

ECO-CULTURE YOUTH COMMUNITY CENTER DI SURAKARTA

Ahmad Zasma Fawaz Nugraha; Rini Hidayati

**Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah
Surakarta**

Abstrak

Remaja adalah kelompok yang memiliki peran besar dalam sejarah kehidupan manusia dengan segudang potensi yang dimilikinya. Namun potensi tersebut tidak serta merta keluar dengan sendirinya seiring perkembangan masa remaja. Hal yang paling berpengaruh dalam masa perkembangan tersebut salah satunya adalah lingkungan. Remaja saat ini menghadapi tantangan permasalahan lingkungan yang semakin besar berupa krisis sosial dan juga krisis iklim dampak dari kencangnya globalisasi. Permasalahan tersebut pun terjadi di kota Surakarta, terutama terkait dengan lingkungan sosial budaya, termasuk lunturnya minat remaja terhadap kebudayaan lokal dan beralih pada kebudayaan luar yang berdampak negatif, seperti pergaulan bebas, penggunaan obat-obatan terlarang, dan vandalisme, menunjukkan perlunya upaya untuk memperkuat kesadaran dan kepedulian remaja terhadap kebudayaan lokal yang kaya dan berpotensi dijaga dan dikembangkan. Youth Community Center dengan pendekatan eco-culture diperlukan untuk memberikan ruang yang sehat bagi perkembangan remaja dan berisikan program yang mengajak remaja untuk terlibat aktif dalam kegiatan lingkungan dan keberlanjutan, serta mempromosikan kearifan lokal dalam arsitektur dan budaya. Konsep eco-culture pada Youth Community Center diterapkan dengan menggabungkan bentuk dari arsitektur modern, ornamen tradisional dan teknologi arsitektur ekologi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: remaja, community center, eco-culture, Surakarta

Abstract

Youths are a significant group in the history of human life, with a multitude of potential. However, this potential does not automatically emerge as youth develop. One of the most influential factors during this developmental period is the environment. Present-day youth face increasingly significant environmental challenges, such as social crises and climate crises resulting from the rapid pace of globalization. These issues also occur in the city of Surakarta, particularly regarding the socio-cultural environment, including the waning interest of youth in local culture and the shift towards negative aspects of foreign cultures, such as free sex, drug use, and vandalism. This demonstrates the need for efforts to strengthen the awareness and concern of youth towards the rich and potential local culture that can be preserved and developed. A Youth Community Center, with an eco-cultural approach, is

necessary to provide a healthy space for youth development and to include programs that encourage youth to actively engage in environmental and sustainability activities, while promoting local wisdom in architecture and culture. The concept of eco-culture at the Youth Community Center is applied by combining the form of modern architecture, traditional ornaments, and sustainable ecological architectural technology.

Keywords: youth, community center, eco-culture, Surakarta

1. PENDAHULUAN

Dari masa ke masa, kita bisa bersepakat bahwa remaja memiliki porsi yang besar dalam sejarah kehidupan manusia. Dengan segala potensi yang dimilikinya remaja diharapkan dapat membawa perubahan untuk masa depan yang lebih baik. Namun, sayangnya potensi itu tidak serta merta keluar dengan sendirinya, bahkan banyak dari mereka kesulitan untuk menyadarinya. Dan dalam perkembangannya dari masa anak-anak menuju dewasa bukanlah masa yang mudah dilalui bagi remaja akibat perubahan yang terjadi pada diri mereka baik secara fisik maupun secara psikis. Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki remaja dan membantu dalam mengatasi kesulitan mereka, pertama-tama kita harus mengetahui faktor paling berpengaruh bagi perkembangan remaja yaitu lingkungan. Faktor inilah yang menentukan bagaimana mereka melalui masa remaja dan akan menjadi seperti apa mereka setelahnya. Apakah lingkungan itu dapat membangkitkan potensi baik yang ada pada diri remaja atau malah sebaliknya (Diananda, 2018).

Lingkungan dapat diartikan secara menyeluruh menjadi tiga unsur yang saling terkait yaitu; unsur hayati (biotik) seperti hewan, manusia dan tanaman; unsur sosial budaya seperti nilai, gagasan dan keyakinan; dan unsur fisik (abiotik) seperti tanah, air, dan udara (Rosyadi, 2016). Remaja saat ini dihadapkan dengan berbagai permasalahan lingkungan berkaitan dengan ketiga unsur tersebut. Pertama adalah pesatnya arus globalisasi yang menciptakan teknologi bernama internet sebagai pisau bermata dua bagi remaja dengan segudang dampak positif juga negatifnya, dimana hal ini sangat berpengaruh terhadap unsur lingkungan sosial budaya. Kedua berkaitan dengan lingkungan hayati dan fisik, yaitu kerusakan alam yang semakin tak terkontrol seperti pemanasan global yang berdampak pada perubahan iklim. Hal ini tentunya akan banyak berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia.

Kebanyakan remaja saat ini lahir, tumbuh dan berkembang pada era dimana perkembangan internet melaju dengan sangat pesat sehingga mereka mau tidak mau akan terbiasa dengan sebuah lingkungan baru tersebut (Adiansah, Setiawan, Kodaruddin, & Wibowo, 2019). Kehadiran teknologi ini sangat memudahkan remaja untuk menambah wawasan, bergaul dan berteman dengan siapapun dan dimanapun dengan berbagai latar belakang yang berbeda bahkan bisa menjadi sarana bagi remaja untuk mencari jati diri mereka dan menyalurkan bakat mereka. Akses informasi dan ilmu pengetahuan menjadi semakin luas dengan adanya internet sehingga remaja bisa belajar apa saja dengan mudah (Nurriszka, 2016). Namun pada kenyataannya tidak sedikit juga yang malah terkena dampak negatif dari internet seperti kecanduan. walaupun kecepatan internet di Indonesia masih di bawah rata-rata kecepatan dunia akan tetapi penggunaan internet di Indonesia berada di atas rata-rata penggunaan internet dunia dengan pengguna paling aktif di usia remaja (Kemp, 2022). Informasi tak terbatas pada internet juga bisa menciptakan sebuah hegemoni kebudayaan yang merupakan praktik dari nilai kolonialisme melihat remaja saat ini lebih mengenal kebudayaan luar ketimbang kebudayaan lokal yang semakin terkikis dan dilupakan, hal yang berusaha dilawan oleh Soekarno (Sujoko, Fidelis, & Dicky, 2021).

Permasalahan kedua yang dihadapi remaja saat ini adalah pemanasan global yang berdampak pada perubahan iklim. Berdasarkan lima data survei yang di kumpulkan oleh WMO (*World Meteorological Organization*) menunjukkan bahwa 2011-2020 adalah dekade terpanas dalam sejarah. Rata-rata suhu global pada tahun 2020 adalah sekitar 14,9°C, 1,2 ($\pm 0,1$) °C di atas tingkat pra-industri (1850-1900) (World Meteorological Organization (WMO), 2021). Dampak dari suhu bumi yang semakin memanas sudah bisa kita rasakan saat ini seperti kekeringan hebat, kelangkaan air, kebakaran hebat, naiknya permukaan laut karena mencairnya es kutub, banjir, badai dahsyat dan penurunan keanekaragaman hayati (United Nations). Hal ini diakibatkan oleh penggunaan teknologi yang menghasilkan gas rumah kaca yang dapat memengaruhi komposisi atmosfer hingga sekarang menjadi tidak terkontrol menyebabkan semakin banyak panas yang terkunci di bumi dan berimbas pada kenaikan suhu bumi secara drastis (Pratama & Parinduri, 2019).

Berbagai permasalahan lingkungan di atas juga tak bisa dihindari terjadi di kota Surakarta atau solo, terutama sekali kaitannya pada lingkungan sosial budaya. Surakarta, adalah kota multikultural yang sangat kaya akan warisan kebudayaan dan memiliki

jumlah penduduk remaja yang tinggi dengan segudang potensi sebagai kelompok yang diharapkan dapat menjaga kebudayaan tersebut. dilihat dari keaktifannya dalam kegiatan kebudayaan. Namun dengan perkembangan akses globalisasi menyebabkan lunturnya minat remaja terhadap kebudayaan lokal dan beralih pada kebudayaan luar yang seringkali membawa pengaruh negatif dan menjadi sebab dari banyak kenakalan remaja seperti pergaulan bebas, penggunaan obat-obatan terlarang dan vandalisme, sehingga dibutuhkan suatu upaya untuk mengingatkan anak muda supaya tidak lupa dengan kebudayaan lokal.

Dari pemaparan diatas bisa menyimpulkan bahwa kita perlu menciptakan lingkungan yang positif untuk membantu remaja mengembangkan potensi dan membantu menghadapi masa sulit mereka dengan memperhatikan berbagai permasalahan lingkungan yang ada saat ini, khususnya di Surakarta. Upaya tersebut bisa dimulai dalam bentuk ruang antara lingkungan rumah dan sekolah atau kerja bagi remaja dalam bentuk *Youth Community Center* sebagai lingkungan yang positif bagi remaja, dan penggunaan konsep *eco-culture* dapat menjadi pilihan yang tepat mencakup berbagai permasalahan yang ada pada unsur-unsur lingkungan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang wadah dengan lingkungan sosial yang sehat bagi remaja serta menerapkan konsep *Eco-Culture* dalam *Youth Community Center* untuk melestarikan alam dan budaya.

2. METODE

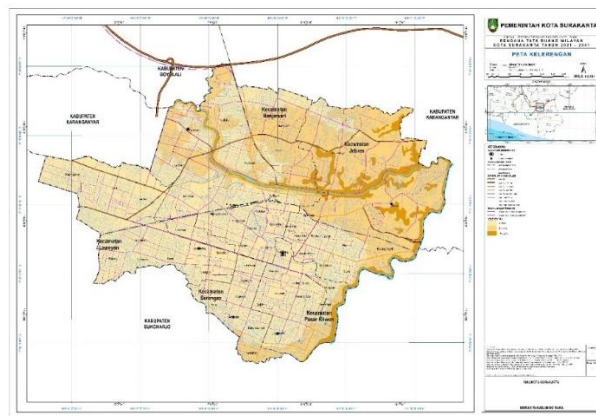
Metode pengerjaan studi ini terbagi dalam tiga tahapan yaitu, pengumpulan data, analisa data dan pembuatan konsep. Tahap pertama pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur dan observasi untuk mencari data tentang perkembangan berbagai kebudayaan di Surakarta, lokasi tapak, peraturan kota serta melakukan studi banding terhadap bangunan sejenis sebagai bahan acuan dalam perancangan.

Tahap kedua adalah melakukan analisa terhadap data yang sudah terkumpul yang kemudian dapat ditemukan permasalahan dan potensi yang kemudian dapat dicarikan alternatif solusinya. Tahapan terakhir adalah pembuatan konsep yang merupakan pengaplikasian dari hasil analisa pada konsep perancangan *Youth Community Center* dengan pendekatan *eco-culture*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Lokasi Kota Surakarta

Kota Surakarta dikenal sebagai kota warisan budaya. Warisan ini mewarnai kehidupan kota sehingga Surakarta dijuluki “*The Spirit of Java*”. Kota Surakarta terus tumbuh dan berkembang dengan tidak meninggalkan jati diri dan karakternya sebagai Kota Budaya. Selain itu Kota Surakarta juga menjadi salah satu kota destinasi wisata, kota budaya, pusat pendidikan, pusat kesehatan, dan menjadi salah satu kota pusat MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*). Kota Surakarta memiliki lokasi yang strategis sehingga menjadi pusat perekonomian, perdagangan dan tempat mata pencaharian tidak hanya bagi masyarakat Kota Surakarta, tapi juga bagi masyarakat di sekitar Kota Surakarta yang dikenal dengan sebagai Eks-Karesidenan Surakarta, yaitu Surakarta-Boyolali-Sukoharjo-Wonogiri-Sragen-Klaten.



Gambar 1. Peta Administrasi Kota Surakarta (BAPPEDA Kota Surakarta)

3.2. Kebudayaan Kota Surakarta

Kota Solo atau Surakarta sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya karena dikenal sebagai salah satu inti kebudayaan Jawa dan secara tradisional merupakan salah satu pengembangan dari tradisi Jawa. Kemakmuran kawasan ini sejak abad ke-19 mendorong berkembangnya berbagai sastra Jawa, seni tari, kuliner, busana, arsitektur, dan berbagai ekspresi budaya lainnya.

3.3. Kebudayaan Remaja Kota Surakarta

Remaja di Surakarta yang tergabung dalam beberapa kelompok karang taruna atau komunitas yang memiliki minat yang sama telah menunjukkan potensi kreativitasnya, yang secara tidak langsung telah mendukung perkembangan kota. Berbagai aktivitas kreatif dan ekspresi seni mereka, juga bisa disaksikan setiap malam Sabtu dan Minggu

pagi di sepanjang jalan raya Slamet Riyadi dan Ngarso Puro (depan Keraton Mangkunegaran). Mereka melakukan beberapa kegiatan kreatif, seperti: pertunjukan musik, *dance*, atraksi BMX/*lowrider*, *skateboarding*, atau *fashion show* dan berbagai model modifikasi sepeda motor. Kegiatan tersebut diprakarsai dan difasilitasi oleh kelompok mereka sendiri (Fuad & Wahida, 2019).

3.4. Pemilihan Tapak

3.4.1. Kriteria Tapak

Dalam pemilihan tapak *Youth Community Center* Surakarta membutuhkan acuan-acuan supaya dapat tepat sasaran mencapai apa yang ditujukan. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Kesesuaian terhadap peraturan RTRW Kota Surakarta
- b. Lokasi yang mudah dijangkau
- c. Ketersediaan lahan yang dapat memenuhi standar kebutuhan dalam perancangan
- d. Dapat membangun relasi terpadu dengan kegiatan sekitar lokasi
- e. Kondisi lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan perancangan

3.4.2. Tapak Terpilih

Alternatif terpilih merupakan lahan yang diperuntukkan sebagai fasilitas umum dan fasilitas sosial, dapat dicapai dengan transportasi umum maupun pribadi, dapat menciptakan keterpaduan dengan aktivitas sekitarnya yaitu aktifitas pendidikan dan memiliki lahan yang memadai.



Gambar 2. Lokasi Tapak (sumber: earth.google.com)

3.5. Kondisi Eksisting Tapak

Lokasi tapak berada di Jl. Surya II, Kec. Jebres, Kota Surakarta dengan luas lahan $\pm 2,27$ Ha yang diperuntukkan sebagai Kawasan Fasilitas Umum dan Fasilitas Sosial.

Batasan tapak :

1. Utara : Permukiman, Sungai Bengawan Solo
2. Timur : Permukiman
3. Barat : Pangkalan Truk
4. Selatan : Solo Technopark



Gambar 3. Kondisi Eksisting (sumber: penulis)

3.6. Konsep Tapak

3.6.1. Sirkulasi



Gambar 4. Analisa Sirkulasi (sumber: analisa pribadi)

- a. Memotong lahan tapak untuk pelebaran akses jalan
- b. Meletakkan lahan parkir pada bagian selatan tapak untuk mempermudah sirkulasi

- c. Jalan desa tidak bisa digunakan sebagai arah keluar masuk karena memiliki aturan jalan satu arah

3.6.2. *Pencahayaan*



Gambar 5. Analisa Pencahayaan (sumber: analisa pribadi)

- a. Menggunakan *secondary skin* untuk mengurangi panas matahari yang masuk
- b. Memberikan vegetasi pada bagian barat tapak bagian timur untuk menghindari silau matahari

3.6.3. *Hujan*



Gambar 6. Analisa Hujan (sumber: analisa pribadi)

- a. Memaksimalkan daerah hijau sebagai taman dan resapan air.
- b. Melebarkan saluran perpipaan dan air hujan yang mengalir melalui pipa atap disimpan dalam ground tank sebagai sistem rain water harvesting.

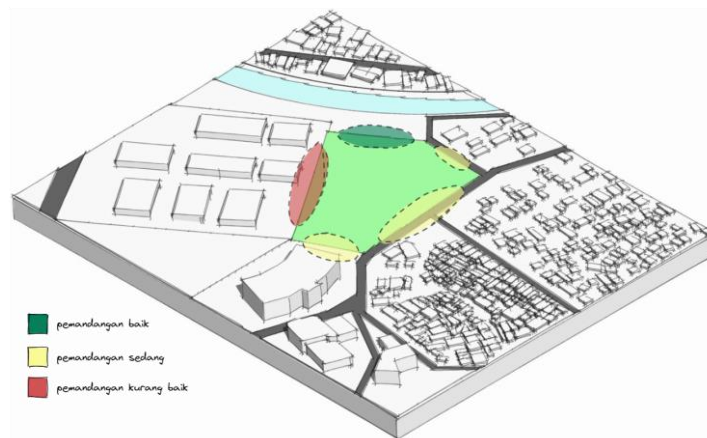
3.6.4. Kebisingan



Gambar 7. Analisa Kebisingan (sumber: analisa pribadi)

- Meletakkan kegiatan yang membutuhkan ketenangan yaitu kegiatan kesenian dan komunitas pada lokasi dengan kebisingan rendah
- Memberikan vegetasi dan pembatas pada daerah sekitar sumber kebisingan, yaitu pada bagian barat tapak yang bersebelahan dengan pangkalan truk.

3.6.5. Pemandangan



Gambar 8. Analisa Pemandangan (sumber: analisa pribadi)

- Pada bangunan paling utara yang letaknya dekat dengan Sungai Bengawan Solo dibuat satu tingkat lebih tinggi dan terbuka pada bagian tengahnya supaya pengunjung dapat menikmati pemandangan sungai dari dua sudut pandang yang berbeda

3.7. Konsep Arsitektur *Eco-Culture*

Eco-Culture adalah salah satu pendekatan dalam arsitektur berkelanjutan atau sustainable architecture yang memadukan antara ilmu lingkungan dan ilmu arsitektur dengan melakukan pendekatan pada aspek kebudayaan. Tujuan dari pendekatan arsitektur ini adalah mencapai keharmonisan lingkungan secara holistik antara lingkungan, manusia dan bangunan untuk menjawab tantangan lingkungan, sosial, dan ekonomi (Quinnelita, Gandarum, & Rosnarti, 2022). Strategi perancangan arsitektur *eco-culture* adalah sebagai berikut:

a. *Image of Space*

Kriteria kualitatif dan estetika, yaitu pembentukan ciri visual, meliputi bentuk, warna, tekstur, ukuran atau skala atau proporsi.

b. *Source of Environmental*

menyesuaikan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar tapak sebagai acuan desain.

c. *Building Image*

menciptakan identitas dan kesan visual lokal yang diterapkan dalam tampilan bangunan, gaya bangunan, dan cerminan estetika bangunan.

d. *Technologies*

Penggunaan teknologi dan material yang ramah lingkungan dan terbarukan

e. *Idealized Concept of Place*

Konsep ideal arsitektur eco-kultural adalah menyesuaikan bangunan dengan lingkungan lokal dan budaya bio-regional melalui pendekatan desain yang sesuai.

3.8. Fokus Kegiatan

Fokus kegiatan dari Surakarta *Youth Community Center* adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendidikan dan Konseling (pelatihan keterampilan, perpustakaan, konseling remaja)
- b. Kegiatan Olahraga (skatepark indoor dan outdoor untuk berbagai permainan)
- c. Kegiatan Kesenian (berbagai macam studio, ruang pameran, ruang pertunjukan)
- d. Kegiatan Ekonomi (*food court* dan unit pertokoan untuk menunjang YCC dan sarana belajar remaja)

3.9. Konsep Zonasi Massa

Pada konsep kebudayaan jawa mengenal dualisme bagian kanan dan kiri, bagian depan dan belakang. Biasanya penataan acara pewayangan, penonton laki-laki akan berada di

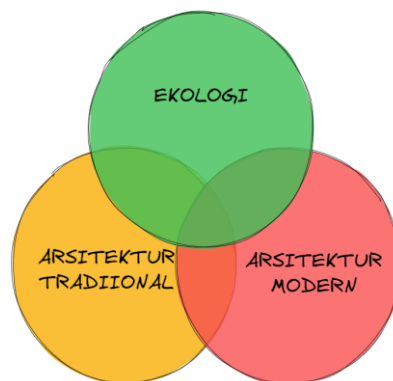
bagian depan dan bagi penonton perempuan sebaliknya ditempatkan pada bagian dalam. Pada praktiknya zona kegiatan sub peminatan remaja dibedakan menjadi kegiatan lembut yaitu kesenian dan kegiatan kasar yaitu olahraga yang penempatannya dibuat berlawanan di kiri dan kanan.



Gambar 9. Konsep Zonasi (sumber: analisa pribadi)

3.10. Konsep Tampilan Arsitektur

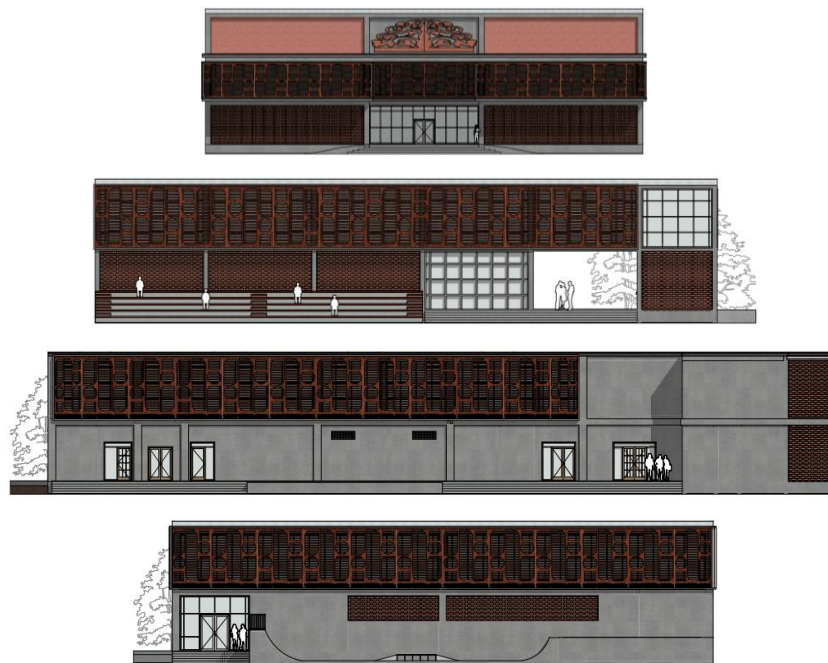
Tampilan arsitektur menggunakan pendekatan arsitektur *eco-culture* dengan menggabungkan tiga aspek penting yaitu ekologis, arsitektur tradisional, dan arsitektur modern yang sederhana. Pendekatan ini memperhatikan dampak lingkungan dari bangunan, menggunakan kearifan lokal dalam arsitektur tradisional, serta desain modern yang minimalis dan fungsional. Dengan mengintegrasikan tiga aspek ini, arsitek dapat menciptakan bangunan yang ramah lingkungan, berkelanjutan, dan sesuai dengan kearifan lokal.



Gambar 10. Konsep Tampilan Arsitektur

3.10.1. Bentuk

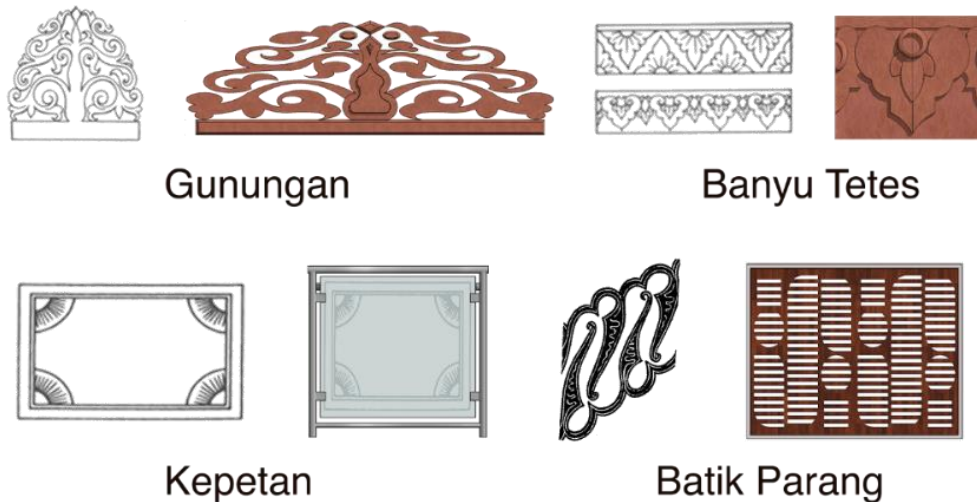
Bangunan *Youth Community Center* mengambil bentuk dari arsitektur modern dengan ciri khas berupa bentuk yang simpel, bersih, dan fungsional. Pada arsitektur modern, elemen-elemen seperti garis, bentuk geometris, dan bahan bangunan seringkali diekspos dengan jelas. Selain itu, penggunaan bahan bangunan modern seperti beton, kaca, dan baja juga menjadi ciri khas dari arsitektur modern. Hal ini menciptakan kesan minimalis, efisien, dan futuristik pada bangunan yang dirancang dengan arsitektur modern.



Gambar 11. Konsep Bentuk Arsitektur

3.10.2. Ornamen

Penggunaan ornamen tradisional Surakarta yang menggambarkan flora dan alam pada bangunan meningkatkan nilai estetika dan keberlanjutan bangunan dalam konteks arsitektur Eco-Culture yang berfokus pada isu ekologi dan kebudayaan. Sementara itu, motif batik parang yang melambangkan semangat dan keteguhan hati diadaptasi sebagai motif dari double skin fasad pada bangunan untuk menunjukkan semangat generasi muda dalam menghadapi tantangan masa depan.



Gambar 12. Penerapan ornamen tradisional jawa pada bangunan

3.10.3. *Material*

Penggunaan material lokal dan ramah lingkungan seperti bata merah, kayu, batu alam, dan campuran beton hijau dapat menambah nilai estetika pada bangunan. Dalam penggunaannya, material-material ini dapat diekspose pada bangunan sehingga memberikan keindahan alami dan meminimalkan penggunaan bahan material yang berbahaya bagi lingkungan. Selain memberikan nilai estetika, penggunaan material lokal dan ramah lingkungan juga mendukung keberlanjutan bangunan dengan mengurangi penggunaan bahan material yang harus diimpor dan transportasinya. Dalam jangka panjang, penggunaan material-material ini dapat mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan dan memperkuat keberlanjutan bangunan.



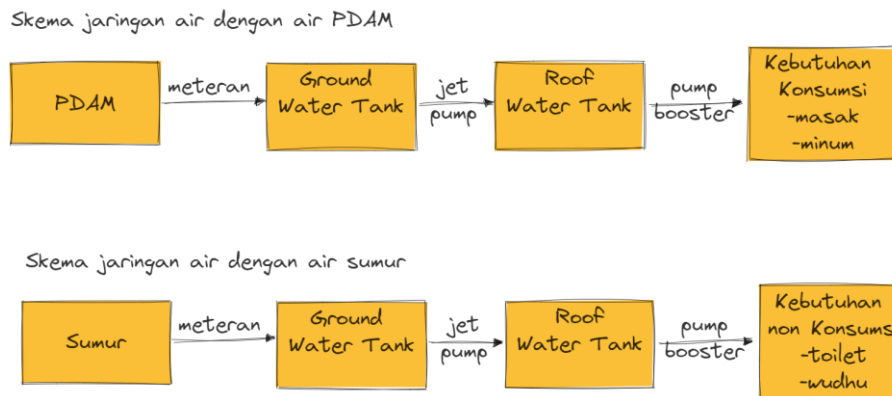
Gambar 13. Konsep Material (sumber: google)

3.11. Konsep Utilitas Bangunan

3.11.1. *Sistem Penyediaan Air*

Kebutuhan air bersih pada kawasan Surakarta *Youth Community Center* akan dibagi dua berdasarkan kebutuhannya yaitu air bersih yang bersumber dari PDAM yang nantinya akan digunakan untuk kebutuhan konsumsi, lalu kemudian sumber air yang kedua adalah

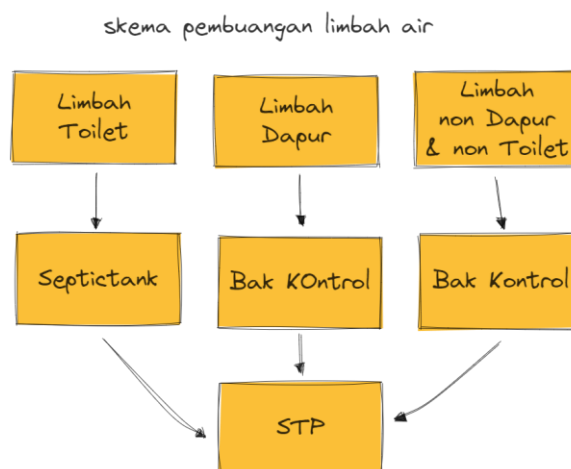
sumber air dari sumur yang digunakan untuk kebutuhan non konsumsi. Skema kedua jaringan air akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 14. Sistem Penyediaan Air (sumber: analisa pribadi)

3.11.2. Sistem Pembuangan Air

Limbah air dari kegiatan *Youth Community Center* akan dipisah jalurnya berdasarkan sumber dan karakteristiknya. Kemudian limbah tersebut akan berakhir pada septictank dan kemudian menuju STP. Skema pembuangan limbah air pada kawasan *Youth Community Center* akan dijelaskan sebagaimana berikut:



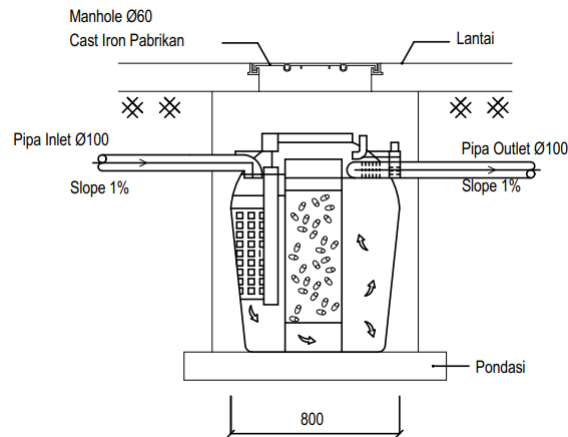
Gambar 15. Sistem Pembuangan Air

3.12. Teknologi Arsitektur Berkelanjutan

3.12.1. Bio Septictank

Kawasan Surakarta *Youth Community Center* memerlukan sistem pengolahan air yang efektif dan ramah lingkungan. Untuk itu, akan digunakan bio septic tank sebagai alternatif pengolahan air limbah di kawasan tersebut.

Bio septictank adalah sistem pengolahan air limbah yang menggunakan mikroorganisme untuk memecah bahan organik dalam air limbah. Proses penguraian bahan organik tersebut menghasilkan air yang lebih bersih dan aman untuk dibuang ke lingkungan sekitar.



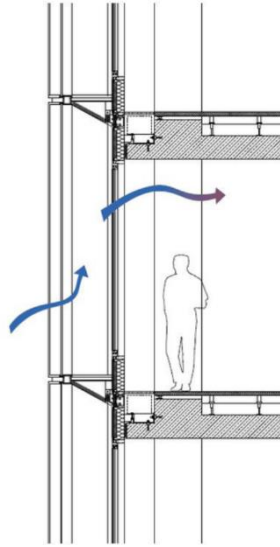
Gambar 16. Penggunaan bio septictank (sumber: google)

Dalam skema jaringan air di Surakarta *Youth Community Center*, air limbah dari gedung-gedung akan dikumpulkan dan dialirkan ke *bio septictank*. Setelah melalui proses pengolahan, air yang telah diuraikan bahan organiknya akan dibuang ke lingkungan sekitar sebagai air bersih yang aman.

Dengan menggunakan *bio septictank*, kawasan Surakarta *Youth Community Center* dapat menghemat penggunaan air bersih dari sumber PDAM. Selain itu, penggunaan *bio septictank* juga lebih ramah lingkungan dan dapat membantu meminimalisir pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh limbah cair.

3.12.2. *Double Skin Facade*

Double skin facade adalah sistem dinding ganda yang terdiri dari dua lapisan dinding yang terpisah oleh ruang udara. Penggunaan *double skin facade* dapat membantu mengoptimalkan penggunaan energi bangunan. Dengan adanya ruang udara di antara dua lapisan dinding, *double skin facade* memberikan isolasi termal tambahan yang membantu mengurangi transfer panas dan mencegah pemanasan berlebihan pada bangunan. Hal ini mengurangi kebutuhan akan pendingin udara dan dapat menghemat energi yang digunakan untuk pemakaian listrik.



Gambar 17. Penggunaan double skin facade (sumber: google)

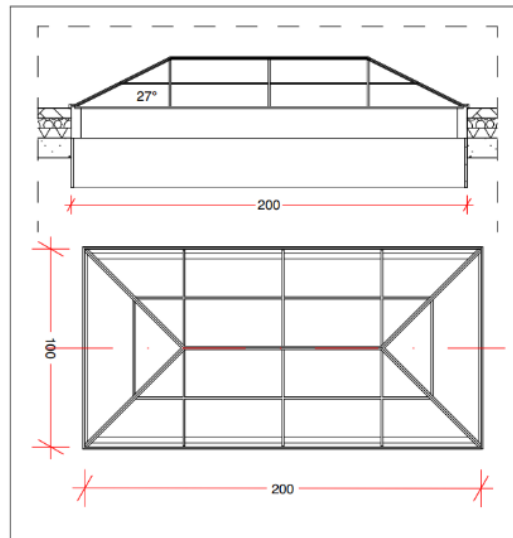
Selain itu, *double skin facade* juga memungkinkan pencahayaan alami yang lebih baik di dalam bangunan. Lapisan dinding yang transparan atau semi-transparan memungkinkan cahaya matahari masuk ke dalam ruangan dengan lebih baik, mengurangi ketergantungan pada penerangan buatan dan menciptakan suasana yang lebih nyaman bagi penghuni. Penggunaan *double skin facade* juga dapat meningkatkan kualitas akustik di dalam bangunan. Ruang udara di antara lapisan dinding dapat berfungsi sebagai *buffer* untuk meredam suara dari luar sehingga mengurangi kebisingan yang masuk ke dalam ruangan.

Selain manfaat efisiensi energi dan kenyamanan termal, double skin facade juga memberikan nilai estetika yang menarik pada Surakarta *Youth Community Center*. Desain inovatif dengan lapisan dinding ganda menciptakan tampilan bangunan yang modern dan menarik secara visual. Dalam kesimpulannya, penggunaan double skin facade di Surakarta *Youth Community Center* dapat memberikan manfaat dalam hal efisiensi energi, kenyamanan termal, dan estetika.

3.12.3. Skylight

Skylight adalah jendela atap yang dirancang untuk membiarkan cahaya matahari masuk ke dalam ruangan. Penggunaan *skylight* di Surakarta *Youth Community Center* memungkinkan pencahayaan alami yang lebih baik di dalam bangunan. Cahaya matahari yang masuk melalui *skylight* dapat menyebar secara merata di dalam ruangan, menciptakan suasana yang cerah dan menyegarkan. Selain itu, pencahayaan alami juga

dapat mengurangi ketergantungan pada penerangan buatan dan menghemat energi listrik yang digunakan.



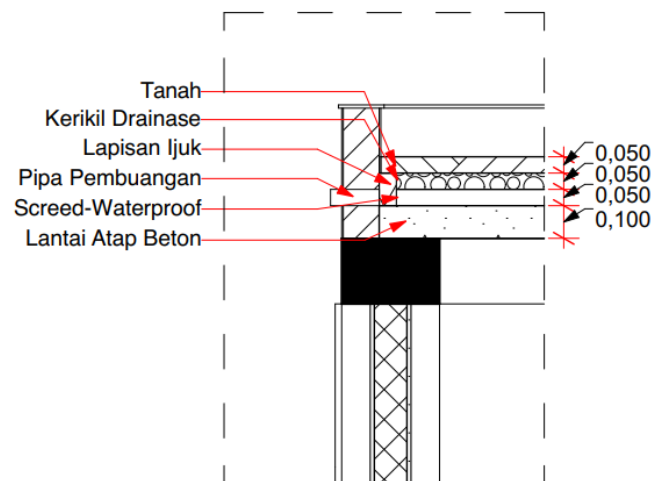
Gambar 18. Penggunaan Skylight

3.12.4. *Green Roof*

Green roof adalah atap yang ditutupi oleh lapisan tanaman hidup. Penggunaan *green roof* memberikan kontribusi positif terhadap keberlanjutan bangunan. Tanaman hidup pada *green roof* membantu mengurangi suhu permukaan atap dan memperbaiki kualitas udara melalui penyerapan karbon dioksida dan emisi oksigen. Hal ini membantu mengurangi jejak karbon bangunan dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat.

Selain manfaat keberlanjutan, *green roof* juga memiliki efek positif dalam hal efisiensi energi. Lapisan tanaman pada *green roof* berfungsi sebagai isolasi tambahan yang membantu mengurangi kebocoran panas atau pendinginan berlebihan di dalam bangunan. Dengan demikian, *green roof* dapat membantu mengurangi kebutuhan akan pemanasan atau pendingin udara, menghasilkan penghematan energi yang signifikan.

Penggunaan *green roof* juga dapat meningkatkan kualitas lingkungan di sekitar Surakarta *Youth Community Center*. Tanaman pada *green roof* membantu menyerap polutan udara dan mengurangi aliran air hujan, sehingga mengurangi risiko banjir dan pencemaran air. Selain itu, *green roof* juga menciptakan habitat bagi burung, serangga, dan hewan lainnya, yang berkontribusi pada keanekaragaman hayati dan ekosistem perkotaan yang seimbang.



Gambar 19. Penggunaan Green roof

Penggunaan *green roof* di Surakarta *Youth Community Center* memberikan manfaat dalam hal keberlanjutan, efisiensi energi, dan peningkatan kualitas lingkungan. Dengan menambahkan lapisan tanaman hidup pada atap, *green roof* menciptakan lingkungan yang lebih sehat, mengurangi konsumsi energi, dan memperbaiki kualitas udara serta mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan sekitar.

3.13. Visualisasi



Gambar 20. Visualisasi Eksterior



Gambar 21. Visualisasi Interior



Gambar 22. Visualisasi Interior



Gambar 23. Visualisasi Eksterior



Gambar 24. Visualisasi Interior



Gambar 25. Visualisasi Eksterior



Gambar 26. Visualisasi Interior



Gambar 27. Visualisasi Interior

4. PENUTUP

Gagasan perancangan Surakarta *Youth Community Center* dengan pendekatan *eco-culture* ini diharapkan mampu mewujudkan ruang edukasi, rekreasi dan berkreasi yang sehat bagi masa perkembangan remaja, terkhusus remaja kota Surakarta dan sekitarnya, dalam menghadapi berbagai permasalahan lingkungan yang dihadapinya yaitu permasalahan sosial budaya dan permasalahan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansah, W., Setiawan, E., Kodaruddin, W. N., & Wibowo, H. (2019). PersoninEnvironmentRemaja Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 47-60.
- BAPPPEDA Kota Surakarta. (t.thn.). *Album Peta INTIP Surakarta*. Diambil kembali dari intip.surakarta.go.id: <https://intip.surakarta.go.id/album-peta>
- Diananda, A. (2018). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. *ISTIGHNA, Vol. 1, No 1*, 116-133.
- Fuad, F. R., & Wahida, A. (2019). Youth Creativity: Participation in City Identity Buildingin Surakarta. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 279, 24-28.
- Kemp, S. (2022, April 21). *DIGITAL 2022: APRIL GLOBAL STATSHOT REPORT*. Diambil kembali dari datareportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-april-global-statshot>
- Nurritzka, A. F. (2016). Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 28-37.
- Pratama, R., & Parinduri, L. (2019). PENAGGULANGAN PEMANASAN GLOBAL. *Buletin Utama Teknik Vol. 15, No. 1*, 91-95.
- Quinnelita, V. P., Gandarum, D. N., & Rosnarti, D. (2022). HARMONISASI KONSEP ECO-CULTURE PADA PROSES PERANCANGAN BANGUNAN. *Prosiding Seminar Intelektual Muda #7, Sains, Teknologi dan Kultur dalam Peningkatan Kualitas Hidup dan Peradaban*, 123-130.
- Rosyadi, A. A. (2016). BANK SAMPAH SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF MENCIPTAKAN BUDAYA CINTA LINGKUNGAN DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG. Dalam T. P. UMM, *Pemahaman Lingkungan Secara Holistik* (hal. 61-65). Malang: UMM Press.
- Sujoko, A., F. A., & D. W. (2021). Identitas Keindonesiaan dalam Pidato Soekarno pada 1 Juni 1945. *Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 19, No. 2*, 188-204.

United Nations. (t.thn.). *What Is Climate Change?* Diambil kembali dari United Nations: <https://www.un.org/en/climatechange/what-is-climate-change>

World Meteorological Organization (WMO). (2021, January 15). *2020 was one of three warmest years on record*. Diambil kembali dari World Meteorological Organization (WMO): <https://public.wmo.int/en/media/press-release/2020-was-one-of-three-warmest-years-record>