

PUSAT KREATIVITAS REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI DI KOTA KENDARI

Nur Miim As Salamah¹; Hapsa Rianty²; La Ode Abdul Syukur³

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

^{2,3} Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

Alamat Email : ¹ nurmiim2208@gmail.com; ² hapsarianty71@gmail.com ; ³ laodeabd@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan Pusat Kreativitas Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi di Kota Kendari adalah terbentuknya suatu pergelaran sekelompok remaja dengan beberapa kegiatan berupa kegiatan formal dan nonformal yang edukatif dan rekreatif untuk penyaluran minat dan bakat seperti kegiatan seni dan olahraga. Mengambil latar lokasi di Kec. Kadia, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara, atau lebih tepatnya berada pada persimpangan Jl. Brigjen M. Yoenoes dan Jl. Kol H. Abd. Hamid. Tujuan dari perancangan Pusat Kreativitas Remaja ini adalah memberikan wadah bagi remaja Kota Kendari dalam mengembangkan minat dan bakatnya terutama pada bidang industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan dan menyokong kualitas industri kreatif Kota Kendari. Selain itu, remaja dapat dengan leluasa mengeksplorasi kemampuan dan keterampilannya secara kreatif melalui berbagai fasilitas yang tersedia. Pada perancangan Pusat Kreativitas Remaja ini menggunakan pendekatan arsitektur dekonstruksi yang berfokus pada permainan bentuk dan tampilan bangunan dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi pada proses perancangannya. Bentuk bangunan didesain dengan inspirasi utama berasal dari *diamond* yang merupakan representasi remaja secara intangible.

Kata kunci: pusat kreativitas remaja, industri kreatif, remaja, arsitektur dekonstruksi

ABSTRACT

The design of a Youth Creativity Center with a Deconstruction Architecture Approach in Kendari City is the formation of a performance by a group of teenagers with several activities in the form of formal and non-formal educational and recreational activities to channel their interests and talents such as arts and sports activities. Taking place in Kadia Distric, Kendari City, Southeast Sulawesi, or more precisely at the crossroads of Jl. Brigjen M. Yoenoes and Jl. Col H. Abd. Hamid. The aim of designing this Youth Creativity Center is to provide a forum for Kendari City teenagers to develop their interests and talents, especially in the creative industry sector, so that they can improve and support the quality of Kendari City's creative industries. Apart from that, teenagers can freely explore their abilities and skills creatively through the various facilities available. In designing the Youth Creativity Center, a deconstruction architecture approach was used which focuses on playing with the shape and appearance of the building by applying the principles of deconstruction architecture to the design process. The shape of the building was designed with the main inspiration coming from diamonds which are an intangible representation of youth.

Keywords: youth creativity center, creative industry, teenager, deconstructive architecture

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara dengan banyak corak seni dan kreativitas yang berasal dari setiap kalangan masyarakat dengan beragam suku dan budaya. Seni dan kreativitas baik tradisional maupun modern yang dihasilkan tidak hanya oleh kalangan orang dewasa saja, namun juga kaum muda bahkan sejak mulai dari masa kanak-kanak.

Dilansir dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia sepanjang tahun 2022 sebanyak 502 kasus kekerasan fisik dan/atau psikis, 184

kasus anak yang berhadapan dengan hukum, dan 87 kasus anak korban pornografi dan *cyber crime*. Usia remaja jelasnya sangat rentan terhadap kegiatan-kegiatan yang menyimpang dari norma, sehingga perlu adanya suatu wadah yang mendukung kegiatan positif bagi remaja untuk menghindari fenomena kenakalan remaja dan pergaulan bebas yang kerap kali terjadi.

Kegiatan remaja semakin banyak dan semakin beragam seiring berkembangnya zaman baik itu dalam bentuk positif maupun sebaliknya. Akan tetapi wadah untuk menampung segala bentuk kreativitas remaja

tersebut sangat terbatas. Bahkan di Kota Kendari sendiri ruang publik yang biasa digunakan sebagai tempat pengembangan minat dan bakat tidak lagi difungsikan sebagaimana mestinya. Selain itu, industri kreatif menghadapi rendahnya apresiasi terhadap hasil karya dalam negeri dan kecenderungan masyarakat menganggap produk dan jasa yang mengandung unsur luar negeri menjadi hal yang mewah dan membanggakan. Sehingga masyarakat kurang memperhatikan seni kreatif dari penduduk lokal, para remaja juga kehilangan tempatnya menyalurkan minat dan bakatnya. Olehnya itu sangat dibutuhkan sarana untuk menyadarkan masyarakat tentang pentingnya mencintai karya lokal dan memberikan wadah peningkatan mutu kreativitas bagi para remaja.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana memilih lokasi dan tapak yang sesuai untuk perencanaan Pusat Kreativitas Remaja?
2. Bagaimana merancang gedung Pusat Kreativitas Remaja dengan menerapkan konsep Arsitektur Dekonstruksi untuk mewadahi aktivitas remaja di Kota Kendari?

KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teori Judul Proyek

1. Definisi pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya.

2. Definisi kreativitas

Menurut James J. Gallagher (1985), "Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her." Dalam bahasa Indonesia, pengertian kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

3. Definisi remaja

Menurut King (2012) remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun.

4. Definisi Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan

bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi fragmentasi (potongan), manipulasi permukaan struktur dan fasad, serta olahan bentuk-bentuk *non-rectilinear*.

Kesimpulan Judul

Pusat Kreativitas Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi di Kota Kendari adalah suatu pusat tempat berkumpul, berkreasi, mengembangkan kreativitas, minat dan bakat, serta sebagai sarana wisata edukatif bagi masyarakat umum khususnya pada rentang usia remaja, dengan mengadopsi konsep perancangan arsitektur dekonstruksi.

B. Tinjauan Kreativitas

Pengertian kreativitas mengarah pada proses penciptaan ide atau sesuatu yang baru. Seorang ahli Clarkl Monstakis dalam buku yang ditulis oleh Munandar (1995), menjelaskan pengertian kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pengertian kreativitas pun dapat dimaknai suatu proses pemecahan masalah. Tak hanya kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi teknik kreativitas sesungguhnya pasti menggunakan metode baru juga.

1. Industri Kreatif

Menurut DCMS Industries Task Force: 1998, industri kreatif adalah industri yang berasal dari kreativitas individu yang secara potensial mampu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi dan pembangkitan daya cipta dan kekayaan intelektual individu tersebut.

Jenis industri kreatif meliputi arsitektur, periklanan, film, fotografi, dan video, musik, televisi dan radio, pasar seni dan budaya, kerajinan, fashion, desain, permainan interaktif, layanan komputer dan piranti lunak, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, serta riset dan pengembangan.

2. Olahraga Kreatif

Olahraga kreatif yang dimaksudkan adalah olahraga yang mampu menstimulus dan membantu meningkatkan kreativitas dalam pelaksanaannya. Menurut Kathryn Watson (2018), olahraga dalam bentuk apapun sebenarnya dapat merangsang sesuatu yang disebut sebagai BDNF di otak. BDNF adalah singkatan dari Brain Derived Neurotrophic Factor. BDNF berperan dalam pembelajaran, memori, dan kesehatan mental seseorang. Menurut penelitian yang

terus berkembang sejak tahun 1982, ditemukan bahwa BDNF membantu menjaga otak agar tetap segar dan muda. Hal ini menargetkan hippocampus, bagian dari otak yang membantu untuk berpikir ke depan, belajar, dan kreatif. Semakin sering melakukan olahraga, semakin banyak pertumbuhan sel baru yang ada di sana, dan semakin banyak BDNF yang dihasilkan.

Kunci memanfaatkan BDNF untuk kreativitas adalah dengan mengatur waktu olahraga sejalan dengan sesi kerja kreatif. Beri jarak waktu setidaknya tiga jam antara selesai olahraga dan melakukan aktivitas kreatif. Ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa BDNF meningkat seiring dengan margin yang lebih besar ketika intensitas olahraga yang juga meningkat. Dengan meningkatkan detak jantung di pagi hari, akan membuat otak berfungsi lebih baik setelahnya. Jenis olahraga kreatif yang dapat dilakukan adalah jogging/lari, yoga, *skateboarding*, panjat tebing, dan lain sebagainya.

C. Tinjauan Tentang Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis, dan psikososial.

Menurut Monks (2008) remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berfikir remaja masih dalam koridor berpikir konkret, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian sebagai berikut:

1. Masa remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun.
2. Masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun
3. Remaja terakhir (*late adolescent*) umur 18-21 tahun.

D. Tinjauan Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi dalam Arsitektur pertama kali dikenal pada ajang pameran di Museum Modern of Art, New York, yang bertajuk “Deconstructivist Architecture”, yang diselenggarakan dari tanggal 23 Juni – 30 Agustus 1988 (Ashadi, 2018). Meskipun paham dekonstruksi yang dipopulerkan oleh Derrida

menjadi pemicu lahirnya Arsitektur Dekonstruksi, ranah asal muasal Arsitektur Dekonstruksi masih menjadi perdebatan. Oleh karenanya Geoffrey Broadbent (1991) membedakan Arsitektur Dekonstruksi menjadi Deconstructivism dan Deconstruction. Deconstructivism merupakan Arsitektur Dekonstruksi yang terinspirasi oleh pergerakan Konstruktivisme Rusia dalam bidang seni rupa. Sedangkan Deconstruction adalah Arsitektur Dekonstruksi yang muncul seiring dengan populernya paham “Deconstruction” yang dibawa oleh Jacques Derrida (Mubarrok, 2016).

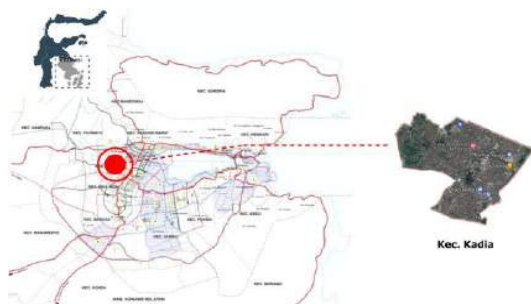
Prinsip penting dalam arsitektur dekonstruksi:

1. Ketidakstabilan (*Instability*)
2. Ketidakteraturan (*Disorder*)
3. Ketidakmurnian (*Impure*)
4. Ketidakserasian (*Disharmony*)
5. Fragmentasi (*Fragmentation*)
6. Konflik (*Conflict*)
7. Cair (*Fluid*)
8. Metafora (*Metaphor*)
9. Distorsi (*Distortion*)
10. Berkonteks (*In Context*)
11. Kontras (*Contrast*)

METODE PEMBAHASAN

1. Metode deskriptif
Pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan.
2. Metode dokumentatif
Yaitu pendokumentasian data yang menjadi bahan penyusun penulisan laporan.
3. Metode komparatif
Salah satu metode komparatif yang digunakan yaitu perbandingan untuk mendapatkan data primer, studi banding lokasi, serta hal-hal lainnya yang terkait dengan perancangan.
4. Metode Observasi
Yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi yang dilakukan juga menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data.
5. Metode Literatur
Yaitu metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengolah badan penelitian (Zed, 2008)

HASIL PEMBAHASAN



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Lokasi tapak Pusat Kreativitas Remaja ini berada di Kota Kendari tepatnya Kec. Kadia, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara, Indonesia.



Gambar 2. Tapak Perencanaan
Sumber: Penulis, 2023

Tapak terpilih berada di Jl. Brigjen M. Yoenoes, tepatnya di sudut pertemuan Jl. Brigjen M. Yoenoes dan Jl. Kol. H. Abd. Hamid.

Gambaran Umum Tapak:

- Luas Lahan : 17.792,93 m²
- Lokasi : Jl. Brigjen M. Yoenoes, Kec. Kadia, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara
- Fungsi Bangunan : Sarana pendidikan dan pariwisata industri kreatif
- Sasaran : Remaja sebagai sasaran khusus dan masyarakat umum sebagai sasaran umum

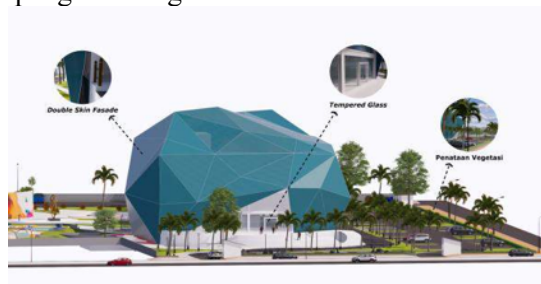
A. Pengolahan Tapak

1. Klimatologi



Gambar 3. Lintasan matahari dan angin
Sumber: Penulis, 2023

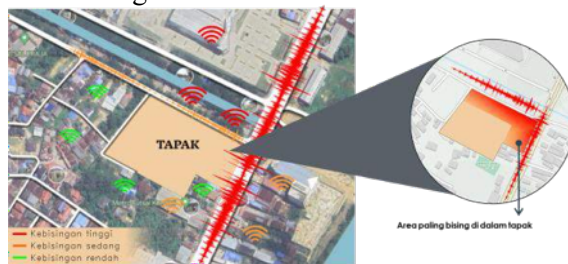
Tujuan dari dilakukannya analisa terhadap faktor klimatologi adalah menentukan respon bangunan terhadap kondisi klimatologi sekitar tapak. Faktor klimatologi utama yang mempengaruhi perancangan adalah faktor penyinaran matahari dan laju angin. Analisa klimatologi dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain, garis edar matahari dan arah datangnya angin, intensitas sinar matahari, dan kualitas udara yang dipengaruhi angin.



Gambar 4. Tanggapan desain terhadap iklim
Sumber: Penulis, 2023

Orientasi bangunan diutamakan menghadap ke arah jalan utama yaitu Jl. Brigjen M. Yoenoes, tepatnya ke arah tenggara. Berdasarkan posisi bangunan, maka bangunan dapat menerima cahaya matahari pagi secara efektif. Namun, masuknya cahaya matahari secara berlebihan ke dalam bangunan dapat mengakibatkan radiasi atau *over heat* sehingga kualitas ruang menjadi berkurang. Untuk itu digunakan *tempered glass*, *double skin fasade*, dan penataan vegetasi pada area *landscape* tapak sebagai pereduksi panas matahari.

2. Kebisingan



Gambar 5. Analisa kebisingan
Sumber: Penulis, 2023

Sumber kebisingan tertinggi pada tapak berasal dari Jl. Brigjen M. Yoenoes, sedangkan Jl. Kol. H. Abd. Hamid menyumbang kebisingan sedang cenderung tinggi. Kebisingan sedang lainnya bersumber dari Metro Futsal. Sedangkan tingkat kebisingan cenderung rendah berasal dari permukiman penduduk.

Untuk mengurangi intensitas bising yang akan diterima bangunan, maka dibuat

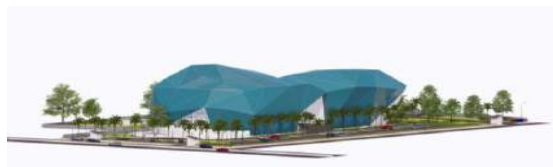
- perlakuan terhadap bangunan dan tapak, yaitu:
- Menjauhkan bangunan dari sumber bising
 - Memfaatkan area bising sebagai area transisi berupa sirkulasi dan parkir
 - Menempatkan vegetasi pada sekitar tapak berbatasan langsung dengan jalan atau sumber pengamatan. Diolah dengan sedemikian rupa untuk menciptakan citra bangunan. Selain itu penataan vegetasi sebagai penyaring view sehingga privasi bangunan tidak sepenuhnya terekspos oleh pengamat di luar tapak.

3. View



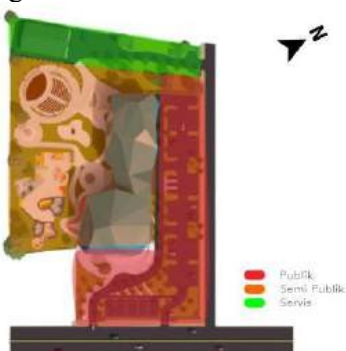
Gambar 6. Analisa view
Sumber: Penulis, 2023

View paling positif yang diterima tapak adalah dari dan ke arah timur tapak yaitu Jl. Brigjen M. Yoenoës, sehingga menjadikan sisi ini sebagai arah orientasi bangunan. Penampilan bangunan dibuat semaksimal mungkin pada sisi-sisi yang memiliki view baik



Gambar 7. Tampilan bangunan terhadap view
Sumber: Penulis, 2023

4. Zoning



Gambar 8. Zoning Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Zonasi pada tapak dibagi atas 3 zona yaitu zona publik, semi publik, dan servis. Zona publik mencakup area sirkulasi, *entrance*, fasilitas parkir, dan fasilitas penunjang lainnya. Semi publik mencakup aktivitas-aktivitas utama meliputi fasilitas *outdoor* (*amphitheater*, *skatepark*, *wall climbing*) dan fasilitas *indoor* (*lobby*, *cafe* dan resto, ruang pameran, dan lain sebagainya). Sedangkan zona servis hanya melayani fasilitas servis, diletakkan pada bagian belakang tapak sehingga aktivitas servis tidak akan mengganggu aktivitas utama begitu pula sebaliknya.

B. Besaran Ruang

Tabel 1: Besaran Ruang

No.	Fasilitas	Luas (m ²)
1	Studio lukis	48
2	Studio tari	153
3	Studio musik	64,8
4	Workshop digital	36
5	Auditorium hall	621,76
6	Ruang teater	153
7	<i>Amphitheater</i>	535,97
8	Perpustakaan	384
9	Ruang yoga	170,33
10	<i>Skatepark</i>	685,08
11	<i>Wall climbing</i>	56,42
12	Lobby	256
13	Pameran karya	393,93
14	Toko souvenir	80,49
15	Plaza	666,83
16	ATM	1,2
17	<i>Café & resto</i>	400,94
18	Musholah	48,09
19	Toilet	143,94
20	Lobby	8,6
21	Kantor direktur	24
22	Kantor wakil direktur	19,2
23	Kantor	172,84
24	Ruang konverensi	120
25	Ruang arsip	24
26	Musholah	24
27	Toilet	24
28	Ruang janitor	29
29	Gedung	20
30	Ruang ME	41,14
31	Ruang AHU	54,
32	Ruang genset	208
33	Ruang trafo	20
34	Ruang panel listrik	20
35	Ruang chiller	32,45
36	Ruang kontrol/CCTV	64
37	<i>Loading dock</i>	135
38	Toilet	6
39	Parkir motor	823
40	Parkir mobil	1.592,25
41	Parkir disabilitas	68,75
42	Parkir servis	120
	Total Luas	8.550,41

Sumber: Penulis, 2023

Perbandingan antara *Open Space* (OS) dan *Building Coverage* (BC)

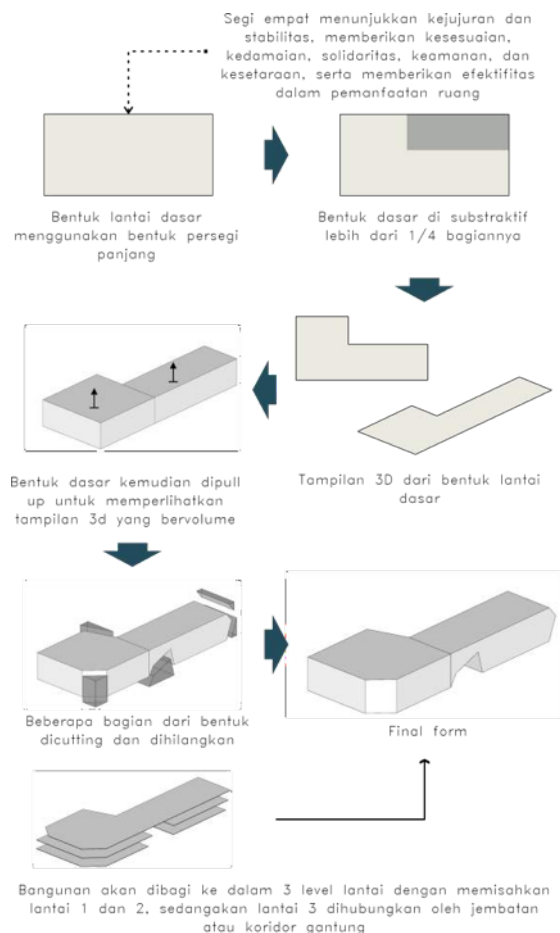
Dik. Luas tapak = 17.792,93 m² (1,78 Ha)
 Luas lantai dasar = 4.321,47 m²
 Luas OS = Luas tapak – Luas lantai dasar
 = 17.792,93 m² – 4.321,47 m²
 = 13.471,46 m²

KBC = $\frac{\text{Luas lantai dasar} \times 100\%}{\text{Luas tapak}}$
 = $\frac{4.321,47 \text{ m}^2 \times 100\%}{17.792,93 \text{ m}^2}$
 = 24 %

KOS = $\frac{\text{Luas OS} \times 100\%}{\text{Luas tapak}}$
 = $\frac{13.471,46 \text{ m}^2 \times 100\%}{17.792,93 \text{ m}^2}$
 = 76 %

KBC : KOS = 24 : 76

C. Bentuk dan Tampilan Bangunan



Gambar 9. Transformasi bentuk dasar
 Sumber: Penulis, 2023

Penerapan arsitektur dekonstruksi pada tampilan bangunan mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam arsitektur dekonstruksi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Inspirasi utama dari bentuk tampilan bangunan

Pusat Kreativitas Remaja adalah *diamond* (berlian) yang direpresentasikan sebagai remaja dengan berbagai kemiripan dalam proses terbentuknya.

Terdapat 5 prinsip yang diterapkan pada proses perancangan, meliputi:

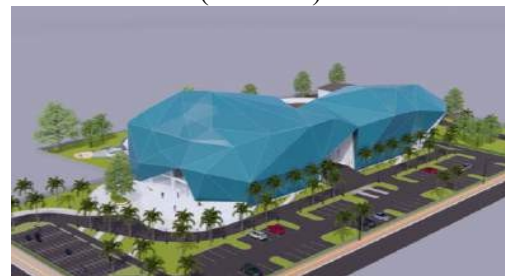
1. Ketidakstabilan (*Instability*)



Gambar 10. Penerapan Prinsip Ketidakstabilan
 Sumber: Penulis, 2023

Bentuk dasar dari terbentuknya tampilan bangunan adalah *diamond*. Bentuk stabiil dari *diamond* kemudian direposisi dan dilakukan rekonstruksi sehingga memperlihatkan ketidakstabilan bentuk.

2. Ketidakteraturan (*Disorder*)

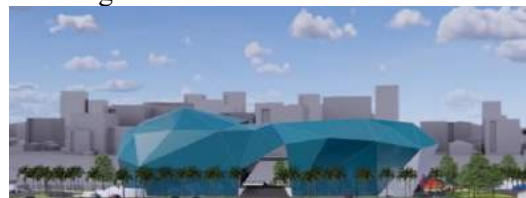


Gambar 11. Penerapan prinsip ketidakteraturan
 Sumber: Penulis, 2023

Prinsip ketidakteraturan ditampilkan pada peletakan geometri yang memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda.

3. Ketidakserasian (*Disharmony*)

Menonjolkan ketidakteraturan, ketidakseimbangan dan ketidakharmonisan.



Gambar 12. Penerapan Prinsip Ketidakserasian
 Sumber: Penulis, 2023

Ketidakerasian ditunjukkan pada bentuk yang asimetris antara massa bagian depan dan massa bagian belakang bangunan. Hal ini dikarenakan bentuk

kedua massa bangunan didasarkan pada bentuk *diamond* yang berbeda.

4. Metafora (*Metaphor*)



Gambar 13. Penerapan prinsip metafora
Sumber: Penulis, 2023

Pemilihan bentuk dasar *diamond* didasarkan pada keinginan untuk merepresentasikan remaja sebagai target pelaku utama ke dalam bentuk bangunan.

5. Kontras (*Contrast*)

Bangunan Pusat Kreativitas Remaja dirancang dengan bentuk yang lebih kompleks dari bangunan yang ada di lingkungan eksistingnya, sehingga akan menonjolkan ketidaksesuaian tampilan bangunan sebagai *vocal point* terhadap lingkungan sekitar.

D. Struktur dan Konstruksi Bangunan

1. Modul

Modul struktur yang digunakan pada perancangan Pusat Kreativitas Remaja adalah modul grid dengan jangkauan modul adalah $8 \times 8 \text{ m}^2$, $8 \times 6 \text{ m}^2$, dan $6 \times 6 \text{ m}^2$.

2. Sub struktur

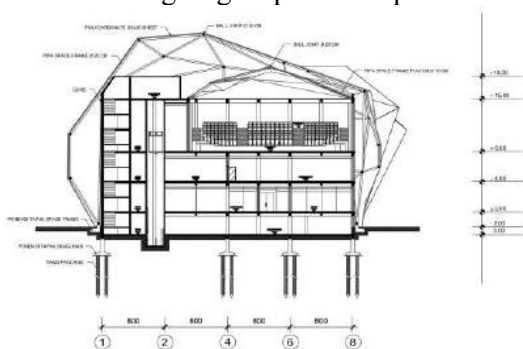
Sub struktur yang digunakan adalah pondasi tiang panjang dan pondasi tapak.

3. Super struktur

Super struktur yang digunakan adalah struktur rigid yang terdiri dari kolom dan balok beton. Pada lantai 3, terdapat pula kolom dan balok dengan tulangan baja untuk melayani bentangan yang cukup panjang.

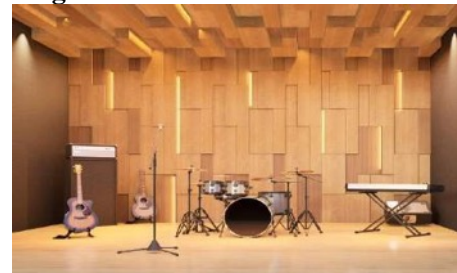
4. Upper struktur

Upper struktur bangunan juga merupakan bagian dari *double skin fasade*. Upper struktur yang digunakan adalah struktur rangka ruang *single layer* yang menerus langsung ke pondasi tapak.



Gambar 14. Potongan A-A
Sumber: Penulis, 2023

E. Ruang Dalam



Gambar 15. Interior studio musik
Sumber: Penulis, 2023

Interior pada Pusat Kreativitas Remaja cenderung menggunakan prinsip fragmentasi dari arsitektur dekonstruksi. Prinsip tersebut banyak diterapkan pada material penutup dinding dan plafon.



Gambar 16. Interior studio tari/dance
Sumber: Penulis, 2023

Prinsip fragmentasi juga diterapkan pada bentuk potongan dinding ruangan, sehingga menciptakan kesan ruang yang unik dan artistik.



Gambar 17. Interior studio lukis
Sumber: Penulis, 2023

Penggunaan warna-warna yang bervariasi dalam memberi dukungan secara psikologis terhadap aktivitas yang terjadi. Pengaplikasian warna tidak hanya diperlihatkan secara nyata melalui corak pada objek, tetapi juga diaplikasikan pada semburat pencahayaan buatan.



Gambar 18. Interior ruang yoga
Sumber: Penulis, 2023

F. Ruang Luar



Gambar 19. Siteplan
Sumber: Penulis, 2023

KESIMPULAN

1. Dalam menentukan lokasi perancangan Pusat Kreativitas Remaja, perlu mempertimbangkan RTRW, letak lokasi yang strategis, merupakan kawasan industri, perdagangan dan jasa dan dapat dicapai dengan mudah. Berdasarkan hasil pertimbangan maka lokasi yang terpilih yaitu berada pada Kecamatan Kadia tepatnya di Jl. Brigjen M. Yoenoes.
2. Kebutuhan ruang, besaran ruang, serta kelengkapan bangunan Pusat Kreativitas Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Dekonstruksi di Kota Kendari mengacu pada standar-standar bangunan arsitektur sesuai dengan fungsinya sehingga dapat memwadahi aktivitas di dalam bangunan.
3. Penerapan Arsitektur Dekonstruksi pada perancangan Pusat Kreativitas Remaja yaitu dengan menerapkan prinsip Arsitektur Dekonstruksi pada bangunan. Penyajian tampilan bangunan yang mampu memberikan kenyamanan visual serta pengaturan ruang yang baik diharapkan mampu memberi kenyamanan bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi. (2018). *Kajian Makna Dalam Arsitektur dan Paham-paham yang Memengaruhinya*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press
- Broadbent, Geoffrey. (1991). *Deconstruction: A Student Guide*. London: Academy Editions
- DCMS Creative Industries Task Force. (1998). *Creative Industries Mapping Document*. <http://www.creativitycultureeducation.org/creative-industries-mapping-document-1998>

- Gallagher, James J. (1985). *Teaching The Gifted Child*. Boston: Allyn And Bacon, Inc.
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses 20 Oktober 2023, dari <https://kbbi.web.id/pusat>
- King. (2012). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif Buku*. Jakarta: Salemba Humanika
- KPAI. (20 Januari 2023). Catatan Pengawasan Pelindungan Anak di Masa Transisi Pandemi; Pengawasan Positif, Anak Indonesia Terbebas Dari Kekerasan. KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/catatan-pengawasan-perlindungan-anak-di-masa-transisi-pandemi-pengawasan-positif-anak-indonesia-terbebas-dari-kekerasan>
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2008). *Psikologi Perkembangan, Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, cetakan 12. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Mubarrok, N. Z. (2016). "Displacement, Kriteria Dekonstruksi Peter Eisenman". *Jurnal Arsitektur Komposisi*, Volume 11, Nomor 3
- Munandar, Utami. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Watson, Kathryn. (20 Maret 2018). *How Your Next Workout Can Boost Creativity*. Brit+co. <https://www.brit.co/exercise-can-boost-creativity/>
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia