

## PENDEKATAN *BUILDING INFILL* PADA PERANCANGAN *YOUTH CENTER* DI KOTATUA JAKARTA

Muhammad Alwan Rosyadi<sup>1</sup>, Ari Widyati Purwantiasning<sup>1</sup>, Yeptadian Sari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
2014460015@ftumj.ac.id  
ari.widyati@ftumj.ac.id  
yeptadian.sari@ftumj.ac.id

**ABSTRAK.** *Building infill* adalah metode mendirikan bangunan dengan mengisi *small gap* pada wilayah yang sekelilingnya terdapat bangunan eksisting dan menitikberatkan pada keselarasan antara hasil rancangan dan lingkungan sekitar. Lingkungan bersejarah merupakan wilayah yang cocok dalam penerapan pendekatan *Building Infill*, Kotatua Jakarta sebagai sebuah kawasan konservasi cagar budaya dipilih sebagai lokasi penelitian. Bangunan yang akan dirancang adalah *Youth Center*. *Youth Center* dipilih mengingat Kotatua Jakarta merupakan salah satu pusat *hangout* anak muda sehingga dibutuhkan sarana pendukung untuk menampung kegiatan anak muda tersebut. Penerapan pendekatan *Building infill* dilakukan dengan meneliti bangunan didalam tapak sehingga dihasilkan kesimpulan layak atau tidak layak bangunan didalam tapak untuk dipertahankan. Penelitian terhadap bangunan disekeliling tapak juga diperlukan sehingga dihasilkan kesimpulan garis besar gaya bangunan disekeliling tapak seperti ketinggian bangunan, garis vertikal horizontal, tipologi atap hingga material bangunan.

Kata Kunci : *Youth Center*, *Building Infill*, Kotatua Jakarta

**ABSTRACT.** *Building infill* is a buildings construction method by filling a small gap in the area around which there are existing buildings and focusing on the harmony between the new building and the surrounding environment. The historic environment is a suitable area in the application of the *Building Infill* approach, Kotatua Jakarta as a cultural heritage conservation area was chosen as the research location. The building to be designed is a *Youth Center*. The *Youth Center* was chosen considering that Kotatua Jakarta is one of the *hangout* centers of young people so that it needs supporting facilities to accommodate the activities of these young people. The application of the *Building Infill* approach is carried out by examining buildings within the site so that conclusions are made that are feasible or not feasible for buildings within the site to be maintained. Research on buildings around the site is also needed so that conclusions are drawn outline the style of buildings around the site such as building height, horizontal vertical lines, roof typology to building materials.

Keywords: *Youth Center*, *Building Infill*, Kotatua Jakarta

### PENDAHULUAN

*Building infill* didefinisikan sebagai pembangunan yang dilakukan dalam sebuah lahan yang belum dikembangkan atau dianggap tidak menguntungkan yang di sekitarnya terdapat bangunan-bangunan lain. Pendekatan *Building infill* sering juga didefinisikan yaitu pembangunan yang dilakukan dengan mengisi celah lahan yang tersedia pada lingkungan yang telah terbangun (Maryland Department of Planning, 2001). Pemuda didefinisikan sebagai masa transisi dari sifat ketergantungan terhadap orang lain pada masa anak-anak ke periode kemandirian untuk menentukan pilihan dan kesadaran diri atas sifat saling membutuhkan dalam sebuah komunitas. (UNESCO, 2017). Pada usia remaja terjadi pembentukan karakter yang sangat penting yang akan berpengaruh terhadap kehidupan remaja tersebut. Segala kegiatan, aktivitas dan kondisi emosional yang terjadi akan berpengaruh terhadap pembentukan

karakter remaja. Sering kali remaja terjerumus mengikuti kegiatan-kegiatan negatif yang sering kali berakhir pada tindakan kriminal akibat kurangnya bimbingan yang tepat dari lingkungan sekitar.

*Youth Center* adalah pusat konsentrasi aktivitas yang ditujukan untuk kalangan anak muda. Dengan menggunakan istilah pusat konsentrasi aktivitas, sebuah *Youth Center* dituntut untuk dapat mengakomodasi segala aktivitas yang berhubungan dengan pemberdayaan pemuda (European Youth Portal, 2015). Sebuah *Youth Center* memberikan fasilitas kegiatan remaja dari mulai fasilitas olahraga hingga seni. Selain fasilitas kegiatan yang akan berdampak positif bagi jasmani, sebuah *Youth Center* juga memfasilitasi *conseling* dan *teaching* bagi remaja-remaja yang memiliki masalah dengan tujuan agar remaja tersebut tidak melampiaskan permasalahannya dengan mengikuti hal-hal negatif (Department of Planning and Community Development dalam Bass Coast Shire Council, 2011).

Pembangunan sebuah *Youth Center* di Jakarta diperlukan dimana seperti yang diketahui kriminalitas di kalangan remaja di Jakarta sudah dalam tingkat yang mengkhawatirkan. Dengan menyadari bahwa lahan di Jakarta terbatas, pendekatan *building infill* dalam perancangan *Youth Center* tersebut dirasa sangat tepat. Sehingga dari kesimpulan di atas penulis mengajukan judul Tugas Akhir Perancangan *Youth Center* dengan Pendekatan *Building infill* di Jakarta. Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah: Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Pusat Pemberdayaan dan Kegiatan Remaja (*Youth Center*) dengan menerapkan metode *Building infill* yang difokuskan pada tapak dan fasad bangunan yang dapat beradaptasi dengan wilayah Kotatua Jakarta sebagai sebuah wilayah konservasi.

**TUJUAN**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah:

1. Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Pusat Pemberdayaan dan Kegiatan Remaja (*Youth Center*) dengan menerapkan metode *Building infill* yang difokuskan pada tapak dan fasad bangunan.
2. Membuat konsep desain *Youth Center* yang dapat diterapkan wilayah Kotatua Jakarta sebagai sebuah wilayah konservasi.

**METODE**

Untuk mendapatkan data mengenai apa saja yang diperlukan, maka digunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk memahami apa saja permasalahan yang terjadi pada subjek dengan cara menggali dan mengumpulkan informasi terkait secara terperinci.

Untuk memperoleh data yang akurat mengenai hal-hal yang diperlukan terkait dengan subjek, dilakukan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

1. Studi Literatur
  - a. Pustaka, dengan mendapatkan data-data terkait tema penelitian yang didapatkan dari buku-buku atau jurnal.

- b. Internet, dengan mengambil data-data literatur yang tidak didapatkan dari pustaka
2. Studi Banding  
Melakukan studi banding terhadap bangunan-bangunan yang sejenis untuk di jadikan pedoman untuk perancangan desain.
3. Studi Lapangan  
Melakukan pengamatan langsung terhadap subjek.
4. Dokumentasi  
Menyimpan dan mengumpulkan semua jenis data.
5. Pengukuran digital  
Melakukan pengukuran site eksisting dengan menggunakan alat media seperti komputer, laptop, atau telepon seluler. Dengan ukuran skalatis sesuai dengan ukuran sebenarnya.
6. Diskusi  
Melakukan diskusi tentang subjek penelitian dengan dosen pembimbing, dosen penguji, serta pihak-pihak yang terkait dengan subjek penelitian.

**PEMBAHASAN**

**Pemilihan Zona Kawasan Kotatua Jakarta**

Kotatua Jakarta merupakan salah satu dari 4 kawasan cagar budaya di Jakarta. Kawasan lainnya yang masuk dalam kawasan cagar budaya yaitu Kawasan Menteng, Kawasan Kebayoran Baru dan Kawasan Situ Babakan. Kawasan Cagar Budaya Kotatua Jakarta adalah kawasan seluas 334 Ha yang terletak di dua wilayah Jakarta yaitu Jakarta Barat dan Jakarta Utara (Utomo dkk , 2007). Kotatua Jakarta sendiri dibagi menjadi 2 area pengendalian yaitu Area Dalam Tembok Kota dan Area Luar Tembok Kota. Area Dalam Tembok Kota terdiri dari Zona Inti dan Zona Penunjang. Area Luar Tembok Kota terdiri dari Pecinan, Pekojan dan Kampung Luar Batang. Pemilihan lokasi tapak ditentukan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria seperti ketersediaan properti pada kawasan yang termasuk ke dalam *Infill Issue*, ketersediaan transportasi umum, jumlah bangunan baru, serta suasana kawasan yang sudah tidak sesuai. Tabel 1 berisikan penilaian pemilihan zona lokasi tapak.

Tabel 1. Pemilihan Zona Lokasi Tapak

Kriteria	Nilai				
	Zona Inti	Zona Penunjang	Pecinan	Pekojan	Luar Batang
Ketersediaan properti yang termasuk ke dalam kriteria lahan untuk <i>Infill</i>	2	1	2	1	1
Dekat dengan stasiun atau terminal transportasi umum	3	3	3	2	1
Dekat dengan pusat aktivitas di Kotatua Jakarta	3	3	1	1	2
Terdapat area pemukiman warga pada kawasan tersebut	1	1	3	3	3
Banyak bangunan baru yang tidak sesuai dengan suasana Kotatua	1	2	3	3	2
Jumlah	10	10	12	10	9

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Berdasarkan penilaian yang dilakukan pada tabel 4.1, didapatkan bahwa lokasi tapak yang paling ideal untuk dijadikan lokasi proyek adalah pada kawasan Pecinan. Hal yang menjadi fokus utama terpilihnya kawasan Pecinan adalah kenyataan bahwa banyak bangunan baru yang terletak di Pecinan.

### Lokasi Tapak:



Gambar 1. Lokasi Tapak  
Sumber : Google Maps (2018)

Lokasi tapak terpilih berada pada Jl.Pintu Besar Selatan, Pinangasia Kecamatan Tamansari, Jakarta Barat Gambar 1 adalah lokasi tapak dan bangunan disekitarnya.

- Luasan Tapak :  $\pm 9.000 \text{ m}^2$   
ID Subblok : 06.003.K.2.b.g  
06.05.s.6.g  
KDB : K.2 75% dan S.6 55%  
KLB : K.2 3,00 dan S.6 3,00  
KB : K.2 4 dan S.6 8  
KDH : 30 %  
Peruntukan : K.2 Sub Zona Perkantoran dan Jasa  
S.6 Sub Zona Pelayanan Umum  
Batas Utara : Jl. Pintu Besar Selatan 1  
Batas Selatan : Gloria Shopping Center  
Apartment Pulau Intan  
Foodcourt Chinatown  
Batas Timur : Jl. Pintu Besar Selatan  
Batas Barat : Jl. Pintu Besar Selatan1

### Lokasi Tapak dalam Kawasan Kotatua Jakarta

Lokasi tapak dengan Taman Fatahillah sebagai pusat aktivitas di Kotatua Jakarta memiliki jarak yang dekat seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.3. Jarak di antara kedua tempat tersebut  $\pm 600$  meter, dengan jarak tersebut Taman Fatahillah dapat dijangkau dengan 8 menit berjalan kaki dari tapak begitu juga sebaliknya dan dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi dengan waktu  $\pm 4$  menit tergantung kondisi lalu lintas Lokasi tapak dalam Kawasan Kotatua Jakarta dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Lokasi Tapak Terhadap Kotatua Jakarta  
Sumber : Penulis (2018)

### Studi Bangunan Sekitar Tapak

Menurut Semes dalam Preservation Alliance of Greater Philadelphia (2007), penerapan *Building infill* di dalam kawasan bersejarah, perlu digaris bawahi bahwa bangunan baru dalam sebuah kawasan bersejarah harus lebih fokus pada "*sense of place*" daripada "*sense of time*". Artinya dari pernyataan tersebut ialah bahwa bangunan yang menerapkan metode *Building infill* terlebih lagi pada sebuah lingkungan bersejarah harus dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memiliki keterkaitan dalam desain bangunan (*sense of place*) bukan justru beradaptasi terhadap desain arsitektur yang sedang populer dengan mengabaikan atau yang paling ekstrem membuat kontras dengan lingkungan sekitarnya (*sense of time*). Maka dalam menerapkan sebuah metode *building infill* diperlukan adanya studi desain bangunan eksisting di sekitar tapak. Studi dilakukan dengan mengkomparasikan desain bangunan disekitar tapak dengan membagi ke dalam beberapa kriteria kemudian disimpulkan menjadi kesimpulan desain bangunan. Area studi desain bangunan dapat dilihat pada gambar 3 dan kesimpulannya dapat dilihat pada tabel 1.



Gambar 3. Sirkulasi Tapak  
Sumber : Penulis (2018)

Tabel 2. Kesimpulan Studi Bangunan Sekitar Tapak

Kesimpulan Studi Bangunan Sekitar Tapak	
Jumlah Lantai Bangunan-an	Kesimpulan : Bangunan di sekitar tapak memiliki jumlah lantai yang beragam. Bangunan di sekitar tapak memiliki jumlah lantai dari 2-7 lantai dengan mayoritas bangunan memiliki 3-5 lantai seperti yang dapat dilihat pada gambar sampel. Dengan demikian bangunan <i>Youth Center</i> ditekankan memiliki lantai maksimum 5 lantai untuk dapat berinterpolasi dengan baik dengan bangunan lain di kawasan tersebut.
Kompo-sisi Massa Bangunan-an	Kesimpulan : Bangunan pada kawasan di sekitar tapak tempat penulis mengambil preseden, mayoritas bangunan memiliki komposisi massa tunggal dan tidak memiliki podium. Dengan demikian bangunan <i>Youth Center</i> yang akan dirancang ditekankan untuk memiliki massa tunggal dan tidak memiliki podium.
Kompo-sisi Fasad	Kesimpulan : Dari 4 sampel bangunan yang diambil penulis di sekitar tapak, 3 diantaranya memiliki komposisi fasad yang sama. Bangunan 1,2 dan 3 komposisi fasad terdiri dari bukaan berupa jendela dan dinding. Bukaan berpotongan dengan dinding sehingga membentuk bentuk bukaan kotak-kotak. Dengan adanya komposisi fasad yang sama di ketiga bangunan sehingga membentuk ritme fasad yang hampir sama. Maka pada bangunan yang akan dirancang ditekankan untuk mengikuti ritme fasad yang sama dengan ketiga bangunan tersebut.
Kompo-sisi Warna	Kesimpulan : Bangunan di sekeliling tapak memiliki warna warna yang beragam. Tetapi warna bangunan yang paling dominan adalah warna putih. Sehingga bangunan <i>Youth Center</i> yang akan didesain ditekankan memiliki warna dasar putih, tetapi tetap harus terdapat variasi warna lainnya sebagai karakteristik sebuah <i>Youth Center</i> .
Kompo-sisi Garis	Kesimpulan : Mayoritas bangunan di sekitar tapak tidak menunjukkan garis-garis vertikal yang tegas walaupun

Vertikal	tidak semua bangunan seperti demikian. Terdapat bangunan yang memiliki garis vertikal yang tegas seperti gambar pada sampel 3. Bangunan <i>Youth Center</i> yang akan didesain ditekankan tidak mempunyai garis vertikal tegas seperti mayoritas bangunan di sekitar tapak tapi tidak menutup kemungkinan untuk terdapat garis vertikal yang tegas pada fasad. Pengaplikasian kedua hal tersebut sama-sama bisa membuat bangunan berinterpolasi dengan baik terhadap bangunan sekitar tapak.
Kompo-sisi Garis Horizontal	Kesimpulan : Garis horizontal pada bangunan di sekitar tapak terbentuk dari jarak bukaan per lantai pada fasad bangunan, sehingga membentuk garis lurus horizontal yang seperti membelah setiap lantai bangunan. Contoh tersebut dapat dilihat dengan jelas pada gambar 2,3, dan 4. Sehingga bangunan <i>Youth Center</i> yang akan dirancang ditekankan untuk memiliki pola garis horizontal yang sama.
Proporsi Lebar Bangunan	Kesimpulan : Mayoritas bangunan di sekitar tapak masih menggunakan blok-blok lahan pada zaman kolonial. Blok-blok lahan tersebut memiliki proporsi yang sama antara satu blok dengan blok lainnya sehingga bangunan yang berdiri memiliki proporsi lebar bangunan yang sama. Sehingga desain bangunan <i>Youth Center</i> yang akan didesain ditekankan dapat beradaptasi dengan proporsi bangunan di sekitar artinya bahwa walaupun tapak memiliki sisi depan yang lebih lebar dari tapak bangunan lain desain bangunannya harus mengikuti proporsi bangunan pada blok yang lebih kecil.

Sumber : Analisis Penulis (2018)

### Kondisi Bangunan Pada Tapak

Sebagai sebuah tapak yang memiliki *infill issue*, bangunan eksisting pada tapak terpilih merupakan hal yang wajar. Analisis bangunan terhadap bangunan eksisting diperlukan untuk mengetahui tindakan apa yang perlu dilakukan terhadap bangunan eksisting dalam proses mengolah tapak. Analisis bangunan eksisting tapak dilakukan dengan menilai kelayakan bangunan berdasarkan kondisi bangunan dan menganalisis jenis kategori konservasi bangunan berhubungan dengan fakta bahwa tapak masuk ke dalam wilayah Cagar Budaya Kotatua Jakarta. Grafis bangunann pada tapak dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grafis Kondisi Bangunan Tapak  
 Sumber : Penulis (2018)

- : Tidak Terdapat Struktur Bangunan
- : Bangunan dalam Kondisi Buruk / Bangunan Tidak difungsikan
- : Bangunan dalam Kondisi Baik / Bangunan difungsikan

Mayoritas tapak merupakan lahan yang tidak terbangun dan bangunan dalam kondisi buruk / tidak difungsikan. Sehingga akan lebih memungkinkan bahwa penerapan Building Infill yang dilakukan yaitu dengan membangun baru bukan dengan adaptif reuse. Terlebih lagi tidak terdapat bangunan cagar budaya pada tapak.

### Pendekatan Desain Bentuk Massa Bangunan

Menurut Alfiyeric dan Alfirevic (2015), keberhasilan dalam pencapaian dan kualitas arsitektur *infill* terutama tergantung pada penilaian berbagai keadaan seperti profesionalisme, kreativitas, kepekaan dan inovasi-inovasi yang dikembangkan oleh seorang arsitek Terdapat 3 pendekatan desain yang dapat dilakukan oleh seorang Arsitek dalam menerapkan *Building infill* yaitu

- a. Pendekatan Mimetik (Mimesis).** Pendekatan Mimetik adalah metode konstruksi yang mencerminkan atau meniru karakteristik visual dan lainnya dari objek tetangga. Pengaplikasian pendekatan mimetik bisa dilakukan dengan berbagai macam cara dan media. Seperti kesamaan bentuk bangunan, kesamaan warna bangunan, kesamaan struktur, kesamaan tekstur dan lain-lain.
- b. Pendekatan Asosiatif.** Pendekatan Asosiatif adalah metode konstruksi dimana bangunan *infill* menyesuaikan dengan semangat atau ciri khas suatu tempat dengan mentransfer atau memproyeksikan karakteristik dari bangunan sekitar. Dan hasilnya adalah bangunan baru yang memiliki karakter bangunan-bangunan di sekitarnya.

**c. Pendekatan Kontras.** Pendekatan Kontras adalah metode desain *building infill* dengan menyangkal secara sebagian atau keseluruhan karakteristik dai lingkungan sekitar dimana objek baru secara visual menyimpang dari pola bangunan di sekitarnya tetapi disaat yang bersamaan juga memiliki kesan selaras.

Penilaian analisis pendekatan desain dalam penerapan *building infill* dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 4.16 Penilaian Analisis Pendekatan Desain dalam Penerapan *Building infill*

Kriteria	Nilai		
	Mimetis	Asosiatif	Kontras
Pendekatan tidak bersifat duplikasi gaya arsitektur.	1	3	3
Pendekatan mendukung kreativitas arsitek dalam merancang	1	3	3
Penerapan pendekatan tidak menimbulkan kontras yang berlebih	3	2	1
Bangunan hasil penerapan dapat beradaptasi	3	2	2
Pendekatan tidak merusak ciri khas pada suatu kawasan bersejarah	3	3	1
Jumlah	11	13	10

Sumber : Analisis Penulis, 2018

Dari hasil penilaian didapati bahwa pendekatan asosiatif memiliki nilai akhir yang paling tinggi sehingga pendekatan inilah yang ditekankan untuk digunakan dalam perancangan *Youth Center*. Dengan penerapan pendekatan ini diharapkan bangunan *Youth Center* dapat tetap mengusung ciri khas bangunan *Youth Center* dengan desain yang modern dan menggunakan warna-warna cerah tanpa merusak *sense of place* dari kawasan Kotatua Jakarta.

### Karakteristik Desain Youth Center

Sebuah *Youth Center* dimana menjadi pusat aktivitas dan pemberdayaan pemuda dalam suatu daerah haruslah dapat merefleksikan fungsi tempat dan mayoritas pengguna bangunan yaitu pemuda. Dalam The Sorrel Foundation (2010), dijelaskan beberapa aspirasi dan tema desain yang kedepannya

dijadikan sebagai karakteristik dalam *Youth Center* yaitu :

- a. *Distinctive Architecture*. Sebuah *Youth Center* sebaiknya memiliki desain yang ikonik, modern dan membanggakan serta terlepas dari unsur-unsur kaku bangunan institusional.
- b. *A role in Managing The Center*. Pengelolaan sebuah *Youth Center* harus melibatkan pemuda pada bagian-bagian vital organisasi pengelola. Sehingga desain kantor pengelola sesuai dengan karakter anak muda.
- c. *A Place to Realise oppurtunities*. *Youth Center* harus menyediakan fasilitas dimana pemuda dapat menemukan bakat, mengembangkan keterampilan dan menampilkan kemampuan.
- d. *Accesibility and Inclusivity*. Penting bagi sebuah *Youth Center* untuk terbuka bagi segala jenjang usia, jenis kelamin, etnik dan kemampuan. Sebuah *Youth Center* harus menerapkan desain universal yang ramah terhadap penyandang disabilitas.
- e. *Communicating Positive Image*. Desain *Youth Center* harus dapat memberikan informasi positif kepada komunitas lokal mengenai kegiatan di dalamnya. Salah satu contoh desain yang dapat diterapkan adalah mendesain bukaan yang lebar pada bagian depan bangunan agar yang lewat dapat mengetahui kegiatan di dalam bangunan.
- f. *Enterprise and Income*. Penting bagi sebuah *Youth Center* untuk menghasilkan pendapatan demi keberlanjutan operasional. Maka dari itu desain *Youth Center* harus mengakomodasi aktivitas yang potensial menghasilkan pendapatan seperti kafe, ruang seminar dan fasilitas ruang pertunjukan.
- g. *Reputation and Identity*. Sebuah nama dan identitas sebuah *Youth Center* sangat penting. Sebuah nama atau identitas yang kuat dan berkesan mewakili suara anak muda dengan cara yang positif akan menarik anak muda untuk datang.
- h. *Sustainable Design*. Anak muda saat ini sangat tertarik terhadap isu lingkungan. Sehingga sebuah *Youth Center* sebaiknya dapat merefleksikan hal tersebut baik melalui program kegiatan atau desain bangunan yang hemat energi dan ramah lingkungan.
- i. *Location and Visibility*. Sebuah *Youth Center* dapat menjadi *landmark* suatu wilayah tetapi tetap beradaptasi terhadap arsitektur lokal. Terletak di pusat kegiatan komunitas sehingga karya dan kegiatan positif anak muda dapat mudah terlihat yang dapat

membantu anak muda untuk merasa dihormati, bangga dan dihargai.

- j. *Somewhere Colourfull*. Desain mencerminkan semangat dan kreativitas anak muda. Desain *Youth Center* dengan interior yang dinamis dan modern dengan menggunakan warna-warna yang dapat memberikan suasana ceria dan energik. Ide mengenai dinding dengan desain grafis dan seni khas anak muda dapat dijadikan cara untuk menghidupkan suasana dan menjelaskan fungsi ruang yang berbeda.
- k. *Flexible Spaces*. Sebuah area multifungsi dapat dijadikan solusi dalam masalah keterbatasan ruang dan biaya. Salah satu contohnya adalah sebuah studio tari mungkin dapat digunakan lain waktu sebagai studio drama atau ruang olahraga dalam ruangan.
- l. *Dedicated Spaces*. Sebuah *Youth Center* juga membutuhkan ruang-ruang yang didedikasikan untuk kegiatan-kegiatan tertentu dan bersifat spesifik. Seperti ruang komputer, ruang belajar, ruang pertemuan dan ruang untuk pelatihan keterampilan.
- m. *Outdoor Spaces*. Sebuah ruang terbuka akan menyediakan tempat alternatif untuk acara pertunjukan, area olahraga dan ruang untuk bersosialisasi. Jelas bahwa parkir mobil tidak boleh mengganggu atau bersifat mendominasi tapak.
- n. *A Welcoming Entrance*. Merasa disambut dengan baik dan munculnya rasa aman ketika masuk ke dalam *Youth Center* merupakan hal krusial bagi penunjang. Kafe atau galeri dapat ditempatkan di depan bangunan untuk dapat menarik pengguna dan menjangkau komunitas yang lebih luas.
- o. *Safety and Security*. *Youth Center* ditekankan dapat memberikan rasa aman dan bebas dari kekhawatiran terhadap *bullying* dan kekerasan fisik atau mental. Namun, keamanan tersebut tidak menghadirkan penghalang fisik dan mental kepada pengunjung.

## KESIMPULAN

Merencanakan sebuah *Youth Center* dengan pendekatan *Building Infill* yang berlokasi di Kotatua Jakarta merupakan sebuah tantangan dimana bangunan yang akan dirancang harus dapat mencirikan karakter usia remaja tanpa mengesampingkan Kotatua Jakarta sebagai sebuah kawasan bersejarah. Adapun hasil yang ingin dicapai dalam merencanakan *Youth Center* dengan Pendekatan *Building Infill* tersebut adalah

1. Bangunan tidak merusak *sense of Place* dari Kotatua Jakarta sebagai sebuah kawasan bersejarah dengan menerapkan desain asosiatif terhadap bangunan disekitar tapak atau kawasan pecinan itu sendiri.
2. Bangunan dapat merepresentasikan sebagai sebuah Youth Center dengan mencirikan desain yang mengundang anak muda untuk datang seperti desain bangunan yang modern, pemilihan warna-warna cerah, ruang terbuka yang luas hingga penggunaan material kaca pada bagian luar bangunan sehingga bisa menampilkan kegiatan didalam bangunan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyeric, Djordje., & Alfirevic, Sanja Simonovis. (2015). *Infill Architecture: Design Approaches For In-Between Buildings And "Bond" As Integrative Element*. Reasearch Gate.
- Bass Coast Shire Council. (2011). *Youth Space Feasibility Study*. Whontaggi : Bass Coast Shire Council.
- European Youth Portal. (2015). *Solna Youth Center*. [https://europa.eu/youth/volunteering/organisation/943849674\\_en](https://europa.eu/youth/volunteering/organisation/943849674_en). (diakses pada 15 Oktober 2018, pukul 19.20 WIB).
- Google Maps. (2018). *Kota Tua*. <https://www.google.com/maps/place/Kota+Tua,+Mangga+Besar,+Tamansari,+Kotatua+Jakarta+Barat,+Daerah+Khusus+Ibukota+Jakarta/@-6.1399887,106.8126492,802m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2e69f607534bb7c7:0x42eab7e4f253706518m2!3d-6.1376448!4d106.8171245>. (diakses pada 9 Oktober 2018, pukul 22.21 WIB).
- Maryland Department of Planning. (2001). *Models and Guidelines for Infill Development*. Maryland : Maryland Department of Planning.
- The Sorrel Foundation. (2010). *Joinedupdesign For Myplace*. London : The Sorrel Foundation.
- Utomo, Atmoko Teguh., & dkk. (2007). *Guidelines Kotatua*. Jakarta : Dinas Kebudayaan dan Permuseuman DKI Jakarta.
- Preservation Alliance of Greater Philadelphia. (2007). *Sense Of Place: Design Guidelines For New Construction In Historic Districts*. Philadelphia.
- UNESCO. (2017). *What do we mean by "youth"?*. <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/youth/youth-definition/>. (diakses pada 13 Oktober 2018, pukul 06.44 WIB).

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*