

SEMARANG YOUTH AND COMMUNITY CENTRE

Oleh : Fahry Adam, Edi Purwanto, Atik Suprpti

Dewasa ini perkembangan teknologi, seni dan kebudayaan yang masuk ke Indonesia, khususnya Semarang semakin berkembang pesat. Hal ini ditandai dengan kecenderungan pendidikan masyarakat yang semakin maju dalam berbagai bidang. Badan Pusat Statistik mencatat jumlah pelajar yang terus meningkat, terdapat 272.873 siswa pada tahun 2012 di Semarang. Tidak jarang dijumpai, banyaknya remaja di Semarang yang sudah fasih dalam menggunakan perangkat teknologi seperti komputer dan smartphone. Di Semarang juga mulai tumbuh berbagai acara hiburan dan pertunjukkan seni yang diselenggarakan baik oleh pihak pemerintah maupun swasta. Kegiatan pertunjukkan seni dan pentas musik pun turut didominasi oleh partisipasi kaum remaja. Dengan menjamurnya perkumpulan kesenian di Semarang, tercatat pada Badan Pusat Statistik tahun 2012 terdapat 304 kelompok kesenian yang aktif melakukan kegiatan. Hal ini tentu mendorong arah minat para remaja untuk mengembangkan diri pada bidang-bidang tersebut. Pada kenyataannya, perkembangan minat remaja di Semarang belum dapat diimbangi dengan tersedianya fasilitas-fasilitas untuk mewadahi kegiatan remaja dalam mengembangkan potensi diri. Terutama diluar ranah pendidikan, seperti minat pada seni dan olahraga belum dapat ditampung dengan baik.

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Youth dan Community, pengertian dan standar-standar mengenai fasilitas-fasilitas olahraga, hiburan dan pendidikan serta studi banding beberapa gelanggang remaja yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, perkembangan fasilitas di kota tersebut, serta program-program pemerintah yang mendukungnya. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep high tech menurut Charles Jenks. Selain itu dilakukan pendekatan fungsional, kinerja, teknis, dan kontekstual. Pemilihan tapak dilakukan pada 3 alternatif lokasi dengan menggunakan matriks pembobotan.

Sebagai kesimpulan, luaran program ruang yang diperlukan, serta gambar-gambar 2 dimensi dan 3 dimensi sebagai ilustrasi desain.

Kata Kunci : Remaja, Youth Centre, Olahraga, Minat, Semarang, High Tech

1. LATAR BELAKANG

Pemberdayaan kualitas remaja didukung pula salah satunya dengan terbentuk UU RI No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Definisi anak menurut UU tersebut adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Dengan semakin berkembangnya pengaruh budaya asing ke dalam pergaulan masyarakat, tentu menjadi salah satu hal yang perlu diwaspadai agar budaya bangsa tidak mudah luntur. Dikatakan pula bahwa peran pemuda merupakan integral dari pembangunan nasional yang

dilakukan secara sistematis, terencana terpadu, berkelanjutan dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional.

Keberadaan dari sebuah fasilitas remaja dipercaya dapat menjadi tolak ukur untuk meningkatkan potensi remaja di suatu daerah, dalam hal ini khususnya Semarang yang sebagian penduduknya didominasi oleh remaja. Sudah semestinya Semarang memiliki fasilitas untuk mewadahi kegiatan minat dan bakat remaja demi perkembangan generasi muda yang lebih baik.

2. RUMUSAN MASALAH

- Perlu tempat yang mewadahi minat remaja di Semarang
- Diperlukan fasilitas aktualisasi diluar ranah pendidikan
- Diperlukan fasilitas olahraga yang belum terdapat di Semarang
- Diperlukan area yang representative dan menarik untuk remaja

3. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang Remaja, pengertian dan standar-standar mengenai fasilitas olahraga, tinjauan mengenai pendidikan, serta studi banding beberapa gelanggang remaja yang telah ada. Dilakukan juga tinjauan mengenai Kota Semarang, perkembangan minat remaja di kota tersebut. Pendekatan perancangan arsitektural dilakukan dengan konsep *High Tech menurut Charles Jenks*. Pemilihan tapak dilakukan pada 3 alternatif lokasi dengan menggunakan matriks pembobotan.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1. Tinjauan Remaja

Menurut Hurlock (1997) secara umum masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu awal masa remaja dan akhir masa remaja. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia tiga belas tahun hingga enam belas atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaa bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai delapan belas tahun. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.

Adapun faktor yang mempengaruhi minat remaja menurut Hurlock (1997) bergantung pada seks/jenis kelamin, intelegensi, lingkungan di mana ia hidup, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga dan lainnya.

Berikut ini adalah beberapa kategori umum minat remaja menurut Hurlock (1997):

- a. Minat Rekreasi
- b. Minat Sosial

- c. Minat Pribadi
- d. Minat Pendidikan

4.2. Tinjauan Komunitas

Menurut Papalia, Feldman & Olds (2009), komunitas adalah tujuan kognitif untuk karakteristik yang sama-sama dimiliki oleh para anggota kerumunan, misalnya daerah tempat tinggal, latar belakang, status teman sebaya, atau kemampuan, minat, atau gaya hidup.

Sedangkan menurut Gunawan (2000), komunitas diartikan sebagai sekelompok manusia yang berkumpul dalam suatu wadah yang mempunyai tujuan yang sama, dan bekerjasama untuk mencapai tujuan.

4.3. Tinjauan fasilitas

Youth Centre merupakan wadah yang menampung berbagai kegiatan yang banyak digemari dan diminati oleh remaja berupa kegiatan pendidikan non formal, pengembangan bakat dan minat serta pengembangan mental generasi muda. Fasilitas yang umumnya terdapat pada berbagai *Youth Centre* adalah sebagai berikut;

a. Fasilitas Utama

- | | |
|----------------|----------------|
| - R. Komunitas | - Kesenian |
| - Multimedia | - Mini Theater |
| - Kolam Renang | - Biliard |
| - Perpustakaan | - Bela Diri |
| - Futsal | |

b. Fasilitas penunjang

- | | |
|--------------|----------------|
| - Parkir | - R. Gudang |
| - Plaza | - Kamar Mandi |
| - Mushola | - R. Ganti |
| - Kafetaria | - R. Loker |
| - ATM Center | - Pos keamanan |

c. Fasilitas Pengelola

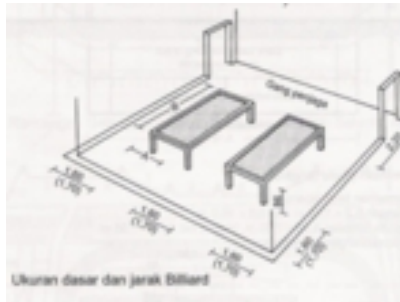
- | | |
|----------------|---------------|
| - Kantor Dinas | - R. Pengurus |
| - Administrasi | - R. Karyawan |

4.3.1. Standar fasilitas Olahraga

a) Bilyard

Bilyar adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi. Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), Bilyar adalah permainan yang menggunakan bola

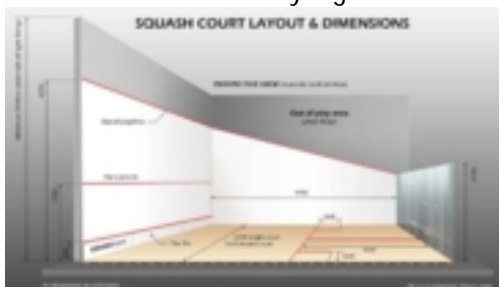
(kecil) dari gading dan sebagainya dan tongkat panjang di atas meja persegi panjang yang berlapis kain laken. Saat ini bilyar tidak hanya menjadi salah satu cabang olahraga prestasi namun menjadi salah satu olahraga rekreasi yang diminati.



Gambar 4.1 standar bilyar

b) Squash

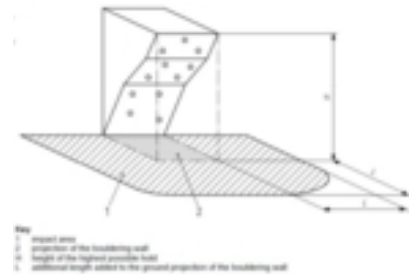
Menurut CourtCare (2011), Squash adalah olahraga raket *indoor*. Permainan ini dimainkan oleh dua pemain (atau empat pemain untuk ganda) dengan 'standar' raket di garis batas empat ber dinding dengan kecil, dan bola karet berongga. Tujuan permainan ini adalah untuk menjaga bola dalam area bermain sementara tetap membuat lawan sulit untuk melakukan hal yang sama.



Gambar 4.2 standar squash

c) Panjat Tebing

Menurut Wikipedia, Panjat tebing atau istilah asingnya dikenal dengan Rock Climbing merupakan salah satu dari sekian banyak olahraga alam bebas dan merupakan salah satu bagian dari mendaki gunung yang tidak bisa dilakukan dengan cara berjalan kaki melainkan harus menggunakan peralatan dan teknik-teknik tertentu untuk bisa melewatinya. Pada umumnya panjat tebing dilakukan pada daerah yang berkontur batuan tebing dengan sudut kemiringan mencapai lebih dari 45° dan mempunyai tingkat kesulitan tertentu.



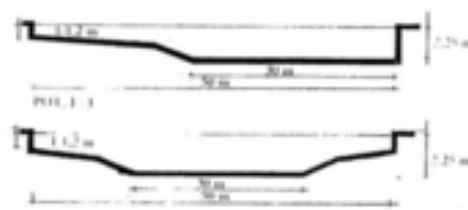
Gambar 4.3 standar wall climb

d) Kolam Renang

Ada beberapa klasifikasi kolam renang, yaitu kolam kompetisi, kolam latihan, kolam pemula, kolam anak-anak, dan kolam loncat indah. Berikut adalah klasifikasi kolam renang dan dimensi standarnya menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum tentang Tatacara Perencanaan Teknik Bangunan Kolam Renang (1994):

Kolam renang kompetisi (tipe A) dan kolam renang pemanasan (tipe B)

- ❖ Kolam renang kompetisi (tipe A) adalah kolam renang yang digunakan untuk menyelenggarakan perlombaan-perlombaan tingkat nasional dan internasional.
- ❖ Kolam renang pemanasan (tipe B) adalah kolam renang yang digunakan untuk mengadakan pemanasan atau latihan sebelum perlombaan pada tingkat nasional atau untuk mengadakan perlombaan pada tingkat daerah.

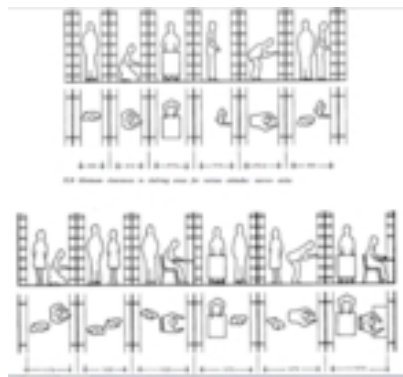


Gambar 4.4 standar Kolam renang

4.3.2. Standar fasilitas Pendukung

a) Perpustakaan

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, menjelaskan definisi perpustakaan sebagai institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.



Gambar 4.5 standar rak buku

b) Mini Theater

Ruang Theater adalah gedung pertunjukan yang didalamnya menampilkan pertunjukkan kesenian. Ruang Theater kerap dijumpai dengan fungsi yang bersamaan sebagai bioskop. Sebagai fasilitas hiburan, bioskop bertujuan menyediakan tempat bagi pemutaran-pemutaran film yang biasanya berorientasi pada pasar komersial.



Gambar 4.6 standar teater

5. Studi BANDING

5.1. Gelanggang Remaja Bung Karno



Gambar 5.1 Miniatur Gelanggang bung karno
Sumber : dok. Pribadi

Luas Lahan : 7.600 m²
Terdiri dari 4 bangunan, yakni gedung serbaguna, gelanggang tertutup, gedung pameran dan open theater.

5.2. Gelanggang Remaja Bulungan



Gambar 5.2 Gelanggang remaja bulungan
Sumber : web bulungan

Diresmikan pada tanggal 16 April 1970 oleh Ali Sadikin, merupakan Gelanggang Remaja pertama didirikan di Jakarta.

Terdapat fasilitas gedung olahraga, pertunjukkan, panggung terbuka, tenis, kolam renang, dan lapangan sepak bola.

5.3. Gelanggang Remaja Manunggal Jati



Gambar 5.3 Manunggal Jati
Sumber : dok. Pribadi

Gelanggang pemuda yang berlokasi di Jl. Taman Majapahit 1 ini dibangun pada tahun 1996 diatas tanah seluas 2,5 Ha.

Terdapat fasilitas auditorium, hostel, balai diklat, taman, lapangan tenis dan kolam renang

6. KAJIAN LOKASI

6.1. Tinjauan Kota Semarang

Menurut data dari Badan Pusat Statistik dalam Statistik Sosial dan Kependudukan Jawa Tengah Hasil Susenas 2012, Kota Semarang memiliki jumlah penduduk 1.599.702 jiwa. Angka ini terdeteksi terus bertambah setiap tahunnya. Dengan luas wilayah sekitar 377 km², ini berarti setiap km² wilayah di Semarang dihuni oleh 4.172 orang pada tahun 2012.

Jumlah penduduk pada usia remaja merupakan sasaran pengguna yang dituju pada perancangan dan perencanaan *Semarang Youth and Community Center*. Berikut ini adalah tabel jumlah remaja di kota Semarang yang terdaftar sebagai penduduk Semarang dengan rentang usia pendidikan SMP hingga Mahasiswa.

Tabel 6.1 jumlah remaja kota semarang

Tahun	Laki-laki	Perempuan	Total
2011	75.821	76.696	152.517
2010	74.508	75.867	150.375
2009	63.943	62.182	126.125
2008	62.758	61.138	123.896
2007	61.626	59.992	121.618

Sumber : BPS kota Semarang

6.2. Perkembangan Sektor Kesenian

Sektor kesenian di kota Semarang kini semakin berkembang dan berkualitas seiring dengan perkembangan jaman. Beberapa sanggar seni seperti sekolah musik dan sanggar tari terus berkembang meskipun belum terdapat tempat yang terpadu.

Tabel 6.2 Sanggar dan Komunitas kota Semarang 2001-2012

No	Kesenian	Tahun 2001	Tahun 2003	Tahun 2005	Tahun 2012
1	Qasidah	28	21	21	21
2	Ketoprak	27	24	21	22
3	Band/music	22	25	35	38
4	Campursari	43	43	22	20
5	Dalang	77	0	4	12
6	Drama/teater	8	8	5	10
7	Keroncong	83	74	102	102
8	Grup tari	34	33	40	45
9	Karawitan	43	29	41	40
10	Orkes Melayu	34	60	115	100

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Semarang

6.3. Perkembangan Sektor Olahraga

Sektor olahraga di kota Semarang kini selalu diupayakan untuk semakin berkualitas. Hal ini berguna agar dapat meningkatkan dan melahirkan atlet-atlet daerah untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka dan mengharumkan nama kota Semarang. Berikut ini adalah fasilitas olahraga di Semarang (tidak termasuk lapangan terbuka/open space), diantaranya sebagai berikut :

Tabel 6.3 fasilitas Olahraga di kota Semarang 2012

No	Nama fasilitas	Jumlah
1	Stadion sepak bola	4
2	Kolam renang	10
3	Gedung olahraga	4
4	Fitness center	7
5	Billiard	21
6	Golf	4
7	Futsal	15

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Semarang

7. PENEKANAN DESAIN ARSITEKTURAL

Penekanan aspek arsitektural yang digunakan adalah High Tech yang mengacu pada teori Charles Jenks. Menurut Charles Jenks (1981) terdapat 6 hal yang menjadi ciri utama dari arsitektur high tech, yaitu:

- Inside-Out*, struktur dan utilitas bangunan hampir selalu ditonjolkan pada bagian eksterior baik sebagai ornament pendukung atau *sculpture*.

- Transparency, layering, and Movement*, karakter bangunan *high-tech* dapat terlihat mudah dengan adanya penggunaan yang lebih luas pada material kaca (tembus cahaya dan transparan), pelapisan pipa jaringan (*layering*) dan penggunaan alat transportasi bangunan seperti tangga, lift dan escalator (*movement*).
- Celebration of Process*, terdapat penekanan terhadap pemahaman konstruksi seperti adanya hubungan dari struktur, pemakuan, saluran pipa-pipa. Sehingga hal tersebut dapat dimengerti oleh orang awam maupun ilmuwan.
- Flat Bright Colouring*, warna cerah memiliki makna asosiatif. Warna diasosiasikan sebagai suatu elemen yang membatasi masa kini, masa depan dan masa lalu.
- A light Filigree of Tensile Member*, dalam high-tech menurut *Doric*, elemen baja tipis yang bersilangan diibaratkan sebagai kolom.
- Optimistic Confidence in Scientific Culture*, Penggunaan high-tech merupakan harapan di masa yang akan datang, meliputi penggunaan warna, material dan penemuan baru lainnya.

8. KESIMPULAN PERANCANGAN

8.1. Program Ruang

Tabel 8.1 Kelompok kegiatan Utama Olahraga

Ruang Penerima	
Macam Ruang	Total
Hall/Lobby	260 m ²
Ruang Informasi	16 m ²
Sirkulasi 40%	110 m ²
Total ≈	386 m²
Futsal	
Macam Ruang	Total
Lap. Futsal	1200 m ²
Loket	4,2 m ²
R. Ganti	56 m ²
R. Peralatan	9 m ²
R. Loker	1,52 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	393 m ²
Total ≈	2096 m²
Kolam Renang	
Kolam Utama	1250 m ²
Kolam Pemula	160 m ²
Loket	16,8 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	56 m ²
R. Shower	86,4 m ²

Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	483,2 m ²
Total ≈	2093 m²
Squash	
Macam Ruang	Total
Arena Squash	374,4 m ²
Lobby	28 m ²
Loket	4,2 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	56 m ²
R. Peralatan	9 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	153,9 m ²
Total ≈	667 m²
Bela Diri	
Arena	64 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	56 m ²
R. Peralatan	9 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	51,1 m ²
Total ≈	221,6m²
Inline Skate	
Arena	450 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	56 m ²
R. P3K	9 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	166,9 m ²
Total ≈	723,4m²
Wall Climb	
Dinding Panjat Pemula	30 m ²
Dinding Panjat Lanjutan	20 m ²
R. Tunggu	12 m ²
Loket	4,2 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	28 m ²
Gudang	9 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	43,41 m ²
Total ≈	188 m²

Tabel 8.2 Kelompok Kegiatan Utama Kesenian

Seni Tari	
R. Kelas	100 m ²
R. Loker	1,52 m ²
R. Ganti	28 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	50,8 m ²
Total ≈	220,3 m²
Seni Musik	
R. Kelas	60 m ²
R. Loker	1,52 m ²
Studio	30 m ²
Lavatory	20 m ²
Sirkulasi 30%	33,4 m ²
Total ≈	145 m²

Tabel 6.3 Kelompok kegiatan utama hiburan

Theater	
Tribun Penonton	60 m ²
Panggung	20 m ²
R. Persiapan	18 m ²
R. Pengelola	12 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	45 m ²
Total ≈	195 m²
Multimedia	

R. komputer	45 m ²
R. Loker	1,52 m ²
Gudang	9 m ²
Pengelola	16,8 m ²
Sirkulasi 30%	21,6 m ²
Total ≈	94 m²
Bilyard	
R. Meja	76,5 m ²
Gudang	9 m ²
Sirkulasi 30%	25,6 m ²
Total ≈	111 m²

Tabel 6.4 kelompok kegiatan utama pendidikan

Kebun	
R. Semi Outdoor	68 m ²
Kebun Outdoor	100 m ²
R. Peralatan	9 m ²
R. Loker	1,52 m ²
Sirkulasi 30%	53,5 m ²
Total ≈	232 m²
Perpustakaan	
R. Baca	200 m ²
Area Koleksi	20 m ²
R. Pengelola	4 m ²
R. Loker	3,8 m ²
Sirkulasi 40%	91 m ²
Total ≈	319 m²
Komunitas	
Klub Foto	35 m ²
Klub Pecinta Alam	35 m ²
R. Sewa	210 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 30%	96 m ²
Total ≈	416 m²

Table 6.5 kelompok kegiatan penunjang

Musholla	
R. Sholat	120 m ²
R. Wudhu	16 m ²
Loker	3,8 m ²
Lavatory	40 m ²
Sirkulasi 40%	72 m ²
Total ≈	251 m²
Toko Alat olahraga	
R. Display	21 m ²
Kasir	2 m ²
Gudang	7 m ²
Sirkulasi 50%	15 m ²
Total ≈	45 m²
ATM Centre	
R. Atm	10 m ²
Sirkulasi 50%	5 m ²
Total ≈	15 m²
Café	
R. Makan	150 m ²
Kasir	2 m ²
Gudang	7 m ²
Dapur	30 m ²
Sirkulasi 40%	75,6 m ²
Total ≈	264,6m²

Table 6.6 kelompok kegiatan pengelola

Kepala Youth and Community Centre	
Macam Ruang	Total
R. Kepala	36 m ²
Total ≈	36 m²
Sub-Divisi	
Macam Ruang	Total

R. Tata Usaha	18 m ²
R. Olahraga	18 m ²
R. Kesenian	18 m ²
R. Sarana Prasarana	18 m ²
R. Sub Fungsional	21 m ²
R. Staff	12 m ²
Total ≈	105 m²

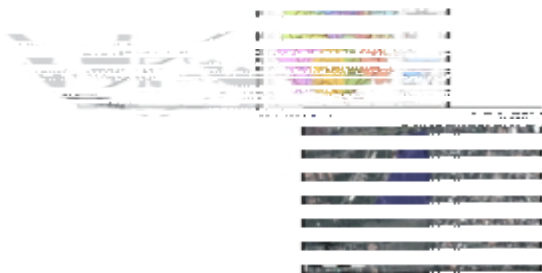
Table 6.7 kelompok kegiatan servis

Mechanical & Electrical		
Mechanical Electrical	R.Genset	20 m ²
	Pompa Air	30 m ²
	R.Kontrol	20 m ²
	PABX	15 m ²
	R.Chiller	15 m ²
	AHU	8 m ²
	R. Teknisi	15 m ²
R.Cleaning service		15 m ²
Pos Jaga	Luar Gedung	9 m ²
Gudang Umum		15 m ²
	Sirkulasi 70%	113,4 m ²
Total ≈		275,4 m²
Area Parkir		
Parkir Pengelola	10 Mobil	150 m ²
	46 Motor	69 m ²
Parkir Pengunjung	110 Mobil	1.650 m ²
	450 Motor	675 m ²
	Sirkulasi 100%	2500 m ²
Total ≈		5000 m²

Tabel 6.8 Rekapitulasi Program Ruang

Jenis Aktivitas	Deskripsi	Luas
Utama	Ruang Penerima, Perpustakaan, Theater, Futsal, Squash, Kebun, bilyard, bela diri, <i>in-line skate</i> , <i>wall climb</i> , kolam renang, kesenian, multimedia, komunitas dan kebun	9.105 m ²
Penunjang	Terdiri dari musholla, cafe dan Toko Alat Olahraga	617,4 m ²
Pengelola	Terdiri dari ruangan untuk pengelola	141 m ²
Servis	Ruang teknis	275,4 m ²
Parkir	Mobil dan Motor	500 m ²
LUAS TOTAL		15.138 m²

8.2. Tapak Terpilih



Gambar Tapak Terpilih
Sumber : Google Earth, Analisis

Lokasi tapak terpilih berada di Jl. Muradi, Semarang dengan luas + 27.061 m². sangat strategis karena selain mudah diakses juga memiliki beberapa faktor pendukung seperti dekat dengan bangunan publik lainnya.

Tata Guna Lahan : perkantoran, fasilitas umum pendidikan, kesehatan, pemakaman umum, transportasi, ruang terbuka (alun-alun dan taman), dan peribadatan (masjid, gereja), budaya, rekreasi dan olahraga.

Luas Lahan : 27.061 m²

KDB : 60%

KLB : 1,8

Ketinggian Bangunan Maks : 3 lantai

Luas lantai dasar yang boleh terbangun :

KDB x Luas Lahan = **16.232 m²**

9. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

- Adler, David. 1999. *Metric Handbook Planning and Design Data Second Edition*. London: Architectural Press
- Badan Pusat Statistik. 2014. Berita Resmi Statistik Provinsi DKI Jakarta No. 03/01/31/Th. XVI, 2 Januari 2014. Jakarta
- Badan Pusat Statistik. 2012. Kota Semarang dalam Angka 2012. Semarang: BPS Kota Semarang
- Badan Pusat Statistik. 2011. Kota Semarang dalam Angka 2011. Semarang: BPS Kota Semarang
- Badan Pusat Statistik. 2012. Statistik Sosial dan Kependudukan Jawa Tengah Hasil Susenas 2012. Semarang: BPS Provinsi Jawa Tengah
- British Standard. 2008. *Artificial Climbing Structures*. London: BSI Group
- Ching, Francis D.K. 2000. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Jakarta: Erlangga
- CourtCare UK Ltd. 2011. *CourtCare Squash Court Specification*. Congleton: CourtCare Ltd
- Davies, Collin. 1998. *High Tech Architecture*. New York : Rizolli Architectural Press
- De Chiara, Joseph dan Callender, John Hancock. 1987. *Time-Saver Standards for Building Types Second Edition*. New York : McGraw-Hill Book Company
- Goldsmith, Selwyn. 2000. *Universal Design – a Manual of Practical Guidance for Architects*. London: Architectural Press
- Gunawan, Ary H. 2000. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hancock, J. d. 1996. *Time Saver Standart for Buidings*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Hornby, A.S. 2000. *Oxford Advanced Learner's Pocket Dictionary*. Oxford University Press
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Ikhwanuddin. 2005. Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Jenks, Charles. 1981. The Battle of High Tech : Great Buildings with Great Fault. London

Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga

Papalia, D.E., Feldman, R.D., & Olds, S.W. 2009. Human Development Edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika

Rendy, Gusti. 2006. eXtreme Skatepark Centre di Jakarta. Laporan Pedoman Perencanaan dan Perancangan Arsitektur. Jurusan Teknik Arsitektur (tidak dipublikasikan). Universitas Diponegoro. Semarang

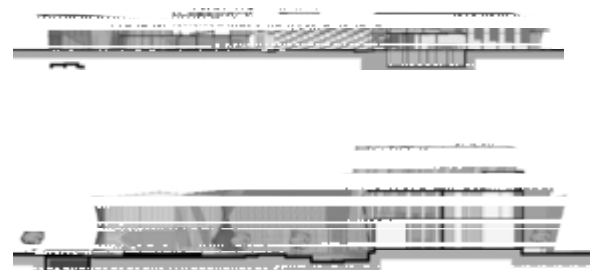
Republik Indonesia. 2004. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2004 Tentang RDTRK Kota Semarang Bagian Wilayah Kota I



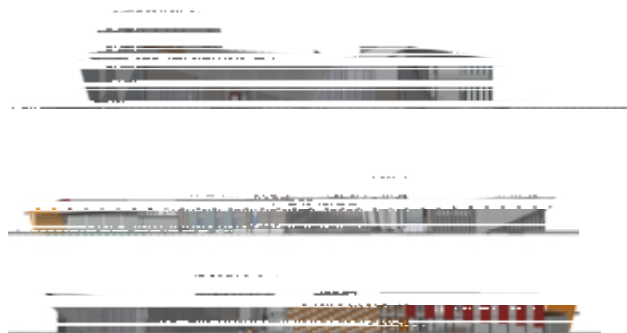
Denah Ground Plan



Siteplan



Potongan Kawasan



Tampak Kawasan



Perspektif Mata Burung Kawasan



Perspektif Entrance



Sekuen taman arah selatan



Sekuen Taman dari Kolam



Interior perpustakaan



Sekuen taman dari skate park



Interior ruang komunitas



Sekuen taman arah selatan



Interior kolam renang



Sekuen urban farming garden



Interior Bilyar



Interior Toko olahraga



Interior Wall Climb