

**PERANCANGAN TEENAGER LEARNING CENTER DI KABUPATEN
PEMALANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**

Dibuat untuk memenuhi Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : Shofiyah Nurmasari, MT., Abdullah Ibnu Thalhah, M.Pd



Disusun Oleh :

NUR AFIFAH 1904056034

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Tugas Akhir berikut ini :

Judul : Perancangan Teenager Learning Center Di Kabupaten Pemasang Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur

Penulis : NUR AFIFAH

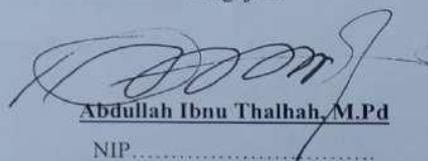
NIM : 1904056034

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh dewan penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

DEWAN PENGUJI

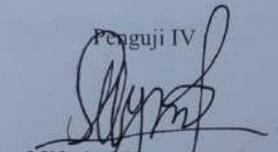
Semarang, 23 Juli 2023


Penguji I
Dr. Zainul Adfar, M.Ag.
NIP. 197308262002121002

Penguji II

Abdullah Ibnu Thalhah, M.Pd
NIP.....

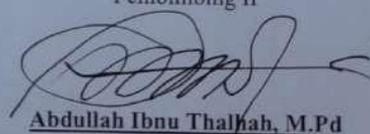
Penguji III

Alifiano Rezka Adi, M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Penguji IV

Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Pembimbing I

Shofivah Nurmasari, MT.
NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Abdullah Ibnu Thalhah, M.Pd
NIP.....

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR
PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun Oleh :

NUR AFIFAH

NIM 1904056034

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, MT.

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Abdullah Ibnu Thalib, M.Pd

NIP.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag

NIP. 197308262002121002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NUR AFIFAH

NIM : 1904056034

Judul Skripsi : Perancangan Teenager Learning Center Di Kabupaten Pemalang Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur

Menyatakan dalam sebenarnya bahwa penulisan tugas akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, sebagai tujuan dari tugas akhir ini. Jika terdapat karya orang lain saya akan mencantumkan dengan jelas pada daftar pustaka. Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya siap menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG.

Semarang, 23 Juli 2023



NUR AFIFAH

NIM 1904056034

NOTA PEMBIMBING

Lampiran :-

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Ushiluddin dan Humaniora

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum wr.wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : NUR AFIFAH

NIM : 1904056034

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

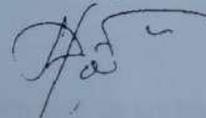
Judul Skripsi : Perancangan Teenager Learning Center Di Kabupaten Pemalang Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Semarang, 16 Juni 2023
Pembimbing I



Shofiyah Nurmasari, MT.
NIP. 198406282019032006

NOTA PEMBIMBING

Lampiran :-

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Ushiluddin dan Humaniora

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : NUR AFIFAH

NIM : 1904056034

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : Perancangan Teenager Learning Center Di Kabupaten Pemasang Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur

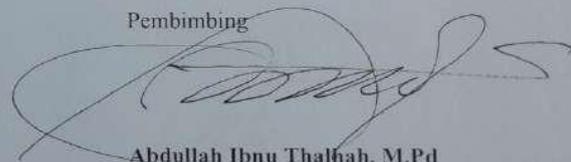
Dengan ini saya mohon dengan hormat agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 16 Juni 2023

Pembimbing



Abdullah Ibnu Thalbah, M.Pd

NIP.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah saya dapat menyelesaikan laporan pengembangan konsep tugas akhir yang berjudul "*Perancangan Teenager Learning Center Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur Di Kabupaten Pemalang*". Dalam laporan ini saya akan membahas beberapa hal yang terkait dengan konsep tugas akhir saya.

Saya menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki. Dorongan keluarga, bimbingan dosen, teman-teman dan berbagai pihak yang membantu kami sehingga tulisan ini dapat terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya menghaturkan hormat dan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora. Bapak Dr. H. Hasyim Muhammad, MA
3. Bpk. Dr. Zainul Adzfar., M.Ag selaku Kepala Jurusan dan Bpk. Abdullah Ibnu Thalbah selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari, M.T, selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Abdullah Ibnu Thalbah, M.Pd. selaku pembimbing II saya pada Tugas Akhir mengenai Teenager Learning Center.
5. Seluruh Dosen Ilmu seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo, yang telah memberikan saya kesempatan untuk membuat penulisan laporan konsep pengembangan tugas akhir ini.
6. Bpk. Sudiarto dan Ibu Siti Farikhatun selaku orang tua penulis dan Mba Siti Arofah, Mas Yogi Yudistira, Ade Muhammad Albirru Arrayan, terimakasih telah mendukung, memberikan semangat, serta doa-doa yang dipanjatkan agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tepat waktu.
7. Laptop Acer Aspire E 14 yang telah setia menemani, semangat, dan mampu berjuang hingga tamat dengan usia lebih 7 tahun.
8. Tak lupa pula kepada teman-teman ISAI 19, khususnya kepada teman-teman kelas ISAI A 19 yang selalu dengan semboyannya "*Bersama ISAI, Aku Ikhlas*" serta teman-teman yang telah membantu dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.

Saya berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Apabila ada kesalahan dalam pembuatan maupun isi dari laporan ini saya mohon maaf. Kritik dan saran dari Ibu dan Bapak Dosen Pembimbing dan Penguji serta teman-teman sangat diperlukan untuk perbaikan laporan selanjutnya.

Semarang, 11 Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan, salah satunya adalah peran dalam mencerdaskan generasi muda serta mengembangkan potensi pada diri setiap individu. Pada zaman sekarang pendidikan secara garis besar terbagi menjadi tiga yaitu formal, non-formal dan informal. Pendidikan non formal yang terdapat di Kabupaten Pemalang masih memiliki banyak kekurangan, salah satunya ialah tidak adanya metode pembelajaran yang efektif untuk pengembangan kecerdasan masyarakat khususnya pada usia remaja. Pengolahan ruang dalam dan ruang luar dengan karakter yang dinamis sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh remaja. Ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mencerminkan karakter remaja diharapkan para remaja dapat lebih kreatif dan menghasilkan kegiatan yang positif. Melalui fasad, ruang dalam, dan ruang luar diharapkan mampu mencerminkan karakter remaja yang ekspresif, dinamis, dan atraktif. Pendekatan psikologi arsitektur pada perancangan *Teenager Learning Center* di Kabupaten Pemalang diharapkan dapat menghadirkan desain bangunan yang mampu mewadahi kegiatan kepemudaan dengan mencerminkan karakter remaja.

MOTTO

“Hidup ini bagai Skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati. Tetapi akan selalu berakhir indah, bagi mereka yang pantang menyerah.”

“Jangan sengaja pergi agar dicari, jangan sengaja lari agar dikejar. Karena berjuang tak sepercanda itu.” (Sujiwo Tejo)

“Sebelum tidur jangan lupa berterimakasih pada diri sendiri, karna telah hebat hari ini”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KEPENULISAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	v
NOTA PEMBIMBING.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
MOTTO.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Penjelasan dan Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.3.1 Permasalahan Umum.....	3
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	3
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Sasaran.....	3
1.5 Lingkup Pembahasan.....	4
1.5.1 Pembahasan Arsitektural.....	4
1.5.2 Pembahasan Non-Arsitektural.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Keaslian Penulisan.....	5
1.8 Alur Pikir.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Pengertian <i>Teenager Learning Center</i>	8
2.1.2 Fungsi <i>Teenager Learning Center</i>	8
2.1.3 Tujuan <i>Teenager Learning Center</i>	9
2.1.4 Kajian Psikologi Arsitektur.....	9
2.1.1 Pengertian Psikologi Arsitektur.....	9
2.1.2 Psikologi Remaja sebagai Metode Desain Arsitektur.....	10
2.1.3 Psikologi Arsitektur terhadap bangunan.....	11

244	Psikologi Arsitektur terhadap Bentuk	11
245	Psikologi Arsitektur terhadap Tata Massa Bangunan	12
246	Psikologi Arsitektur terhadap Fasad Bangunan	12
247	Psikologi Arsitektur terhadap Citra dan Tampilan Bangunan	13
248	Psikologi Arsitektur terhadap Ruangan	14
249	Kebutuhan ruang dalam desain	16
2.2	Studi Precedent	16

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Ide Perancangan	18
3.2	Identifikasi Masalah	18
3.3	Penentuan Lokasi Perancangan	19
3.4	Pengumpulan Data	19
3.5	Pengelolaan Data	19
3.6	Sintesis	21

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Umum Kabupaten Pematang	23
4.1.1	Kondisi Administratif	23
4.1.2	Kondisi Geografis dan Topografi	24
4.1.3	Kondisi Geologi	25
4.1.4	Kondisi Hidrologi	25
4.1.5	Kondisi Klimatologi	25
4.2	Pemilihan Lokasi	26
4.2.1	Kriteria Lokasi Site	26
4.2.2	Lokasi Pemilihan Tapak	27
4.3	Analisis Tapak	29
4.3.1	Analisis Kebisingan	30
4.3.2	Analisis View	30
4.3.3	Analisis Bangunan Sekitar	31
4.3.4	Analisis Aksesibilitas	32
4.3.5	Analisis Pencahayaan	32
4.3.6	Analisis Penghawaan	33
4.3.7	Analisis Vegetasi	33
4.3.8	Analisis Kontur	35
4.4	Analisis Pengguna	35
4.5	Analisis Program Ruang	36
4.5.1	Kebutuhan Ruang	36
4.5.2	Analisis Besaran Ruang	37
4.5.3	Analisis Zoning	39
4.6	Konsep Perancangan	39
4.6.1	Konsep Dasar	39
4.6.2	Konsep Tapak	40
4.6.3	Konsep Fasad	40
4.6.4	Konsep Tata Ruang	42
4.6.5	Konsep Tata Massa Bangunan	43
4.6.6	Konsep Struktur	43

4.6.7 Konsep Material.....	44
4.6.8 Konsep Utilitas.....	45

BAB V DRAF KONSEP DESAIN PERANCANGAN

5.1 Tahapan Awal Pengembangan.....	47
------------------------------------	----

5.2 Kesimpulan.....	47
---------------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	48
----------------------------	-----------

BAB VI THE PRELIMINARY DESIGN DRAWINGS

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penulisan.....	5
Tabel 2. The Psychology Of Design.....	9
Tabel 3. Bentuk dan Efek Psikologinya.....	12
Tabel 4. Psikologi dan Pengaruh Warna bagi Manusia.....	13
Tabel 5. Pengaruh Teksture dan Warna Terhadap Efek Psikologi Manusia.....	14
Tabel 6. Implementasi Konsep.....	15
Tabel 7. Jumlah Penduduk Kabupaten Pematang 2021.....	24
Tabel 8. Jumlah Sekolah dan Murid SMP, SMA, SMK di Kabupaten Pematang, 2022.....	27
Tabel 9. Pembobotan Pemilihan Tapak.....	28
Tabel 10. Peraturan Daerah.....	29
Tabel 11. Analisa Vegetasi.....	35
Tabel 12. Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	37
Tabel 13. Besaran Ruang.....	38
Tabel 14. Zoning Area.....	39
Tabel 15. Penerapan Warna dan Suasana yang timbul.....	42
Tabel 16. Konsep Tata Ruang.....	43
Tabel 17. Penggunaan Material pada Ruangan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Setting Ruang.....	15
Gambar 2. Kebutuhan Ruang dalam Desain.....	16
Gambar 3. AR Learning Center.....	16
Gambar 4. Kalyana Learning Center.....	17
Gambar 5. Peta Kabupaten Pemalang.....	23
Gambar 6. Kontur Tapak.....	35
Gambar 7. Cut and Fill.....	35
Gambar. 8 Tata Peletakan Vegetasi.....	40
Gambar.9 Fasad kisi-kisi.....	41
Gambar. 10 Batik Kawung.....	41
Gambar.11 Kerangka Baja Ringan.....	43
Gambar.12 Pondasi Borpile.....	43
Gambar.13 Pengerasan Semen.....	44
Gambar.14 Kisi-kisi conwood.....	44
Gambar.15 ACP Seven.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Penjelasan dan Pengertian Judul

Perancangan Teenager Learning Center Di Kabupaten Pemalang dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur.

Pemahaman judul diatas ialah merancang sebuah Learning Center bagi remaja terkhususnya di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah dengan metode pendekatan psikologi arsitektur selaras dengan bentuk bangunan yang mawadahi psikologi remaja agar lebih kreatif dapat diterjemahkan ke dalam desain *Teenager Learning Center* di Kabupaten Pemalang, dan Psikologi Arsitektur sebagai solusi desain arsitektural.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Masyarakat Jawa Tengah ialah masyarakat yang dinamis dan selalu berkembang dalam berpikir serta mengapresiasi terhadap tuntutan perkembangan jaman. Pembangunan sarana dan prasarana pendidikan baik pendidikan formal ataupun pendidikan non formal telah pemerintah lakukan dalam upaya peningkatan mutu proses pembelajaran di Jawa Tengah.

Jumlah sarana pendidikan dengan kualitas yang baik menjadi indikator keberhasilan suatu wilayah di bidang pendidikan. Kabupaten Pemalang merupakan salah satu Kabupaten dengan wilayah yang cukup luas dan memiliki jumlah sekolah dan jumlah pelajar yang tidak sedikit. Berdasarkan Data Pokok Kemdikbud pada tahun 2022 tercatat ada 118 jumlah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan jumlah murid sebanyak 48.771 siswa.

Kemudian, Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan persebaran sekolah sebanyak 23 sekolah dengan jumlah murid sebanyak 12.958 siswa. Dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan persebaran sekolah sebanyak 53 sekolah dengan jumlah murid sebanyak 32.280 siswa. Selain dilihat dari persebaran jumlah sekolah, Kabupaten Pemalang memiliki sarana belajar di sekolah yang kurang memadai, namun terdapat beberapa sekolah yang memiliki akreditasi dan kompeten yang sangat baik yaitu SMP N 2 Pemalang , SMA N 1 Pemalang, dan SMK N 1 Ampelgading. Fasilitas penunjang untuk sarana pendidikan adalah sarana dan prasarana belajar disekolah dan diluar sekolah yang lengkap.

Pendidikan non formal yang terdapat di Kabupaten Pemalang masih memiliki banyak kekurangan, salah satunya ialah tidak adanya metode pembelajaran yang efektif untuk

pengembangan kecerdasan masyarakat khususnya pada usia remaja. Kabupaten Pemalang sendiri hanya memiliki sarana belajar berupa sekolah, akan tetapi tidak semua sekolah memiliki sarana belajar yang memadai untuk proses pembelajarannya. Jika hal ini tidak didukung oleh suatu wadah yang mampu menampungnya akan menyebabkan hilangnya potensi-potensi yang dimiliki oleh remaja dan kemudian akan menimbulkan berbagai permasalahan remaja. Masa remaja ialah suatu masa peralihan jiwa dan watak yang labil, penuh dengan gejolak serta emosi dalam rangka mencapai identitas diri menuju kedewasaannya. Dalam masa ini mereka mempunyai semangat dan kreativitas yang tinggi akan tetapi mudah terpengaruh dalam berbagai hal baik yang positif maupun negatif, sebagai penyaluran emosinya.

Contoh kegiatan yang sering dijumpai di Kabupaten Pemalang antara lain: Futsal, Bola Basket, Volly, Skateboard, Dance, dan lainnya. Selain kegiatan tersebut banyak juga kaum milenial yang mengisi waktu kosongnya hanya dengan berkumpul disebuah komunitas yang tidak mempunyai dampak positif untuk mengisi waktu luang mereka. Dikarenakan tempat pertemuan komunitas remaja ini tidak mempunyai konsep yang secara spesifik atau memiliki tujuan khusus yang memang disediakan untuk membangun komunitas yang mengarahkan kearah kegiatan yang lebih positif.

Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Pemalang jumlah penduduk di Kabupaten Pemalang sebesar 1.484.209 jiwa dalam kurun waktu 2020, dengan kelompok usia 10-14 tahun sebanyak 116.660 jiwa, dan kelompok usia 15-19 tahun sebanyak 112.772 jiwa. Dengan banyaknya jumlah penduduk usia remaja seharusnya dapat disikapi dan ditindak lanjuti dengan memfasilitasi sebuah wadah yang menampung kegiatan positif remaja agar tidak menimbulkan permasalahan, terutama yang berkaitan dengan hukum (kenakalan remaja dan semacamnya).

Saat ini sudah ada beberapa objek yang serupa di Kabupaten Pemalang yaitu Alun-alun Pemalang, Taman Kota Comal, Taman Gumelem, dan Stadion Mochtar. Akan tetapi, keempat objek tersebut belum dapat menampung berbagai kegiatan dan letaknya juga kurang strategis. Alun-alun Pemalang lokasinya sudah strategis berada di tengah-tengah kota akan tetapi dapat mengganggu sirkulasi pengendara khususnya di malam hari. Taman Kota Comal lokasinya kurang strategis dikarenakan jauh dari pusat kota. Taman Gumelem masih dalam tahap pembangunan dikarenakan proses pembangunan terhambat oleh masa pandemic. Stadion Mochtar tidak memadai untuk berkumpul komunitas hanya diperuntukan untuk kegiatan olahraga.

Maka dari itu perlu adanya wadah untuk memfasilitasi kegiatan kepemudaan terutama public space yang dapat menumbuhkan minat dan bakat kaum milenial di Kabupaten Pemalang. Sarana dan fasilitas kepemudaan tersebut membutuhkan suasana yang berbeda sesuai dengan fungsi ruang yang akan digunakan. Pada *Teenager Learning Center* ini pengolahan ruang dalam dan ruang luar dengan karakter yang dinamis sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh remaja. Ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mencerminkan karakter remaja diharapkan para remaja dapat lebih kreatif dan menghasilkan kegiatan yang positif. Melalui fasad, ruang dalam, dan ruang luar diharapkan mampu mencerminkan karakter remaja yang kreatif, dinamis, dan eksploratif. Pendekatan psikologi arsitektur pada perancangan *Teenager Learning Center* di Kabupaten Pemalang diharapkan dapat menghadirkan desain bangunan yang mampu mewadahi kegiatan kepemudaan dengan mencerminkan karakter remaja.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana mewujudkan sebuah rancangan *Teenager Learning Center* di Kabupaten Pemalang dengan fasilitas yang sesuai dengan kategori remaja melalui pendekatan Psikologi Arsitektur yang selaras dengan ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mewadahi psikologi remaja.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang sebuah *Teenager Learning Center* dengan melalui pendekatan Psikologi Arsitektur?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Mewujudkan suatu rancangan sarana belajar di Kabupaten Pemalang dengan fasilitas yang sesuai dengan kategori remaja melalui pendekatan Psikologi Arsitektur yang selaras dengan ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mewadahi psikologi remaja.

1.4.2 Sasaran

Mendorong minat dan bakat dalam mengembangkan skill dan wawasan sehingga dapat memperluas pengetahuan dengan bertukar ide dan gagasan lewat fasilitas yang tersedia pada *Teenager Learning Center*.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Pembahasan Arsitektural

1. Merancang Teenager Learning Center sebagai fasilitas umum yang dikhususkan untuk remaja yang masih menempuh pendidikan di Kabupaten Pematang Jaya.
2. Menghadirkan model ruang baru untuk mendukung program pendidikan non formal.
3. Menghadirkan ruang yang nyaman bagi penggunanya.

1.5.2 Pembahasan Non-Arsitektural

Menciptakan bangunan yang dapat memberikan tujuan utama yaitu untuk memberikan tempat atau wadah untuk para remaja dalam proses pembentukan karakter yang berkualitas di masa mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai penjelasan tentang judul, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, ditinjau dari permasalahan umum hingga permasalahan khusus, tinjauan serta sasaran, lingkup pembahasan mengenai hal-hal akan dibahas secara arsitektural maupun non arsitektural. Sistematika kepenulisan ini berisi mengenai sedikit uraian singkat dari setiap bab. Keaslian kepenulisan berarti tentang beberapa tulisan sejenis tentang perancangan saran belajar non formal atau mengenai psikologi arsitektur sebagai penunjuk dan pembanding dan menunjukkan keaslian penulisan dari karya tulis lain dan alur pikir dalam perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai beberapa tinjauan pustaka dalam aspek perancangan meliputi definisi, fungsi, tinjauan pendekatan tema, dan studi kasus mengenai perancangan Teenager Learning Center melalui pendekatan Psikologi Arsitektur.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi tentang rasionalisasi atau dasar pemikiran dari pendekatan tema yang dipilih, penjabaran dari alur proses perancangan melalui berbagai tahap dalam perancangan bangunan tersebut dan juga penjelasan mengenai alur pola pikir dalam pemilihan objek perancangan bangunan.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang analisa lokasi meliputi deskripsi kondisi eksisting lokasi sebagai tapak rancangan, tata guna lahan, analisa pencapaian site, analisa view, analisa hembusan angin, vegetasi, dan arah matahari, analisa kebisingan. Analisa kegiatan meliputi analisa pengguna dan kegiatan, deskripsi perilaku, pola hubungan antar ruang. Analisa fungsional meliputi analisa jumlah pengunjung dan jumlah kendaraan yang akan terparkir, analisa besaran ruang, analisa tema terpilih.

BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar, konsep tapak, konsep bangunan, yang meliputi konsep bentuk, konsep penampilan bangunan, konsep fungsi dalam bangunan, konsep struktur bangunan serta terdapat penulisan kesimpulan dan saran.

1.7 Keaslian Penulisan

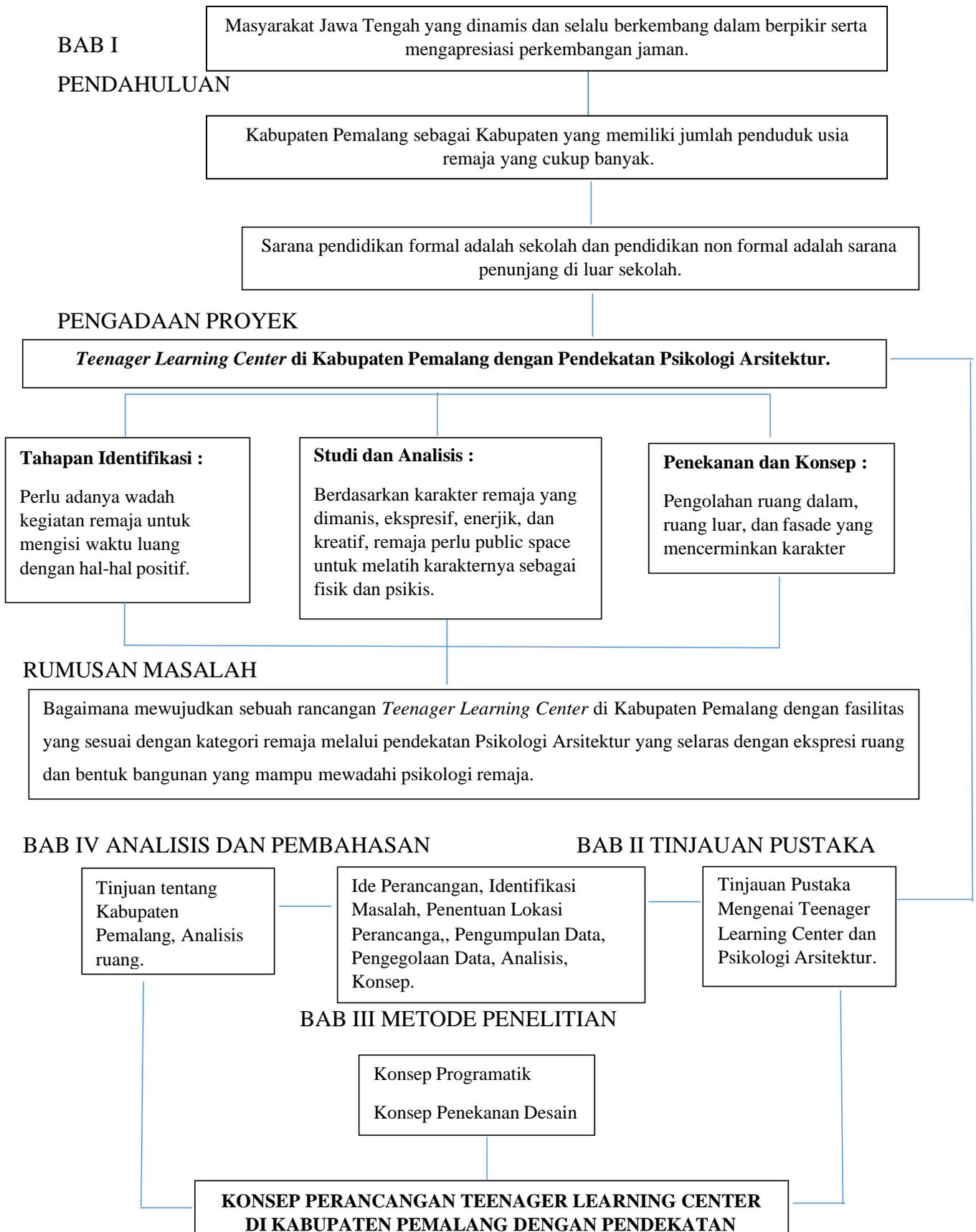
Dari beberapa judul Tugas Akhir Arsitektur, terdapat persamaan dan perbedaan didalamnya. Adapun persamaan dan perbedaan tersebut dapat dilihat dari tipe bangunan, konsep, objek sasaran, maupun pendekatan arsitektur yang lainnya. Beberapa judul tersebut diantaranya, sebagai berikut :

No	Judul	Substansi	Perbedaan
1.	Penerapan Psikologi Arsitektur pada Perancangan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual Di DKI Jakarta Penulis : Gita Bintari Farisza	-Pengakomodasian kebutuhan sekolah tinggi untuk mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual. -Pendekatan arsitektur dalam perancangan infrastruktur sekolah tinggi Desain Komunikasi Visual -Penerapan Arsitektural terlihat pada focus desain.	-Latar belakang -Lokasi site -Fungsi bangun yang dirancang -Analisa aktivitas dan kebutuhan ruang
2.	Teenager Learning Center Di Kabupaten Kutai Barat Dengan Pendekatan Arsitektur Modern	-Penekanan desain dengan penampilan Arsitektur Modern. -Objek yang dibuat memiliki fungsi sebagai tempat edukatif dan kreatif.	-Pendekatan yang dipilih -Kondisi eksisting lahan terpilih -Konsep pada perancangan

	Penulis : Tessa Okterviani Hamnisa		
3.	Gelanggang Remaja Di Manado Pendekatan Psikologi Arsitektur Penulis : Febryanti Adriana Londo	-Objek yang dibuat memiliki fungsi sebagai wadah pembinaan dan penyaluran. -Terdapat potensi untuk menghasilkan generasi muda yang kompetitif dalam berbagai bidang. -Menerapkan karakter remaja dalam pengekspresian tampilan rancangan bangunan.	-Latar belakang -Pemilihan lokasi eksisting site -Objek bangunan yang terpilih

Tabel 1. Keaslian Penulisan

1.8 Alur Pikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian *Teenager Learning Center*

- *Teenager* dalam bahasa Indonesia memiliki arti remaja. Menurut King (2012) remaja ialah proses perkembangan atau masa transisi dari anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun.
- *Learning* dalam bahasa Indonesia memiliki arti pembelajaran. Menurut Thorndike (1911) belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah suatu hal yang dapat ditangkap oleh indera yang dimiliki manusia seperti merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, dll. Sedangkan reaksi yang muncul ketika proses belajar yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau tindakan disebut dengan respon.
- *Center* dalam bahasa Indonesia adalah pusat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian center (pusat) adalah tempat yang letaknya di bagian tengah atau tempat yang letaknya strategis.

Teenager Learning Center adalah wadah dari pembelajaran dalam wujud berbagai macam keterampilan dengan memanfaatkan sarana, prasarana dan segala potensi yang dimiliki untuk meningkatkan minat belajar anak-anak usia remaja agar memiliki keterampilan dan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar serta menambah pengalaman.

2.2.2 Fungsi *Teenager Learning Center* :

Menurut (Truschel and Reedy, 2009) *Teenager Learning Center*, memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Sebagai alternatif lain dari sekolah
2. Meningkatkan potensi bakat dan minat
3. Mengatasi sikap yang sering menunda
4. Kemampuan beradaptasi dengan orang lain

2.2.3 Tujuan *Teenager Learning Center* :

Menurut Jack Truschel dan David L. Reedy (Truschel & Reedy, 2009) *Teenager Learning Center* sebagai berikut:

- Meningkatkan kepercayaan diri siswa
- Memperluas wawasan pengetahuan siswa
- Meningkatkan mutu SDM dalam penggunaan teknologi
- Mempersiapkan tujuan hidup mereka berikutnya

2.2.4 Kajian Psikologi Arsitektur

2.2.4.1 Pengertian Psikologi Arsitektur

Istilah Psikologi Arsitektur (*Architectural Psychology*) pertama kali diperkenalkan ketika di adakan konferensi pertama di Utah pada tahun 1961 dan 1966. Jurnal profesional yang pertama diterbitkan akhir 1960-an banyak menggunakan istilah lingkungan dan perilaku (*Environment and Behavior*) baru pada tahun 1968, Harold Proshanky dan William Ittelson memperkenalkan program tingkat doctoral yang pertama dalam bidang psikologi lingkungan (*Environment Psychology*). Psikologi Arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dengan psikologi dan perilaku manusia, dimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lainnya (Halim, 2005).

THE PSYCHOLOGY OF DESIGN

1. How people see
2. How people focus their attentions
3. How people read
4. How people remember
5. How people think
6. How people feel
7. How people decide
8. What motivations peoples
9. People make mistake
10. People are social animals

Tabel 2. The Psychology Of Design

Sumber : 100 Things Every Designer Needs To Know About People

Terdapat empat isu pokok yang menghubungkan disiplin ilmu arsitektur dan psikologi, yaitu : kepribadian bangunan, arketipe bangunan, anatomi bangunan dan karakter bangunan manusia (Haryadi & Setiawan, 2014).

a. Kepribadian Bangunan

Dalam istilah psikologi terdapat 2 istilah karakter kepribadian dari seseorang, yaitu istilah “*introvert*” dan “*ekstrovert*”. Dalam bahasa arsitektur kedua istilah tersebut dapat diartikan sebagai sifat tertutup (*enclosure*) maupun sifat terbuka (*openess*) dari sebuah bangunan.

b. Arketipe Bangunan

Arketipe diartikan sebagai bentuk pemikiran universal seseorang terhadap bangunan. Konsep ruang bangunan yang edukatif dan kreatif harus tercermin dalam bangunan agar mindset seseorang mengenai citra kreatif dapat terbentuk ketika seseorang melihat bangunan.

c. Anatomi dan Karakter Bangunan Manusia

Objek fisik dalam psikologi adalah manusia yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu kepala, badan dan kaki. Untuk itu, bangunan juga harus mampu merefleksikan tiga unsur utama tersebut. Unsur Psikologi Arsitektur yang digunakan pada strategi desain untuk pembentukan suasana, yakni: unsur bentuk, unsur warna, unsur tekstur, unsur proporsi.

2.2.4.2 Psikologi Remaja sebagai Metode Desain Arsitektur

Psikologi yang mengarah pada psikologi perilaku dan produktivitas manusia dengan obyek spesifik yaitu remaja digunakan dalam metode desain arsitektural ini. Pada metode desain arsitektural dengan pendekatan psikologi remaja menerapkan beberapa hubungan atau keterkaitan antara lain:

1. Manusia dengan Psikologi

Keberadaan manusia dengan perilaku atau karakter yang dimiliki manusia secara umum berdasarkan fase atau tahap perkembangan.

2. Manusia dengan Arsitektur

Keberadaan manusia dengan kebutuhan akan ruang dan kebutuhan akan bentuk visual yang mendukung aktivitas manusia di dalamnya.

2.2.4.3 Psikologi Arsitektur terhadap bangunan

Merumuskan suatu konsep perancangan *Teenager Learning Center* sebagai wadah kegiatan remaja yang bisa meningkatkan kreativitas penggunanya dalam berkegiatan dengan pendekatan Psikologi Arsitektur.

“we shape our buildings and afterwards our buildings shape us“ (Winston Churchill, 1943 [Laurens, 2004]).

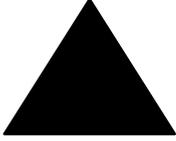
Berikut ini adalah faktor yang menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas (Sari, 2005)

1. Keamanan Psikologis
 - Menerima individu sebagaimana adanya dengan kelebihan dan keterbatasan.
 - Mengusahakan ruang di dalamnya tidak mempunyai efek yang mengancam.
 - Memberikan pengertian secara empati, penghayatan rasa, dan tindakan individu dari penggunanya
2. Kebebasan psikologis lingkungan secara psikologis memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara pikiran dan perasaan penggunanya.

2.2.4.4 Psikologi Arsitektur terhadap Bentuk

Pendekatan bentuk dasar massa bangunan mampu merespon pengguna yaitu remaja agar bisa menimbulkan suasana kenyamanan dan kebebasan psikologis sehingga menimbulkan suasana yang kreatif.

Bentuk	Makna	Efek Psikologis	Sifat dan Karakter
 Bujur Sangkar	Keteraturan, logis, memiliki 3 dimensi yaitu berat, massa, dan kepadatan.	Bebas, tidak terikat, memungkinkan keleluasaan bergerak.	Bentuk segiempat merupakan bentuk yang memiliki sudut, statis, kaku netral, formal tidak mempunyai arah tertentu, stabil apabila berdiri sendiri pada sisinya, dinamis apabila berdiri pada salah satu sudutnya.

 Lingkaran	Koneksi, komunitas, keseluruhan, ketahanan, dan pergerakan.	Aktivitas luwes namun terkait dengan bentuk radial.	Bentuk segiempat merupakan bentuk yang memiliki sudut, statis, kaku netral, formal tidak mempunyai arah tertentu, stabil apabila berdiri sendiri pada sisinya, dinamis apabila berdiri pada salah satu sudutnya.
 Segitiga	Energi, power, keseimbangan, hukum, ilmu pasti, maskulin, kekuatan, pergerakan dinamik.	Aktivitas kurang bebas, bentuk terkesan lebih keras.	Bentuk segitiga merupakan bentuk yang memiliki sifat dan karakter ekspresif, kuat, aktif, stabil, energik tajam, eksperimental, tidak dapat disederhanakan.

Tabel 3. Bentuk dan Efek Psikologinya
Sumber : D.K. Ching 1996

2.2.4.5 Psikologi Arsitektur terhadap Tata Massa Bangunan

Penataan massa bangunan yang sesuai akan mempengaruhi pengguna bangunan tersebut. Sirkulasi antar bangunan dan pola pencapaian yang terbentuk dari penataan massa bangunan akan memberikan efek tertentu bagi penggunanya. Pada *Teenager Learning Center* di Kabupaten Pemalang ini penataan disesuaikan dengan tema yang diambil yaitu dinamis, ekspresif serta atraktif.

2.2.4.6 Psikologi Arsitektur terhadap Fasad Bangunan

Ada 2 macam karakter fasad, diantaranya :

1. Karakter Fasade Terbuka (*ekstrovert*) Fasade yang didominasi dinding dengan bukaan ruang memberi kesan fasade yang terbuka (*ekstrovert*). Demikian, dengan bangunan yang didominasi oleh dinding yang transparan akan memberi kesan terbuka, ramah, dan bersahabat dengan sekitarnya. Secara tidak langsung pelaku di dalam ruang dapat berinteraksi dengan pelaku aktivitas di luar bangunan. Kesan akrab dan hangat untuk sebuah bangunan salah satunya dapat menggunakan pengolahan fasade, antara lain pengolahan pada bidang kaca maupun bidang terbuka.
2. Karakter Fasade Tertutup (*Introvert*) Fasade tertutup dalam arsitektur adalah fasade yang memiliki sedikit bukaan dan cenderung bersifat masif.

Bangunan introvert didominasi oleh bidang solid atau tertutup, hal tersebut akan memberi kesan dingin karena bukaan yang sedikit. Secara psikologis bangunan ini membawa kesan sombong, tertutup, dan tidak peduli atau kurang ramah dengan sekitarnya.

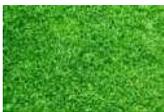
2.2.4.7 Psikologi Arsitektur terhadap Citra dan Tampilan Bangunan

Citra dan tampilan bangunan adalah sesuatu yang bisa dinikmati menggunakan indera penglihatan. Penglihatan terbagi menjadi empat aspek yang bisa direkayasa dalam bidang arsitektur yaitu: bentuk, warna, view dan pencahayaan. Penyelesaian pada rancangan desain *Teenager Learning Center* ini ditonjolkan pada bentuk dan warna material. Berikut adalah warna dan material yang dapat dipakai guna membentuk citra bangunan yang ekspresif, dinamis dan atraktif.

Warna	Efek pada Manusia
Kuning	Terang, cerah, lincah, menggairahkan, merangsang, meriangkan secara mental, meluaskan kesadaran.
Orange	Menanti, mengubah, menggembirakan, menguatkan.
Merah	Kuat, berapi-api, merangsang, menggiatkan.
Biru	Ketenangan dan penerimaan, dingin, menenangkan, memantapkan.
Tosca	Penyegaran sejuk yang tercipta secara optis, kreatif, komunikatif, teknis, jelas, emosional.

Tabel 4. Psikologi dan Pengaruh Warna bagi Manusia

Sumber : <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>; diakses pada : 22 Februari 2023

Bahan	Efek Psikologi
 Rumput	Memiliki kesan rileks atau santai

 <p>Tanah</p>	<p>Dapat membangkitkan semangat</p>
 <p>Batu Kricak</p>	<p>Dapat menimbulkan ketenangan serta kesejukan</p>
 <p>Tanah liat berpasir</p>	<p>Dapat memberikan efek ketenangan</p>
 <p>Batu alam</p>	<p>Dapat menimbulkan ketenangan serta kesejukan</p>
 <p>Pengerasan semen</p>	<p>Dapat menimbulkan efek ketenangan dan kesejukan</p>
 <p>Batu bata</p>	<p>Dapat membangkitkan semangat</p>

Tabel 5. Pengaruh Teksture dan Warna Terhadap Efek Psikologi Manusia
 Sumber : John Ombsee Simond, Landscape Architecture

2.2.4.8 Psikologi Arsitektur terhadap Ruang

Secara fungsional, sistem peruangan yang terbentuk harus dapat memenuhi standar-standar kebutuhan ruang sesuai kegiatan yang diwadahi. Setelah aspek fungsional terpenuhi maka unsur pendekatan Psikologi Arsitektur dimasukan untuk menciptakan setting ruang yang diharapkan. Berikut ini adalah *skema setting ruang* yang dibutuhkan:



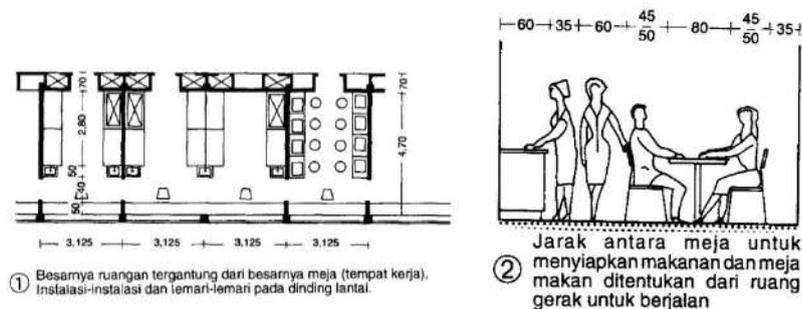
Gambar 1. Setting Ruang
Sumber : Analisa Penulis

Setting Ruang	Implementasi Konsep
Suka dengan keterbukaan	Terdapat ruang communal space untuk memberikan kedekatan fisik yang berguna sebagai interaksi sosial.
Suasana untuk berimajinasi	Pengoptimalan view pada sekitar tapak.
Fleksibilitas	Peletakkan sebuah penunjuk arah dan nama gedung untuk kejelasan pengguna.
Suasana yang mengembirakan	Penataan massa bangunan, penggunaan warna pada dinding eksterior bangunan, dan interior bangunan.
Suasana yang memelihara	Memberikan tanaman disekitar bangunan agar berkesan hidup, dan memiliki nilai keindahan.
Eksploratif	Tersedianya area sudut baca guna untuk mengembangkan bakat dan minat serta untuk menambah wawasan pengetahuan.
Dinamis dan Kreatifitas	Tersedianya ruang training guna menambah semangat dan kreatifitas yang dimiliki remaja.
Kebebasan	Terdapat ruang pameran atau ampheteater guna memberikan apresiasi untuk remaja.

Tabel 6. Implementasi Konsep
Sumber :Analisa Penulis

2.2.4.9 Kebutuhan ruang dalam desain

Teenager Learning Center yang berfungsi untuk edukatif dan rekreatif terdapat beberapa ruang yang kebanyakan yang berfokus hanya pada interior bangunan. Hal ini terjadi karena mayoritas pengguna membutuhkan tempat yang nyaman. Maka lokasi yang dipilih pada gedung mix use yang memungkinkan kemudahan aksesibilitas pengunjung. Beberapa ruangan yang terdapat pada *Teenager Learning Center*, yaitu : Ruang training, Ruang Audiovisual, Co-working space dan cafe, Sudut baca, Foodcourt, Lounge, Ruang pameran, Ruang pengelola, Mushola, dan Resepsionis. Berikut tinjauan kebutuhan ruang sesuai dengan buku Data Arsitek :



Gambar 2. Kebutuhan Ruang dalam Desain

Sumber : Data Arsitek I

2.3 Studi Precedent

2.2.1 AR Learning Center

Lokasi : Jln. Padukuhan Kenayan, Pucanganom, Rt.08 Rw.027, Kel. Wedomartani, Kec. Ngemplak, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 3. AR Learning Center

Sumber : Google

AR Learning Center sebagai pusat pembelajaran, pendidikan, menjadi pusat wadah belajar. Diantara program yang dicanangkan ialah; pelatihan jurnalistik, kepenulisan, manajemen, marketing, manager, supervisor, pendidikan dasar sekolah, dasar-dasar ilmu Neuro Linguistic Programming (NLP), dan trainer master. Bentuk bangunan AR Learning Center menggunakan atap limasan, bentuk persegi panjang. Menggunakan gaya arsitektur klasik dan didominasi warna coklat. Dalam psikologi

warna coklat melambangkan arti kuat, mampu diandalkan, serta pondasi, kekuatan hidup.

2.3.2 Kalyana Learning Center

Lokasi : Jln. Bukit Dago Utara I No.7 Rt.006 Rw.002, Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung 40135, Provinsi Bandung Barat.



Gambar 4. Kalyana Learning Center

Sumber : Google

Kalyana Learning Center merupakan Rumah Belajar yang memfasilitasi minat dan bakat, perkembangan anak dan remaja, serta ekosistem pendukungnya, antara lain: Keluarga, guru, sekolah, komunitas. Bangunan ini menggunakan bentuk dasar bujur sangkar dan segitiga. Interior bangunan ini mendominasi warna putih, dalam psikologi warna putih menunjukkan rasa damai dan kesucian. Warna putih juga sering digunakan untuk melambangkan sesuatu yang bersifat netral.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Perancangan merupakan proses merancang suatu bangunan yang didalamnya terdapat proses pengumpulan data, pengolahan data, konsep dan lainnya. Pada perencanaan dan perancangan arsitektur data dan kejadian yang ada dilapangan menjadi suatu pokok yang mendasari munculnya sebuah ide.

Menurut sumbernya ada pembagian suatu data yang meliputi data primer dan data sekunder. Data primer adalah suatu data yang pengumpulannya berdasarkan penelitian yang dilakukan secara langsung. Sedangkan data sekunder adalah suatu data yang didapatkan maupun dikumpulkan dari sumber yang sebelumnya telah ada.

3.1 Ide Perancangan

Ide perancangan muncul disebabkan oleh pendidikan non formal yang terdapat di Kabupaten Pemalang masih memiliki banyak kekurangan, salah satunya ialah tidak adanya metode pembelajaran yang efektif untuk pengembangan kecerdasan masyarakat khususnya pada usia remaja. Kabupaten Pemalang sendiri hanya memiliki sarana belajar berupa sekolah, akan tetapi tidak semua sekolah memiliki sarana belajar yang memadai untuk proses pembelajarannya. Jika hal ini tidak di dukung oleh suatu wadah yang mampu menampungnya akan menyebabkan hilangnya potensi-potensi yang dimiliki oleh remaja dan kemudian akan munculah berbagai permasalahan remaja.

3.2 Identifikasi Masalah

Suatu wilayah akan terus berada pada fase keterpurukan apabila tidak coba untuk memperbaiki sumber daya manusia yang ada. Kehidupan remaja ialah suatu masa peralihan jiwa dan watak yang labil, penuh dengan gejolak serta emosi dalam rangka mencapai identitas diri mencapai kedewasaannya. Dalam masa ini mereka mempunyai semangat dan kreativitas yang tinggi akan tetapi mudah terpengaruh oleh berbagai hal baik yang positif maupun negatif, sebagai penyaluran emosinya. Maka dari itu perlu adanya wadah untuk memfasilitasi kegiatan kepemudaan terutama public space yang dapat menumbuhkan minat dan bakat kaum milenial di Kabupaten Pemalang. Sarana dan fasilitas kepemudaan tersebut membutuhkan suasana yang berbeda sesuai dengan fungsi ruang yang akan digunakan. Pada *Teenager Learning Center* ini pengolahan ruang dalam dan ruang luar dengan karakter yang dinamis sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh remaja. Ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mencerminkan

karakter remaja diharapkan para remaja dapat lebih kreatif dan menghasilkan kegiatan yang positif.

3.3 Penentuan Lokasi Perancangan

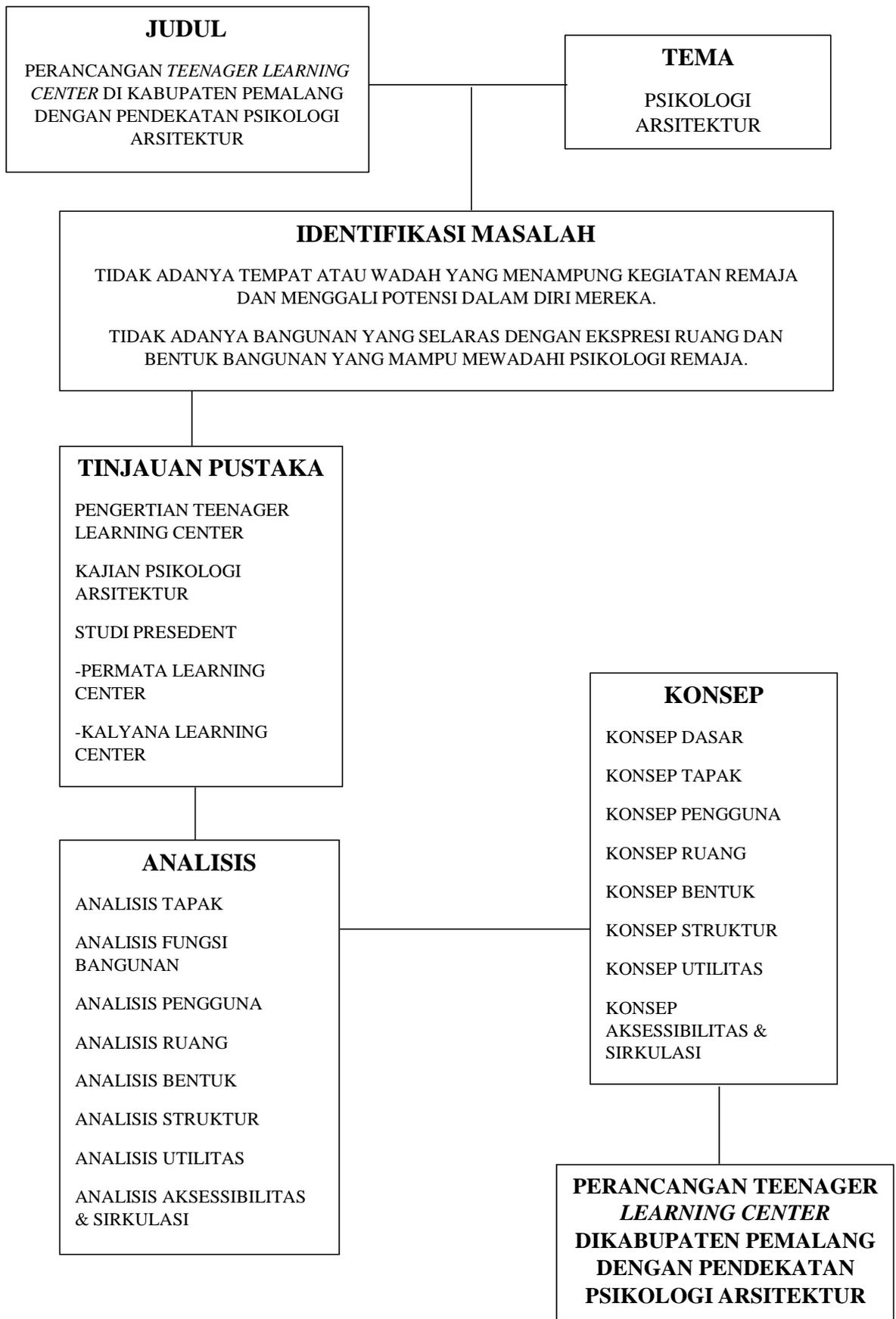
Menentukan lokasi perancangan ialah hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan suatu perancangan dikarenakan setiap lokasi memiliki fungsi peruntukan yang berbeda. Lokasi yang dipilih ialah lahan yang terdapat pada utara pusat kota dengan pertimbangan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat yang berkunjung ke kota dan diharapkan dapat memindahkan sirkulasi kepadatan ke jalan maupun tempat yang lebih luas.

3.4 Pengumpulan Data

Proses perancangan ini menggunakan tiga cara, yakni wawancara, dokumentasi dan studi literature. Pembagian data terdiri dari data primer dan sekunder, data primer yang dimaksud ialah data yang didapatkan dari hasil survey, wawancara dan mengamati lapangan secara langsung. Data primer dapat berupa pandangan dari narasumber yang dimintai wawancara baik perorangan maupun kelompok, hasil pengamatan terhadap suatu benda, kejadian maupun suatu kegiatan.

3.5 Pengelolaan Data

Analisis yakni suatu proses pengamatan dan pemilihan berdasarkan kriteria yang menghasilkan alternatif atau solusi spesifik berdasarkan objek, tapak, tema yang bersifat ilmiah. Pada perancangan kali ini penulis menggunakan analisis yang diantaranya, meliputi :



- **Analisis Tapak**

Berisi mengenai suatu permasalahan yang berada pada tapak dan dipelajari dengan itu maka akan didapatkan solusi dan ide desain. Analisis tapak meliputi bentuk keadaan site, batas, topografi, iklim, aksesibilitas, view, kebisingan dan sirkulasi.

- **Analisis Fungsi Bangunan**

Analisis membahas mengenai fungsi-fungsi bangunan yang akan dirancang, meliputi fungsi primer dan sekunder.

- **Analisis Pengguna**

Analisis pengguna merupakan analisis orang atau pengguna yang ada pada bangunan tersebut. Baik pengunjung maupun karyawan.

- **Analisis Ruang**

Analisis ruang menjelaskan keadaan ruang dari bangunan yang akan dirancang meliputi kebutuhan ruang, besaran ruang, karakteristik ruang serta keadaan dalam ruang.

- **Analisis Bentuk**

Analisis bentuk membahas mengenai bentuk fisik dari bangunan. Bentuk yang dibuat harus sesuai dengan konsep dan tema yang telah dipilih.

- **Analisis Struktur**

Pada analisis struktur akan dibahas mengenai alternatif-alternatif struktur yang sesuai dengan bentuk, fungsi bangunan dengan tema dan konsep yang digunakan.

3.6 Sintesis

Sintesis merupakan gambaran dari tujuan perancangan suatu bangunan yang nantinya akan diaplikasikan baik dalam bentuk, kaidah, maupun suatu yang masih berkaitan. Guna memperkaya wawasan mengenai konsep yang akan diterapkan maka terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan agar mendapatkan maksud dan tujuan yang diinginkan.

- **Konsep Dasar**

Pada perancangan ini konsep pendekatan yang diambil ialah Psikologi Arsitektur dimana bangunan yang akan dirancang mampu menjadi wadah berkegiatan bagi para remaja dalam proses menggali potensi-potensi yang dimiliki dan memberikan wadah untuk kegiatan positif pada usia remaja.

- **Konsep Tapak**
Konsep Tapak akan membahas mengenai tata kelola area dan potensi view dari suatu site sehingga dapat memaksimalkan nilai dari bangunan yang akan didirikan.
- **Konsep Bentuk**
Karakter yang dimiliki remaja akan dieksplor hingga dapat menghasilkan bentuk rancangan yang selaras dengan bentuk bangunan yang mampu mewedahi psikologi remaja.
- **Konsep Ruang**
Aktifitas dan kenyamanan baik dari karyawan maupun pengunjung menjadi pertimbangan yang harus dibahas guna menciptakan ruang yang efektif dan baik.
- **Konsep Struktur**
Pembahasan terkait material yang akan dipilih guna kesesuaian dengan karakter dan sifat tanah pada site agar mendapatkan struktur yang diinginkan.
- **Konsep Utilitas**
Membahas meliputi sistem kelistrikan, pengelolaan air bersih dan kotor pada suatu ruangan dalam bangunan yang berbeda-beda kebutuhannya harus diperhatikan dan ditempatkan sesuai kebutuhan untuk meminimalisir pemborosan dan memaksimalkan efektifitas ruang dalam suatu bangunan.
- **Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi**
Kenyamanan pengguna baik karyawan maupun pengunjung yang datang dipengaruhi oleh keefektifan dan kejelasan dari segi sirkulasi maupun aksesibilitas antar ruangan.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Kabupaten Pemalang

4.1.1 Kondisi Administratif

Kabupaten Pemalang merupakan salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Tengah yang terletak di jalur Pantai Utara (Pantura). Dengan Luas wilayah sebesar 111.530 Ha, sebagian besar wilayah merupakan tanah kering seluas 72.836 Ha (65,30%) dan lainnya tanah persawahan seluas 38.694 Ha (34,7%). Kabupaten Pemalang memiliki luas 1.115,30 km², secara administratif wilayah Kabupaten Pemalang mencakup 14 Kecamatan, 211 Desa, dan 11 Kelurahan. Jumlah Penduduk sebesar 1.484.209 jiwa ditahun 2021.



Gambar 5. Peta Kabupaten Pemalang

Sumber : <https://peta-hd-kabupaten-pemalang/> diakses : 1 Maret 2023

Berikut adalah jumlah penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kabupaten Pemalang, sebagai berikut :

No	Nama Kecamatan	Jumlah Penduduk		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Moga	37.318	36.171	73.489
2.	Warungpring	22.537	21.597	44.134
3.	Pulosari	31.457	30.681	62.138
4.	Belik	61.140	58.481	119.621
5.	Watukumpul	39.495	37.246	76.742

6.	Bodeh	31.738	30.909	62.647
7.	Bantarbolang	43.675	42.580	86.255
8.	Randudongkal	56.225	55.300	111.525
9.	Pemalang	102.515	99.921	202.936
10.	Taman	96.059	93.308	189.367
11.	Petarukan	86.569	84.343	170.962
12.	Ampelgading	37.697	37.555	75.252
13.	Comal	47.816	46.902	94.718
14.	Ulujami	58.323	56.600	114.923
Total		752.565	731.644	1.484.209

Tabel 7. Jumlah Penduduk Kabupaten Pemalang 2021

Sumber : <https://pemalangkab.bps.go.id/indicator/12/50/1/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-.html> diakses pada 2 Maret 2023

4.1.2 Kondisi Geografis dan Topografi

Kabupaten Pemalang terletak pada $109^{\circ} 17' 30'' - 109^{\circ} 40' 30''$ Bujur Timur (BT) dan $8^{\circ} 52' 30'' - 7^{\circ} 20' 11''$ Lintang Selatan (LS). Kabupaten Pemalang memiliki luas 1.115,30 km², secara administratif wilayah Kabupaten Pemalang mencakup 14 Kecamatan, 211 Desa, dan 11 Kelurahan. Adapun wilayah yang menjadi batas Kabupaten Pemalang, sebelah Utara berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah Selatan dengan Kabupaten Purbalingga, sebelah Timur dengan Kabupaten Pekalongan, dan sebelah Barat dengan Kabupaten Tegal. Secara topografis, wilayah Kabupaten Pemalang memiliki keunikan wilayah, yang dapat dikelompokkan menjadi empat (4) kategori, yaitu sebagai berikut : Daerah dataran pantai : daerah ini memiliki ketinggian rata-rata antara 1-5 meter diatas permukaan air laut (dpl), Daerah dataran rendah : daerah ini memiliki ketinggian rata-rata antara 6-15 meter (dpl), Daerah dataran tinggi : daerah ini memiliki ketinggian rata-rata antara 16-212 meter (dpl). Daerah pengunungan, terbagi menjadi 2 yaitu : Daerah dengan ketinggian antara 213-924 meter diatas permukaan laut, meliputi 39 desa yang terletak dibagian selatan. Daerah berketinggian 925 meter diatas permukaan laut yang terletak dibagian selatan. Daerah ini meliputi 10 desa dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Purbalingga.

4.1.3 Kondisi Geologi

Jenis tanah di Kabupaten Pemalang dibagi menjadi tiga bagian antara lain sebagai berikut :

- Tanah Alluvial : Terdapat di wilayah Kecamatan Petarukan, Pemalang, Ampelgading, Bodeh, Comal, dan Ulujami.
- Tanah Litosol : Terdapat di wilayah Kecamatan Pemalang, Randudongkal, Belik, Watukumpul, dan Bantarbolang.
- Tanah Latosol : Terdapat di wilayah Kecamatan Bantarbolang, Pemalang, Moga, Pulosari, Randudongkal, dan Belik.

4.1.4 Kondisi Hidrologi

Kabupaten Pemalang dialiri sungai yaitu Sungai Waluh yang terletak kurang lebih 4 km dari pusat kota dan Sungai comal yang terletak kurang lebih 14 km dari pusat kota. Dan Kabupaten Pemalang memiliki beberapa bagian wilayah hutan, yang terdiri dari hutan lindung dengan luas 1.858,60 ha, hutan suaka alam dan wisata luas 24,10 ha, hutan produksi tetap sebesar 26.757,60 ha, hutan produksi terbatas sebesar 3.980,70 ha, hutan bakau dengan luas 1.672,50 ha, dan hutan rakyat seluas 22.874,78 ha. Luas hutan dibandingkan dengan luas wilayah sebesar 49,57%. Gambaran ini menunjukkan keadaan yang cukup baik terkait dengan kemampuan wilayah untuk menyimpan air tanah (catchment area).

4.1.5 Kondisi Klimatologi

Kabupaten Pemalang memiliki iklim tropis dengan dua musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau yang datang setiap enam bulan silih berganti, dengan suhu rata-rata berkisar antara 24°C sampai dengan 31°C. Curah hujan di Kabupaten Pemalang antara 2.000 sampai dengan 6.700 mm/tahun dengan rata-rata 267 mm/tahun. Curah hujan paling tinggi terjadi pada antara bulan januari hingga february yaitu 593 mm dan 673 mm sedangkan curah hujan paling rendah terjadi pda bulan Agustus yang hanya mencapai 60 mm.

4.2 Pemilihan Lokasi

Dalam perancangan bangunan *Teenager Learning Center* ini pemilihan site dipertimbangkan berdasarkan beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Lokasi tapak berada di Kabupaten Pemalang
2. Luas tapak 2.000-20.000m²
3. Tapak berada di jalan arteri sehingga mudah diakses kendaraan.
4. Dikelilingi oleh jalan yang mudah dilalui.
5. Tapak adalah kawasan zona penyangga pendidikan.
6. Tapak berada pada kawasan dengan peruntukan kawasan pariwisata, sosial, budaya, dan pendidikan.
7. Berada di kawasan yang dekat dengan institusi pendidikan.

4.2.1 Kriteria Lokasi Site

Dengan adanya pertimbangan tersebut, maka didapatkan sebuah kriteria mutlak yang menjadi penilaian dalam penentuan site *Teenager Learning Center* ini terdiri dari :

i. Lokasi

Memiliki kesesuaian lahan dengan rencana tata ruang wilayah Kabupaten Pemalang. Selain itu pemilihan lokasi pada jumlah penduduk terbanyak terutama remaja diusia 10-14 tahun dan 15-19 tahun, akan memberikan manfaat yang lebih besar serta memperluas kemungkinan akan banyaknya masyarakat yang akan mengunjungi bangunan.

Nama Kecamatan	Sekolah Menengah Pertama (SMP)		Sekolah Menengah Atas (SMA)		Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	
	Jml. Sekolah	Jml. Murid	Jml. Sekolah	Jml. Murid	Jml. Sekolah	Jml. Murid
Pemalang	21	8.085	6	2.751	9	6.008
Taman	12	6.054	3	1.650	5	4.168
Petarukan	11	5.829	2	1.172	9	5.530
Comal	9	3.495	3	1.320	4	3.422
Belik	10	2.907	2	1.1042	3	1.445
Ulujami	9	3.864	1	1.062	3	420
Randudongkal	10	3.980	2	1.136	5	4.873

Ampelgading	6	2.616	-	-	4	3.328
Watukumpul	4	1.625	-	-	2	341
Bantarbolang	8	2.930	1	1.043	3	421
Bodeh	5	1.848	1	735	1	234
Moga	6	2.366	2	1.047	1	1.633
Pulosari	3	1.693	-	-	2	239
Warungpring	4	1.479	-	-	2	219

Tabel 8. Jumlah Sekolah dan Murid SMP, SMA, SMK di Kabupaten Pemalang, 2022

Sumber : <https://dapo.kemdikbud.go.id> diakses pada 24 Febuari 2023

Berdasarkan data diatas wilayah dengan jumlah sekolah dan murid terbanyak berada di Kecamatan Pemalang dengan jumlah sekolah sebanyak 36 sekolah dan 16.844 siswa. Dan adapula Kecamatan Petarukan dengan jumlah sekolah sebanyak 22 sekolah dan 12.531 siswa.

ii. Aksesibilitas

Memiliki kemudahan dalam mencapai lokasi. Hal ini terkait dengan kondisi jalan dan kemudahan transportasi umum serta kemudahan bagi kendaraan konstruksi yang tentunya akan mempersingkat proses dalam pengerjaan bangunan.

iii. Neighborhood

Memiliki keterkaitan dengan kondisi disekitar site seperti sarana pendidikan, permukiman warga dan sarana rekreasi sebagai sebuah upaya untuk menarik minat para pengunjung.

iv. Visibility

Memiliki nilai visual dimana bangunan dapat terlihat dengan jelas dari arah jalan utama yang tentunya akan berpengaruh dalam tujuan dari didirikannya bangunan yaitu sebagai tempat edukasi dan rekreasi dan juga dalam menarik minat masyarakat untuk mengunjungi bangunan.

4.2.2 Lokasi Pemilihan Tapak

Terdapat dua lokasi yang dipilih oleh penulis untuk selanjutnya akan dilakukan pertimbangan melalui perbandingan meliputi baik dan buruk secara umum. Untuk keunggulan (skor 1 s/d 5) dan untuk kekurangan (skor -1 s/d -5).

Kriteria Pemilihan Tapak	Alternatif 1	Bobot	Alternatif 2	Bobot
Lokasi Site	 <p>Jln. Raya Pantura Petarukan, Kec. Petarukan, Kab. Pemalang.</p>		 <p>Jln. Slamet Riyadi, Mulyoharjo, Kec. Pemalang, Kab. Pemalang.</p>	
Luas	8.563 m2	4	7.591 m2	3
Pencapaian	<p>-Akses mudah dilalui dikarenakan terletak pada jalur pantura. 3</p> <p>-Lokasi jauh dari pusat kota. 2</p> <p>-Lokasi dekat dengan SMP N1 Petarukan 3</p>		<p>-Akses mudah dilalui dikarenakan dekat dengan terminal bus dan stasiun. 4</p> <p>-Lokasi dekat dengan pusat kota. 5</p> <p>-Dekat dengan Taman Gumelem. 4</p>	
Potensi Site	<p>-Site menghadap kearah utara. 2</p> <p>-Depan site terdapat perumahan warga. 2</p> <p>-Timur site terdapat Kecamatan. 2</p> <p>-Barat site terdapat gudang kosong. 2</p>		<p>Site menghadap kearah timur. 5</p> <p>-Depan site terdapat terminal induk bus pemalang. 3</p> <p>-Selatan site terdapat pasar buah dan sayur. 3</p> <p>-Barat site terdapat persawahan. 3</p>	
Total		20		30

Tabel 9. Pembobotan pemilihan tapak
Sumber : Analisa Penulis

Keterangan :

1 : Sangat Kurang Baik

4 : Baik

2 : Kurang Baik

5 : Sangat Baik

3 : Sedang

4.3 Analisis Tapak

Setelah dilakukan analisa dan pertimbangan maka didapat site yang berada pada Jalan Slamet Riyadi, Kec. Pemalang, Kab. Pemalang yang memiliki keunggulan lebih banyak dan jumlah skor lebih tinggi.



Luas Lahan	7.591 m ²
KDB 60%	4.554,6 m ²
KDH 10%	759,1 m ²
30%	2.277,3 m ²
GSB	10 m
KLK	1.2 m

Tabel 10. Peraturan Daerah
Sumber : Peraturan Daerah No. 23 Tahun 2016

Catatan :

10 % sebagai perkerasan

30 % sebagai vegetasi resapan

4.3.1 Analisis Kebisingan

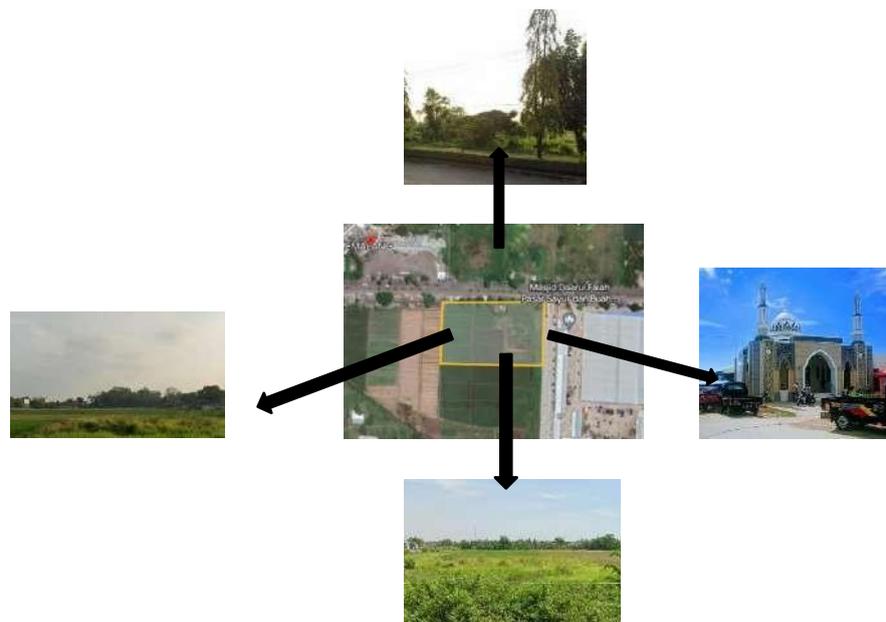


Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa sumber kebisingan terdapat pada bagian timur site yaitu jalan arteri dan terminal bus sedangkan bagian selatan site berbatasan dengan pasar induk buah dan sayur pemalang.

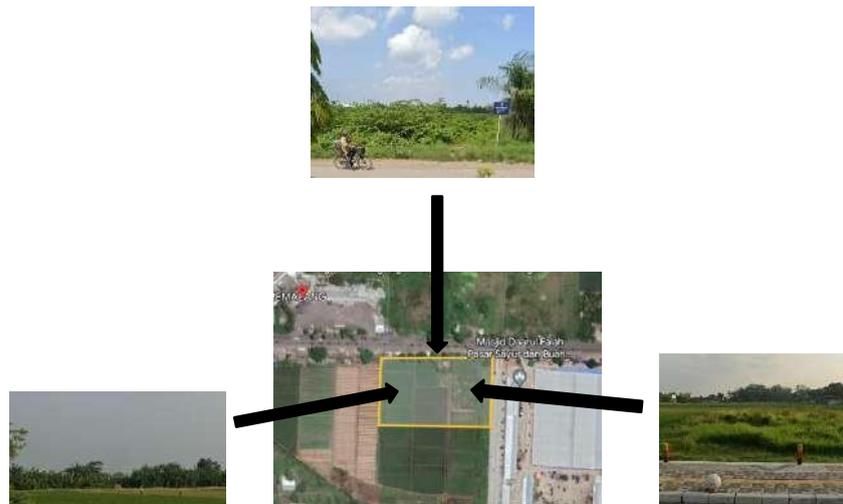
Respon :

- Menempatkan bangunan tidak terlalu dekat dengan site sebelah timur.
- Meletakkan pohon maupun benda yang memiliki potensi mengurangi kebisingan pada bagian selatan site.
- Menempatkan ruangan privasi dan ruangan yang lebih membutuhkan ketenangan agar jauh dari site bagian barat maupun utara.

4.3.2 Analisis View



Gambar. View from Site



Gambar. View from Site

View yang terdapat pada site memiliki yang sangat menonjol yaitu view pada arah utara terdapat hutan kota, arah timur tidak terdapat bangunan atau sesuatu yang dapat menghalangi view sunrise, arah selatan terdapat pasar induk buah dan sayur, dan arah barat tidak terdapat bangunan atau sesuatu yang menghalangi view sunset.

Respon :

- Mengoptimalkan pada sisi bagian timur untuk view sunrise sebagai kegiatan berolahraga.
- Mengoptimalkan pada sisi bagian barat untuk view sunset untuk melepaskan penat.
- Mengoptimalkan lahan bagian selatan untuk tempat bermain anak.

4.3.3 Analisis Bangunan Sekitar



Terdapat beberapa bangunan dan layanan umum seperti sebelah timur Terminal bus Pemalang, dan pada sebelah selatan Masjid Daarul Falah.

Respon :

- Membuat alur sirkulasi kendaraan langsung dari terminal menuju site.
- Membuat jalan alternatif menuju masjid.

4.3.4 Analisis Aksesibilitas

Terdapat dua akses menuju lokasi baik kendaraan roda dua maupun roda empat dapat menuju site melalui akses dari kedua arah tersebut dengan kondisi jalan yang jarang mengalami kemacetan.

Respon :

- Memisahkan area parkir pegawai dan pengunjung agar sirkulasi kendaraan dapat terkontrol dengan baik.
- Membuat jalur sirkulasi kendaraan mengelilingi bangunan sebagai sirkulasi pemadam kebakaran.
- Membuat jalur untuk penyandang difabel.

4.3.5 Analisis Pencahayaan



Cahaya matahari pagi muncul dari arah timur langsung menerpa ke site dikarenakan bagian timur site tidak berbatasan dengan bangunan maupun sesuatu yang dapat menghalangi sinar matahari pagi hari. Begitu pula dengan cahaya matahari sore yang akan tenggelam sinarnya tidak terhalang oleh apapun.

Respon:

- Memaksimalkan bagian timur site untuk didirikannya sebuah area olahraga untuk menikmati manfaat sinar matahari pagi.
- Memaksimalkan bukaan disisi utara dan sisi selatan agar dapat meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan.

- Memaksimalkan penataan ruang.

4.3.6 Analisis Penghawaan



Angin cukup kencang dari arah utara ke selatan dikarenakan tidak adanya suatu bangunan maupun sejenisnya yang dapat memecah laju angin dari arah utara.

Respon:

- Memaksimalkan ventilasi agar dapat meminimalisir penggunaan penghawaan buatan.

4.3.7 Analisis Vegetasi

Vegetasi yang akan digunakan pada area landscape tapak diantaranya :

Fungsi Vegetasi	Zona Penempatan
<div data-bbox="552 1350 759 1503" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="485 1520 831 1588">Gambar : Pohon Penghalang Angin Sumber : Google</p> <p data-bbox="416 1606 903 1803">Sebagai penghalang dan pengarah arah angin. Berfungsi untuk mengurangi pergerakan angin yang terlalu kencang.</p>	<p data-bbox="927 1301 1378 1442">Terdapat pada bagian utara site dikarenakan pada arah tersebut angin berhembus lebih kencang.</p>
	<p data-bbox="927 1827 1378 1968">Terdapat pada jalan masuk menuju ke bangunan utama dan area parkir.</p>



Gambar : Pohon Pengarah Jalan

Sumber : Google

Vegetasi pengarah memiliki ciri yaitu bentuk lurus, tinggi, tajuk bagus, penuntun arah pandang, pengarah jalan, dan pemecahan angin.



Gambar : Pohon Pembatas

Sumber : Google

Sebagai pembatas jalan setapak, dan tidak adanya pembatas secara fisik. Jenis tanaman yang digunakan ialah tanaman perdu.

Terdapat pada samping jalan pedestrian untuk pembatasan.



Gambar : Pohon Peneduh

Sumber : Google

Vegetasi peneduh, percabangannya mendatar, daun lebat, tidak mudah berguguran. Vegetasi ini sebagai penghasil oksigen dan penyerap

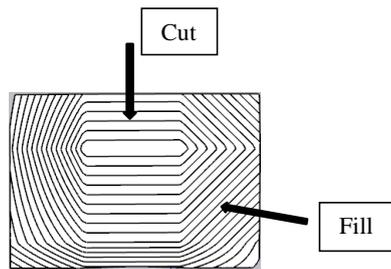
Terdapat pada ruang komunal sebagai peneduh.

<p>karbondioksida terbanyak, dilihat dari fungsinya sebagai peneduh.</p>	
--------------------------------------------------------------------------	--

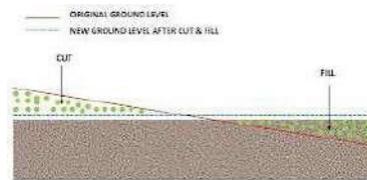
Tabel 11. Analisa Vegetasi
Sumber : Google

4.3.8 Analisis Kontur

Kontur site berkarakter rata dengan sifat tanah yang tidak terlalu keras mengingat site adalah lahan perkebunan.



Gambar.6 Kontur Tapak
Sumber : Google Earth



Gambar.7 Cut and fill
Sumber : Google

Respon :

- Meratakan tanah yang miring dengan sistem cut and fill.
- Pemotongan tanah pada bagian tengah lalu penambahan pada bagian kiri dan kanan tapak.

4.4 Analisis Pengguna

Analisis pengguna adalah orang yang berada pada *Teenager Learning Center* dan melakukan aktivitas didalamnya. Dari pelaku inilah sehingga dapat memunculkan skema aktivitas hingga kebutuhan ruang.

<p>PENGELOLA</p> <p>Bagian mengelola, mengatur, dan mengkoordinasi seluruh aktivitas yang terdapat di <i>Teenager Learning Center</i>.</p>

<p>PENGUNJUNG</p> <p>Sekumpulan orang-orang yang berkunjung di <i>Teenager Learning Center</i>.</p>

4.5 Analisis Program Ruang

4.5.1.1 Kebutuhan Ruang

Data yang tercantum dalam kebutuhan ruang sangat digunakan untuk menentukan ruang-ruang apa saja yang akan menampung aktivitas-aktivitas yang ada di dalam bangunan. Berikut ini merupakan uraian tentang kebutuhan ruang.

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Primer	
Pendidikan	Ruang Training
Sekunder	
Pertunjukan dan Pameran	Ruang Pameran
	Amphitheater
Berinteraksi sosial	Ruang Komunal
Membaca	Sudut Baca
Penunjang	
Lahan parkir kendaraan	Tempat parkir
Menurunkan penumpang	Drop Off
Menerima pengunjung	Resepsionis
	ATM Center
Tunggu dan Bersantai	Lounge
Pelayanan Meditasi dan Konseling	Ruang Konseling Psikiater
	Ruang Konseling Psikolog
Berolahraga dan berkegiatan lainnya	Gedung Serba Guna
	Lapangan Basket
	Gym Outdoor
	Playground
Bekerja dan bersantai	Co-Working Space
	Ruang Multimedia
Tempat makan dan minum	Foodcourt
Tempat untuk ibadah	Mushollah
Penjaga keamanan	Pos keamanan
	Ruang CCTV

BAB/BAK	Toilet
Servies/ME	Ruang Servis
	Ruang Panel
Keluar	Drop Out

Tabel 12. Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
Sumber : Analisa Penulis

4.5.1.2 Analisis Besaran Ruang

Nama Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Sumber	Total Besaran (A)	Luas Minimal (B)	Jumlah Ruang (C)	Total Luasan (A)+(B)x(C)
Lahan Parkir Kendaraan							
Pengelola							
Mobil	20 Unit	11,5 m ²	NDA	230 m ²	69 m ²	1	69 m ²
Motor	30 Unit	1,7 m ²	NDA	51 m ²	15,3 m ²	1	15,3 m ²
Pengunjung							
Mobil	100 Unit	11,5 m ²	NDA	1.150 m ²	345 m ²	1	345 m ²
Motor	80 Unit	1,7 m ²	NDA	136 m ²	40,8 m ²	1	40,8 m ²
Sepeda	20 Unit	1,2 m ²	NDA	24 m ²	7,2 m ²	1	7,2 m ²
						Total	477,3 m²
Pembulatan							477 m²
Besaran Entrance dan Lobby							
Drop Off	100 org	0,8 m ²	NDA	80 m ²	24 m ²	1	24 m ²
Lobby	100 org	0,8 m ²	NDA	80 m ²	24 m ²	1	24 m ²
Resepsionis	1 org	4 m ²	NDA	4 m ²	1,2 m ²	1	5,2 m ²
Lounge	100 org	0,8	NDA	80 m ²	24 m ²	1	24 m ²
						Total	195,6 m²
Pembulatan							195 m²
Beasaran Ruang Pengelola							
R.Tamu	5 org	1,8 m ²	NDA	9 m ²	2,7 m ²	1	11,7 m ²
R.Direksi	2 Org	5 m ²	NDA	10 m ²	3 m ²	1	13 m ²
R. Sekertaris	1 org	4 m ²	NDA	4 m ²	1,2 m ²	1	1,2 m ²
R. Staff	40 org	5 m ²	NDA	200 m ²	60 m ²	1	5,2 m ²
R. Rapat	20 org	2,5 m ²	NDA	50 m ²	15 m ²	1	65 m ²
R. Arsip	2 org	4,3 m ²	NDA	8,6 m ²	2,58 m ²	1	11,18 m ²
Toilet	1 org	1,5 m ²	NDA	1,5 m ²	0,45 m ²	5	2,25 m ²
						Total	109,53 m²
Pembulatan							109 m²
Besaran Ruang Publik							
R. Training	20 org	60 m ²	A	1.200 m ²	360 m ²	3	1.080 m ²

	40 org	100 m2	A	4.000 m2	1.200 m2	3	3.600 m2
	60 org	210 m2	A	12.600 m2	3.780 m2	3	11.340 m2
R. Pameran	100 org	0,8	NDA	80 m2	24 m2	1	24 m2
R. Komunal	100 org	0,8	A	80 m2	24 m2	1	24 m2
Sudut Baca	20 org	30 m2	A	500 m2	150 m2	1	150 m2
R. Konseling Psikiater	2 org	30 m2	SRK	60 m2	18 m2	1	18 m2
R. Konseling Psikolog	2 org	30 m2	SRK	60 m2	18 m2	1	18 m2
Co-Working Space	12 org	50 m2	NDA	600 m2	18 m2	1	18 m2
R.Multimedia	20 org	60 m2	A	1.200 m2	360 m2	1	360 m2
Foodcourt	80 org	300 m2	J	24.000 m2	7.200 m2	1	7.200 m2
GSG	100 org	0.8 m2	A	80 m2	24 m2	1	24 m2
ATM Center	6 unit	1,5 m2	NDA	9 m2	2,7 m2	1	2,7 m2
Musholla	1 org	0,8 m2	NDA	0,8 m2	0,24 m2	1	0,24 m2
Dapur	2 org	4 m2	A	8 m2	2,4 m2	1	2,4 m2
Pos Keamanan	2 org	2 m2	NDA	4 m2	1,2 m2	1	1,2 m2
Lap. Basket	6 org	420 m2	J	2.520 m2	756 m2	1	756 m2
Playground	25 org	0,8 m2	J	20 m2	6 m2	1	6 m2
Amphitheather	100 org	0,8 m2	NDA	80 m2	24 m2	1	24 m2
Toilet	1 org	1,5 m2	NDA	1,5 m2	0,45 m2	20	9 m2
						Total	24.657 m2
						Pembulatan	24.000 m2
Besaran Ruang Service							
R. Panel	1 unit	9 m2	NDA	9 m2	2,7 m2	1	11,7 m2
R. MEE	4 unit	9 m2	NDA	36 m2	10,8 m2	1	46,8 m2
R. Genset	1 unit	24 m2	NDA	24 m2	7,2 m2	1	31,2 m2
R. Tangki Air	1 unit	20 m2	NDA	20 m2	6 m2	1	26 m2
R. Pompa	1 unit	16 m2	NDA	16 m2	4,8 m2	1	20,8 m2
R. CCTV	1 unit	2 m2	NDA	9 m2	2,7 m2	1	11,7 m2
R. Janitor	1 unit	2 m2	NDA	2 m2	0,6 m2	5	3 m2
Gudang	1 unit	16 m2	NDA	16 m2	4,8 m2	1	20,8 m2
						Total	172 m2
						Pembulatan	172 m2
Besaran Unit Pengolahan Sampah							
Area Pengumpulan Sampah	1 unit	20 m2	NDA	20 m2	6 m2	10	60 m2
R. Teknisi	10 org	0,8 m2	NDA	8 m2	2,4 m2	1	2,4 m2
						Total	62,4 m2
						Pembulatan	62 m2

Tabel 13. Besaran Ruang

Sumber : NDA(Neufert Data Arsitek), J(Jurnal), A(Asumsi), CCE(Convergence, Convention and Exhibition), SRK(Studi Ruang Khusus)

4.5.1.3 Analisis Zoning

Zoning Area			
Eksterior	Area	Interior	Area
Drop Off	Publik	Lobby	Publik
Ruang Komunal		Lounge	
Amphitheather		Resepsionis	
Lapangan Basket		R. Training	
Playground		Co- Working space	
ATM Center		Sudut baca	
Foodcourt		R. Multimedia	
		R. Pameran	
Pos Keamanan	Servis	R. Pengelola	Privat
Toilet Umum		R. Konseling Psikolog	
Area pengolahan sampah		Ruang Konseling Psikiater	
		R. Servis	Servis
		R. Panel	
		Dapur	
		Toilet	

Tabel 14. Zoning Area
Sumber : Analisis Penulis

4.6 Konsep Perancangan

4.6.1 Konsep Dasar

Psikologi Arsitektur menjadi pendekatan dalam desain. Arsitektur perilaku lebih spesifik kepada penggunaannya yaitu remaja maka menjadi psikologi remaja dimana bangunan yang akan dirancang mampu menjadi wadah berkegiatan bagi para remaja dalam proses menggali potensi-potensi

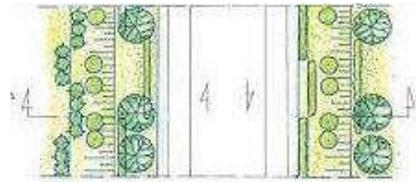
yang dimiliki dan memberikan wadah untuk kegiatan positif pada usia remaja.

4.6.2 Konsep Tapak

Berdasarkan analisis tata ruang luar, maka diperoleh tata landscape dan sirkulasi ruang luar untuk tercapainya kedinamisan dan kreatifitas. Penekanan pada landscape ditampilkan pada pengolahan taman, vegetasi, dan ruang publik.

- Penataan Landscape

Konsep landscape menerapkan unsur taman sebagai ruang publik dan dapat digunakan sebagai kegiatan publik. Psikologi manusia dapat dipengaruhi oleh penghawaan yang alami dan penerapan vegetasi secara acak, penataan vegetasi yang acak dapat menimbulkan kesan bebas seperti remaja yang senang akan kebebasan.



Gambar. 8 Tata peletakan vegetasi
Sumber : Google

- Sirkulasi

Kedinamisan sirkulasi terdapat pada sirkulasi radial. Sirkulasi radial bebas menentukan arah sirkulasi dan diteruskan pada sirkulasi linear. Kedua sirkulasi tersebut dapat mencerminkan karakter dinamis dan kreatif pada Tata Ruang Luar.

4.6.3 Konsep Fasad

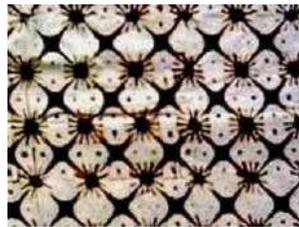
Kesan akrab dan hangat untuk sebuah bangunan salah satunya dapat menggunakan pengolahan fasade, antara lain pengolahan pada bidang kaca maupun bidang terbuka. Fasad akan didominasi oleh dinding dengan bukaan ruang yang memberikan kesan fasad yang terbuka (*ekstrovert*) yang dapat memberikan efek terbuka, ramah, dan bersahabat dengan sekitarnya.



Gambar.9 Fasad kisi-kisi
Sumber : Google

Penggunaan elemen setiap sisi fasad bangunan yang tidak monoton dan mengekspresikan bangunan (warna, bentuk). Menggunakan bentuk fasad *secondary skin* berupa kisi-kisi sehingga dapat menimbulkan kesan bebas dan dinamis pada remaja. Kisi-kisi yang menggunakan ornamen mengandung unsur garis zig-zag. Garis zig – zag dengan bentuk tidak beraturan mengakomodasi karakter aktif, riang dan bebas.

- **Ornamen**



Gambar.10 Batik Kawung
Sumber : Google

Batik pemalang moting kawung merupakan salah satu batik motif pemalang yang sudah mulai punah. Oleh karena itu, batik motif kawung dijadikan salah satu ornament pada fasad bangunan dengan upaya para remaja masih dapat mengenal batik khas pemalang.

- **Warna**

Konsep warna yang akan diterapkan pada fasad *Teenager Learning Center* adalah :

Warna yang digunakan	Suasana	Penerapan
Merah	Kuat, berapi-api, merangsang, menggiatkan.	Terdapat pada ornament fasad batik motif kawung

Abu-Abu	Abu-abu adalah Sebuah warna campuran antara warna hitam dan putih ini kerap kali digunakan sebagai “penetral”.	Terdapat pada ornament fasad bati motif kawung
Biru	Ketenangan dan penerimaan, dingin, menenangkan, memantapkan.	Terdapat pada ornament fasad batik motif kawung

Tabel 15. Penerapan Warna dan Suasana yang timbul.

Sumber : <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>; diakses 22 Febuari 2023

4.6.4 Konsep Tata Ruang

Dalam penyelesaian persoalan peruangan terdapat beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan, yaitu kebutuhan ruang, pola hubungan ruang dan sirkulasi dalam bangunan. Kebutuhan ruang disesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan pengguna.

Setting Ruang	Implementasi Konsep
Suka dengan keterbukaan	Terdapat ruang communal space untuk memberikan kedekatan fisik yang berguna sebagai interaksi sosial.
Suasana untuk berimajinasi	Pengoptimalan view pada sekitar tapak.
Fleksibilitas	Peletakkan sebuah penunjuk arah dan nama gedung untuk kejelasan pengguna.
Suasana yang menggembarakan	Penataan massa bangunan, penggunaan warna pada dinding eksterior bangunan, dan interior bangunan.
Suasana yang memelihara	Memberikan tanaman disekitar bangunan agar berkesan hidup, dan memiliki nilai keindahan.
Eksploratif	Tersedianya area sudut baca guna untuk mengembangkan bakat dan minat serta untuk menambah wawasan pengetahuan.

Dinamis dan Kreatifitas	Tersedianya ruang training guna menambah semangat dan kreatifitas yang dimiliki remaja.
Kebebasan	Terdapat ruang serba guna atau amphetheater guna memberikan apresiasi untuk remaja.

Tabel 16. Konsep Tata Ruang

Sumber : Analisis Penulis

4.6.5 Konsep Tata Massa Bangunan

Konsep dinamis menjadi konsep utama dalam desain ini. Konsep dinamis yang enerjik, ekspresif, dan interaktif mewadahi kegiatan yang tersedia pada *Teenager Learning Center*. Memiliki bentuk bujur sangkar. Dimana bujur sangkar sendiri memiliki efek psikologis sebagai bebas, tidak terikat, memungkinkan keleluasaan bergerak.

4.6.6 Konsep Struktur

Struktur pada bangunan *Teenager Learning Center*, sebagai berikut:

- **Struktur Atas**

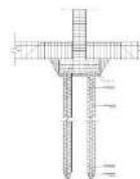
Pada struktur atap menggunakan struktur baja ringan. Baja ringan digunakan karena efektif dalam segi nominal dan material.



Gambar.11 Kerangka baja ringan
Sumber : Google

- **Struktur Bawah**

Pondasi strauss pile ini termasuk kategori pondasi dangkal. Pondasi jenis ini biasanya digunakan pada bangunan yang bebannya tidak terlalu berat, misalnya untuk rumah tinggal atau bangunan lain yang memiliki bentang antar kolom tidak panjang.



Gambar.12 Pondasi Borpile
Sumber : Google

4.6.7 Konsep Material

4.6.7.1 Eksterior

Pemakaian material pengerasan semen pada bagian dinding eksterior, pengerasan semen memiliki efek psikologis dengan ketenangan dan kesejukan.



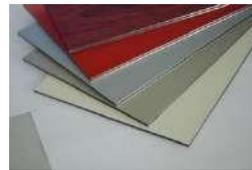
Gambar.13 Pengerasan semen
Sumber : Google

4.6.7.2 Fasad Bangunan

Pemakaian material conwood ialah bahan material yang tampilan luarnya seperti kayu. Conwood sendiri memiliki nilai estetika dengan menampilkan serat-serat sama seperti kayu pada umumnya. Efek psikologis yang ditimbulkan adalah terasa hangat, keakraban, dan dekat.



Gambar.14 Kisi-kisi conwood
Sumber : Google



Gambar.15 ACP Seven
Sumber : Google

Selain penggunaan material conwood juga terdapat material ACP Seven yang diterapkan pada ornament fasad. Selain ringan, mudah dipindahkan, dan mudah dipasang, ACP juga memiliki keunggulan lain yaitu, mudah dibentuk, dilipat, dibor, dan dilengkungkan. Serta memiliki banyak pilihan warna.

- **Interior**

Nama Ruangan	Material
Lobby	Dinding : Putih (Netral)
Resepsionis	Lantai : Putih (Netral) Plafond : Putih (Netral)

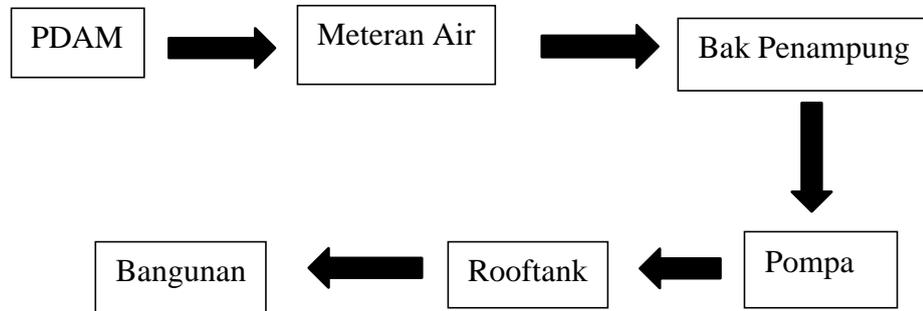
Lounge	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Putih (Netral) Plafond : Putih (Netral) Memberi furniture dan tanaman berbagai warna agar kesan ruangan tidak monoton.
Ruang Pengelola	Dinding : Biru (Bersemangat, Bergerak) Lantai : Coklat (Aman, Nyaman) Plafond : Orange (Membangkitkan semangat) Memberi furniture dan tanaman berbagai warna agar kesan ruangan tidak monoton.
Ruang Training	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Abu-abu (Keseriusan) Plafond : Coklat (Natural, Kelembutan) Kebiasaan remaja adalah suka berkelompok namun tetap memiliki privasi dalam melakukan kegiatan, maka penggunaan furniture seperti meja kursi lebih baik berjajar dua-dua.
Co Working Space	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Coklat (Natural, Kelembutan) Plafond : Putih (Netral) Memberi kata motivasi pada dinding dapat menimbulkan kesan lebih hidup, menarik, menyenangkan, dan dapat menambah kreatifitas pada ruangan.
Sudut Baca	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Abu-abu (Keseriusan) Plafond : Putih (Netral)
Ruang Pameran	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Coklat (Natural, Kelembutan) Plafond : Putih (Luas, Netral)
Ruang Konseling Psikiater	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Coklat (Natural, Kelembutan)
Ruang Konseling Psikolog	Plafond : Putih (Netral) Penggunaan batu alam jenis paras pada dinding akan menambah kesan lembut dan klasik sehingga dapat mempengaruhi efek psikologi penggunanya.

Foodcourt	Dinding : Terbuka Lantai : Coklat (Kelembutan, aman) Terdapat ornamet untuk memeperindah foodcourt
Gedung Serba Guna	Dinding : Putih (Netral) Lantai : Abu-abu (Keseriusan)

Tabel 17. Penggunaan material pada ruangan
Sumber : Analisis Penulis

4.6.8 Konsep Utilitas

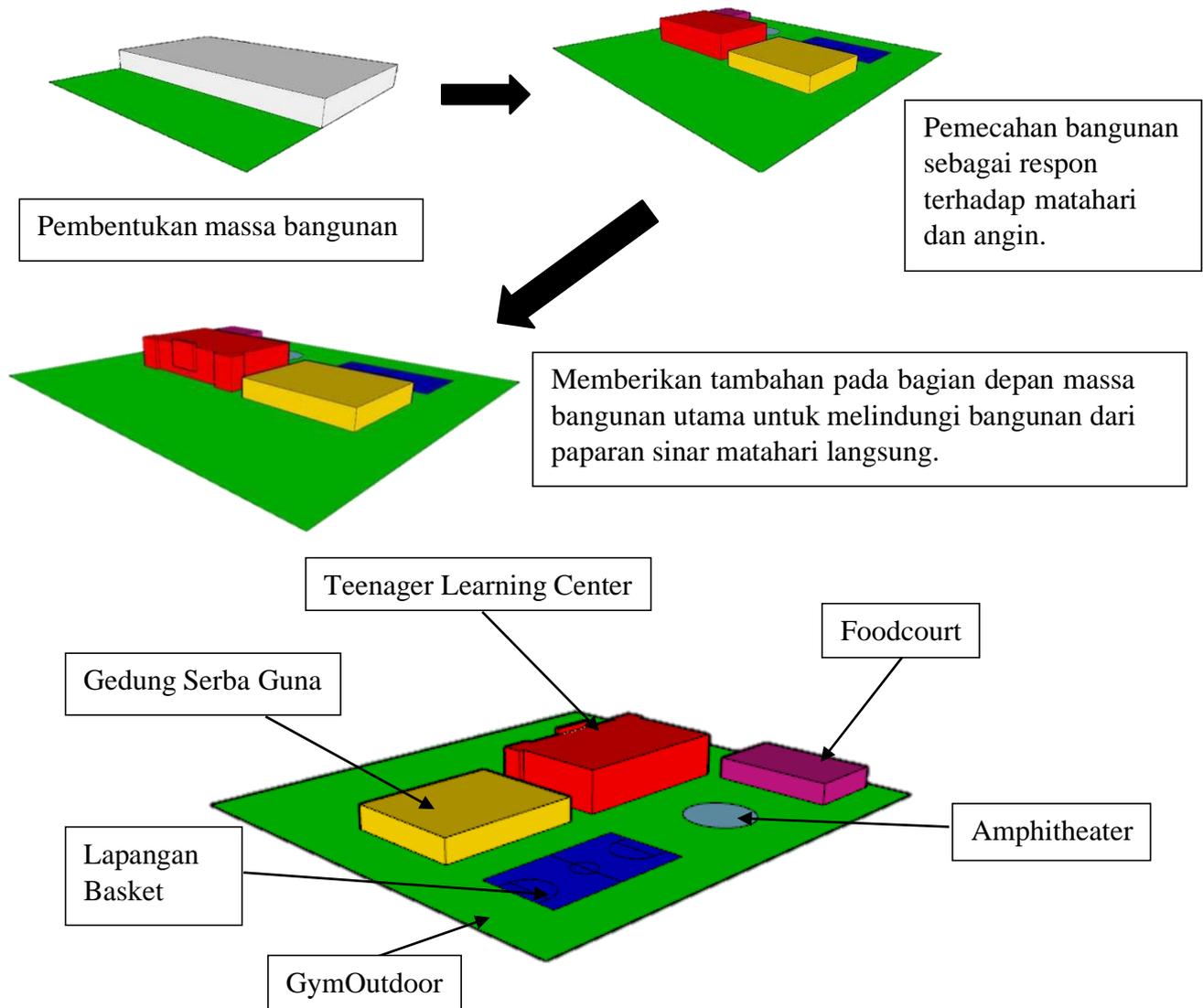
Pengelolaan air bersih menggunakan PDAM dimana Air PDAM akan diletakkan pada tempat penampungan sebelum disalurkan ke seluruh bangunan.



BAB V

DRAF KONSEP DESAIN PERANCANGAN

5.1 Tahapan Awal Pengembangan



5.2 Kesimpulan

Perancangan Teenager Learning Center ini diharapkan dapat mawadahi psikologi remaja. Pengolahan ruang sesuai dengan karakter yang dinamis sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh remaja. Ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mencerminkan karakter remaja diharapkan para remaja dapat lebih kreatif dan menghasilkan kegiatan yang positif. Melalui fasad, ruang dalam, dan ruang luar diharapkan mampu mencerminkan karakter remaja yang kreatif, dinamis, dan eksploratif.

DAFTAR PUSTAKA

Fahlevi Ismail, Amin Sumadyo, Fauzan Ali Ikhsan, *YOUTHCENTER DI KEBUMEN SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN KREATIVITAS REMAJA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR*, (Jurnal: Universitas Sebelas Maret Surakarta)

Febryanti Adriana Londo, Judy O. Waani, J.A.R Sondakh *GELANGGANG REMAJA DI MANADO PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR*, (Jurnal : Universitas Sam Ratulangi, Sulawesi Utara)

Gita Bintari Farisza, Suparno, Agung Kumoro WW, *PENERAPAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI DKI JAKARTA*, (Jurnal: Universitas Sebelas Maret Surakarta)

Inayatur Arifiyani dan Purwanita Setijanti, *Ruang Publik Sebagai Optimalisasi Pengembangan Diri Remaja dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur: Surabaya Youthcenter* (Jurnal : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS))

Romualdus Edi Junianto, *YOUTH CENTRE DI KABUPATEN MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI REMAJA* (Skripsi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

Tessa Okterviani Hamnisa, *TEENAGE LEARNING CENTER DI KABUPATEN KUTAI BARAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN* (Skripsi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

NDA(*Neufert Data Arsitek*), CCE(*Converence, Convention and Exhibition*), SRK(*Studi Ruang Khusus*)

John Ombsee Simond, *Pengaruh Teksture dan Warna Terhadap Efek Psikologi Manusia, Landscape Architecture*

D.K. Ching 1996, *Bentuk dan Efek Psikologi*

Psikologi dan Pengaruh Warna bagi Manusia, <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>; diakses pada : 22 Februari 2023

Jumlah Penduduk Kabupaten Pemalang 2021, <https://pemalangkab.bps.go.id/indicator/12/50/1/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-.html> diakses pada 2 Maret 2023

Jumlah Sekolah dan Murid SMP, SMA, SMK di Kabupaten Pemalang, 2022, <https://dapo.kemdikbud.go.id> diakses pada 24 Februari 2023

Penerapan Warna dan Suasana yang timbul, <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>; diakses 22 Februari 2023

BAB VI

THE PRELIMINARY DESIGN DRAWINGS

Latar Belakang

20 **Tangani ATS, Pemkab Pemalang Kolaborasi dengan UNICEF Implementasikan GRH**

Kamis, 20 Juli 2023 18:35 Berita Pemerintah

14 **Cegah Kenakalan Remaja dan Kekerasan Perempuan, Desa Gombang Gelar Sosialisasi**

Selasa, 14 Juni 2022 15:10 Berita Informasi

- Maraknya kasus kenakalan remaja
- Kurangnya ruang untuk pengembangan kreatifitas remaja.
- Kurangnya ruang edukasi selain sekolah.

Kriteria Pemilihan Site

Dalam perancangan bangunan Teenager Learning Center ini pemilihan site dipertimbangkan berdasarkan beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Lokasi tapak berada di Kabupaten Pemalang
2. Luas tapak 2.000-20.000m²
3. Tapak berada di jalan arteri sehingga mudah diakses kendaraan.
4. Dikelilingi oleh jalan yang mudah diakses.
5. Tapak adalah kawasan zona penyangga pendidikan
6. Tapak berada pada kawasan dengan peruntukan kawasan pariwisata, sosial, budaya, dan pendidikan.
7. Berada dikawasan yang dekat dengan institusi pendidikan.

Detail Lokasi



Jawa Tengah

Pemalang

Site

Jln. Selamat Riyadi, Mulyoharjo, Pemalang

Latar Belakang (Pendekatan)

Issue

Pemerintah Kabupaten Pemalang Dan Unicef Kembali Luncurkan Program Gerakan Remaja Hebat

Solusi

Perancangan Learning Center bagi remaja terkhususnya di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah dengan metode pendekatan psikologi arsitektur selaras dengan bentuk bangunan yang mewadahi psikologi remaja agar lebih kreatif dapat diterjemahkan ke dalam desain Teenager Learning Center di Kabupaten Pemalang dan psikologi arsitektur sebagai solusi desain arsitektural.

Isu Psikologi Arsitektur



Kepribadian Bangunan : Dalam istilah psikologi terdapat 2 istilah karakter kepribadian dari seseorang, yaitu istilah "introvert" dan "ekstrovert". Dalam bahasa arsitektur kedua istilah tersebut dapat diartikan sebagai sifat tertutup (enclosure) maupun sifat terbuka (openess) dari sebuah bangunan.



Arketipe Bangunan : Arketipe diartikan sebagai bentuk pemikiran universal seseorang terhadap bangunan. Konsep ruang bangunan yang edukatif dan kreatif harus tercermin dalam bangunan agar mindset seseorang mengenai citra kreatif dapat terbentuk ketika seseorang melihat bangunan.



Anatomi dan Karakter Bangunan Manusia : Objek fisik dalam psikologi adalah manusia yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu kepala, badan dan kaki. Untuk itu, bangunan juga harus mampu merefleksikan tiga unsur utama tersebut. Unsur Psikologi Arsitektur yang digunakan pada strategi desain untuk pembentukan suasana, yakni: unsur bentuk, unsur warna, unsur tekstur, unsur proporsi.



IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				

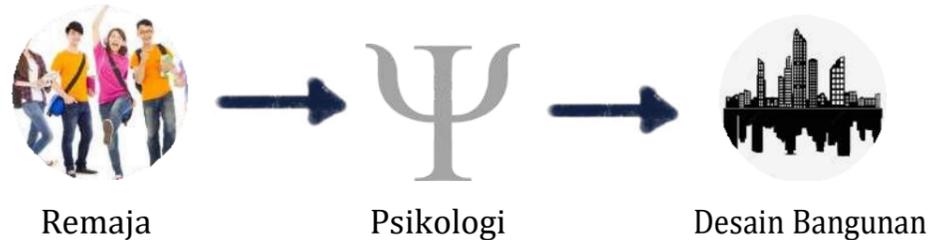
Konsep

Psikologi Arsitektur



Keamanan Psikologis : Menerima individu sebagaimana adanya dengan kelebihan dan keterbatasan, Mengusahakan ruang di dalamnya tidak mempunyai efek yang mengancam, Memberikan pengertian secara empati, penghayatan rasa, dan tindakan individu dari penggunaanya.

Psikologi Remaja terhadap Arsitektur



Psikologi yang mengarah pada psikologi perilaku dan produktivitas manusia dengan obyek spesifik yaitu remaja digunakan dalam metode desain arsitektural ini. Pada metode desain arsitektural dengan pendekatan psikologi remaja menerapkan beberapa hubungan atau keterkaitan antara lain:

Manusia dengan Psikologi : Keberadaan manusia dengan perilaku atau karakter yang dimiliki manusia secara umum berdasarkan fase atau tahap perkembangan.

Manusia dengan Arsitektur : Keberadaan manusia dengan kebutuhan akan ruang dan kebutuhan akan bentuk visual yang mendukung aktivitas manusia di dalamnya.

Setting Ruang



Setting Ruang	Implementasi Konsep
Suka dengan keterbukaan	Terdapat ruang communal space untuk memberikan kedekatan fisik yang berguna sebagai interaksi sosial.
Suasana untuk berimajinasi	Pengoptimalan view pada sekitar tapak.
Fleksibilitas	Peletakkan sebuah penunjuk arah dan nama gedung untuk kejelasan pengguna.
Suasana yang mengembirakan	Penataan massa bangunan, penggunaan warna pada dinding eksterior bangunan, dan interior bangunan.
Suasana yang memelihara	Memberikan tanaman disekitar bangunan agar berkesan hidup, dan memiliki nilai keindahan.
Eksploratif	Tersedianya area sudut baca guna untuk mengembangkan bakat dan minat serta untuk menambah wawasan pengetahuan.
Dinamis dan Kreatifitas	Tersedianya ruang training guna menambah semangat dan kreatifitas yang dimiliki remaja.
Kebebasan	Terdapat ruang pameran atau ampheteater guna memberikan apresiasi untuk remaja.

Konsep Fasad

Pemakaian material conwood ialah bahan material yang tampilan luarannya seperti kayu. Conwood sendiri memiliki nilai estetika dengan menampilkanseart-serat sama seperti kayu pada umumnya. Efek psikologi yang ditimbulkan ialah terasa hangat, keakraban, dan dekat.

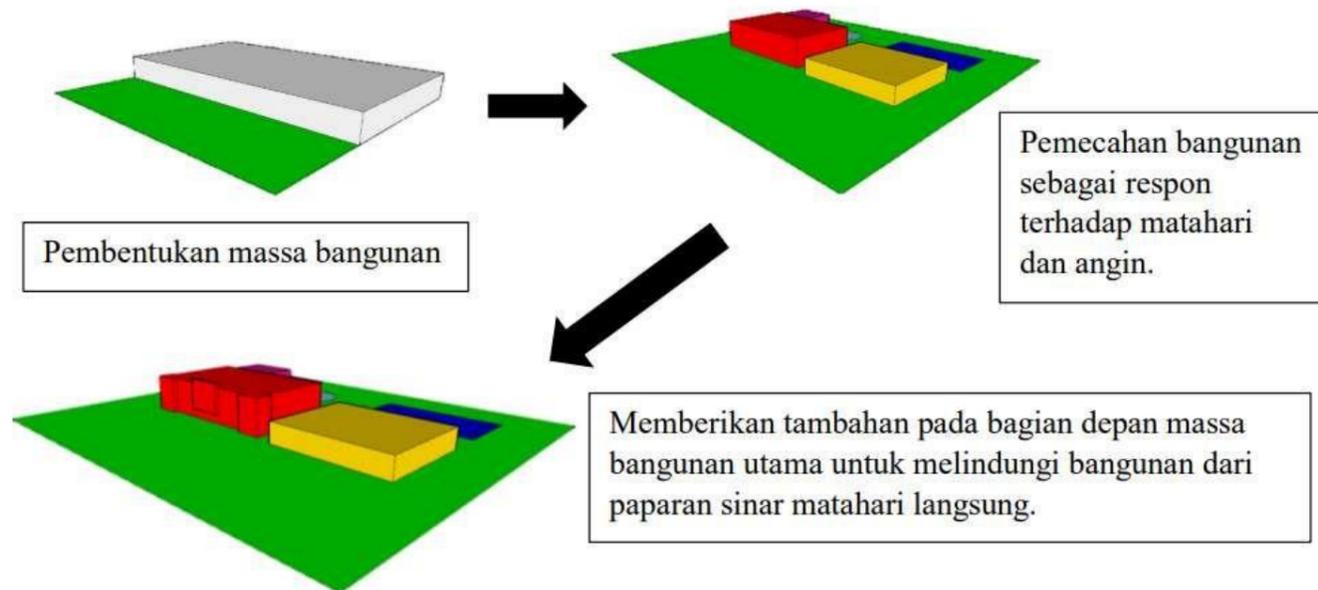
ACP Seven yang diterapkan pada ornament fasad. Selain, ringan, mudah dipindahkan, dan mudah dipasang. ACP juga memiliki keunggulan lain yaitu, mudah dibentuk, dilipat, dibor, dan dilengkungkan. Serta memiliki banyak pilihan warna.

Batik Kawung

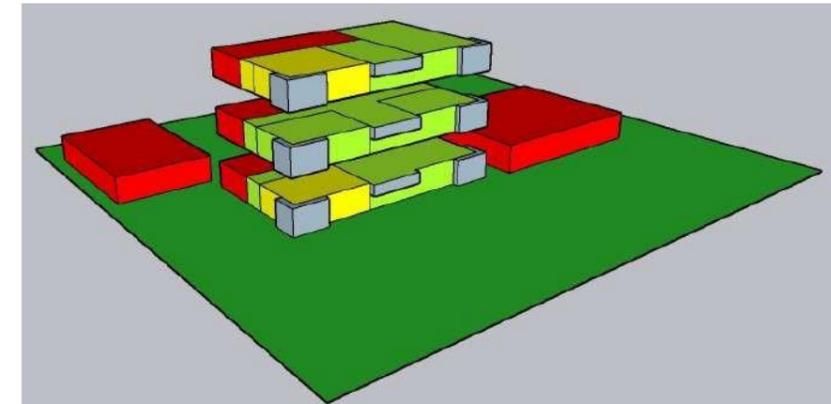
Batik Pemalang motif Kawung merupakan salah satu batik motif pemalang yang sudah mulai punah. Oleh karena itu, batik motif kawung dijadikan salah satu ornament pada fasad bangunan dengan upaya para remaja masih dapat menegani batik khas Pemalang.



Transformasi Bentuk



Gubahan Massa



Keterangan :

- Ruang Servis
- Ruang Semi Publik
- Ruang Publik

Lantai 1 :

Ruang Servis :

- Lavatory
- Lift
- Ruang Panel
- Ruang Servis
- Dapur
- Tangga Publik
- Tangga Darurat
- Mushollah

Ruang Semi Publik:

- Ruang Pengelola

Ruang Publik :

- Ruang Pameran

Lantai 2 :

Ruang Servis :

- Lavatory
- Lift
- Ruang Panel
- Ruang Servis
- Dapur
- Tangga Publik
- Tangga Darurat

Ruang Publik :

- Ruang Pameran
- Ruang Training
- Lounge area Training

Lantai 3 :

Ruang Servis :

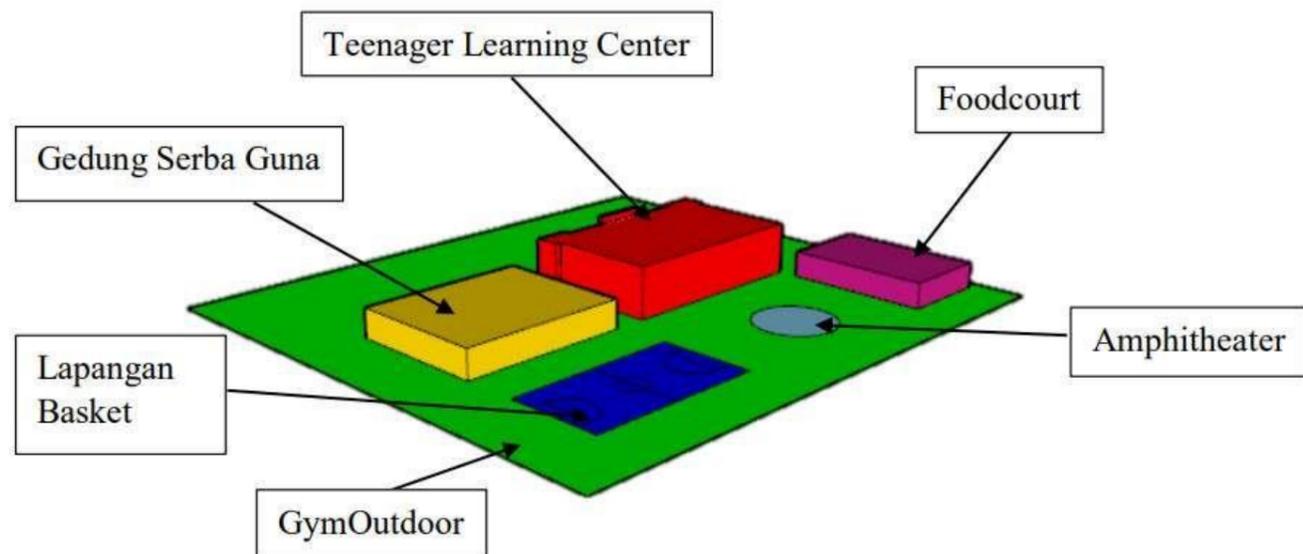
- Lavatory
- Lift
- Ruang Panel
- Ruang Servis
- Dapur
- Tangga Publik
- Tangga Darurat

Ruang Semi Publik :

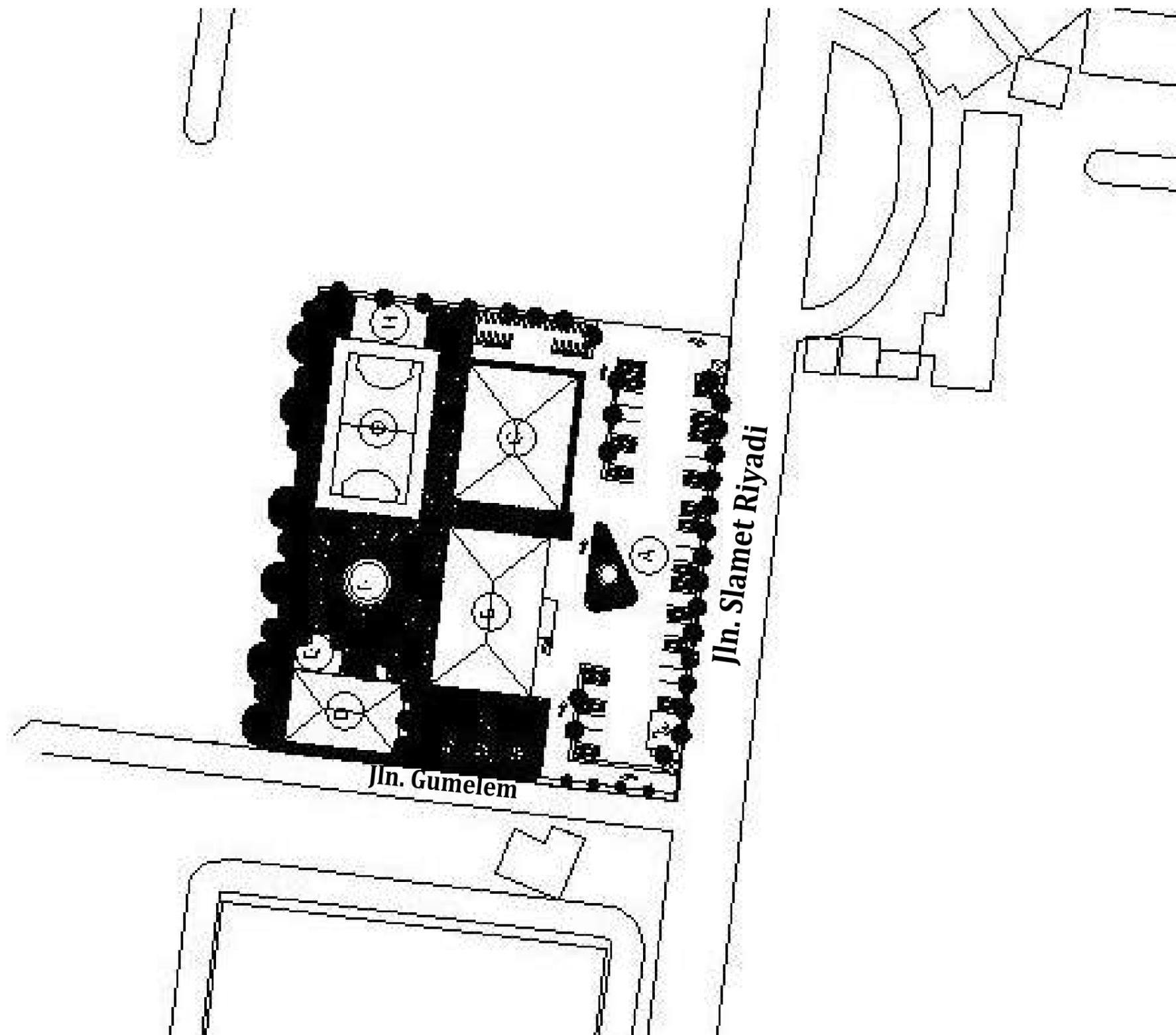
- Ruang Psikiater
- Ruang Psikolog

Ruang Publik :

- Ruang Multimedia
- CO Working space
- Sudut Baca



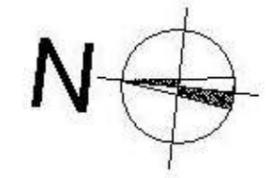
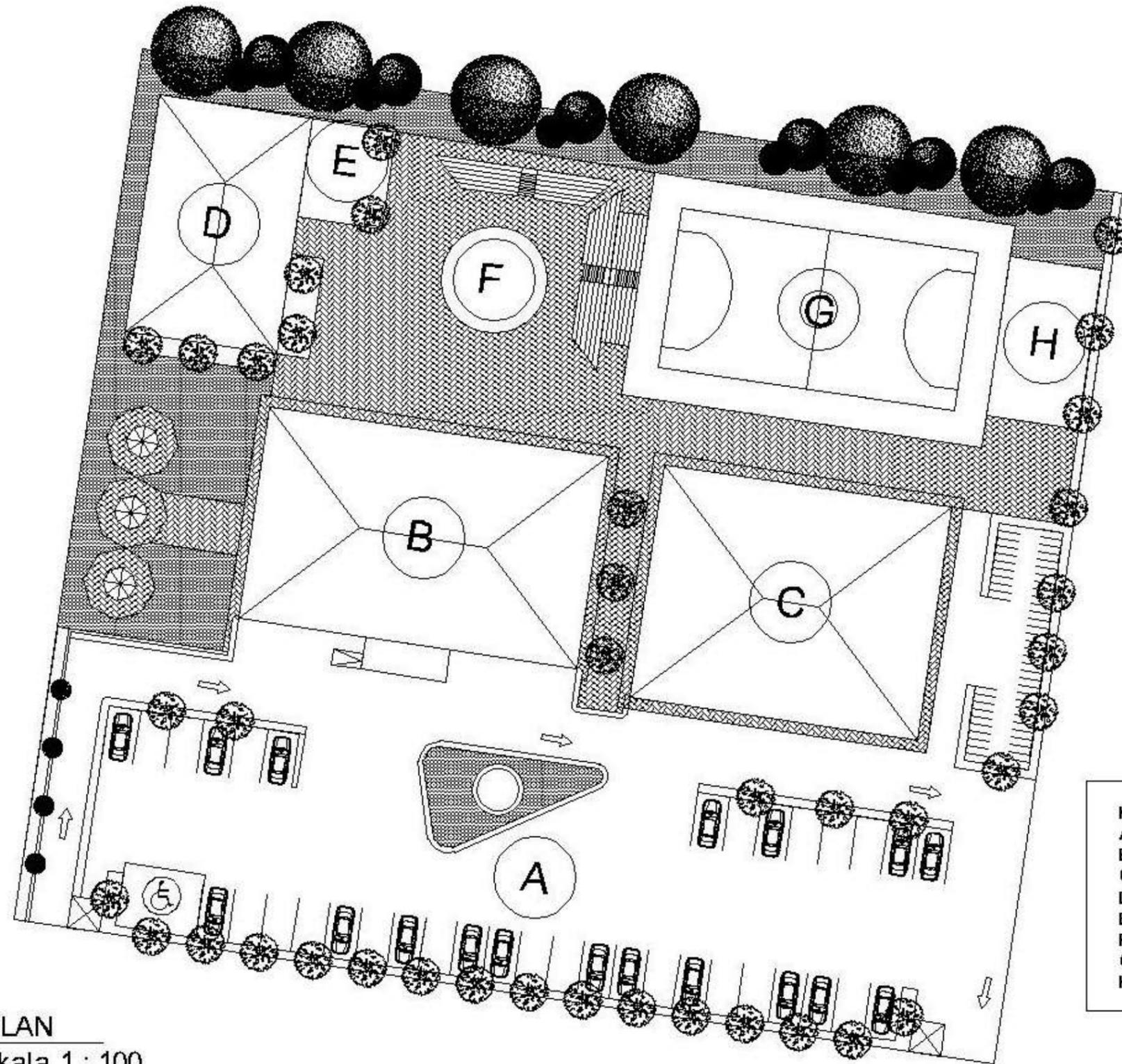
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

**PERANCANGAN TEENAGER LEARNING
 CENTER DI KABUPATEN PEMALANG
 DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIQAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



KETERANGAN :
 A : Area Parkir
 B : Teenager Learning Center
 C : Gedung Serba Guna
 D : Foodcourtd
 E : Playground
 F : Amphitheather
 G : Lapangan Basket
 H : Gym Outdoor

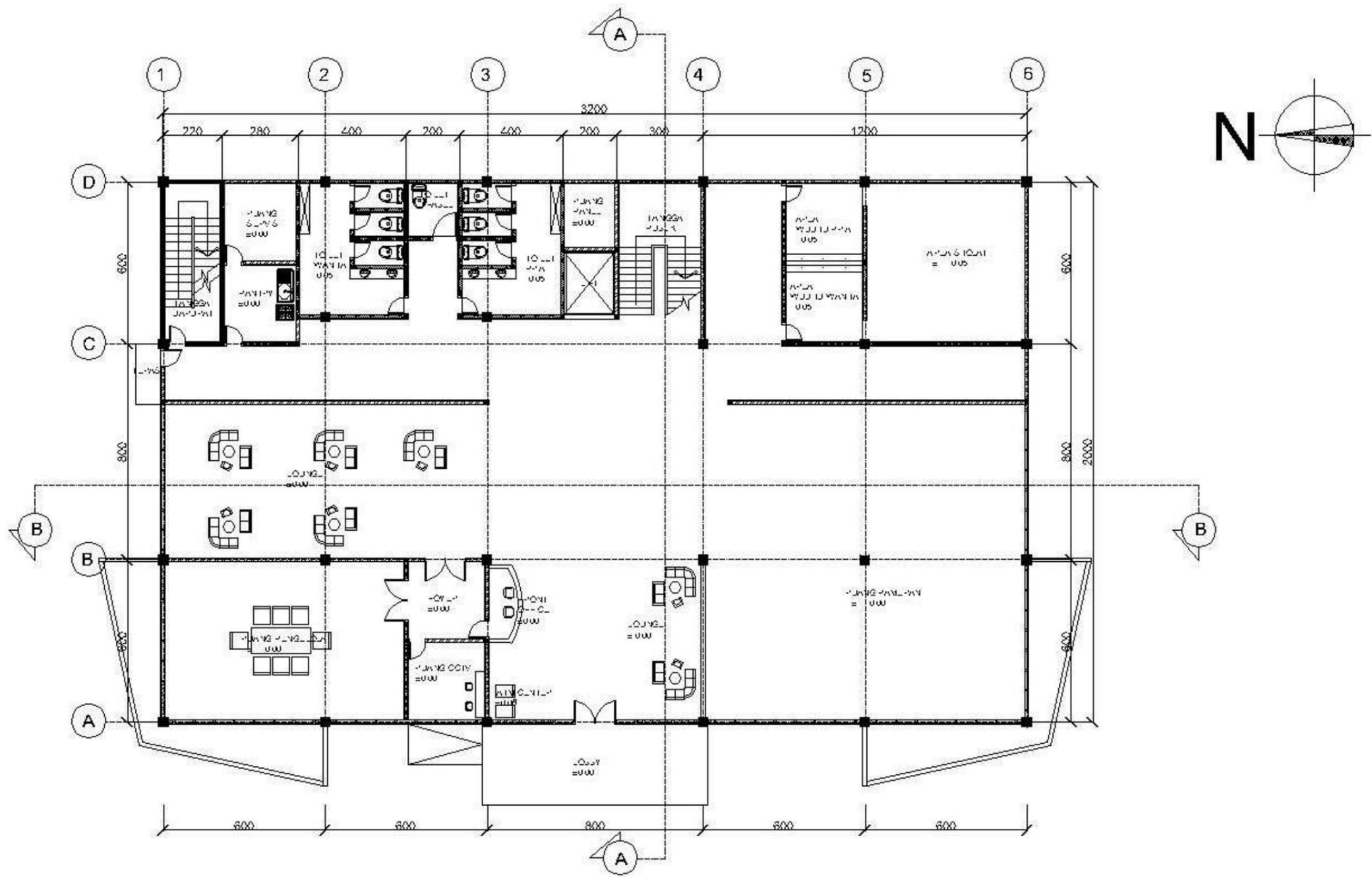
SITE PLAN
 Skala 1 : 100



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

PERANCANGAN TEENAGER LEARNING CENTER DI KABUPATEN PEMALANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR

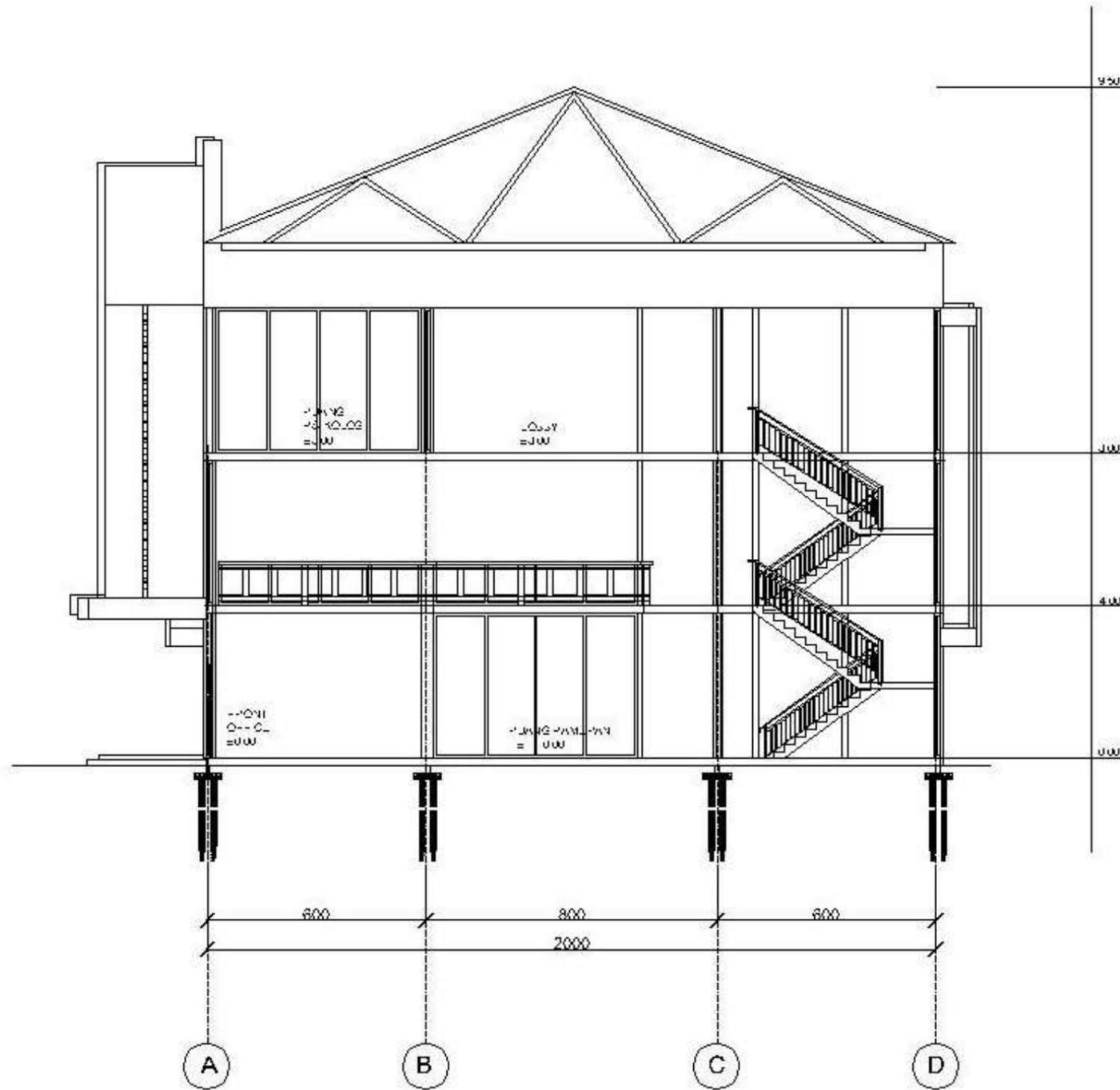
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIHAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



DENAH LEARNING CENTER Lt. 1
Skala 1 : 100



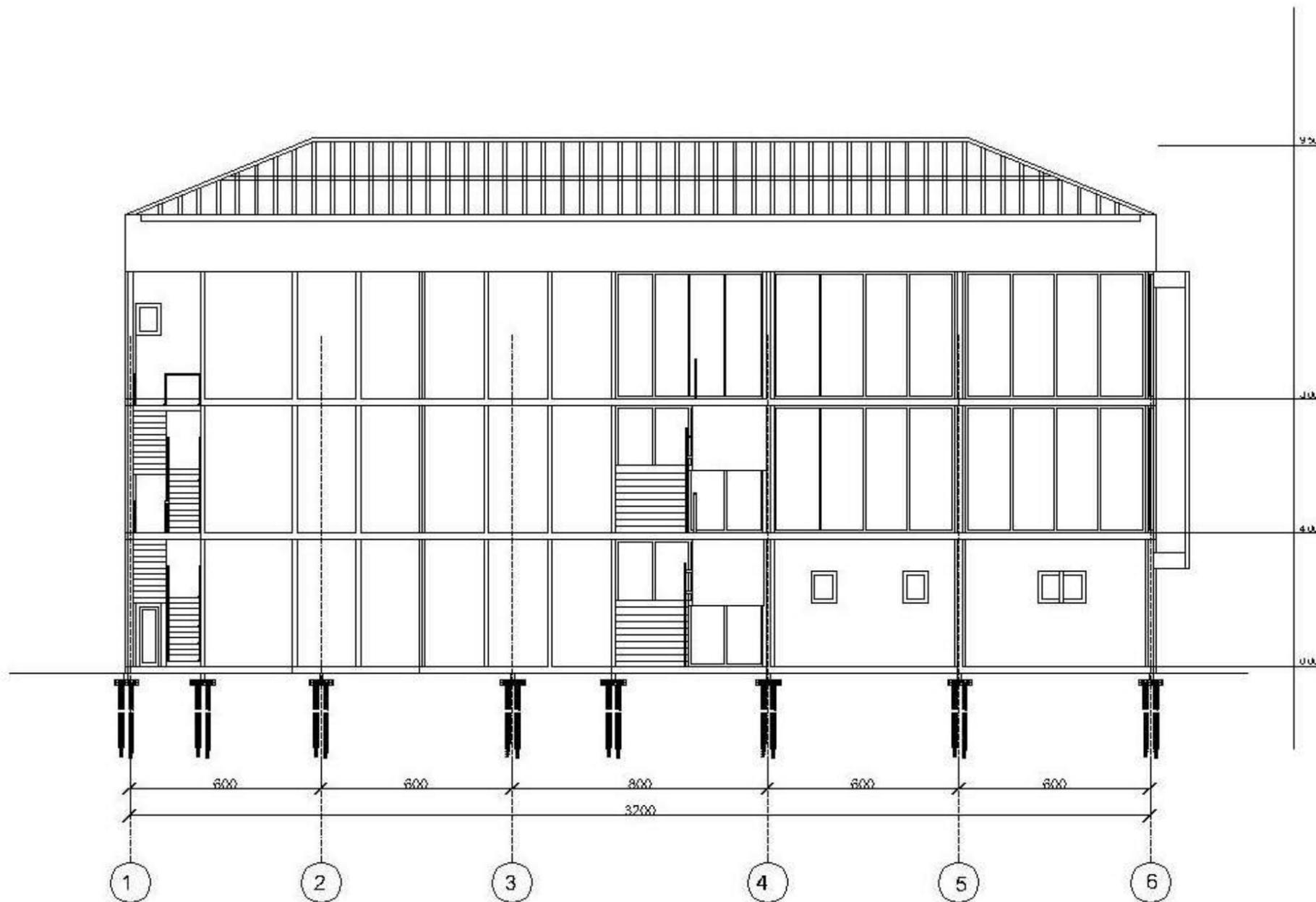
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIHAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



POTONGAN A
Skala 1 : 100



IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIQAH	SKALA		
NIM	1904056034			
TTD				



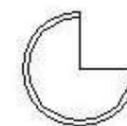
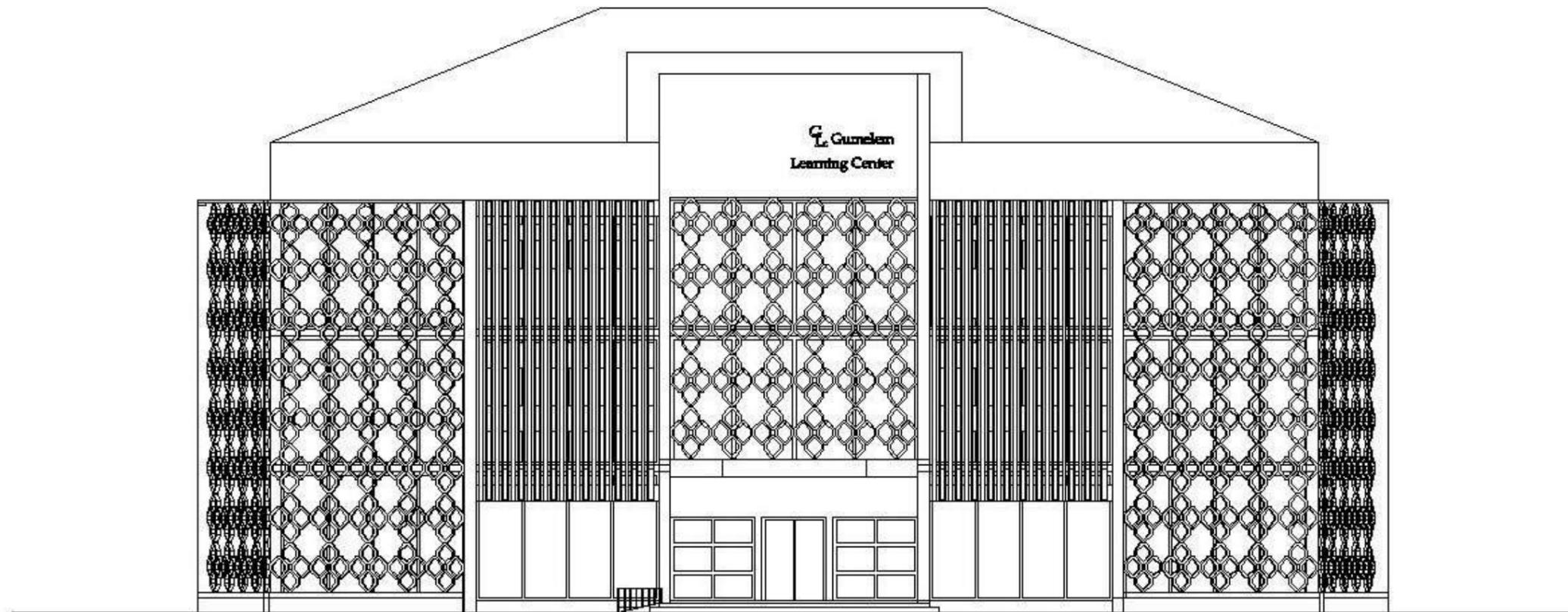
POTONGAN B
Skala 1 : 100



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

**PERANCANGAN TEENAGER LEARNING
CENTER DI KABUPATEN PEMALANG
DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



TAMPAK DEPAN

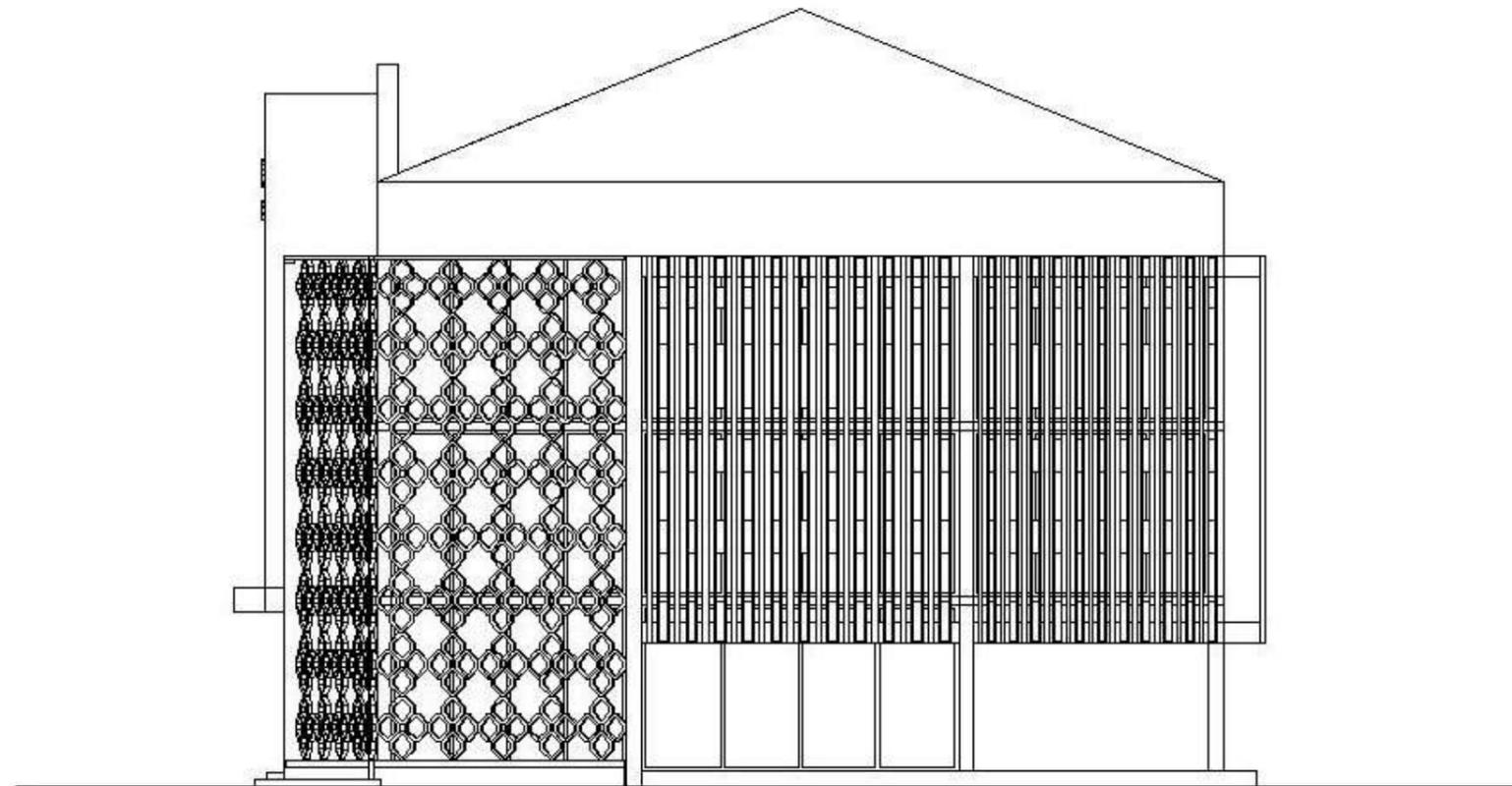
Skala 1 : 100



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

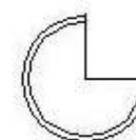
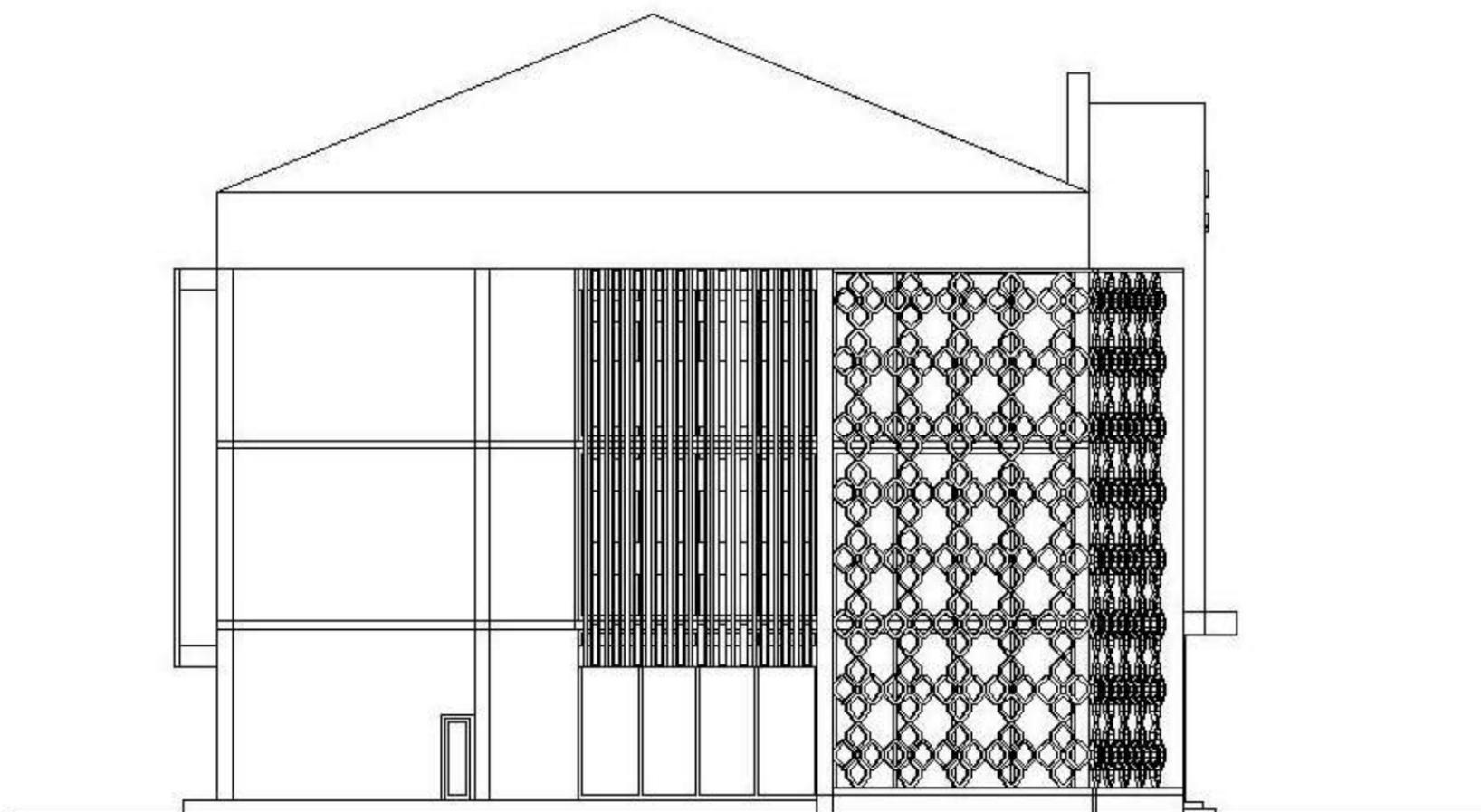
**PERANCANGAN TEENAGER LEARNING
 CENTER DI KABUPATEN PEMALANG
 DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



TAMPAK SAMPING KANAN
Skala 1 : 100





TAMPAK SAMPING KIRI

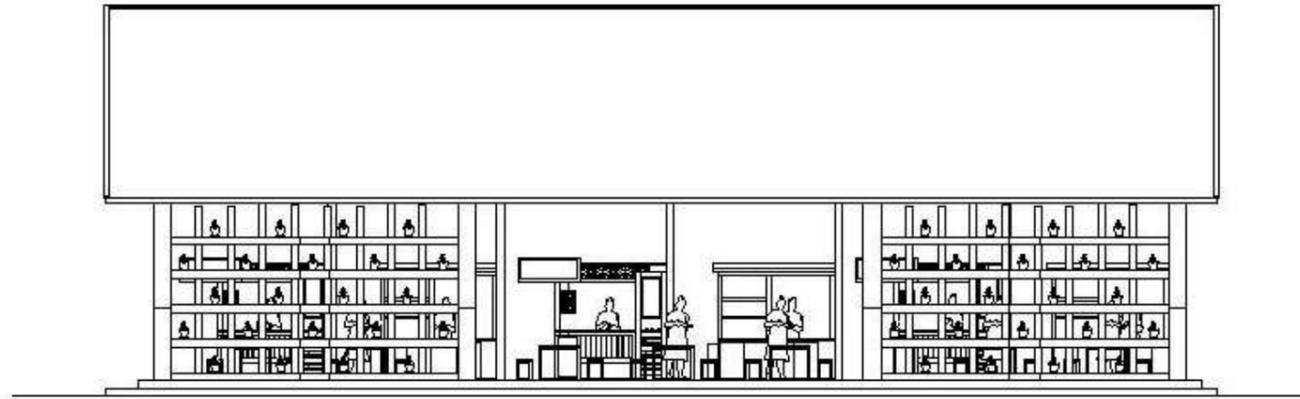
Skala 1 : 100



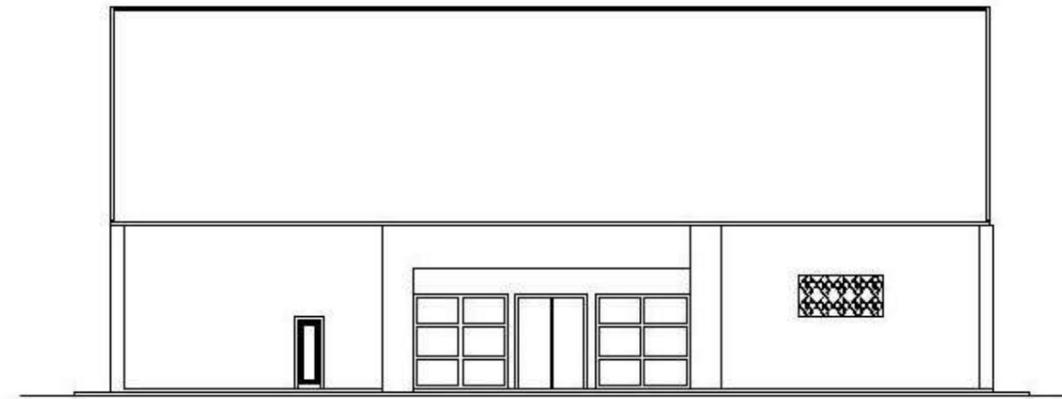
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

**PERANCANGAN TEENAGER LEARNING
 CENTER DI KABUPATEN PEMALANG
 DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**

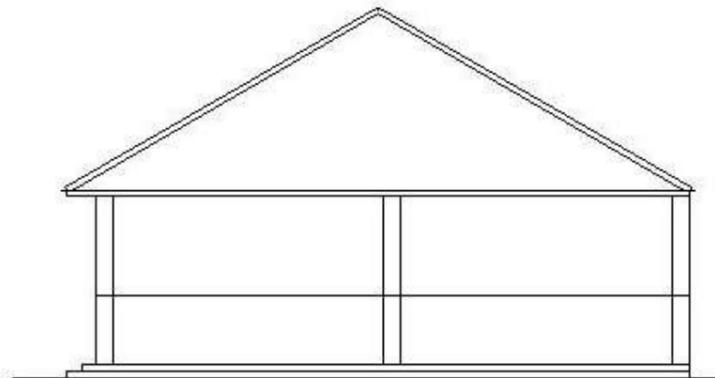
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				



TAMPAK DEPAN FOODCOURT
Skala 1 : 100



TAMPAK DEPAN GSG
Skala 1 : 100

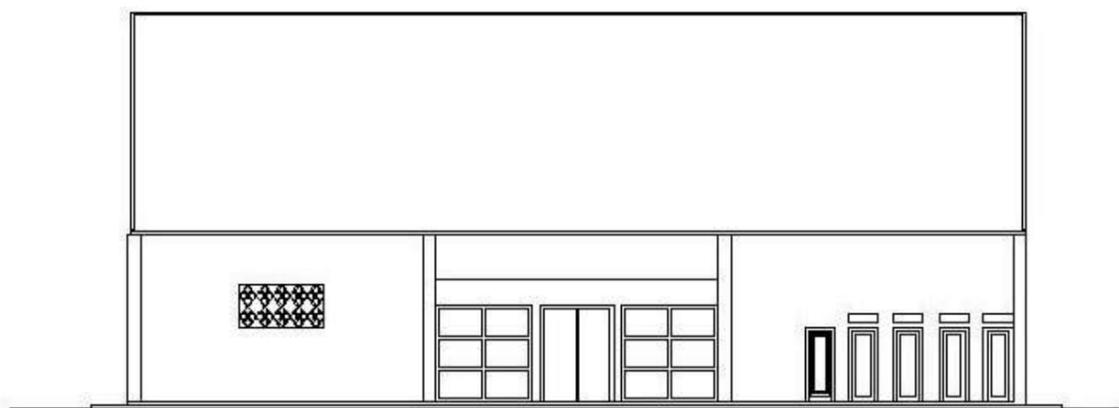


TAMPAK SAMPING KANAN FOODCOURT
Skala 1 : 100

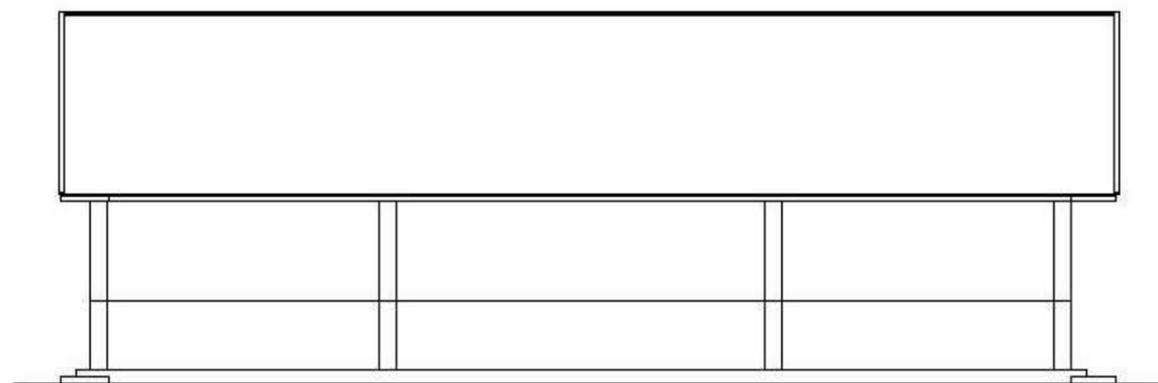


TAMPAK SAMPING KANAN GSG
Skala 1 : 100

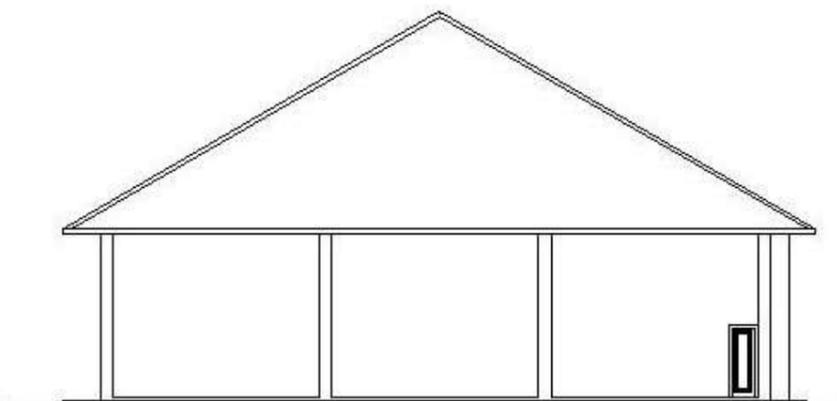




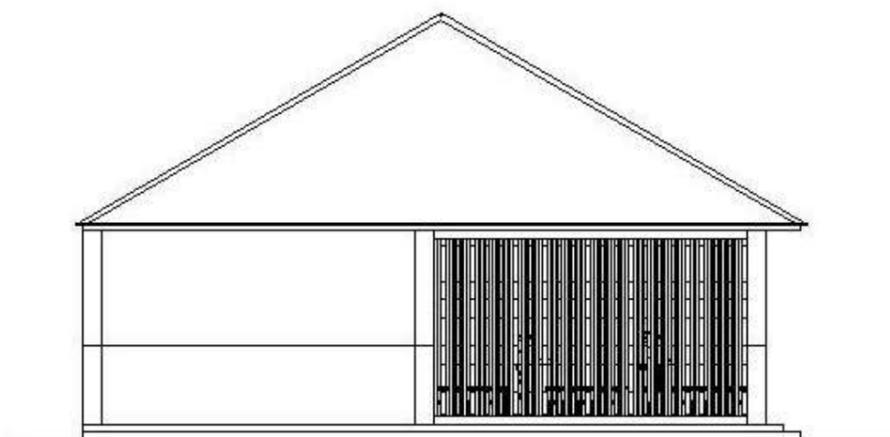
TAMPAK BELAKANG GSG
Skala 1 : 100



TAMPAK BELAKANG FOODCOURT
Skala 1 : 100



TAMPAK SAMPING KIRI GSG
Skala 1 : 100

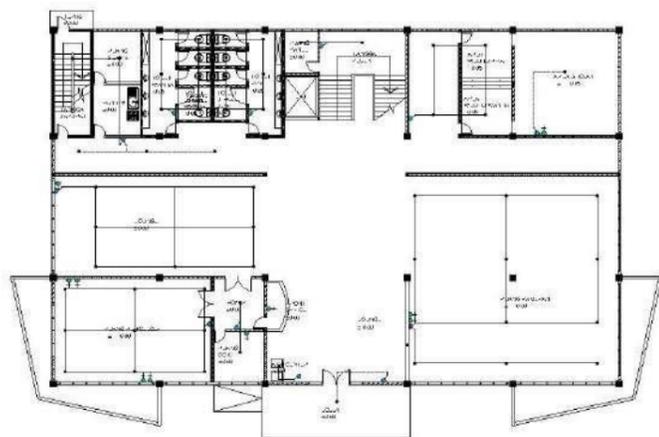


TAMPAK SAMPING KIRI FOODCOURT
Skala 1 : 100

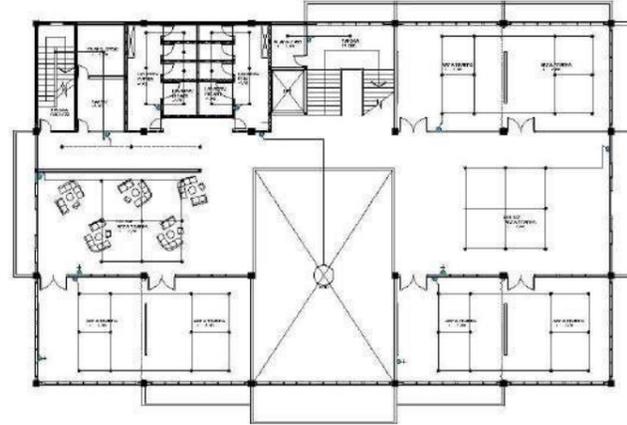
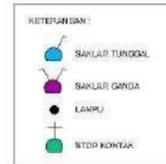


Utilitas

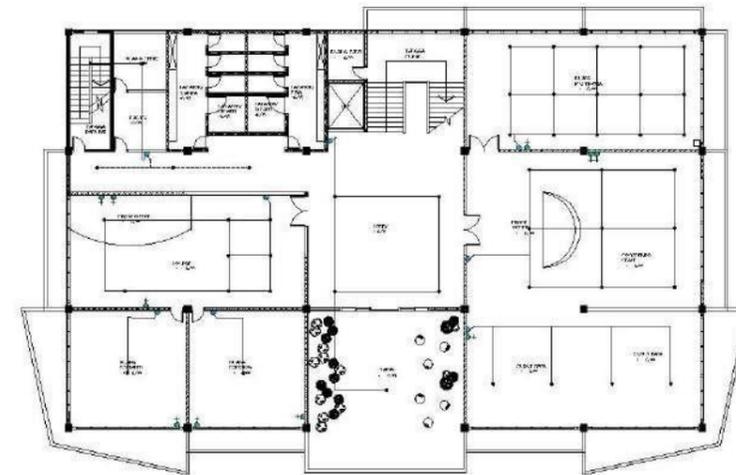
Instalasi Kelistrikan



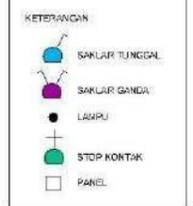
DENAH ELEKTRIKAL Lt. 1
Skala 1 : 100



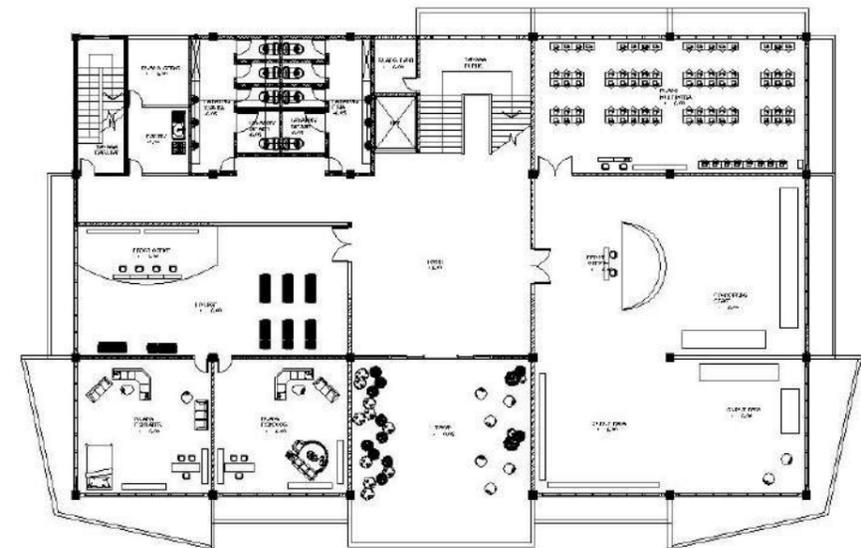
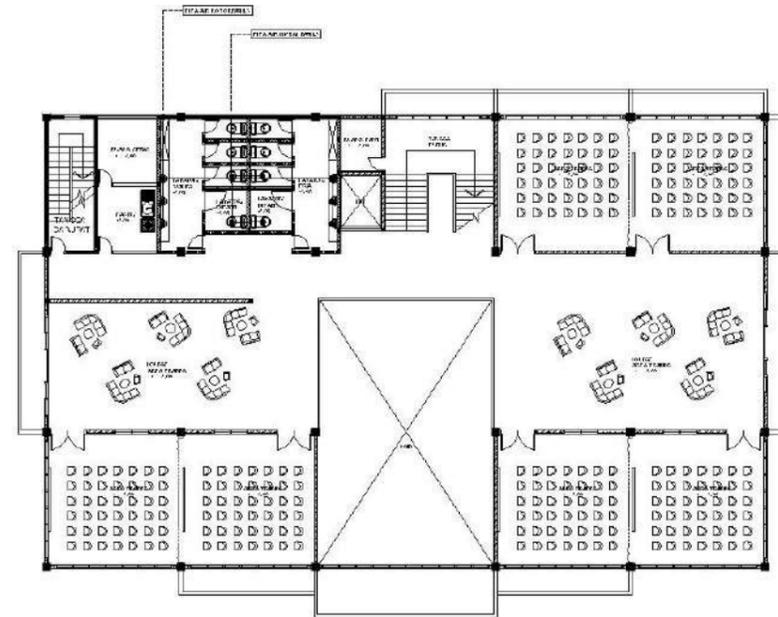
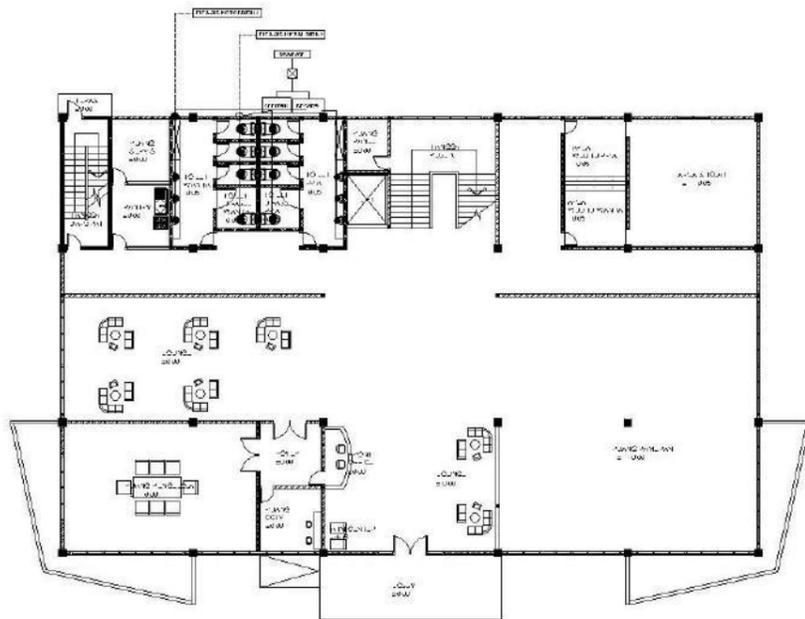
DENAH ELEKTRIKAL Lt
Skala 1 : 100



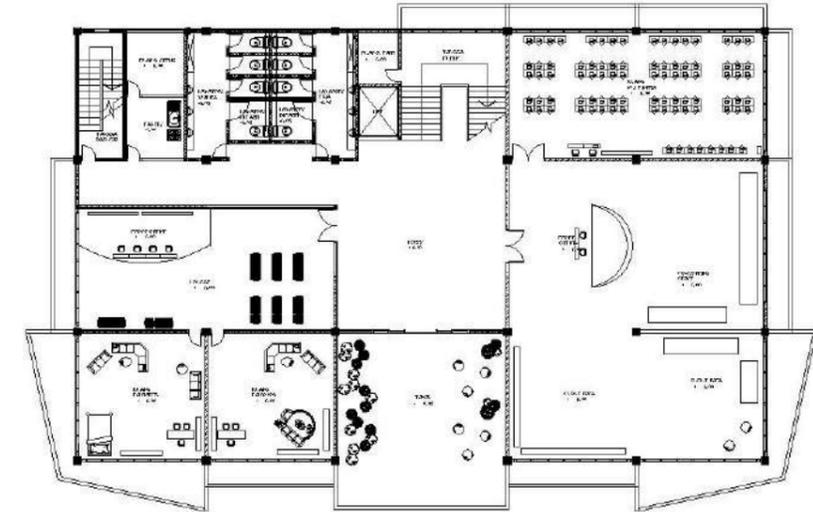
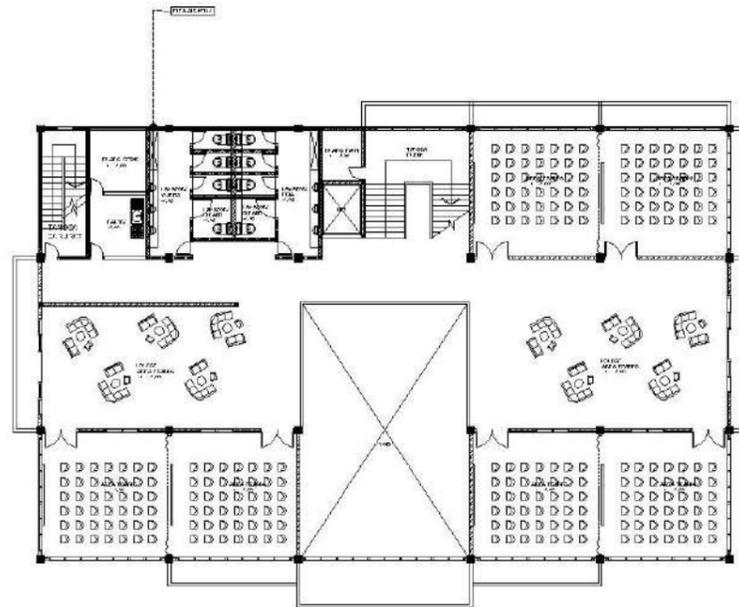
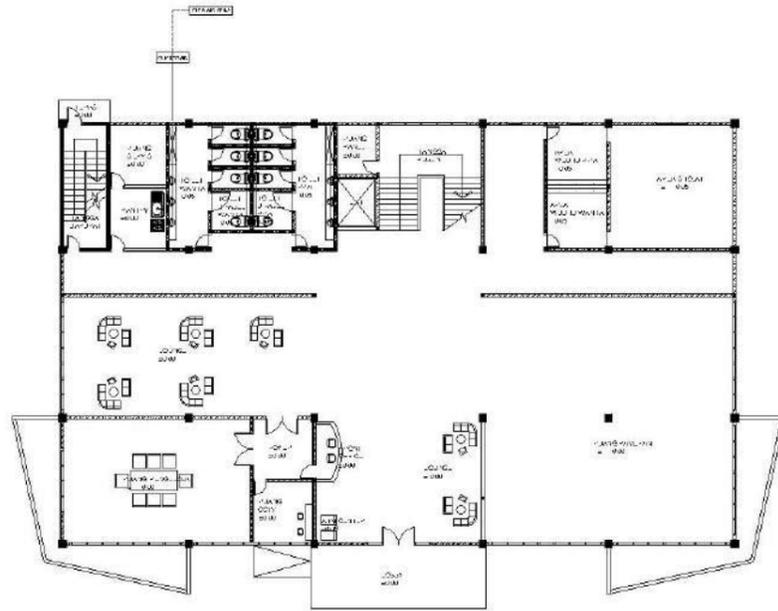
DENAH Lt. 3
Skala 1 : 100



Instalasi Air Kotor



Instalasi Air Bersih



Instalasi Sampah



Keterangan :

- Titik Penempatan Tong Sampah
- Bak Sampah

Instalasi Penangkal Petir dan Hydrant



Keterangan :

- Titik Hydrant
*Pada setiap bangunan interior diberi Hydrant
- Penangkal Petir



Interior



Ruang Training



Sudut Baca



Ruang Multimedia



Lapangan Badminton



Foodcourt



Coffe dan CO-Working



IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	NUR AFIFAH	SKALA		
N I M	1904056034			
TTD				

Eksterior



Learning Center



Playground



Lapangan Basket



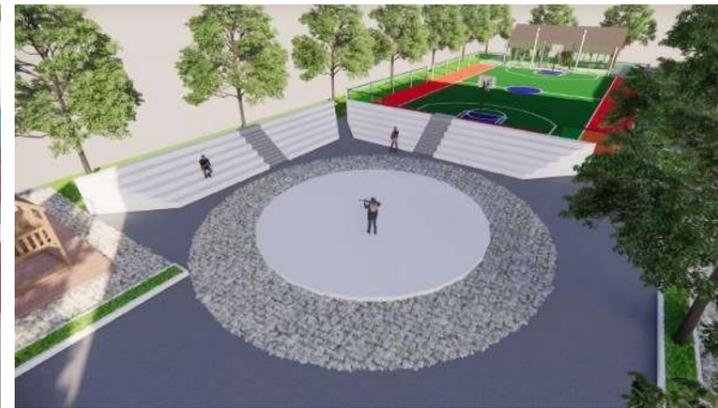
Gym Outdoor



Foodcourt



Gazebo



Amphitheater



Gedung Serba Guna

