.0	-	2.0	-	2.0	-	2.0	-	-
		Sistem Deret 1) 3) & 4)	80%	5	(2.0 untuk retail)	-	-								
		Sistem Tunggal 2) 3) & 4)	80%	-	(2.0 untuk retail)	-	-								
	Perdagangan dan jasa komersial (perkantoran, hotel)	Sistem blok 4)	50%	-	9	-	9	-	9	-	9	-	5	-	-
		Sistem Deret 1) 3) & 4)	80%	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	-	-
		Sistem Tunggal 2) & 3)	80%	-	4.2	-	4.2	-	4.2	-	4.2	-	4.2	-	-
	Perumahan	Sistem Blok 4)	50%	-	12	-	12	-	12	-	12	-	8	-	-
		Sistem Deret 1) & 3)	80%	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	-	-
		Sistem Tunggal 3) & 5)	70%-100%	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	-	-

Fasilitas Umum	Sistem blok	50%	-	9	-	9	-	9	-	9	-	5	-	-
	Sistem Tunggal (Fasilitas Pendidikan / Fasilitas Kesehatan) 2) 3) & 6)	50%	-	2.5/3.5	-	2.5/3.5	-	2.5/3.5	-	2.5/3.5	-	2.5/3.5	-	-

Tabel 2.6 Tabel Ketentuan Umum KDB dan KLB Surabaya

Sumber : Peraturan Walikota Surabaya

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan Regionalisme

Suha Ozkan (1985) membagi Regionalisme menjadi dua bagian yaitu:

1. *Concrete Regionalism*

Meliputi semua pendekatan kepada ekspresi daerah atau regional dengan mencontoh kehebatannya, bagian-bagiannya, atau seluruh bangunan di daerah tersebut.



Gambar 3.1 *Hanover Lodge, Regent's Park, London 2002* (Quinlan Terry)

Source: *Google Picture*

2. *Abstract Regionalism*

Hal yang utama adalah menggabungkan unsur-unsur kualitas abstrak bangunan, misalnya massa, *solid* dan *void*, proporsi, *sense of space*, pencahayaan, dan prinsip-prinsip struktur dalam bentuk yang diolah kembali.



Gambar 3.2 SunnyHills, Minami-Aoyama, Tokyo 2013 (Kengo Kuma)

Source: Archdaily.com

Dari dua bagian regionalisme tersebut, *Abstract Regionalisme* dipilih sebagai pendekatan desain pada desain ini. Karena *Abstract Regionalisme* tidak hanya mengcopy, tetapi dapat menentukan unsur-unsur mana saja yang dapat dibawa ke dalam suatu bangunan, tidak hanya bentuk bangunan, tetapi bisa seperti tata ruang, struktur, pengguna, dan lain sebagainya.

3.2 Metoda Desain

Enam Strategi Regionalisme Tan Hock Beng (*Tropical Architecture and Interiors: Tradition-Based design on Indonesia-Malaysia-Singapore-Thailand*) (1994)

Arsitektur Regionalisme merupakan arsitektur yang dapat diterima untuk segala zaman (Tan Hock Beng). Berdasarkan definisi Tan Hock Beng dapat diklasifikasikan dalam Enam Strategi Regionalisme, yaitu:

- ✚ **Memperhatikan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah dan iklim.**
- ✚ **Memperhatikan identitas secara formal dan simbolik ke dalam bentuk baru yang lebih kreatif.**

- ✚ **Mengenalnya sebagai tradisi yang sesuai untuk segala zaman.**
- ✚ Menemukan kebenaran yang seimbang antara identitas daerah dan internasional.
- ✚ Memutuskan prinsip mana yang masih layak/patut untuk saat ini (aktual).
- ✚ **Menggunakan tuntutan–tuntutan teknologi *modern*, dari hal yang tradisional digunakan sebagai elemen–elemen untuk langgam *modern*.**

Pada tulisan yang ditebalkan adalah strategi yang akan diterapkan pada desain.

3.3 Kajian Tipologi

Tipologi bangunan merupakan *Youth Culture Center*, yang berfungsi sebagai wadah untuk mempelajari dan berkreasi mengenai budaya dan seni lokal Kota Surabaya yang pengguna utamanya adalah remaja. Dilengkapi dengan kelas–kelas yang sesuai dengan bidangnya (musik, tari, seni/kerajinan tangan, bahasa) untuk memenuhi kebutuhan dalam mempelajari kebudayaan daerah.

Preseden

Serpentine Gallery Pavilion 2009 (SANAA)



Gambar 3.3 *Serpentine Gallery Pavilion 2009 (SANAA)*

Sumber : arch2o.com



Gambar 3.4 Perspektif Mata Burung *Serpentine Gallery Pavilion* 2009 (SANAA)

Sumber : arch2o.com

Pada preseden tersebut menggunakan bentuk yang tidak kaku, sehingga cocok diletakkan pada bagian tengah taman sebagai *area semi-outdoor*. Dapat difungsikan sebagai Pusat Kuliner yang memiliki sirkulasi bebas dan beberapa stan makanan ataupun *outdoor gallery*.

Beachwalk, Kuta Bali

Beachwalk merupakan pusat perbelanjaan yang *modern*, tetapi menggunakan material lokal, merupakan *low-rise building*, bentuk yang melengkung mengikuti bentuk Pantai Kuta yang tepat berada didepannya, sehingga *Beachwalk* merupakan salah satu preseden yang dapat menggabungkan unsur lokal dan yang bukan lokal, dan menggabungkan unsur tradisional dan *modern*.



Gambar 3.5 Perspektif Mata Burung *Beachwalk*

Sumber : beautifulbali.blogspot.com



Gambar 3.6 *Beachwalk*, Kuta Bali

Sumber : viro-world.com

3.4 Kajian Teori Pendukung

Arsitektur Regionalisme

Regionalisme hadir pada suatu masa dimana Arsitektur *Modern* berusaha memutuskan diri dengan konteks masa lalu, baik dengan ciri maupun sifat-sifatnya. Setelah itu muncullah suatu paham idealisme yang bertujuan untuk menemukan tautan antara paham Modernisme yang berkembang dengan konteks daerah setempat, sebagai akibat dari krisis identitas yang terjadi, satu diantaranya adalah Regionalisme. Regionalisme berkembang pada masa Modernisme yang berpihak pada ciri kedaerahan,

yang berkaitan dengan iklim, budaya setempat, dan teknologi yang menggabungkan antara *modern* dengan lokal.

Regionalisme menumbuhkan sebuah harapan bahwa wujud Arsitektur yang dihasilkan dapat memiliki sifat abadi, serta melebur menjadi satu antara yang lama dengan kekinian, sebagai bagian dari universal, namun tetap mengutamakan aspek juga citra daerah setempat (Curtis, 1985).

Sedangkan menurut Kenneth Frampton (2007) beranggapan bahwa Regionalisme merupakan sebuah bentuk kritik yang melawan Modernisme. Menurutnya, 'kritik' yang dimaksud menghantarkan kepada sebuah rujukan yang mengadaptasi nilai-nilai universal *modern*, sekaligus mempertimbangkan konteks geografis sebuah bangunan. Dalam hal ini, Frampton tidak merujuk pada kearifan lokal, namun lebih kepada faktor tanggap iklim, pencahayaan, topografi dan tektonika lokal yang dapat dimengerti sebagai kondisi eksisting, dan geografis. Hal ini dinilai menjadi tolok ukur yang tepat dalam menerjemahkan Arsitektur dengan konteks kekinian. Regionalisme kritik yang dicetuskan oleh Frampton, berusaha meneruskan tradisi (tektonika) sekaligus mengikuti Modernisasi, yakni sebuah karya dengan wujud Modern, yang juga mengekspresikan akar budaya lokal.

Seperti yang dikatakan pula oleh Josef Prijotomo dalam bukunya yang berjudul *Pasang Surut Arsitektur Indonesia* (2008) pada Bagian 5 (Modernisme dan Arsitektur Indonesia):

“Modernisme Arsitektur haruslah diterima dengan penuh kecurigaan, dan sementara itu khasanah Arsitektur Klasik di Indonesia haruslah bisa disinambungkan. Jadi, pada hakekatnya memodernkan Arsitektur Klasik Indonesia adalah tindakan yang lebih diharapkan ketimbang meng-Indonesiakan Arsitektur Modern.”

Upaya implementasi Regionalisme yang transformatif, diharapkan mampu memacu kreatifitas dan inovasi dalam memadukan karya arsitektur berbahan bangunan kekinian dengan metode perancangan dan teknologi *modern*, namun juga sekaligus dapat dipadukan dengan unsur budaya yang menyiaratkan kesinambungan dengan identitas lokal serta masa silam yang berkelanjutan.

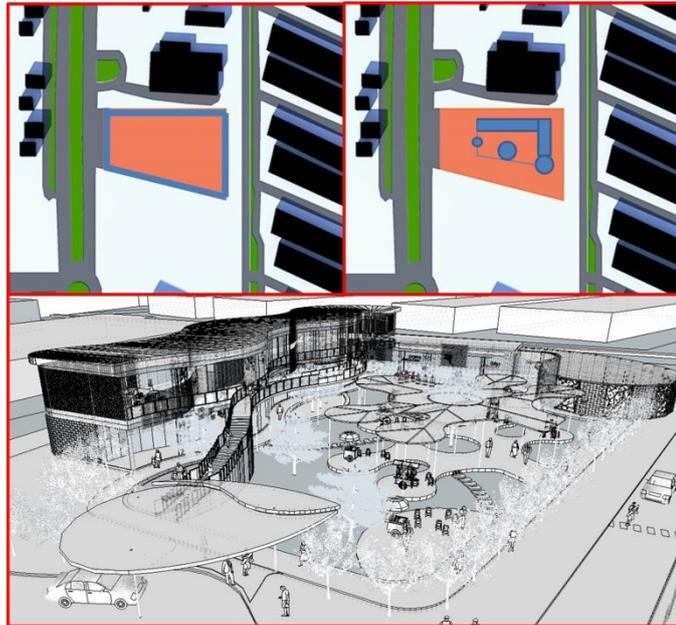
(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Konsep Integrasi Dasar Arsitektur dan Analisa Tapak

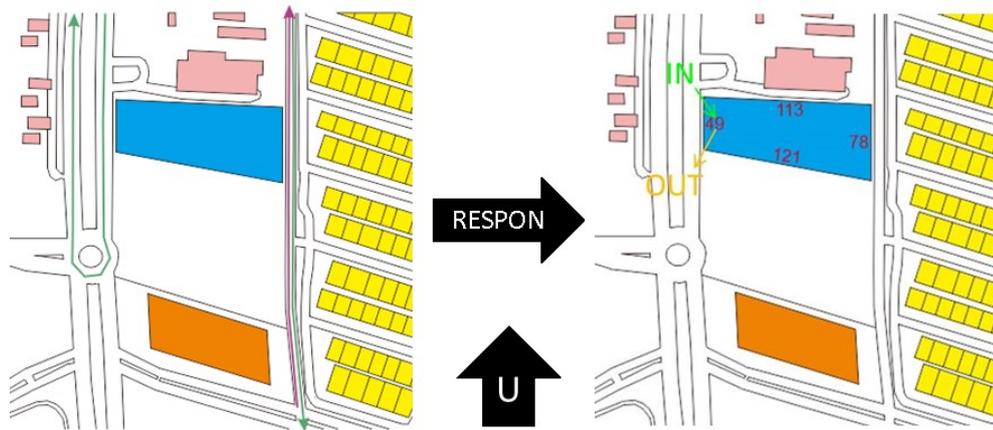


Gambar 4.1 Konsep Integrasi Dasar Arsitektur pada *Site*

GSB pada sekeliling *site* digunakan sebagai jalur evakuasi dan jalur *service*. 50% lahan yang tidak terbangun digunakan sebagai tempat parkir dan ruang luar termasuk KDH 10%. Total lantai yang terbangun adalah 2 lantai dari KLB 2.5 atau 3.5.

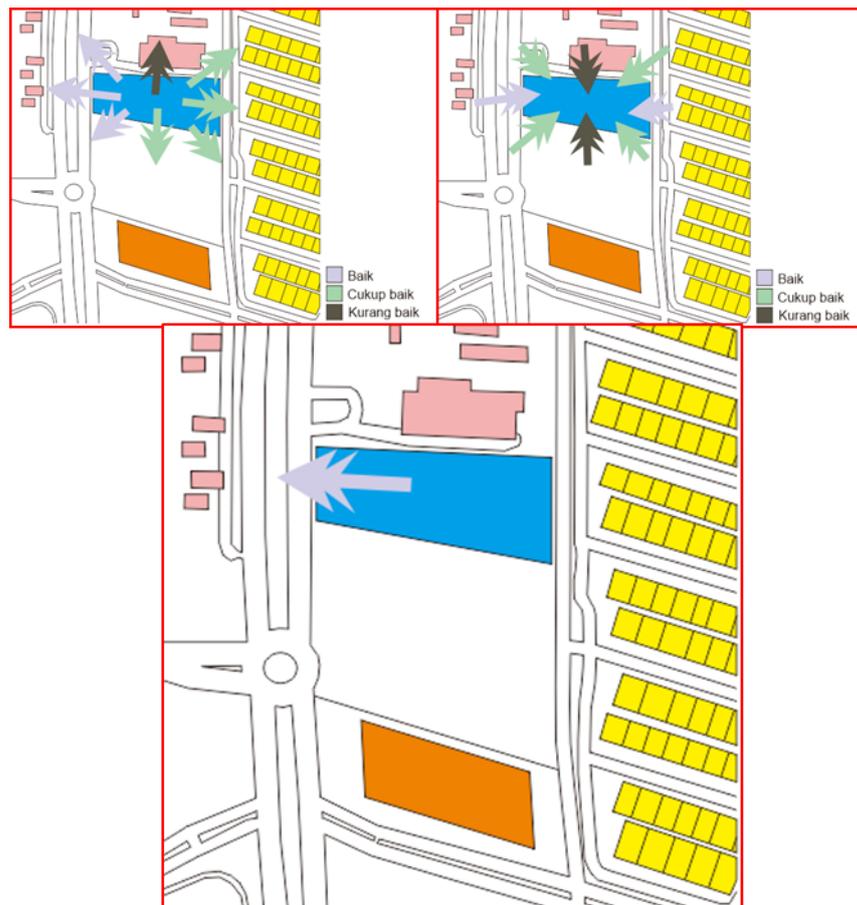
4.1.2 Penentuan Jalur Masuk dan Keluar

Penentuan jalur masuk dan keluar *site* akan disesuaikan dengan arah sirkulasi yang sudah ada pada Jalan Mayjen Yono Suwoyo. Pada arah datang kendaraan *site* berada di kiri jalan sehingga jalur masuk *site* berada pada sebelah kiri *site* dari tampak Barat, sedangkan jalur keluar berada di sebelah kanan *site* dari tampak Barat.



Gambar 4.2 Penentuan Jalur Masuk dan Keluar Site

4.1.3 Penentuan Orientasi Bangunan



Gambar 4.3 Penentuan Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan menghadap ke arah Barat karena baik *view* keluar dan kedalam *site* arah Barat memiliki *view* yang paling baik.

4.1.4 Konsep Ide Arsitektur Berdasarkan Metoda

Sebagaimana sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya bahwa Metoda Desain yang digunakan adalah Enam Strategi Regionalisme dari Tan Hock Beng (1994). Sehingga dari keempat metoda yang sudah dipilih akan diterjemahkan lagi menjadi sebuah konsep desain.

Konsep: Memperhatikan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah dan iklim.

BERDASARKAN IDENTITAS SURABAYA

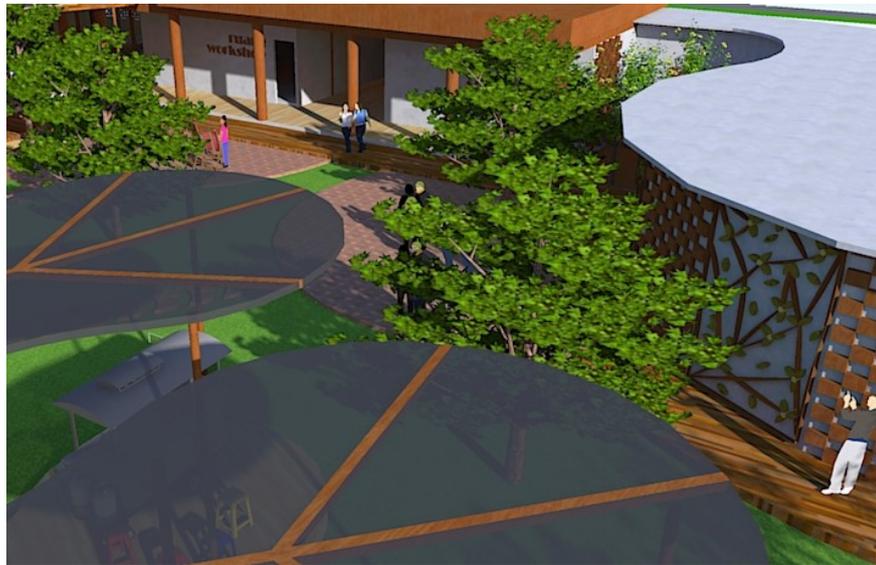
- ✚ *Ceplas-ceplos* = bebas (sirkulasi)
- ✚ *Ceplas-ceplos* = frontal (kejujuran material)
- ✚ Sifat berani pemuda Surabaya = warna terang (penggunaan pada *furniture*)
- ✚ Sifat pemuda masa kini = eksploratif (*siteplan*)



Gambar 4.4 Pengaplikasian sirkulasi bebas dan *siteplan* yang eksploratif

Mengambil sifat *ceplas-ceplos* orang Surabaya yang terkenal bebas dalam menyampaikan pendapatnya, tidak bertele-tele yang kemudian diaplikasikan pada sirkulasi yang bebas dimana setiap pengunjung dapat berjalan dengan rute yang dibuat olehnya sendiri dalam bangunan, terdapat jalan melingkar ataupun jalan setapak sebagai jalan pintas.

Pengaplikasian *siteplan* yang eksploratif dari sifat pemuda zaman sekarang yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga diharapkan pengunjung bisa mengeksplor sendiri bangunan dengan sirkulasi yang bebas.



Gambar 4.5 Pengaplikasian kejujuran material

Pengaplikasian kejujuran material dari sifat *ceplas-ceplos* yang berarti frontal. Beberapa material seperti beton dibiarkan terekspos, rangka penutup atap pada Pusat Kuliner ditutup dengan akrilik yang masih memperlihatkan bentuk rangka.



Gambar 4.6 Pengaplikasian penggunaan warna–warna cerah pada *furniture*

Pengaplikasian penggunaan warna–warna cerah pada *furniture* mencerminkan sifat berani pemuda Surabaya. Karena warna–warna yang digunakan sangat jauh berbeda dari warna–warna material yang monokrom.



Gambar 4.7 Respon bangunan terhadap iklim Surabaya

Pengaplikasian respon bangunan terhadap kondisi iklim Kota Surabaya. Yaitu memiliki banyak naungan, bangunan yang *semi-*

outdoor, banyak menggunakan roster agar udara dapat masuk ke dalam bangunan dengan maksimal, dan untuk merespon curah hujan Surabaya yang cukup tinggi atap bangunan sedikit dimiringkan agar air hujan bisa cepat turun.

Konsep: Memperhatikan identitas secara formal dan simbolik ke dalam bentuk baru yang lebih kreatif.

Pengaplikasian Batik Semanggi khas Surabaya kedalam *siteplan*. Unsur-unsur yang ada pada Batik Semanggi seperti sulur-sulur batik, daun dan semanggi diaplikasikan dengan bentuk baru yang lebih *modern*.



Gambar 4.8 Pengaplikasian Batik Semanggi khas Surabaya kedalam *siteplan*

Pengaplikasian bentuk Daun Semanggi pada bentuk Pusat Kuliner. Atap Pusat Kuliner dibuat transparan gelap dengan struktur yang terlihat dan menyerupai bentuk jari – jari Daun Semanggi.



Gambar 4.9 Pengaplikasian bentuk Daun Semanggi pada atap Pusat Kuliner

Pengaplikasian Batik Mangrove yang juga merupakan Batik khas Surabaya selain Batik Semanggi. Pengaplikasian Batik Mangrove ini diletakkan pada tempelan dinding luar Galeri sebagai hiasan/ornamen.



Gambar 4.10 Pengaplikasian Batik Mangrove pada tempelan dinding luar Galeri

Konsep: Mengenalnya sebagai tradisi yang sesuai untuk segala zaman.

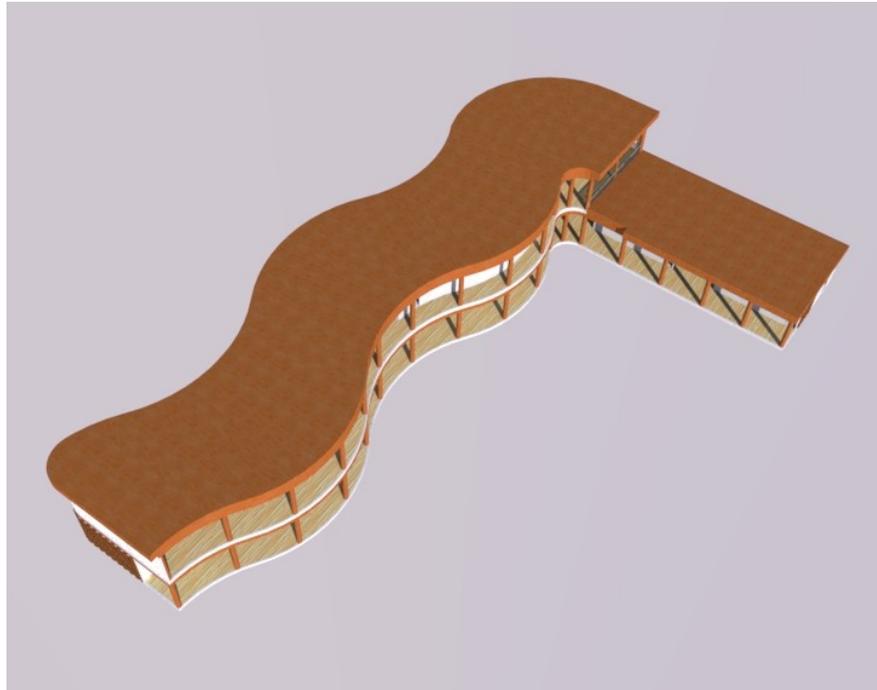
Pada bagian ini, penulis menyebarkan kuisioner yang telah diisi oleh 29 responden. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai budaya yang penting, aktifitas yang disukai oleh remaja

masa kini, kemudian pertanyaan jika *Youth Culture Center* didirikan ruangan apa saja yang dibutuhkan untuk menarik perhatian remaja dan bentuk bangunan seperti apa yang disukai oleh remaja. Berikut tabel rangkuman jawaban dari 29 responden:

BUDAYA	KEGIATAN YANG HARUS ADA	HAL YANG DISUKAI REMAJA MASA KINI	KONSEP
Bahasa/ Aksara Jawa Etika/ norma/ sopan santun/ menghormati yang lebih tua Seni musik / seni tari/ seni lukis/ batik Makanan Budaya baca	Lomba – lomba budaya (Bahasa, seni lukis, batik, tari, musik, dsb) Konseling/ diskusi Edukasi dengan konsep masa kini Tempat berekspresi seperti kegiatan berdasar hobi/ mix culture Tempat <i>cozy</i> , banyak stop kontak, tempat diskusi, tempat menyendiri Bentukan yang cozy, model outdoor/ taman, sentuhan lokal/ warna – warni	Online/ menggunakan social media/ games Lebih tertarik dengan hal yang berbau modern Rebahan <i>Nongki, ngumpul bareng temen sambal ngopi</i>	Kelas – kelas Ruang komunitas Ruang workshop Space diskusi Space untuk belajar kebudayaan (musik/ tari/ etika/ batik/ dsb) Tempat makan bersama Co-working area/ ruang baca/ perpustakaan

Tabel 4.1 Rangkuman Jawaban Kuisisioner

Konsep: Menggunakan tuntutan–tuntutan teknologi *modern*, dari hal yang tradisional digunakan sebagai elemen–elemen untuk langgam *modern*.



Gambar 4.11 Bangunan utama dengan struktur beton dilapisi *woodplank*

Bentuk lengkung menggunakan material beton yang dilapisi oleh *wood plank*.



Gambar 4.12 Pusat Kuliner dengan atap Akrilik

Bentuk semanggi pada Pusat Kuliner menggunakan akrilik gelap transparan pada bagian atap dengan mengekspos struktur.

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Struktur

Struktur yang akan digunakan pada bangunan secara dominan adalah dengan menggunakan struktur beton yang langsung dicor bersama pelat lantai dengan dindingnya. Penggunaan struktur beton ini dipilih karena bentuk bangunan yang melengkung sehingga lebih efisien jika menggunakan struktur beton cor. Struktur pada bagian bangunan utama menggunakan beton dengan dilapisi *woodplank* pada bagian kolom dan baloknya untuk menambah kesan estetika. Pada galeri akan menggunakan beton ekspos dengan tempelan motif Batik Mangrove pada dinding luar untuk menambah kesan estetika. Pada Pusat Kuliner akan menggunakan pelat lantai beton, dengan kolom besi yang akan di cat menyerupai tekstur kayu, dan pada bagian atasnya struktur akan diekspos dan ditutup menggunakan akrilik bening gelap.

4.2.2 Utilitas Keselamatan dari Bahaya Kebakaran

Box Hydrant akan tersebar pada beberapa *spot* di setiap lantainya. Jalur evakuasi pada lantai 2 adalah dengan tangga menuju ke lantai 2 dikarenakan jarak yang cukup terjangkau antara ujung bangunan lantai 2 dengan posisi tangga. Setelah turun akan langsung dikumpulkan pada parkir mobil bagian depan sebagai titik kumpul.

Jalur evakuasi lantai 1 ke arah *lobby* utama dan keluar menuju ke parkir mobil bagian depan sebagai titik kumpul.

4.2.3 Utilitas Saluran Air

Utilitas jalur air bersih dan air kotor berada pada dinding bagian luar *toilet* melalui shaft air. Jalur tersebut menerus dari lantai atas bangunan (*rooftop*) hingga lantai 1 sehingga mempermudah *maintenance* jika terjadi kebocoran dalam

pengecekannya. Pada jalur air kotor menggunakan *septic tank*. Untuk pembuangan limbah cair dan padat melalui STP kemudian disalurkan ke saluran kota.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

5.1.1 Siteplan

Pada gambar perancangan *siteplan* terlihat antara pembagian masa bangunan dan ruang luar sesuai konsep dasar arsitektur dan intensitas bangunan. Serta penerapan dari konsep: Memperhatikan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah dan iklim, pada bagian *ceplas-ceplos* (bebas) dan sifat remaja masa kini yang diaplikasikan pada sirkulasi dan *siteplan*.

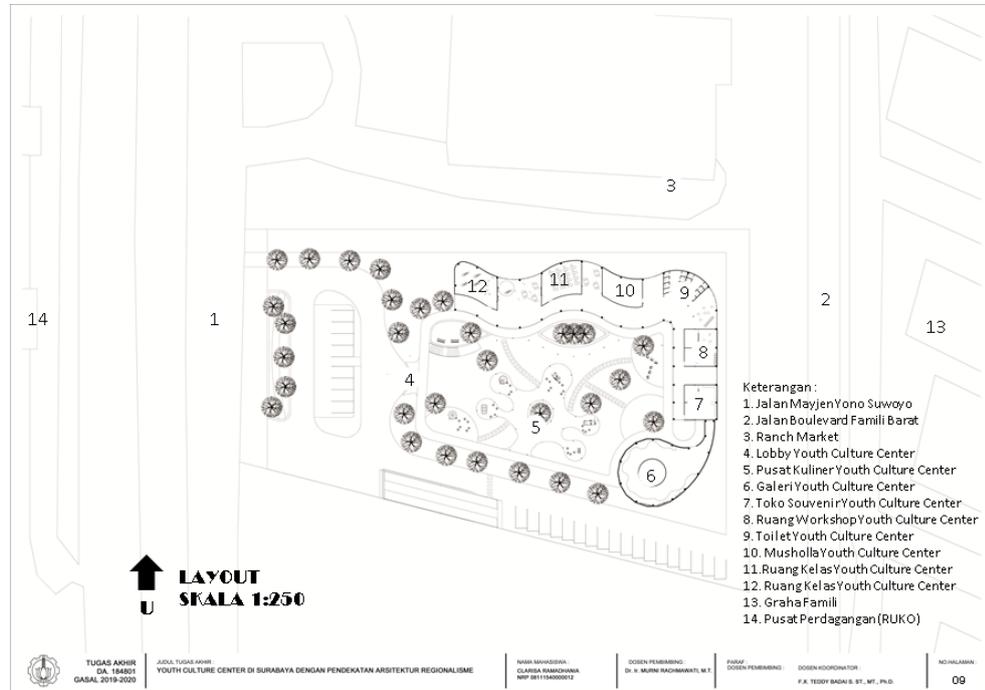


Gambar 5.1 Siteplan

5.1.2 Layout

Pada *layout* sirkulasi dapat terlihat dengan jelas, khususnya bagaimana cara pengunjung dapat berjalan menuju ruang-ruang yang ada dengan

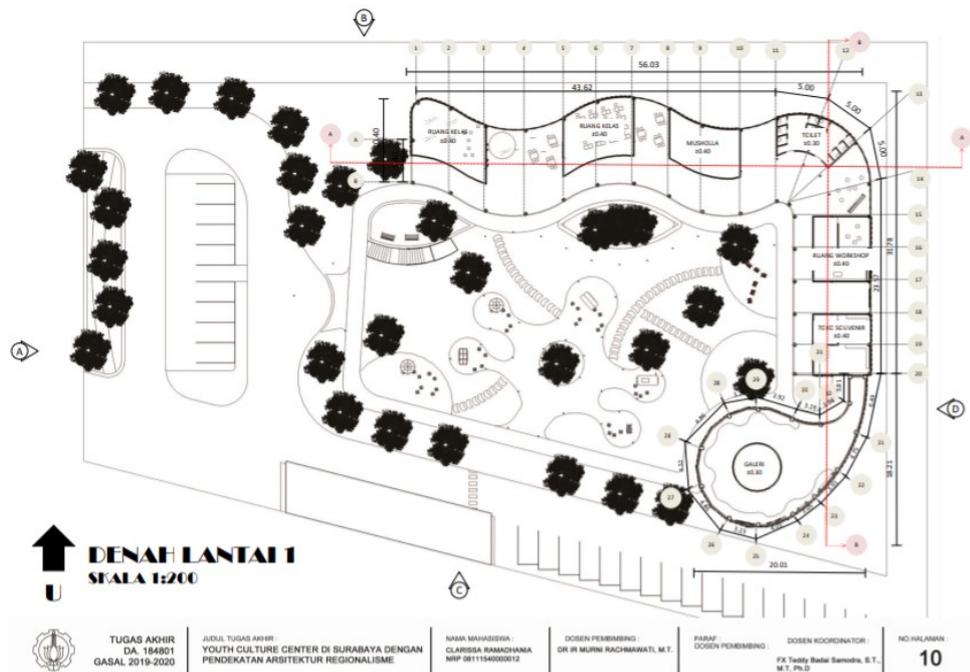
sirkulasi yang bebas, dapat melalui jalan utama bangunan maupun jalan–jalan setapak yang telah disediakan di tengah ruang terbuka bangunan.



Gambar 5.2 Layout

5.1.3 Denah

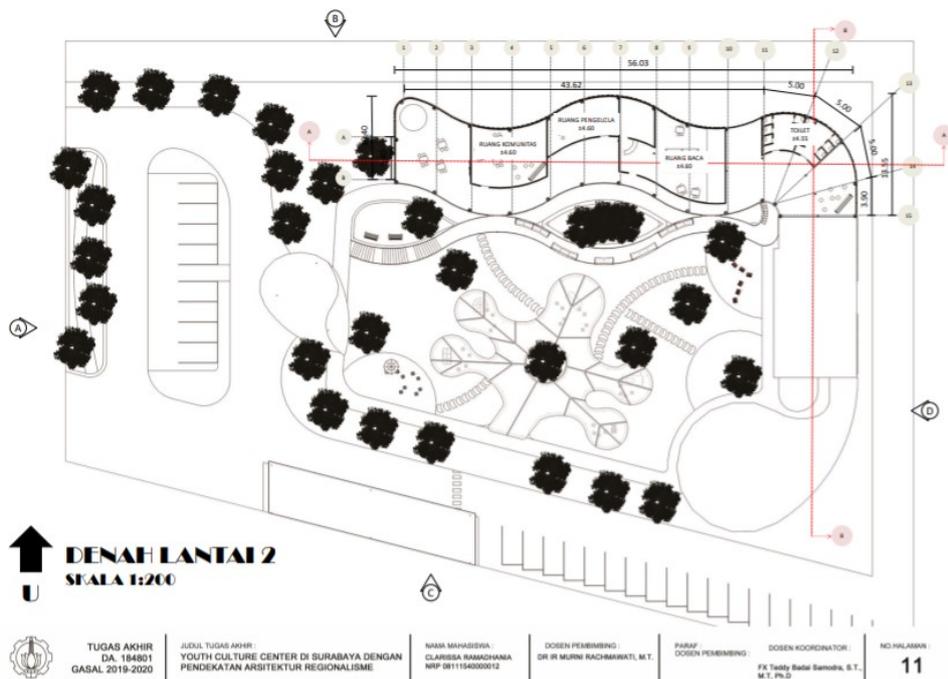
Pada denah lantai satu terdapat 2 Ruang Kelas, Musholla, Ruang *Workshop*, Serta Toko Souvenir dan Galeri yang letaknya berdekatan. Serta terdapat Pusat Kuliner yang dapat dijangkau dari berbagai sisi bangunan.



Gambar 5.3 Denah Lantai 1

Pada denah lantai dua terdapat Ruang Komunitas, Ruang Pengelola, dan Ruang Baca. Area pada lantai dua merupakan *area semi-public*, dikarenakan fungsi dari ruangan yang ada. Area ruang baca juga merupakan area yang membutuhkan ketenangan karena fungsinya sebagai tempat membaca, *self-space*, dan ruang untuk berdiskusi.

Pada lantai dua juga terdapat beberapa *shelter* yang dapat digunakan untuk beberapa aktivitas.



Gambar 5.4 Denah Lantai 2

5.1.4 Tampak Bangunan

Pada tampak bangunan dapat terlihat bagian yang tertutup dan terbuka. Pada beberapa bagian sisi akan ditutup karena terdapat ruangan dengan fungsi khusus sehingga perlu terlindungi guna menjaga kenyamanan pengguna ruangan tersebut. Sedangkan di beberapa bagian yang merupakan ruang kosong yang fleksibel akan diberi roster sehingga dapat menimbulkan kesan *outdoor* dan agar sirkulasi udara dapat berjalan dengan baik.



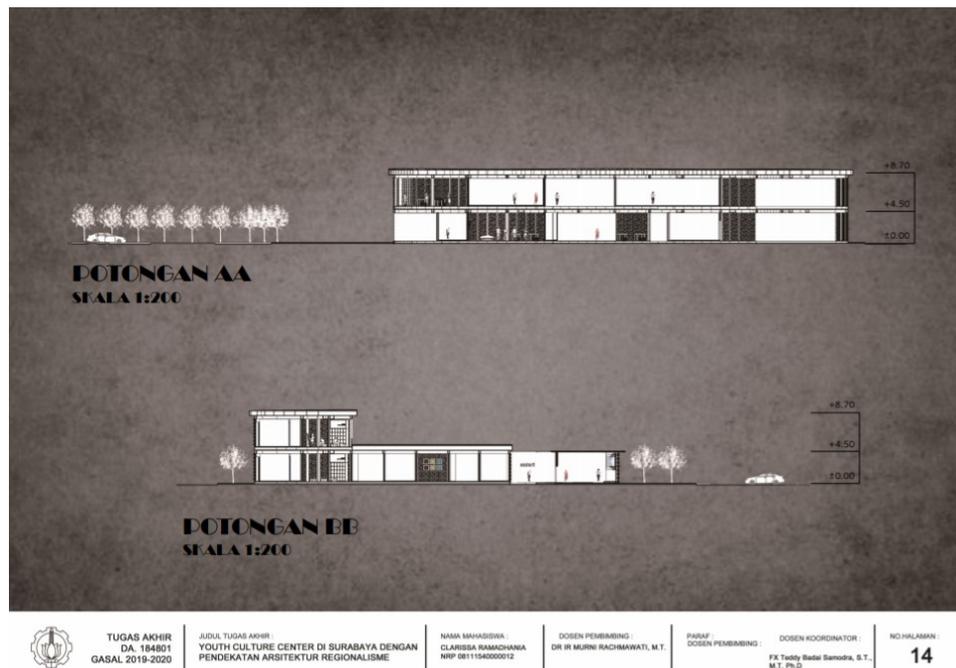
Gambar 5.5 Tampak A dan Tampak B



Gambar 5.6 Tampak C dan Tampak D

5.1.5 Potongan

Pada potongan AA merupakan gambar potongan yang memperlihatkan suasana ruang kelas, dan beberapa *area semi-outdoor* yang fleksibel. Sedangkan pada potongan BB merupakan gambar potongan yang memperlihatkan suasana Ruang *Workshop*, Toko *Souvenir*, dan suasana Galeri (dari pintu masuk Galeri hingga ruang dalam).



Gambar 5.7 Potongan

5.1.6 Perspektif Eksterior

Pada perspektif dapat terlihat bahwa bangunan merupakan *semi-outdoor*, hanya beberapa ruangan yang tertutup. Atap terlihat datar tetapi tetap memiliki kemiringan sedikit agar air hujan tetap bisa turun.



Gambar 5.8 Perspektif mata burung

Penggunaan atap Pusat Kuliner yang transparan memberi kesan khusus pada Pusat Kuliner.



Gambar 5.9 Perspektif pusat kuliner

Perspektif bangunan utama dari sisi dalam, terlihat jalan atas yang memiliki beberapa tempat duduk yang ternaungi, dan bisa difungsikan sebagai tempat duduk, ataupun tempat berkumpul untuk berdiskusi.



Gambar 5.10 Perspektif bangunan utama

Tampak jalan setapak dari atas



Gambar 5.11 Jalan setapak



Gambar 5.12 Perspektif Galeri



Gambar 5.13 Perspektif mata normal

5.1.7 Perspektif Interior

Gambar 5.14 merupakan Ruang *Workshop* pada *Youth Culture Center*. Ruang *Workshop* didesain dengan menggunakan kursi-kursi yang mudah dipindah, sehingga dapat menyesuaikan tema yang ada pada salah satu *workshop*, misalnya saja jika terdapat *workshop* yang membahas tari-tarian tentu saja membutuhkan *space* yang lebih luas. Penggunaan *furniture* dengan

warna terang juga diterapkan sesuai dengan konsep, begitu pula dengan penggunaan hiasan tradisional.



Gambar 5.14 Interior Ruang *Workshop*

Pada Gambar 5.15 merupakan interior ruang baca, dimana pada bagian belakang terdapat *self-space* dan terdapat pula meja dan kursi untuk berdiskusi. Material masih menggunakan warna-warna terang sesuai dengan konsep.



Gambar 5.15 Interior Ruang Baca

Pada Gambar 5.16 merupakan gambar interior dari salah satu Ruang Kelas. Ruang Kelas tersebut adalah Ruang Kelas untuk menggambar, melukis, atau membatik, atau materi–materi etika dan lain–lain. *Furniture* tetap menggunakan warna–warna terang sesuai dengan konsep.



Gambar 5.16 Interior Ruang Kelas

Gambar 5.17 merupakan gambar interior Galeri. Pada Galeri dapat memuat pajangan berupa 2D maupun 3D. Alur Galeri mengikuti bentuk bangunannya yaitu lingkaran.



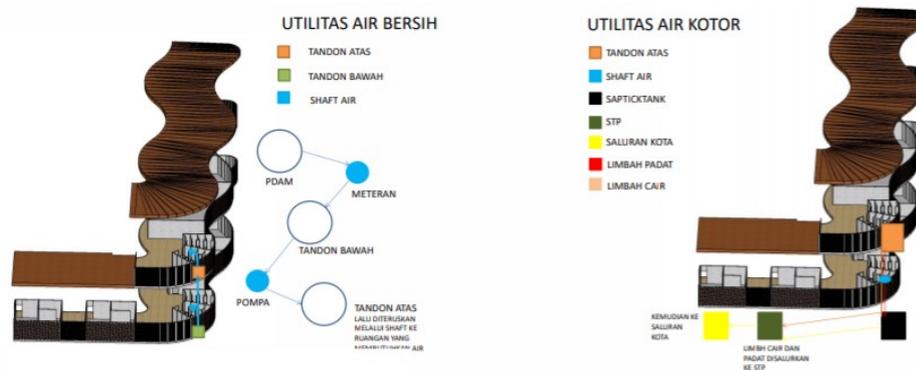
Gambar 5.17 Interior Galeri

5.2 Eksplorasi Teknis

Untuk mendukung konsep yang sudah ditentukan agar tetap berjalan, maka diperlukan ekplorasi teknis pada bagian dalam bangunan agar kegiatan dalam bangunan dapat berjalan dengan baik.

5.2.1 Sistem Sanitasi Air

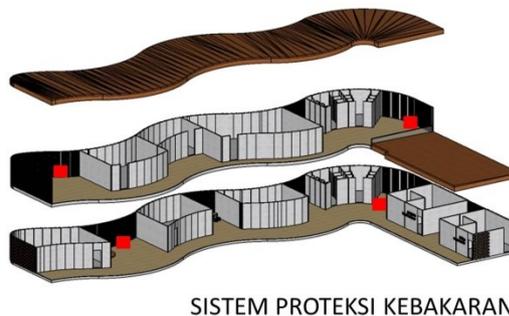
Berikut merupakan gambar sistem distribusi air bersih dan air kotor pada bangunan.



Gambar 5.18 Sistem Sanitasi Air

5.2.2 Sistem Proteksi Kebakaran

Terdapat *Hydrant Box* pada beberapa sudut bangunan. Karena bangunan hanya memiliki dua lantai dan semi terbuka sehingga tidak menggunakan *sprinkler*.



Gambar 5.19 Sistem Proteksi Kebakaran

5.2.3 Sistem Instalasi Titik Lampu

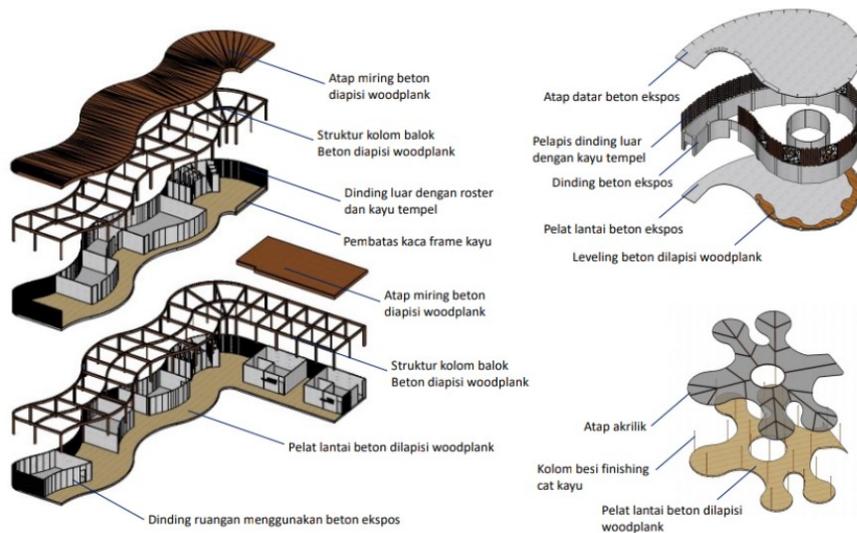
Berikut merupakan gambar skematik dari posisi titik lampu pada bangunan.



Gambar 5.20 Instalasi Titik Lampu

5.2.4 Aksonometri Sistem Struktur Bangunan dan Material

AKSONOMETRI STRUKTUR



TUGAS AKHIR
DA. 184801
GASAL 2019-2020

JUDUL TUGAS AKHIR:
YOUTH CULTURE CENTER DI SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME

NAMA MAHASISWA:
CLARISSA RAMADHANA
NRP 18111540300012

DOSEN PEMBIMBING:
DR. IR. MURNI RACHMAWATI, M.T.

PARAF:
DOSEN PEMBIMBING:

DOSEN KOORDINATOR:
FK Teddy Batdi Samodra, S.T.,
M.T., Ph.D.

NO HALAMAN:
15

Gambar 5.21 Aksonometri Sistem Struktur Bangunan dan Material

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Bangunan *Youth Culture Center* menggunakan konsep yang berdasar kepada Metode dari Tan Hock Beng (1994) yaitu Enam Strategi Regionalisme. Hal tersebut dipilih berdasarkan dari latar belakang dan isu serta permasalahan yang ada yakni pengaruh globalisasi terhadap budaya dan remaja masa kini. Banyak remaja yang berfikir bahwa budaya tradisional adalah budaya yang kuno dan ketinggalan zaman. Sehingga banyak anak-anak muda lebih mengikuti *style* kebarat-baratan yang dianggap lebih *modern* tanpa memilah apakah budaya tersebut merupakan budaya daerah atau bukan. Sehingga dipilihlah Arsitektur Regionalisme sebagai isu arsitektural, dimana Arsitektur Regionalisme dapat menggabungkan unsur lama dan unsur baru (tradisional dan *modern*) sehingga para remaja dapat mempelajari budaya tradisional dengan cara yang *modern* dan disukai oleh anak muda.

Pada objek karya Tugas Akhir, *Youth Culture Center* yang dimaksud yaitu sebuah pusat kebudayaan yang targetnya adalah para remaja. Konsep regionalisme diterapkan pada *Youth Culture Center* baik pada bangunannya maupun kegiatan didalamnya.

Metode yang digunakan adalah Enam Strategi Regionalisme menurut Tan Hock Beng (1994) yang diterjemahkan menjadi beberapa konsep dan konsep tersebut diterapkan pada *Youth Culture Center* baik untuk eksterior dan interiornya.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Risyah Agus. 2015. **Youth Center Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme di Kota Magelang**. Program Studi Arsitektur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Arsitektura*, Vol 13, No. 2 Oktober 2015.
- Curtis, William. 1985. **Regionalism in Architecture; A Critical History**. Thames & Hudson Ltd. London.
- Cvetkovich, A. & Kellner, D. 1997. **Articulating The Global and The Local; Globalization and Cultural Studies**. Boulder Col: Westview. US
- Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1405/MENKES/SK/XI/2002 Tentang Persyaratan Kesehatan Lingkungan Kerja Perkantoran Dan Industri.
- Maharani, Ida Ayu Dyah. 2014. **Arsitektur Tradisional Bali Pada Desain Hybrid Bangunan Retail Di Kuta Bali**. Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. *Jurnal "Segara Widya"*. Volume 2. Nomor 1. 2014.
- Neufert, Ernst. 2002. **Data Arsitek Jilid 2**. Erlangga. Jakarta.
- Ozkan, Suha. 1985. **Regionalism within Modernism dalam Regionalism in Architecture editor Robert Powel**. Concept Media. Singapura
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2014 TENTANG PEDOMAN PELESTARIAN TRADISI
- PERATURAN DAERAH KOTA SURABAYA NOMOR 3 TAHUN 2007 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA SURABAYA
- PERATURAN WALIKOTA SURABAYA NOMOR 75 TAHUN 2014 TENTANG PEDOMAN TEKNIS PENGENDALIAN PEMANFAATAN RUANG DALAM RANGKA PENDIRIAN BANGUNAN DI KOTA SURABAYA

- Prijotomo, Josef. 2008. **Pasang Surut Arsitektur Indonesia**. CV Ardjun. Surabaya
- Senasaputro, B.B. 2017. **Kajian Arsitektur Regionalisme; Sebagai Wacana Menuju Arsitektur Tanggap Lingkungan Berkelanjutan**. Jurnal – UMN, Volume X, No. 2, hal 73 – 84
- Senasaputro, B.B. (2017), “Kajian Arsitektur Regionalisme; Sebagai Wacana Menuju Arsitektur Tanggap Lingkungan Berkelanjutan”, Jurnal – UMN, Volume X, No. 2, hal 73 – 84
- Suneki, Sri (2012), “Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah”, Jurnal Ilmiah *CIVIS*, Volume II, No. 1, hal. 307 – 321
- UNDANG – UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017
TENTANG KEMAJUAN KEBUDAYAAN
- UNDANG – UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 6 TAHUN 2017
TENTANG ARSITEK
- Warsilah, Henny. 2017. **Placemaking Process, Cultural and Identity Formation of Community in Urban Coastal Areas: Case Communities of Kenjeran and Bulak Surabaya, Indonesia**. Research Center for Society and Cultural Indonesian Institute of Sciences. LIPI. MARCH 2017
- White, Edward T. 1983. **Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design**. Architectural Media Ltd. United States of America

LAMPIRAN (kuisisioner)

Menurut teman - teman, budaya seperti apa yang penting?

29 responses

- seni tari, seni rupa, seni pertunjukan, bahasa, dll
- Adat istiadat/tradisi
- Apa saja! Mau kesenian, etika, dsb2
- Budaya yg baik apalagi disekitar kita tp ttp ngikutin perkembangan jaman tanpa menghilangkan pakem" yg penting gt
- Gotong royong
- semua
- Budaya norma, budaya daerah, budaya sopan santun, dll
- Budaya menguntungkan semua pihak
- budaya baca

Menurut teman - teman, budaya seperti apa yang penting?

29 responses

- budaya baca
budaya ngantri
budaya menghormati org lebih tua
- Budaya yang punya nilai tradisi mengenai kesopanan dan seni
- budaya pelestarian aksara jawa dan wayang
- Budaya khas daerah yg sudah banyak ditinggalkan, spt wayang, tari2an, ludruk dll
- Budaya asli, budaya tradisional
- Budaya sopan santun
- Seluruh budaya
- Budaya seperti gotong royong, peduli satu sama lain, ramah (yang membedakan dengan negara lain dan membuat indonesia menjadi negara persatuan)

Menurut teman - teman, budaya seperti apa yang penting?

29 responses

- budaya darimana dan kayak apa aja dong, tapi yg diutamakan budaya negara sendiri.
- sopan santun
- Budayaa daerah sendiri
- lokal
- Budaya asli indonesia
- Budaya tradisional yang dipadukan dengan budaya modern tapi tidak meninggalkan ciri khas dari budaya tradisional tersebut
- Budaya Indonesia bisa dari culture maupun sikap dan norma
- Budaya yang mencerminkan keaneka ragaman Negara kita

Menurut teman - teman, budaya seperti apa yang penting?

29 responses

- Budaya asli indonesia
- Budaya tradisional yang dipadukan dengan budaya modern tapi tidak meninggalkan ciri khas dari budaya tradisional tersebut
- Budaya Indonesia bisa dari culture maupun sikap dan norma
- Budaya yang mencerminkan keaneka ragaman Negara kita
- Semuanya sih, bahasa, norma adat (untuk kesopanan), pakaian, permainan, makanan
- Menghargai orang Yang lebih tua
- Budaya Indonesia semua hal
- budaya yang dari turun temurun itu hal baik
- Sopan santun

Apa saja aktivitas yang disukai remaja sekarang?

29 responses

- nongki
- Sosmed
- Surfing di internet, ngegame, kumpul2
- Internetan
- Lihat sosial media
- nge dance kpop. nge cover dance senorita.
- Nongkrong, game online
- Berkumpul bersama teman-teman
- rebahan, ghibah, nge-meme

Apa saja aktivitas yang disukai remaja sekarang?

29 responses

- Hang out, main gadget dan kegiatan lainnya
- pergi ke tempat-tempat photoable (artistic) dan nonton utube
- Main gadget, belanja onlen, main sosmed, apdet story, main tiktok, main pubg, dota, ml
- Lebih tertarik dengan hal-hal berbau modern
- Online
- Bermain dan belajar
- Nongkrong, main gadget
- scrolling through social media, nongs, gabut.....
- outbond

Apa saja aktivitas yang disukai remaja sekarang?

29 responses

- Ngopi
- bermain game
- Aktivitas yang berhubungan dengan teknologi
- Party
- Sosial media, nongkrong
- Kumpul bareng temen sambil ngopi
- Bermain game, related to their gadget la pokoknya
- Main instagram atau media sosial
- Hp an

Kalau Youth Culture Center didirikan, menurut teman - teman aktivitas/kegiatan dan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menarik perhatian remaja?

29 responses

- kafe kafe, ruang audio visual, ampitheater, galeri, co working area
- Festival kebudayaan
- Yang jelas ruang yg guede banget! Buat co working space hhh dan colokan2
- Yg bisa buat nongki alias komunal wajib adaaa
- Ruang nobar, ruang cangkruk (ngopi bareng), ruang lesehan makan bareng, ruang edukasi2 jaman now dll
- perpustakaan, ruang pameran, ruang tari, ruang2 lainnya
- Diskusi, belajar sambil santai, bedah buku, bedah film, dll
- Yang ada gamesnya
- belajar budaya yg jarang diketahui masyarakat sekitar, dan ga mainstream. kayak belajar praktek main musik tradisional sitar atau sasando selain gamelan atau angklung yg sudah sering diketahui banyak org

Kalau Youth Culture Center didirikan, menurut teman - teman aktivitas/kegiatan dan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menarik perhatian remaja?

29 responses

- belajar budaya yg jarang diketahui masyarakat sekitar, dan ga mainstream. kayak belajar praktek main musik tradisional sitar atau sasando selain gamelan atau angklung yg sudah sering diketahui banyak org, belajar tari adat, bela diri adat dll, belajar hal apa yg menjadi charm point suatu daerah tersebut
- Tempat kumpul, tempat menyendiri, tempat berekspresi seperti kegiatan berdasar hobi
- gedung pas masuk ruangan perform ada tangganya, di bawahnya ada tempat kosong luas, itu untuk tempat perform, tangganya itu buat tempat duduknya.
- Trus ada food court, ada working space dibuat terbuka (termasuk tempat galeri seni dan budaya, bisa buat latihan ataupun edukasi), tiap lantai ada konsep tersendiri yang dibahas mungkin (?)
- Spot yg instagramable, ada area bermain ala2 timezone, ada toko merchandise
- Seperti mix culture, tp pengunjung bisa turun dan merasakan langsung pengalamannya. Misal musik, pakaian, membuat.
- Ruang kreativitas, konseling

Kalau Youth Culture Center didirikan, menurut teman - teman aktivitas/kegiatan dan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menarik perhatian remaja?

29 responses

- Banyak acara
- Budaya yang dikemas dan disesuaikan dengan era sekarang juga yang memberitahukan bahwa mempelajari budaya indonesia lebih seru dr pada bermain gadget dll
- kegiatan apapun yg menarik sih, kayanya yg berhubungan sama sosmed gitu2. atau kaya bikin lomba2 yg gabungin antara budaya sama modern, ky ngeremix lagu tradisional tp pake unsur edm gitu hehehe
- outdoor learning
- Ngopi
- gabungan budaya lokal dan internasional
- Aktivitas yang bisa menghasilkan uang dan bisa meningkatkan relasi
- Ruang untuk berekspresi

Kalau Youth Culture Center didirikan, menurut teman - teman aktivitas/kegiatan dan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menarik perhatian remaja?

29 responses

- Ruang untuk berekspresi
- Ruang untuk kesenian budaya dan aktivitasnya, mungkin juga ada ruang seperti gallery untuk lukisan budaya indonesia
- Mungkin diadakan acara acara seperti Malang Tempoe Dulu, Pagelaran Seni, Wayangan, dll.
- Bikinnya kayak konsep museum angkut/ Jatim park 3 aja beb, jadi kayak melewati lorong waktu dari masa ke masa... dan di tiap masanya itu pengunjung bisa mencoba aktivitas2 gitu..
- Aula, untuk kegiatan bertukar pikiran mengenai kreasi sendiri
- Game, Relation session
- kegiatan yang memerlukan pembelajaran outdoor
- Mengajak melalui video seperti vlogger

Bentuk bangunan Youth Culture Center seperti apa yang kira-kira cocok untuk mengkombinasikan antara budaya dan remaja?

29 responses

- bentuk eksteriornya pakai bentuk arsitektur lokal tapi dalemnya kekinian biar instagrammable wkkw
- Ada tempat kongkownya
- Nah jadi remaja sekarang kan suka benda2 minimalis karena simpel, berkedan modeen dan enak dilihat, tapi kalo budaya apalagi seni itu biasanya dianggap tradisional dan kuno. Ya kombinasikan kesimpulan dari ruangan minimalis kek kotak gt misal terus ada ornamen seninya dikit2 gitu lah ya
- Bisa dr culturenya itu materialnya, kalo bentuk yaa mengikuti isu konsep gitu* yg dpt mengimplementasikan konsep budayanya sii kalo menurutkuu
- Bentukan yg buat Cozy, bentukun yg kontras dg bangunan sekitar biar menarik remaja
- yg instagramable
- Minimalis, punya ruangan yang lebar dan luas, model outdoor, taman, cafe, dll
- Perpaduan antara tradisional dan modern

Bentuk bangunan Youth Culture Center seperti apa yang kira-kira cocok untuk mengkombinasikan antara budaya dan remaja?

29 responses

sanggar, perpustakaan, lapangan indoor yg cukup luas, atau ruang kelas yg punya fasilitas memadai yg berhubungan dengan budaya yg ingin dikenalkan

Bangunan yang masih memiliki ciri khas tradisi dan modern

Galeri seni budaya dengan konsep artistik dan modern

Perpaduan antara bentuk wayang (tradisional) dan bangunan hi-tech (modern/minimalis)

Dome mungkin? Dengan bgian dalam terdapat tempat2 tersendiri tiap kebudayaan (didesain sesuai budayanya).

Bangunan yg modern

Yang menarik

dengan teknologi juga berinteraksi dengan banyak orang tentunya akan membuat menarik

Bentuk bangunan Youth Culture Center seperti apa yang kira-kira cocok untuk mengkombinasikan antara budaya dan remaja?

29 responses

gimana aja boleh, tapi ada unsur2 budaya lokalnya. kaya misalnya dindingnya di pakein wallpaper kain toraja, ato furniture2nya dikasih shape/sentuhan budaya lokal. hehe saling menyeimbangi ajaaaa. *ε . ~.~. 3 *

outdoor learning

Tidak tauu

yang nuansa lokal bercampur internasional

Minimalis modern

Tidak tahu

Dengan menggunakan bangunan yg desain modern dan minimalis dipadukan mungkin dengan bentuk bangunan dari suatu adat atau ada ciri bangunan budaya seperti ada batiknya

Mungkin bisa didirikan tempat perpustakaan/museum yang di dalamnya ada foto atau alat kesenian

Bentuk bangunan Youth Culture Center seperti apa yang kira-kira cocok untuk mengkombinasikan antara budaya dan remaja?

29 responses

Tidak tahu

Dengan menggunakan bangunan yg desain modern dan minimalis dipadukan mungkin dengan bentuk bangunan dari suatu adat atau ada ciri bangunan budaya seperti ada batiknya

Mungkin bisa didirikan tempat perpustakaan/museum yang di dalamnya ada foto atau alat kesenian

Museum angkut/ jatim park 3!!! Banyak ilmunya secara implisit, dan remaja juga seneng karena banyak spot foto biar kekinian wehehe

Unik dan menarik. Deperti bangunan Yang di design berwarna warni

Segitiga

teamwork dan outdoor activity

Seperti cosplay pakaian budaya

