

JURNAL

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *YOUTH CENTRE*
PROVINSI D.I YOGYAKARTA**



Oleh :

Nanda Kusuma Dewi

NIM 1612065023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG *YOUTH CENTRE*

PROVINSI D.I YOGYAKARTA

Nanda Kusuma Dewi

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta Jl.

Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

nandakusumad@gmail.com

ABSTRAK

Pemuda merupakan lapisan masyarakat paling besar dalam pembangunan perekonomian suatu daerah. Tanpa potensi dan kreativitas, pembangunan akan kehilangan arah. Gedung *Youth Centre* Yogyakarta merupakan gelanggang pemuda yang didirikan oleh BPO (Badan Pemuda dan Olahraga) Provinsi D.I. Yogyakarta. Gedung tersebut digunakan sebagai tempat pengungsian, tempat kemah, dan persewaan. Sehingga belum sepenuhnya menjalankan misinya sebagai tempat eksplorasi kebutuhan ruang belajar pemuda Yogyakarta. Perancangan ini bertujuan menjadikan *Youth Centre* Yogyakarta sebagai wadah pemberdayaan pemuda. Perancangan interior akan mengoptimalkan sarana dan prasarana edukasi bagi pemuda tuna karya melalui kelas pelatihan kewirausahaan.

Proses desain dilakukan melalui metode pengumpulan data dan penelusuran masalah, metode pencarian ide dan pengembangan desain, serta metode evaluasi pemilihan desain. Melalui analisis sosial terhadap pemuda Yogyakarta saat ini, ruang belajar yang dibutuhkan berupa ruang pelatihan kewirausahaan. Ruang berkumpul yang diminati pemuda berupa ruang komunal. Konsep desain diambil dari salah satu strategi bisnis era revolusi industri 4.0 yaitu strategi inovasi disruptif. Istilah tersebut mengusung semangat menciptakan sesuatu yang mengganggu/berbeda. Pengaplikasian furniture modular, material alternatif, dan penataan ruang terbuka, menjadikan interior yang adaptif, multifungsi, dan inovatif. Sebagai elemen estetika, perancangan mengusung konsep biofilia. Lokasi gedung berada pada wilayah sub-urban. Area hijaunya dimanfaatkan sebagai tempat belajar dan tempat berkumpul, sekaligus sebagai *healing environment* bagi pemuda Yogyakarta.

Kata kunci : Pemuda, Kewirausahaan, Inovasi Disruptif, Biofilia.

ABSTRACT

Youth is the largest society strata in economic development of a region. Without potential and creativity, development will lose its way. The Yogyakarta Youth Center Building is a youth arena established by the D.I. Provincial Youth and Sports Agency (BPO) Yogyakarta. The building used as place of refuge, camp, and rental. It has not fully carried out its mission as a place to explore the needs of Yogyakarta youth learning spaces. This design aims to make The Yogyakarta Youth Center a forum for youth empowerment. Interior design will optimize educational facilities and infrastructure for unemployed youth through entrepreneurship training classes.

The design process is carried out through data collection and problem tracking, ideas search and design development, and design selection evaluation. Through social analysis of youth in Yogyakarta, the required learning space is an entrepreneurship training room. The gathering space is a communal space. The design concept is taken from business strategies in 4.0 industrial revolution era, disruptive innovation strategy. The term carries the spirit of creating something disturbing/different. The application of modular furniture, alternative materials, and open space, makes the interior adaptive, multifunctional, and innovative. As aesthetic element, the design concept is biophilia. The building location is in sub-urban area. The green area is used for learning and gathering, as well as a healing environment for the youth of Yogyakarta.

Keywords : Youth, Entrepreneurship, Disruptive Innovation, Biophilia.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Peranan generasi muda dalam pembangunan sangat penting, bukan saja karena pemuda sebagai lapisan masyarakat paling besar, namun tanpa potensi dan kreativitas generasi muda, maka pembangunan akan dapat kehilangan arah.

Menurut artikel yang ditulis oleh Maxmanroe, peluang bisnis yang banyak dilakukan di masa depan adalah peluang bisnis *e-commerce*, bidang jasa transportasi, bidang pariwisata, bidang kuliner, bidang *advertising* dan *publishing*, bidang *startup technopreneur*, dan bidang konsultan IT. Dengan melihat tren bisnis yang akan datang, dapat dilihat bahwa beberapa bidang dalam tren bisnis tersebut dapat diajarkan dengan metode workshop ataupun seminar pada masyarakat/pemuda Yogyakarta yang belum memiliki keahlian maupun yang ingin belajar lebih.

Pembangunan *Youth Centre* sudah banyak dilakukan di berbagai negara, sebagai pengembangan pemuda-pemudinya. Sebagian besar ditujukan untuk kelompok pemuda tertentu dalam tingkat nasional maupun internasional.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik), data kependudukan dari tahun 2017 – 2022, pemuda dengan rentan usia 15 – 24 tahun mengalami peningkatan rata-rata 1.000 jiwa di setiap tahunnya. Hal tersebut juga tercermin dalam Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) D.I Yogyakarta pada Agustus 2018 sebesar 3,35 persen, mengalami peningkatan 0,32 persen poin dibanding TPT Agustus 2017 sebesar 3,02 persen.

Sarana dan prasarana yang berada di Gedung *Youth Centre* Yogyakarta belum disediakan dengan maksimal untuk mendukung kegiatan pemuda, sehingga jarang sekali pemuda yang enggan datang atau bahkan belum mengetahui keberadaan *Youth Centre* Yogyakarta. Umumnya pembangunan *Youth Centre* ini berfungsi untuk menunjang aktifitas pemuda dengan berbagai fasilitas penunjang seperti sarana kegiatan umum, unit gedung olahraga dan unit kolam renang. Penyediaan sarana ini dimaksudkan agar para pemuda dapat memelopori pengeksploasian masa depan di bidang seni, budaya, olahraga, maupun bidang lain, sehingga banyak remaja berprestasi bermunculan dan dilahirkan melalui keberadaan *Youth Centre* ini. Karena dampak yang positif tersebut banyak pemerintah daerah di Indonesia yang mulai mendirikan Gedung *Youth Centre* di kecamatan atau kabupaten/kota. Namun selama ini di dalam Gedung *Youth Centre* Yogyakarta umumnya hanya digunakan

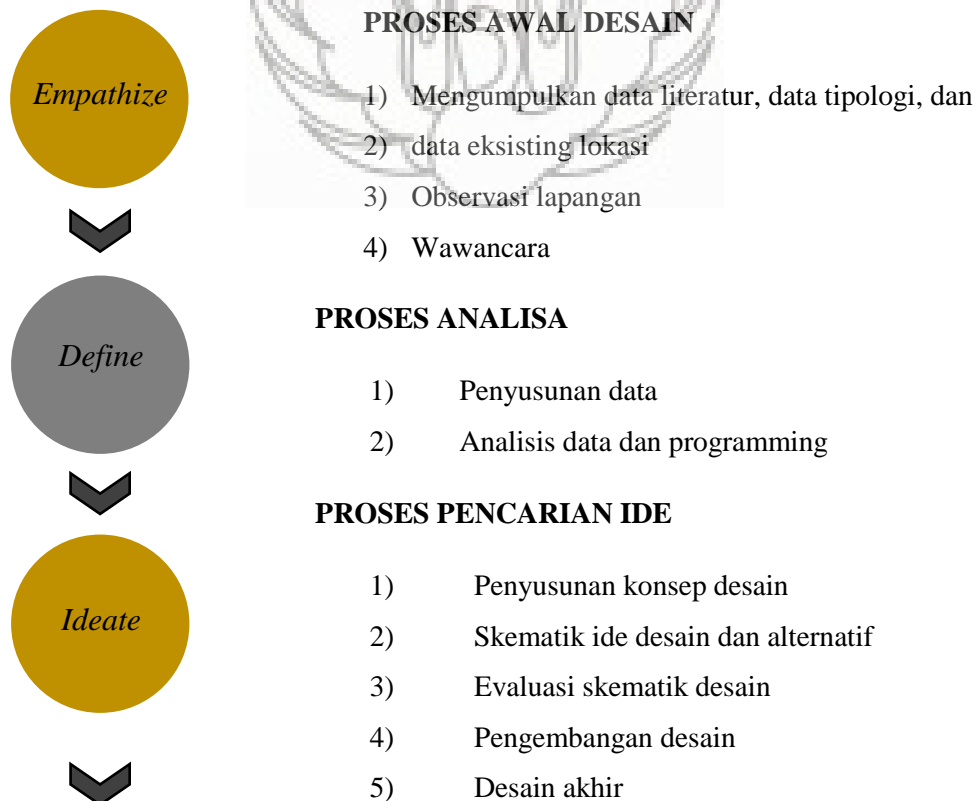
sebagai tempat pengungsian warga, tempat kemah, maupun tempat kos sementara bagi mahasiswa yang belum mendapatkan kamar kos tetap.

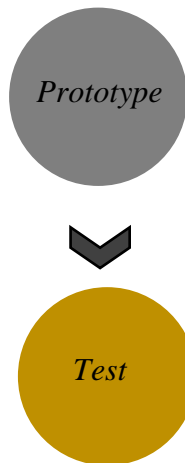
Gedung *Youth Centre* Yogyakarta dapat menjadi tempat untuk mengeksplorasi kebutuhan ruang komunal pemuda di Yogyakarta. Sehingga pemerintah dapat menyediakan sarana dan pra sarana yang dapat mengunggah antusiasme mereka untuk datang dan beraktivitas positif di dalam gedung. Selain itu, *Youth Center* juga dapat menjadi wadah pemberdayaan pemuda Yogyakarta dengan memberikan edukasi bagi pemuda yang tidak lulus sekolah untuk mempelajari keahlian dasar dari masyarakat maupun tenaga penyumbang.

2. Metode Desain

a. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan ini yaitu metode *design thinking* menurut George Kembel (2009), suatu pendekatan kreatif dengan mengumpulkan informasi dan peluang yang ada untuk disintesis menjadi inovasi dan ide karya. Metode desain ini terdiri atas 5 tahapan, yaitu :





PEMBUATAN GAMBAR KERJA DAN 3D

- 1) Membuat gambar kerja
- 2) Membuat 3D
- 3) *Crosscheck* dengan konsep
- 4) Pembuatan maket 1:20 atau animasi visual

PROSES EVALUASI

- 1) Melakukan kritik desain
- 2) Evaluasi

Gambar 1. Metode Berfikir Desain

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)

b. Metode Desain

Metode desain adalah suatu cara yang dilakukan desainer untuk menghasilkan sebuah karya desain. Berdasarkan penjelasan desain proses yang sudah diuraikan diatas, dalam merancang desain Gedung *Youth Centre* ini penulis mencoba untuk menggunakan 3 metode yang umum dilakukan berdasarkan tahapan pola pikir perancangan *design thinking*.

Ketiga metode tersebut adalah :

1) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Di dalam proses desain menurut George Kembel, metode pengumpulan data dan penelusuran masalah masuk di dalam fase "*Emphatize*" dan "*Define*". Cara yang digunakan penulis ialah mengumpulkan data dan fakta-fakta di lapangan, pengamatan media popular, penelusuran media popular, mengumpulkan sumber informasi dan inovasi, dan analisis SWOT.

2) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode ini masuk dalam tahap "*Ideate*" dan "*Prototype*". Cara yang digunakan penulis ialah brainstorming untuk menghasilkan pemikiran yang segar, pencarian ide dari lingkungan disekitar maupun penelusuran di media popular, sketsa sederhana yang merepresentasikan ide dalam pikiran, menyeleksi ide-ide yang telah muncul, kemudian mendiskripsikan ide yang telah terstruktur, pengembangan desain dengan membuat prototype (dapat berupa

storyboard/diagram/cerita/mock-up/maket), penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung.

3) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini masuk dalam tahap "*Test*". Cara yang digunakan penulis ialah mengevaluasi hasil dengan cara mendapatkan *feedback*. Masukan (*feedback*) merupakan salah satu cara terbaik untuk megembangkan ide lebih sempurna, dan untuk mengetahui bagian manakah dari ide tersebut yang butuh untuk ditingkatkan.



B. Hasil dan Pembahasan

1. Data Fisik

Nama Gedung : Gedung *Youth Centre* Provinsi D.I Yogyakarta
Alamat : Gedung *Youth Centre* Yogyakarta terletak di Jalan Kebon Agung, Area Sawah, Triharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Analisis Site

- a) Luas Tapak : 20.000 m²
- b) Batas-batas Tapak
 - Utara : lahan pertanian
 - Selatan : lahan pertanian
 - Barat : lahan pertanian
 - Timur : lahan pertanian dan permukiman warga



Gambar 2. Kondisi Lingkungan Sekitar Gedung *Youth Centre* D.I Yogyakarta

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)

2. Permasalahan Desain

Berdasarkan pengumpulan data literatur, data lapangan, maupun informasi dari pemilik dan pengelola gedung, dapat dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut : “Bagaimana merancang interior Gedung *Youth Centre* yang dapat memenuhi fasilitas pelatihan kelas UMKM dan sekaligus dapat merangsang kreatifitas penggunanya, pada era persaingan bisnis 4.0 ini bagi pemuda Yogyakarta.”

a. Identifikasi masalah

Nama Gedung *Youth Centre* (Gelanggang Pemuda), adalah ruang atau tempat yang biasanya dipakai para pemuda untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yang berguna bagi aktualisasi remaja yang positif. (Wikipedia). Disamping itu, keberadaan Gelanggang Pemuda juga bisa menjadi pemusatan aktivitas remaja dalam menampung dan menyalurkan minat serta bakat para pemuda untuk kegiatan rutin maupun insidental dalam bidang kegiatan olahraga, seni budaya, maupun kewirausahaan.

Bermula dari timbulnya kesadaran bersama bahwa generasi muda yang ada di D.I Yogyakarta baik pendatang maupun asli daerah tidak semua berhasil menyelesaikan pendidikan, hal ini terkait dengan berbagai faktor yang menjadi kendala dan gagal dilampaui, seperti dari segi pembiayaan, kemampuan maupun konsep masing-masing lembaga dalam mempertahankan kualitas. Menyadari hal tersebut, Pemerintah Daerah DIY merasa bertanggung jawab untuk memberikan bekal yang memadai bagi generasi muda baik pelajar/mahasiswa maupun generasi muda umumnya, berupa bekal tambahan melalui sarana pengembangan generasi muda yang dinamakan *Youth Centre* tersebut.

Namun selama ini, di dalam Gedung *Youth Centre* Yogyakarta umumnya hanya digunakan sebagai gedung pernikahan, tempat pengungsian warga, tempat kemah, karantina paskibraka, maupun tempat kos sementara bagi mahasiswa yang belum mendapatkan kamar kos tetap.

Salah satu permasalahan desain Gedung *Youth Centre* Yogyakarta yang diangkat adalah mengenai kesesuaian nama Gedung *Youth Centre* dengan fasilitas yang ada. Fasilitas suatu gedung akan mempengaruhi kegiatan yang dapat diadakan didalamnya, sehingga dapat menentukan citra gedung tersebut terhadap masyarakat luar. Oleh sebab itu, perancangan Gedung *Youth Centre* Yogyakarta bertujuan untuk mengembalikan salah satu tujuan pembangunan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan diminati pemuda di Yogyakarta.

Sebuah Gedung *Youth Center* umumnya dibangun atas dasar kesadaran lembaga maupun pemerintah setempat untuk memberdayakan pemuda di

daerahnya. Konsep perancangan gedung tersebut juga harus berdasarkan analisis budaya dan kebiasaan pemuda yang tinggal di sekitar gedung.

Fasilitas *outdoor Youth Centre* sudah banyak dikenal oleh masyarakat sekitar sebagai area *outbond* dan *camping*. Oleh sebab itu, berbagai fasilitas *indoor* juga harus ditingkatkan untuk menaikkan integrasi sosial pemuda sekitar.

3. Konsep Desain

Perancangan desain interior Gedung 5 *Youth Centre* menggunakan konsep ‘Inovasi Disruptif’ sebagai penataan ruang dan pemilihan sistem furniture. Inovasi disruptif merupakan istilah yang diambil dari tren strategi bisnis/kewirausahaan pada era ekonomi 4.0 ini. Konsep ini diangkat karena istilah tersebut mengusung semangat untuk menciptakan sesuatu yang mengganggu/berbeda. Sehingga desain dan tata ruang yang akan diciptakan dapat memancing kreativitas para pengguna ruang, yaitu para pemuda yang ingin belajar di kelas pelatihan kewirausahaan.

Seperti pengaplikasian :

- a. *modular furniture*
- b. pemakaian material pengganti
- c. penataan 3 buah ruang kelas dengan konsep *open space*
- d. Sistem furniture yang inovatif seperti, tempat duduk bertingkat, *space-saving furniture* dengan menyembunyikan furnitur ke dalam furnitur lain, dan penataan kelas yang nyaman digunakan oleh pemuda saat ini, yaitu ruangan non-formal yang dapat membuat pengguna ruang dapat berinteraksi satu sama lain.

Semangat berinovasi ini juga menginspirasi terbentuknya slogan “**Youth Centre for Your Future**” bagi Gedung *Youth Centre* Provinsi D.I. Yogyakarta.

4. Hasil Akhir



Gambar 3 – 4. Perspektif Fasad Bangunan

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)



Gambar 5 – 6. Perspektif Ruang Aula

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)





Gambar 7 – 10. Perspektif Ruang Komunal

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)



Gambar 11. Perspektif Ruang Kelas Pelatihan Memasak

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)



Gambar 12. Perspektif Kelas Pelatihan Make-up

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)



Gambar 13 – 14. Perspektif Kelas Pelatihan Advertising dan Sablon

(Sumber : Nanda Kusuma Dewi, 2021)

C. Kesimpulan

Tujuan dari perancangan interior Gedung *Youth Centre* adalah merancang sistem yang dapat memberikan fasilitas bagi kegiatan pemuda, khususnya di bidang pelatihan kewirausahaan yang telah disediakan oleh Pemerintah Provinsi D.I Yogyakarta. Gedung *Youth Centre* merupakan *Self Financing Institution*, artinya tanpa melepas nilai luhur bahwa *Youth Centre* merupakan nir laba dan bersifat pelayanan, namun diharapkan keberadaan *Youth Centre* dapat memberikan kontribusi penghasilan yang mampu membiayai lembaga itu sendiri, dan diwujudkan dengan pengadaan area showroom kecil pada tiga titik area gedung yang dapat digunakan untuk memperjualbelikan hasil karya kelas pelatihan.

Dengan perancangan interior yang *disruptive*/menggangu diharapkan dapat memancing ide kreatifitas para pemuda di dalamnya. Serta, eksplorasi tema desain "*Bring Outside In*" dengan Pendekatan Desain Biophilia, diterapkan agar bangunan dapat mudah beroperasi tanpa adanya *maintenance* yang tinggi pada aspek-aspek elemen pembentuk ruang, maupun konsep furnitur, material, dan warna dalam interior Gedung *Youth Centre*. Salah satu wujud dari penerapannya adalah sistem *cross-ventilation* yang dapat mendinginkan bangunan secara pasif. Penggunaan material *mycotech* pada dinding kelas pelatihan, dilatarbelakangi karena material tersebut merupakan material tahan api/tidak bisa terbakar.

Gedung *Youth Centre* diharapkan dapat beroperasi melalui 2 cara, yaitu :

How the building works physically

Dengan Pendekatan Desain Biophilia

How the building works conceptually

Dengan konsep Inovasi Disruptive

Setelah proses redesain selesai dilaksanakan, penulis menilai bahwa telah terdapat kesesuaian antara rancangan dengan hasil akhir. Hasil desain sudah sesuai dengan tema “*Bring Outside In*” yang terlihat pada desain ruangan yang terlihat menyaru dengan lingkungan sekitar, seperti minim pembatas antara suasana di luar ruang dengan di dalam ruang. Hal tersebut didukung dengan penggunaan beberapa material unfinished seperti material konkret pada lantai, dinding, maupun plafon di beberapa ruang. Adanya keseragaman antara material indoor dan outdoor mendukung terwujudnya pengangkatan tema tersebut.

Seluruh ruang yang berada di Gedung V ini seperti ruang komunal, ruang aula, dan 3 ruang kelas pelatihan menggunakan konsep ruang open space dengan menggunakan sedikit dan atau tidak ada pembatas antar area. Beberapa furniture pada ruangan ini dapat mudah dilipat dan disimpan di sudut ruang yang telah disediakan. Hal tersebut merupakan wujud pengaplikasian konsep ruang yang modular, yaitu setiap ruang dapat berubah sesuai kegunaan kelas pelatihan yang bermacam-macam jenisnya.

Selain mengedepankan nilai estetika, gedung ini juga mengedepankan aspek fungsional, yang dapat dilihat dari penataan berbagai fasilitas yang diletakkan dalam satu ruang. Seperti pada ruang komunal, ruang tersebut merupakan ruang tempat berkumpulnya berbagai pemuda yang sekedar ingin menikmati fasilitas Youth Centre, atau sebagai tempat istirahat. Dalam ruang ini terdapat fasilitas area perpustakaan kecil, *coffee corner*, berbagai macam fasilitas area duduk, area ideasi, dan area penyaluran ide. Berbagai macam fasilitas yang disediakan diharapkan dapat menarik minat pemuda untuk melakukan aktifitas didalamnya.

Gedung Youth Centre DI Yogyakarta terletak di wilayah sub-urban dengan minim tingkat keramaian kendaraan bermotor dan lingkungan sekitar Youth Centre yang dikelilingi pohon tinggi. Dengan banyaknya taman dan tingkat kelembaban area gedung, material yang dipilih merupakan material *unfinished* dan berbagai material yang tahan pada outdoor maupun indoor untuk memudahkan tingkat perawatan interior gedung. Interior gedung harus memiliki tingkat perawatan yang mudah karena gedung tersebut merupakan fasilitas publik yang penggunaanya dapat berbeda setiap harinya.

DAFTAR PUSTAKA

(BPO) Balai Pemuda dan Olahraga. (2012). *DED Pengkajian Penelitian Youth Centre*. Yogyakarta.

(1992). In R. Kilmer, *Designing Interiors*. Wilmer.

(2000). In N. E. P, *Neufert Architect's Data Third Edition* (p. 319). United Kingdom: Blackwell Publishing.

Badan Pusat Statistik. (2018, 05 11). *Keadaan Ketenagakerjaan Di D.I. Yogyakarta*.

Retrieved from Badan Pusat Statistik D.I Yogyakarta:

<https://yogyakarta.bps.go.id/pressrelease/2018/11/05/886/keadaan-ketenagakerjaan-di-d-i--yogyakarta-pada-agustus-2018-tingkat-pengangguran-terbuka-sebesar-3-35-persen.html>

Balai Pemuda dan Olahraga. (2018). *Youth Center*. Retrieved from bpo-diy.or.id: <https://bpo-diy.or.id/sarpras/youth-center/>

Duffy, F. (1976). *Planning Office Space*. London: The Architectural Press Ltd.

