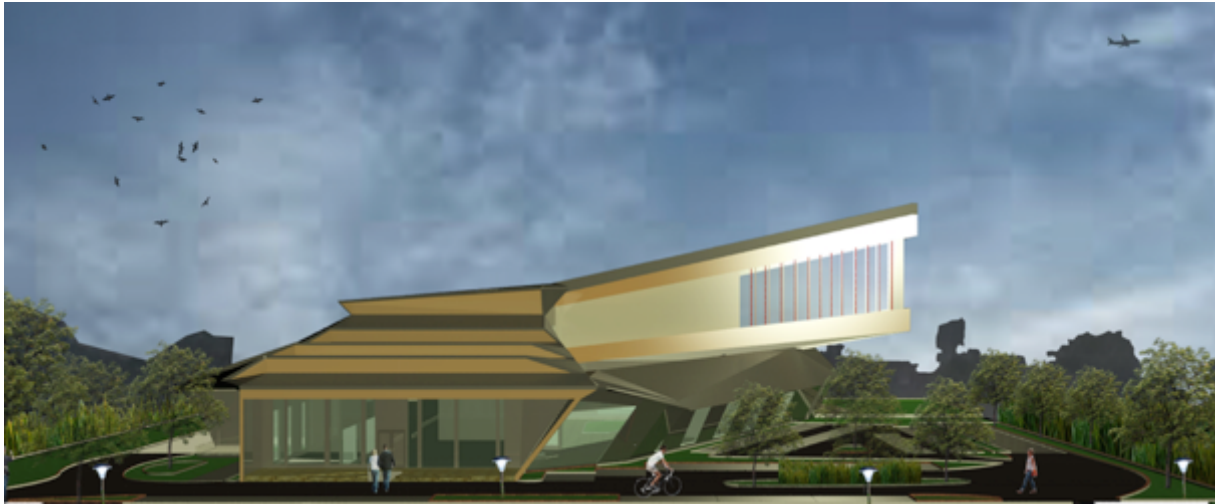


FASILITAS PELATIHAN KEPEMIMPINAN PEMUDA DI JAKARTA

Ruth Liana Fransisca dan Roni Anggoro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: ruth_fransisca@windowslive.com; ang_roni@petra.ac.id



Gambar. 1. Fasilitas Pelatihan Kepemimpinan Pemuda di Jakarta

ABSTRAK

Sebuah fasilitas milik pemerintah sebagai tempat pelatihan kepemimpinan untuk pemuda di Jakarta yang berbasis kebangsaan dibawah naungan Dinas Pemuda dan Olahraga (Disorda) DKI Jakarta. Fasilitas ini merupakan fasilitas bagi pemuda untuk berkumpul, belajar, mengembangkan diri, serta berdiskusi mengenai negara dan isu – isu kebangsaan. Pemuda memiliki kekhasan khusus dimana pemuda membutuhkan ruang yang fleksibel, bangunan yang tidak berkesan formal, serta dapat menarik pemuda untuk masuk ke dalam fasilitas ini sehingga dari hal tersebut dipilihlah pendekatan simbolik yaitu dengan konsep proses pembentukan pemuda menjadi pemimpin yang berbasis kebangsaan yang nantinya akan dijawab dengan zona, bentuk dan peletakan ruangan pada bangunan. Zona bangunan ini dibagi atas 3 zona yaitu zona historis (galeri), zona realistik (pelatihan dan *workshop*), dan zona futuristik (kelas). Bangunan dibuat agar mendapat sinar matahari dan *view* dari taman dikarenakan menurut penelitian sinar matahari dan *view* dari tanaman dapat mengurangi tingkat stress, menambah kreatifitas, dan meningkatkan produktifitas. Semua pelatihan kepemimpinan pada bangunan ini menggunakan acuan materi dari undang – undang Republik Indonesia nomor 40 tahun 2009 tentang kepemudaan. Selain pelatihan kepemimpinan terdapat juga aktivitas – aktivitas dari Dinas Pemuda dan Olahraga (Disorda) DKI Jakarta yang diwadahi di tempat ini.

Kata Kunci: Fasilitas pelatihan kepemimpinan pemuda, kebangsaan.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PEMUDA merupakan masa perkembangan fisik, emosional, dan intelektual secara maksimal sebelum menjadi matang ketika dewasa. Pemuda kaya akan pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan ketika kanak – kanak sampai remaja sehingga di masa ini akan terjadi pergolakan dalam pemuda. Pergolakan tersebut berupa pergolakan pengalaman dan pengetahuan dengan kritis, analitis, radikal, serta revolusioner yang dimiliki pemuda tersebut sehingga di masa ini pemuda akan memiliki idealisme yang tinggi. Pemuda juga merupakan pemegang estafet keberlanjutan sebuah kepemimpinan di suatu negara, maju tidaknya suatu negara ditentukan dari kualitas penerusnya yaitu pemuda itu sendiri (www.kompasiana.com, Oktober 2014).

Di Indonesia jumlah pemuda menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2015 adalah 62,4 juta jiwa dan jumlah tersebut merupakan 25% dari jumlah keseluruhan penduduk Indonesia (www.kompas.com, April 2015). DKI Jakarta merupakan daerah dengan perkembangan dan jumlah pemuda terbanyak (bps.go.id, Februari 2014). Dengan potensi yang diimbangi dengan jumlah yang tinggi maka pemuda diharapkan meneruskan cita – cita pendiri bangsa untuk memajukan Indonesia.

Pemerintah Indonesia sebenarnya telah memiliki kurikulum untuk melatih dan mengasah kepemimpinan

pemuda berbasis kebangsaan. Pemerintah juga telah memberikan dinas untuk menangani segala keperluan pemuda yaitu Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) namun Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta menjadi lebih fokus pada olahraga dikarenakan lebih terlihat dalam hal prestasi sedangkan pemuda sifatnya membentuk pola pikir dan mental yang hasilnya tidak langsung terlihat. Karena itu Dinas Pemuda dan Olahraga tidak memiliki tempat pelatihan untuk pemuda sehingga kegiatan yang dilakukan akan berpindah – pindah tempat dan meminjam tempat berupa aula universitas dan sebagainya.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah tempat dimana pemuda tidak hanya dilatih untuk menjadi pemimpin maupun pelatihan keterampilan yang memperlengkapi pemuda saja namun juga memberikan edukasi mengenai kebangsaan dan apa yang dapat dilakukan pemuda untuk bergerak bagi negaranya dari berbagai sektor dimana pemuda tersebut akan berkarya nantinya.

B. Rumusan Masalah

Masalah dari fasilitas pelatihan kepemimpinan ini adalah merancang sebuah tempat yang berkarakter dan mencerminkan anak muda sehingga pemuda dapat berkarya, berkonsentrasi, dan menyalurkan kreativitasnya dalam fasilitas ini. Juga pemuda dapat beraktivitas sesuai dengan kebutuhan sehingga ruang di fasilitas ini dibuat dan dimungkinkan untuk diubah penataannya sesuai kebutuhan pembelajaran dan aktivitas pemuda itu sendiri karena pemuda di fasilitas ini tidak hanya belajar melainkan juga mendapatkan berbagai pelatihan untuk menunjang keterampilan sehingga dengan berbagai metode pembelajaran dan pelatihan yang digunakan diperlukan ruangan yang fleksibel. Selain penataan ruang yang fleksibel juga ditambahkan dengan bentuk yang mencerminkan proses pemuda menjadi pemimpin untuk memperlihatkan bahwa bangunan ini memiliki *goal* yang akan dicapai selain itu juga sebagai *point of view* dari bangunan ini.

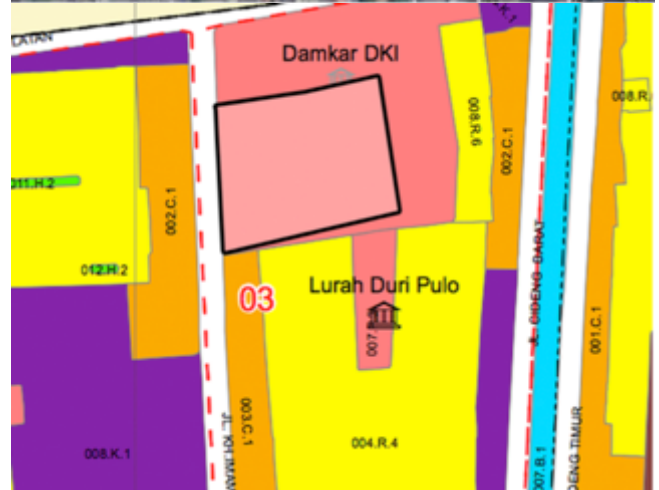
C. Tujuan Perancangan

Memberikan sarana dan prasarana pelatihan kepemimpinan berbasis kebangsaan untuk pemuda di Jakarta sebagai tempat mengasah diri untuk mengembangkan bangsa, tempat berkumpul dan berdiskusi mengenai negara, juga sebagai tempat pembelajaran untuk pemuda yang nantinya akan mendidik pemuda menjadi pemuda yang peduli negara sebagai calon pemimpin bangsa kedepan.

D. Data dan Lokasi Tapak

Tapak terpilih lokasinya di Jalan Imam Mahbud no. 6, Gambir, Jakarta Pusat. Terdapat 2 akses utama untuk mencapai lokasi ini yaitu dari Jakarta Pusat melalui Jalan KH. Hasyim Ashari yang kedua dari Jakarta Barat melalui Jalan KH. Zainul Arifin. Peruntukan lahan yaitu untuk bangunan pemerintahan daerah sehingga sesuai untuk fasilitas ini karena fasilitas ini merupakan fasilitas milik Dinas Pemuda

dan Olahraga DKI Jakarta. Dipilih daerah ini karena sesuai dengan kebutuhan dari fasilitas pelatihan kepemimpinan ini yaitu membutuhkan daerah yang tidak rawan konflik, bukan daerah yang eksklusif (sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan dan dapat diakses dengan kendaraan umum), dan dekat dengan tempat berkumpulnya pemuda (contoh: Universitas dan perumahan).



Gambar. 2.1. Peta Lokasi Tapak
 Sumber: google maps, <https://docs.google.com/file/d/0By-9YS1Mei4rTD1leFh1c1c5Uuk/view?pli=1>

Data Tapak

- Lokasi : Jalan Imam Mahbud No.6, Duri Pulo, Gambir, Jakarta Pusat
- Tata Guna Lahan : Pemerintah daerah
- Orientasi Lahan : Barat - Timur
- Luas Lahan : ± 7.500m²
- Batas Utara : Damkar Jakarta Pusat
- Batas Selatan : Masjid
- Batas Timur : Tanah kosong
- Batas Barat : Jalan Imam Mahbud
- KDB : 55%
- KLB : 3,0
- KDH : 30%
- KTB : 55%
- Tipe : T (terdapat jarak untuk garis sepadan pada sisi samping bangunan)
- GSB Depan : 8 meter
- GSB Samping : 2 meter
- GSB Belakang : 2 meter
- Ketinggian : 2 lantai

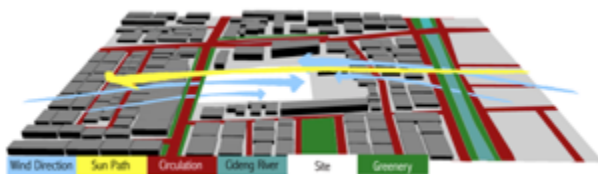


Gambar. 2.2. Figure Ground Tapak



Gambar. 2.3. Tapak dan Sekitarnya

Jalan Imam Mahbud dan Jalan KH. Ashari merupakan jalan arteri sekunder sehingga banyak dilalui kendaraan. Jalan KH. Ashari dan Jalan KH. Zainul Arifin merupakan perempatan dan jalan besar yang dilalui orang sebagai jalan utama sehingga kedua sisi ini digunakan sebagai bidang tangkap.



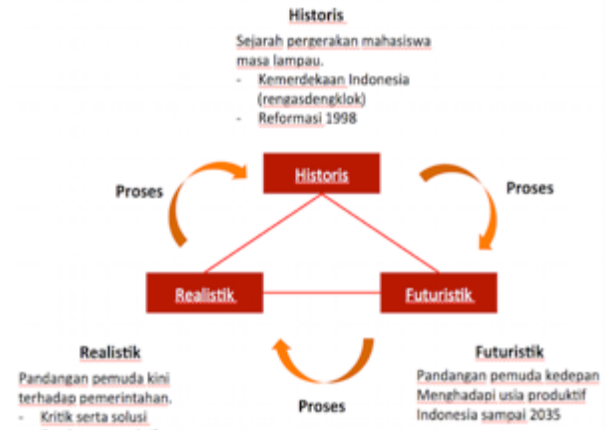
Gambar. 2.4. Data Eksisting Tapak

DESAIN BANGUNAN

A. Proses Perancangan

Pada perancangan dipilih konsep proses pemuda menjadi pemimpin, pemuda yang awalnya tidak mengerti diproses (mengalami pergolakan) sehingga menjadi pemimpin yang hidup di masa realistik namun tidak melupakan historis dan menatap secara futuristik. Konsep ini diadaptasi dari pidato Sultan Hamengkubuwono IX pada saat merayakan 80 tahun sumpah pemuda yang menyatakan bahwa kepemimpinan pemuda merupakan kepemimpinan yang berkelanjutan dan berubah sehingga

menghasilkan kesadaran. Lebih detailnya kepemimpinan pemuda adalah kepemimpinan yang hidup di masa kini dan bergerak secara realistis, tidak melupakan historis sebagai pengingat pergerakan pemuda masa lampau yang berhasil menghasilkan perubahan, serta menatap kedepan atau futuristik sebagai acuan agar pemuda senantiasa berkembang dan menatap kedepan. Tiga fase ini menjadi suatu kesatuan seperti segitiga yang utuh.



Gambar. 2.5. Konsep Kepemimpinan Pemuda

Selain konsep diatas, dalam mendesain fasilitas ini melibatkan kebutuhan dan kenyamanan dari pemuda itu sendiri. Salah satunya dengan mengurangi tingkat stress dan meningkatkan produktifitas pemuda dengan cara memberikan bukaan memperlihatkan view taman karena aktivitas yang dilakukan dengan memperlihatkan suasana ruang luar dan tanaman hijau dapat mengurangi stress (lifestyle.liputan6.com, 27 April 2016) juga selain mendapatkan view bukaan juga dapat memberikan sinar matahari untuk masuk kedalam ruangan.



Gambar. 2.6. Site Plan Bangunan

B. Pendekatan Perancangan

Pendekatan pada perancangan fasilitas ini yaitu simbolik karena kebutuhan dari pemuda akan fasilitas yang menjadi tempat belajar namun tidak memunculkan rasa mengekang ataupun formal sehingga diharapkan kesan yang muncul yaitu proses menjadi pemimpin.

Penggunaan pendekatan pada bangunan diwujudkan melalui konsep proses pemuda menjadi

pemimpin yaitu pemimpin yang terintegrasi antara historis, realistik, dan futuristik.

diperlebar agar mendapatkan sinar matahari karena bagian belakang memiliki arah hadap ke timur.



Gambar. 2.7. Konsep Perancangan

Fase pertama yaitu fase belum berproses. Pada fase ini pemuda tidak fokus dan belum mengerti arah karena belum diberikan pelatihan apapun sehingga masih buram mengenai konsep kepemimpinan pemuda itu sendiri. Pada fase ini terjadi pergolakan karena dari natur pemuda sendiri ketika diberikan sesuatu yang baru akan diproses dan tidak ditelan mentah – mentah sehingga menghasilkan pergolakan. Fase ketiga yaitu fase pemimpin ketika pemuda telah melewati semua proses yang ada sehingga telah memiliki pemikiran yang terintegrasi antara historis, realistik, dan futuristik. Pada desain akan ditunjukkan dengan bagian belakang bangunan ini diarahkan ke atas dengan makna dari tujuan akhir yang menatap kedepan.



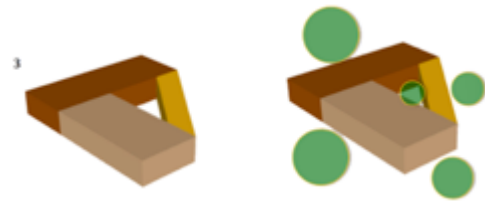
Gambar. 2.8. Transformasi Bentuk 1

Transformasi bentuk pertama, pada awalnya bentuk kubus yang melambangkan tidak ada arah tertentu, murni dan rasional (DK. Ching, 2009). Bermakna seperti pemuda itu sendiri dimana masih belum mengerti arah dan tujuan serta masih murni. Dilihat dari *figure ground*, bangunan ini disesuaikan dengan lingkungan sekitar yaitu berbentuk kubus karena makna dari pemimpin itu sendiri bukan berbeda dari yang lain tetapi bagaimana ia mau berproses melebihi yang lain.



Gambar. 2.9. Transformasi Bentuk 2

Transformasi bentuk kedua, kubus dipotong kemudian diletakkan dibelakang namun bagian belakang lebih sempit (warna coklat tua). Dari bentuk kubus yang tidak memiliki arah, dipotong untuk memberikan arah pada bangunan sebagai makna dari sebuah pelatihan kepemimpinan akan mengarahkan dan bagian belakang sempit karena mencapai sebuah *goal* itu sulit. Dari segi bentuk sendiri bagian belakang



Gambar. 2.10. Transformasi Bentuk 3

Transformasi bentuk ketiga, ditambahkan masa dari bentuk transformasi kedua. Penambahan *additive form face to face contact* (DK. Ching, 2009) memiliki makna bahwa dalam suatu pembentukan pemuda akan ada pergolakan (sebagai wujud dari sifat pemuda sendiri yang berkehendak bebas) serta keinginan pemuda untuk membuat proses menjadi instan. Namun pada masa kuning ini pemuda tidak dapat melanjutkan ke tempat tertinggi ketika ingin melanjutkan harus kembali ke *track* yang benar sesuai dengan proses yang ada. Dari segi bentuk dan lingkungan, bangunan dibentuk seperti itu agar mendapatkan *view* dan cahaya matahari.



Gambar. 2.11. Transformasi Bentuk 4

Transformasi bentuk keempat, bangunan pada bagian belakang ditumpuk (warna jingga) yaitu bermakna sebuah *goal* itu lebih tinggi. Dari segi bentuk dan lingkungan, bangunan dibuat lebih tinggi di arah timur agar mendapatkan sinar matahari karena ruangan di masa tersebut digunakan sebagai kelas sehingga membutuhkan sinar yang cukup agar pemuda dapat lebih produktif.

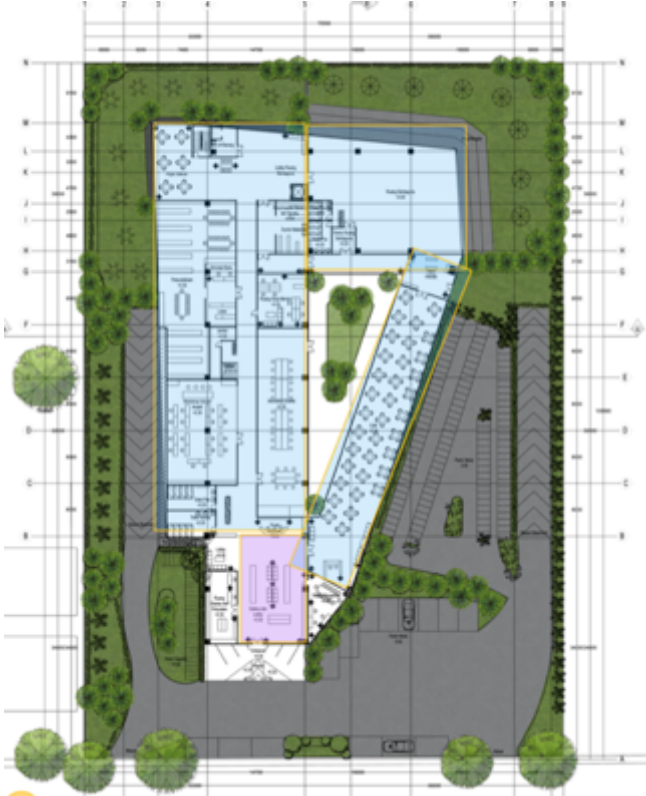


Gambar. 2.12. Transformasi Bentuk 5

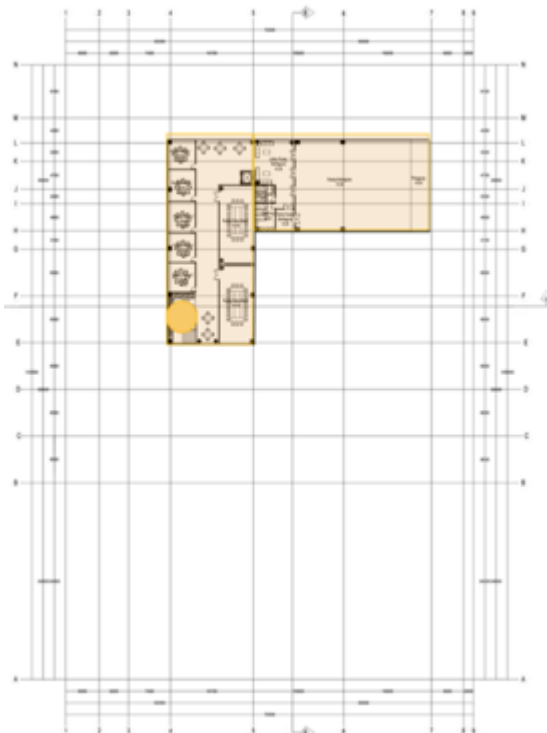
Transformasi bentuk kelima, masa jingga diujungnya dinaikkan keatas bermakna pemuda yang menatap kedepan (futuristik) namun hidup di realistik dan tidak melupakan historis. Dari segi bentuk dan lingkungan dibuat bentuk tersebut agar dapat menjadi *point of interest* bangunan ini, dengan kata lain dapat menjadi penarik dan pendanda utama dari fasilitas ini.

C. Pembagian Zoning

Pada fasilitas ini terdapat 2 lantai dan sebuah basement. Pembagian zona didasarkan pada konsep yang dipilih yaitu proses pemuda menjadi pemimpin. Pada lantai basement merupakan zona servis dan publik. Pada lantai 1 terdapat zona historis (warna ungu yaitu lobi dan galeri) dan zona realistik (warna biru yaitu pelatihan, *workshop*, ruang berkumpul, dan *café*). Pada lantai 2 terdapat zona futuristik (kelas dan ruang serbaguna).



Gambar. 2.13. Zona lantai 1



Gambar. 2.14. Zona lantai 2

Akses tiap lantai berbeda, untuk akses dari basement ke lantai satu disediakan ramp. Kemudian untuk lantai 1 ke lantai 2 menggunakan tangga dan lift.

D. Ruang Dalam Bangunan

Ruang pada fasilitas ini disesuaikan dengan kebutuhan tiap ruangan yang ada pada materi dari Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta (Disorda DKI Jakarta).

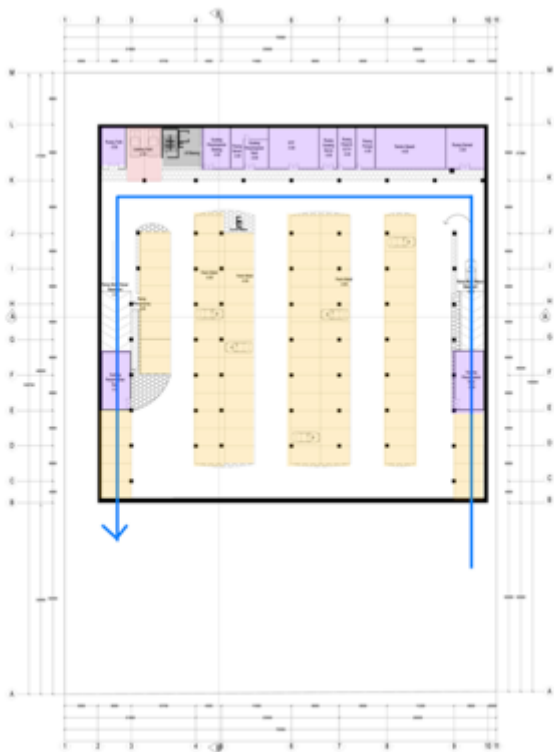
KURIKULUM	KEBUTUHAN RUANGAN	RUANGAN
<p>PELAYANAN KEPERAWATAN PEMUDA TINGKAT DASAR</p> <p>PENUNJANG LAYANAN Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM POKOK Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM PENUNJANG Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p>		<p>Ruang tunggu Ruang kelas Ruang pelatihan / workshop Ruang administrasi Ruang diskusi non-formal Gallery</p>
<p>PENUNJANG LAYANAN Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM POKOK Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM PENUNJANG Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p>		<p>Ruang tunggu Ruang kelas Ruang pelatihan / workshop Ruang administrasi</p>
<p>PENUNJANG LAYANAN Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM POKOK Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p> <p>SISTEM PENUNJANG Ruang tunggu/ruang tunggu Ruang administrasi</p>		<p>Ruang tunggu Ruang kelas Ruang pelatihan / workshop Ruang administrasi Ruang kelas besar</p>

Gambar. 2.15. Kurikulum, Kebutuhan, dan Ruang

Basement pada bangunan ini digunakan untuk servis, *loading dock*, dan parkir kendaraan.

Panah biru (gambar 2.16) merupakan arah masuk dan keluar basement, warna ungu merupakan area servis dan gudang, warna jingga merupakan parkir mobil, warna merah merupakan parkir *loading dock*, dan warna hitam merupakan sirkulasi barang dan tangga darurat. Pengunjung maupun pengelola dari basement dapat menuju lobby melalui *ramp* disebelah kanan jalur keluar basement.

Pada lantai satu, pengunjung masuk dari pintu masuk utama (*entrance* dari *drop off*) maupun dari basement. Pertama pengunjung dengan kendaraan motor atau sepeda akan memarkirkan kendaraan diluar kemudian masuk lewat pintu masuk utama. Kedua pengunjung dengan mobil akan memarkirkan kendaraan di basement kemudian naik ke atas dengan *ramp*. Ketiga pengunjung dengan kendaraan umum akan masuk ke tapak kemudian masuk melalui pintu masuk utama. Setelah masuk ke dalam fasilitas hal pertama yang akan ditemui yaitu ruang galeri dan lobby (dari pintu masuk utama maupun dari basement akan tetap melewati ruangan yang sama).



Gambar. 2.16. Basement

ruang pengelola (termasuk ruang mentor dan ruang sirkulasi pengelola), warna merah muda merupakan *cafe*, warna jingga merupakan perpustakaan, dan warna ungu merupakan pojok berkumpul dan ruang serbaguna / *amphitheater*.

Sirkulasi pengunjung pada lantai satu adalah pengunjung masuk ke lobi dan galeri kemudian dapat memilih untuk melanjutkan ke fasilitas atau makan di *café* di sisi kanan. Ketika melanjutkan ke fasilitas, akan menuju selasar dengan ruang pelatihan atau *workshop* dan perpustakaan. Jika terus menuju ujung fasilitas maka akan ditemui tempat diskusi dan ruang serbaguna yang juga sebagai *amphitheater* untuk berkumpul dan berdiskusi secara non formal. Pintu dekat tempat diskusi dan *amphitheater* dapat dibuka untuk melihat *view* taman dan tempat diskusi *outdoor*. Setelah itu ketika akan melanjutkan ke lantai 2 dapat melewati tangga sebelum perpustakaan atau melewati lift di dekat ruang serbaguna.

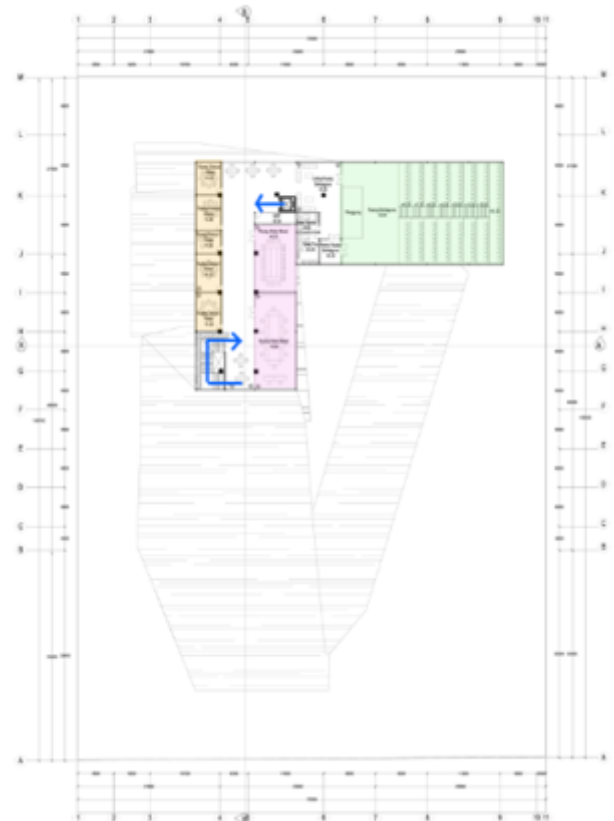


Gambar. 2.18. Perspektif *Amphitheater* dan Material yang Dipakai



Gambar. 2.17. *Layout Plan*

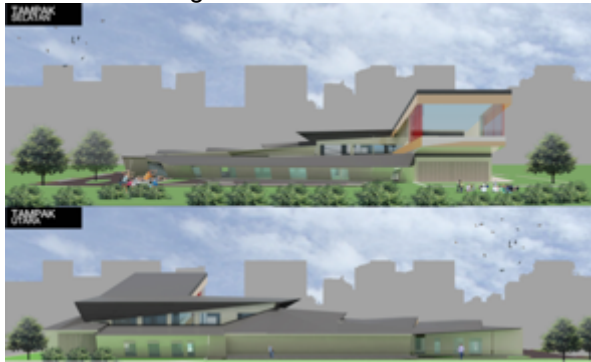
Garis biru (gambar 2.17) merupakan garis yang menunjukkan sirkulasi pengunjung masuk dari *entrance* dan garis merah merupakan sirkulasi pengunjung dari basement. Bagian berwarna kuning merupakan galeri, lobi dan ruang *display* dan penjualan, bagian warna biru merupakan ruang pelatihan dan *workshop*, warna hijau merupakan



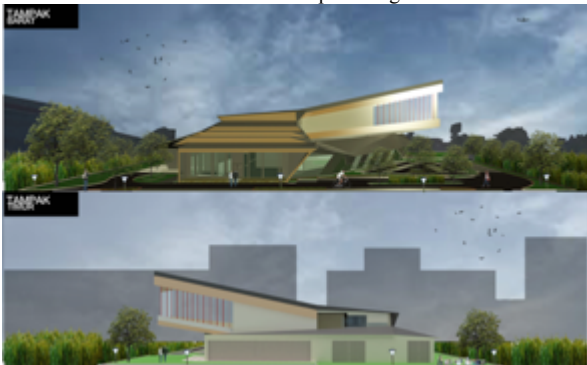
Gambar. 2.19. Lantai 2

Pada lantai 2 (gambar 2.19) akses pengunjung melalui tangga dan lift (panah biru) kemudian untuk fasilitas di lantai ini berupa kelas dan ruang diskusi, ruang kelas besar, serta ruang serbaguna. Pada selasar terdapat tempat untuk berkumpul.

E. Eksterior Bangunan



Gambar. 2.20. Tampak Bangunan



Gambar. 2.21. Tampak Bangunan

Tampak pada fasilitas pelatihan kepemimpinan ini merefleksikan sebuah proses menjadi pemimpin dimana terlihat dari bentuk, diarahkan semakin keatas. Pemilihan warna dinding juga dipikirkan agar menimbulkan kesan semangat dari pemuda maka dari itu dipilih warna kuning dan jingga kemudian diberikan *emphasis* berwarna merah dibagian atas yang menekankan sebagai *goal* akhir.

F. Pendalaman Perancangan

Dalam mengakomodasi konsep yang berbeda setiap zona (zona historis, realistik, dan futuristik) maka dibutuhkan penggunaan lampu yang berbeda agar suasana yang didapat berbeda. Tiga ruangan yang dipilih mewakili tiap zona adalah galeri dari zona historis, ruang pelatihan dan *workshop* dari zona realistik, dan kelas dari zona futuristik.

- Galeri dan lobi

Fungsi ruangan ini adalah sebagai penyambut pengunjung yang masuk dan galeri untuk mengingatkan perjuangan pemuda masa lampau. Galeri diletakkan didepan agar setiap orang yang akan menggunakan fasilitas ini menjadi teringat perjuangan yang dilakukan pemuda di masa lampau yang menghasilkan perubahan.

Dalam pemilihan warna dipilih kombinasi warna jingga dan plafon kuning karena kuning juga dapat membantu memantulkan cahaya. Jenis lampu yang digunakan ada 3 yaitu lampu *downlight*, *fluorescent*, dan lampu sorot. Lampu *fluorescent* akan digunakan tersembunyi didalam plafon agar cahaya yang ditimbulkan tidak menyilaukan. Untuk lampu *downlight* digunakan untuk memberikan penerangan di pojok

ruangan yang kurang terjangkau cahaya lampu *fluorescent*. Untuk lampu sorot digunakan untuk menyorot rak *display* barang pemuda yang dipamerkan. Jumlah lampu disesuaikan dengan kebutuhan dan standar dari SNI Indonesia.



Gambar. 2.22. Suasana Ruang Galeri

- Ruang Pelatihan dan *Workshop*

Fungsi ruangan ini untuk presentasi, rapat, diskusi, maupun kongres kecil. Pemilihan warna pada ruangan ini yaitu kuning putih - putihan agar dapat memantulkan cahaya lebih maksimal juga pada kolom dipilih warna hijau untuk mendapatkan efek psikologis menenangkan dan menambah kreativitas. Dalam pemilihan lampu dan banyaknya lampu telah disesuaikan dengan kebutuhan dan standar SNI. Lampu yang digunakan merupakan lampu *downlight* dan lampu panel LED. Sesuai dengan kebutuhan untuk presentasi maka lampu panel LED dapat diatur intensitasnya dengan *dimmer* agar tidak silau ketika melihat presentasi namun juga ketika mencatat tidak merusak mata dengan mematikan semua lampu.



Gambar. 2.23. Suasana Ruang Pelatihan dan *Workshop*

- Ruang Kelas

Ruang kelas digunakan untuk menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum yang ada. Pada dinding ruang kelas digunakan dominan putih yang dipadukan dengan warna merah untuk memberikan efek psikologis semangat dan produktif. Penggunaan lampu telah disesuaikan dengan kebutuhan dan standar SNI Indonesia. Lampu yang digunakan adalah lampu TL.



Gambar. 2.24. Suasana Ruang Kelas

G. Sistem Utilitas

Untuk air bersih, dari hasil perhitungan diperoleh dimensi tandon= 11,7m x 6,6m x 2m. kemudian air dari tandon dibawa oleh pompa dan disalurkan ke toilet, dapur, dan ruangan yang membutuhkan *supply* air bersih (salah satunya adalah hidran).

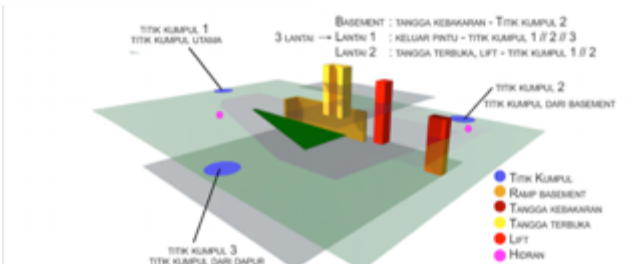


Gambar. 2.25. Aksonometri Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran

Air kotor dikumpulkan dari toilet, dapur, maupun tempat lain yang menghasilkan limbah air kotor kemudian disalurkan ke pipa yang berujung pada sumur resapan. Pada kotoran, kotoran akan disalurkan dari toilet kemudian ke STP.

Pada utilitas listrik, sumber listrik utama bersasal dari PLN kemudian disalurkan ke meteran (berada sisi luar bangunan agar mudah ketika dilakukan pengecekan oleh petugas PLN), trafo, MDP dan *genset*, kemudian disalurkan ke SDP setiap lantai yang selanjutnya akan disalurkan ke tiap ruangan.

H. Sistem Evakuasi



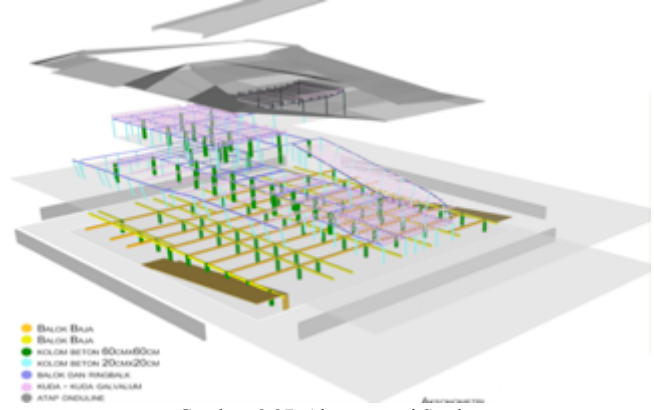
Gambar. 2.26. Sistem Evakuasi Kebakaran

Evakuasi dari basement ke lantai 1 dapat menggunakan tangga kebakaran berwarna merah untuk kemudian dapat menyelamatkan diri ke arah titik kumpul 2 berwarna biru untuk selanjutnya dapat mengarah keluar tapak. Evakuasi dari lantai 2 ke lantai 1 terdapat tangga yang dapat menjadi jalur evakuasi utama, terdapat *lift* kebakaran untuk menyalurkan bala batuan dari pemadam kebakaran.

Pada setiap lantai terdapat hidran untuk mengantisipasi kebakaran.

I. Struktur Bangunan

Struktur pada bangunan menggunakan kolom beton dengan modul utama 6m x 8m, setelah dihitung mendapatkan dimensi dari kolom beton adalah 60cm x 60cm dengan tinggi balok 1m dan lebar balok 0.5m. Kolom beton yang dipakai memiliki 2 dimensi berbeda, dimensi 60cm x 60cm digunakan untuk menahan beban 2 lantai sedangkan dimensi 20cm x 20cm dipilih untuk menahan beban atap saja. Kuda – kuda pada bangunan menggunakan galvalum yang kemudian ditutup dengan atap *onduline*.



Gambar. 2.27. Aksonometri Struktur

KESIMPULAN

Desain fasilitas pelatihan kepemimpinan ini diharapkan dapat menyediakan fasilitas bagi pemuda yang peduli dan ingin berkarya bagi negara juga sebagai tempat untuk menampung kegiatan kepemudaan yang diadakan Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta (Disorda DKI Jakarta).

DAFTAR PUSTAKA

Adams, J.F. *Understanding Adolescence: Current Developments in Adolescent Psychology*. Boston: Allyn and Bacon, 2011

“Masyarakat dan Komunitas.” Saputra, 2014. 8 Desember 2015.< <http://aciin.blogspot.co.id/2014/11/masyarakat-dan-komunitas.html>.

“Menunggu Kiprah Anak – Anak Muda yang Jumlahnya Makin Gemuk.” Latief, 2015. 12 Februari 2016.<<http://edukasi.kompas.com/read/2015/04/28/11491251.Menunggu.Kiprah.Anak-anak.Muda.yang.Jumlahnya.Makin.Gemuk>.

“Po-Pe-Po (Posisi, Peran, Potensi) Mahasiswa, Catatan Mahasiswa untuk Indonesia.” Ruslim, 2012. 18 November 2015. < <https://catatanmahasiswaindonesia.wordpress.com/2012/06/13/popope-posisi-potensi-peran-mahasiswa/>.

Ramly, A.W. *Minggir: Waktunya Gerakan Pemuda Memimpin*. Yogyakarta: Resist Book, 2000.

“Rejuvenasi Partisipasi Politik Pemuda dalam Mewujudkan Efektivitas Sistem Multi Partai Politik di Indonesia.” Djarum, 2014. 27 Januari 2016.<<https://djarumbeasiswaplus.org/artikel/content/28/Rejuvenasi-Partisipasi-Politik-Pemuda-dalam-Mewujudkan-Efektivitas-Sistem-Multi-Partai-Politik-di-Indoneai/>.

Soyomukti, N. *Peranan Pemuda: dari Sumpah Pemuda Sampai Proklamasi*. Jakarta: PT Bina Aksara, 2010.

Tilaar, H.A.R. *Pemuda & Perubahan Sosial*. Jakarta: Penerbit LP3ES [Lembaga Penelitian, Pendidikan, danPenerangan Ekonomi & Sosial], 1981.