

RANCANGAN GRAHA SENI KOTA SOLO YANG SESUAI DENGAN SELERA ANAK MUDA

Kharisma Putri Azzahra, Fauzan Ali Ikhsan, Mohamad Muqoffa
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
kharismazzahraa@gmail.com

Abstrak

Kota Solo mempunyai potensi yang sangat besar sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya berbagai macam kesenian. Kota Solo dikenal sebagai "The Spirit Of Java" karena Kota Solo merupakan sentral perkembangan budaya jawa yang kaya akan beraneka macam kesenian daerah. Tetapi, perkembangan zaman yang semakin maju dan arus globalisasi yang semakin cepat membawa pengaruh pada bidang seni. Akibatnya, kesenian daerah pada saat ini kurang dikenal oleh masyarakat terutama pada kalangan anak muda dikarenakan sudah terpengaruh oleh budaya global. Arsitektur dapat memberikan peranan penting terhadap pelestarian kesenian daerah, Representasi nilai dari kesenian daerah dapat dituangkan dalam berbagai hal, dalam wujud ruang ataupun wujud fisik. Rancangan "Graha Seni Kota Solo" akan dirancang semenarik mungkin sesuai dengan selera generasi anak muda sehingga dapat menarik minat anak muda untuk berkunjung dan menjadi langkah awal untuk memperkenalkan kesenian daerah kepada generasi muda. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan konsep desain. Rangkaian tahapan ini menghasilkan kriteria desain pada konsep bentuk dan tampilan bangunan yaitu dengan pengaplikasian desain yang dinamis, adanya ruang terbuka hijau, dan pengaplikasian desain yang terbuka serta transparan.

Kata kunci: Kota Solo, Graha Seni, Generasi Muda, Bentuk dan Tampilan Bangunan

1. PENDAHULUAN

Kota Solo mempunyai potensi yang sangat besar sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya berbagai macam kesenian. Kota Solo dikenal sebagai "The Spirit Of Java" karena Kota Solo merupakan sentral perkembangan budaya jawa yang kaya akan beraneka macam kesenian daerah (Primasasti, 2022)

Kesenian daerah yang beragam seharusnya dilestarikan terus menerus. Kesenian daerah merupakan suatu identitas bangsa yang mengandung nilai-nilai penting sehingga harus diwariskan kepada generasi berikutnya. Budaya adalah identitas nasional yang menjadi ciri khas suatu negara yang membedakan dengan negara lain (Rohani et al, 2018). Namun, perkembangan zaman yang semakin maju dan arus globalisasi yang semakin cepat membawa pengaruh dalam bidang seni. Akibatnya, gaya hidup masyarakat mulai berubah sehingga rasa cinta terhadap kesenian daerah mulai memudar. Kesenian daerah pada saat ini kurang dikenal oleh masyarakat terutama pada kalangan anak muda dikarenakan masuknya budaya global (Budi Setyaningrum, 2018)

Arsitektur dapat memberikan pengaruh besar terhadap pelestarian seni daerah. Representasi nilai dari kesenian dapat dituangkan dalam berbagai hal, dalam wujud ruang maupun wujud fisik. Rancangan "Graha Seni Kota Solo" dapat menjadi wadah seni serta fasilitas edukasi bagi masyarakat setempat terutama generasi muda untuk terus untuk merawat, melindungi, melestarikan, serta memajukan warisan seni dan budaya yang ditinggalkan oleh para leluhur. Oleh karena itu,

rancangan “Graha Seni Kota Solo” akan dirancang semenarik mungkin sesuai dengan selera generasi anak muda sehingga akan menggugah minat anak muda untuk berkunjung dan menjadi langkah awal untuk memperkenalkan kesenian daerah kepada generasi muda.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode deskripsi kualitatif yang melibatkan beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, dan merancang konsep desain. Setiap tahapan akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut :

2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah bagaimana rancangan “Graha Seni Kota Solo” yang dapat menarik perhatian anak muda untuk berkunjung, Dengan demikian, perancangan objek rancang bangun diharap dapat menjadi suatu ajang pelestarian kesenian daerah dan dapat memperkenalkan kesenian daerah kepada generasi muda. Setelah melakukan identifikasi masalah, maka dapat disusun *problem* desain yang harus diselesaikan dalam objek rancang bangun.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data terdiri dari pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data sekunder diperoleh dengan melakukan studi literatur dan studi preseden. Pengumpulan data ini memperoleh kriteria desain yang dapat menjadi prinsip dalam analisis dan penyusunan konsep desain.

2.3 Analisis Data

Pada tahap analisis data, data yang telah dikumpulkan selama proses pengumpulan data akan menjadi dasar dalam melakukan analisis data. Berdasarkan teori dan standar arsitektural terkait, dilakukan analisis data meliputi analisis karakteristik anak muda, analisis karakter bentuk massa, analisis fasad bangunan, dan analisis tampilan bangunan yang sesuai dengan selera anak muda.

2.4 Konsep Desain

Konsep desain adalah hasil dari proses berurutan yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan melibatkan analisis data dan kemudian digunakan untuk memberikan solusi desain. Penyusunan konsep ini selaras berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

“Graha Seni Kota Solo” merupakan suatu bangunan yang difungsikan untuk mewadahi kegiatan kesenian di Kota Solo. Tetapi, zaman yang semakin maju dan arus globalisasi yang semakin cepat memberi dampak terhadap pelestarian kesenian daerah. Anak muda cenderung enggan berkunjung ke tempat-tempat kesenian daerah dikarenakan lunturnya rasa cinta terhadap kesenian daerah akibat terpapar budaya global. Sehingga, untuk menarik minat anak muda supaya berkunjung dan mempelajari kesenian daerah, bentuk dan fasad bangunan akan di sesuaikan dengan selera anak muda. Fasad merupakan sebuah gambaran dari setiap aspek yang muncul untuk dapat dinikmati secara visual. Dalam sebuah karya arsitektur, bentuk dan fasad tidak dapat dihilangkan dari suatu produk desain arsitektur dan bahkan memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan kesan pertama dari sebuah bangunan. Setiap individu memiliki perilaku atau sifat tertentu yang akan berpengaruh pada bentuk dan aspek visual dari desain arsitektur.

3.1 Karakteristik Anak Muda

Remaja didefinisikan sebagai individu dalam rentang usia 10-19 tahun dan pemuda dalam rentang usia 15-24 tahun. Di sisi lain, "Kaum Muda" didefinisikan sebagai individu dalam rentang usia 10 hingga 24 tahun (*Adolescent health in the South-East Asia Region*, 2023). Remaja adalah orang yang sedang berkembang menjadi dewasa. Pertumbuhan mencakup kematangan mental, emosional, dan sosial. Seorang remaja mengalami proses perkembangan dan rasa ingin tahu yang luar biasa selama masa pertumbuhan mereka, sehingga mereka siap untuk memasuki masa dewasa. Anak muda memiliki karakteristik-nya sendiri. Karakteristik anak muda yaitu:

3.1.1 Dinamis

Dinamis mencerminkan sifat remaja, yang interaktif, dinamis, dan kreatif. Dinamis memiliki hubungan erat dengan kreativitas karena kreativitas sering muncul sebagai hasil dari sifat dinamis. Sifat dinamis, seperti kemampuan beradaptasi dan hasrat untuk mencoba ide-ide baru. Ketika seseorang bersifat dinamis, mereka cenderung lebih terbuka terhadap berbagai ide dan alternatif, yang pada akhirnya dapat memunculkan bentuk-bentuk baru dari kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru atau menciptakan suatu kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Junianto, 2020).

3.1.2 Emosi yang belum stabil

Remaja memiliki tingkat stress yang lebih tinggi daripada kelompok anak – anak dan orangtua. Masa remaja dianggap sebagai periode yang penuh tantangan, gejolak, dan perubahan yang signifikan dalam aspek anatomis, fisiologis, dan fungsi emosional dan intelektual, serta hubungan di lingkungan sosial (Slamet et al, 2017). Sehingga remaja memiliki emosi yang belum stabil.

3.2 Karakteristik Bentuk Dasar Massa Bangunan

Terdapat 3 jenis bentuk dasar dalam arsitektur yang membentuk ruang, yaitu lingkaran, segitiga dan bujur sangkar. Masing- masing bentuk dasar memiliki karakteristik dan sifat-nya masing-masing (lihat tabel 1)

TABEL 1
SIFAT DAN KARAKTERISTIK BENTUK DASAR MASSA

No	Bentuk	Efek Psikologis	Sifat dan Karakter
1	Lingkaran	Aktivitas luwes tetapi terkait dengan bentuk radial	Bentuk lingkaran memiliki karakteristik dinamis, cenderung terlihat bergerak, memiliki daya tarik visual yang kuat, tidak memiliki sudut, sehingga memungkinkan pandangan dari semua arah.
2	Bujur Sangkar	Memungkinkan bergerak dengan bebas dan tidak terikat	Bujur sangkar adalah bentuk yang memiliki sudut, statis, kaku, netral, dan formal tanpa arah, jika berdiri bujur sangkar berdiri sendiri pada sisinya akan stabil, namun jikaberdiri pada salah satu sudutnya akan dinamis.
3	Segitiga	Bentuk terlihat lebih kaku, aktivitas kurang bebas	Ekspresif, kuat, aktif, stabil, energik, dan eksperimental adalah ciri bentuk segitiga.

Sumber: Ching F. D, 2009

3.3 Karakteristik Fasad Bangunan

Kesan pertama dari sebuah karya arsitektur dapat diciptakan melalui fasad. Pengolahan fasad yang menarik dapat menjadi suatu daya tarik yang dapat memikat orang untuk berkunjung. Perlengkapan visual bentuk mencakup elemen-elemen yang dapat mengalami transformasi dan modifikasi pada bentuk fasad bangunan melibatkan pengaturan ulang aspek-aspek seperti bentuk, ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan inersia visual dari elemen-elemen yang membentuk fasad. pemilihan dan pengaturan elemen-elemen visual dapat menciptakan efek estetika dan artistik yang beragam pada tampilan luar bangunan (Ching F. D, 2009). Perubahan sosial dan budaya di masyarakat sekitar mempengaruhi perkembangan pada fasad bangunan. Beraneka ragam tampilan fasad pada bangunan adalah modifikasi dari berbagai unsur desain yang berubah dari waktu ke waktu. Membuat klasifikasi komponen visual yang menjadi objek transformasi dan modifikasi fasad bangunan dapat dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip gagasan formatif yang memfokuskan pada geometri, simetri, kontras, ritme, proporsi, dan skala (Ching F. D, 2009)

3.3.1 Ekspresi dan Karakter Fasad Bangunan

3.3.1.1 Ekspresi Fasad Terbuka

Fasad dapat memberikan kesan terbuka jika bagiannya lebih dominan terbuka/transparan. Bangunan dengan bagian terbuka akan memberikan kesan ramah dan bersahabat dengan lingkungan. Material fasad dapat menggunakan material dari kaca atau bidang yang memberikan kesan terbuka. Secara alami, penghuni akan memiliki kesempatan untuk terhubung dengan lingkungan sekitar pada luar bangunan, dan sebaliknya. Untuk menciptakan atmosfer yang nyaman dan penuh kehangatan di dalam rumah, kita dapat mencoba memodifikasi tampilan fasad. Ini dapat dicapai melalui penggunaan elemen-elemen seperti kaca atau bahkan area terbuka (Sastra M, 2016).

3.3.1.2 Ekspresi Fasad Tertutup

Fasad dapat memberikan kesan tertutup jika bangunan didominasi oleh bidang yang solid (bidang tertutup) sehingga menimbulkan kesan massif karena terbatasnya karena jumlah bukaan yang terbatas, sehingga menimbulkan efek psikologis yang angkuh dan kurang ramah terhadap lingkungan (Sastra M, 2016).

3.3.2 Artikulasi Pada Fasad

Upaya untuk menyampaikan pesan khusus, menciptakan kesan tertentu, dan meningkatkan nilai estetika pada sebuah fasade bangunan biasanya melibatkan penggunaan artikulasi. Artikulasi dapat diartikan sebagai salah satu cara salah satu cara untuk menekankan bagian tertentu dari fasade atau ruang adalah dengan menggabungkan atau menyatukan elemen bangunan yang berbeda dari segi bentuk, material, atau fungsi (Burden, 1995). Artikulasi fasad digunakan untuk membuat tampilan fasad menjadi lebih menarik. Hal ini dilakukan dengan cara menghadirkan variasi komposisi fasad melalui bentuk dan material yang berbeda. Elemen fasad yang biasanya digunakan untuk artikulasi dapat berupa elemen yang menonjol dalam bentuk, warna, dan ukuran secara horizontal dan vertikal.

Artikulasi bentuk pada fasad bangunan dapat diaplikasikan melalui beraneka ragam jenis elemen fasad, seperti pintu masuk utama, kolom, atap, teras, balkon, *railing*, dan dinding dengan bentuk khas, biasanya digunakan untuk membuat artikulasi bentuk pada fasad sehingga memberikan variasi visual yang lebih menarik dan memberikan identitas yang unik pada bangunan (Pattileamonia, 2016).

3.3.3 Elemen Arsitektur Pada Fasad

Elemen pembentuk fasad sangat mempengaruhi penampilan dan karakteristik sebuah bangunan. Kesatuan elemen-elemen pada fasad penting untuk dipertimbangkan sehingga dapat membentuk suatu konfigurasi fasad yang dapat mencapai suatu desain yang optimal dan fungsional.

Elemen pada fasad yang dapat membentuk suatu karakteristik bangunan, yaitu:

3.3.3.1 Bukaannya Pada Ruang

Elemen bukaan pada ruang dapat berupa pintu, jendela, BV, maupun elemen bukaan yang bersifat estetika;

3.3.3.2 Bidang Penyusun Pada Fasad

Fasad yang mempunyai bidang yang solid akan menciptakan kesan yang tertutup, namun jika fasad dominan terbuka dan transparan akan menciptakan kesan terbuka serta ramah terhadap lingkungan;

3.3.3.3 Pengaplikasian Material Fasad yang Dominan

Suatu bangunan yang dominan menggunakan material kaca dan kayu akan terkesan akrab dan ramah;

3.3.3.4 *Finishing* Pada Fasad

Jenis serta metode *finishing* pada fasad akan memberikan kesan yang berbeda terhadap bangunan. Bangunan yang diberi *finishing* fasad berupa beton ekspos akan berbeda dengan bangunan yang diberi *finishing* batu alam atau cat. *Finishing* dengan menggunakan batu alam dan cat akan memberikan kesan ramah dibandingkan pemberian *finishing* menggunakan batu ekspos;

3.3.3.5 Pengolahan dan Pemberian Warna

Salah satu elemen yang memiliki peran penting dalam menciptakan suatu kesan bagi pengamat bangunan adalah warna. Oleh karena itu, dalam merancang suatu bangunan, teknik pengolahan dan pemberian warna perlu diperhatikan (Pattileamonia, 2016).

Sebuah bangunan yang memiliki nilai estetika yang indah tidak dapat terjadi tanpa adanya harmoni antara bentuk fasad bangunan dengan elemen-elemen arsitektur yang membentuk konfigurasi fasad tersebut (Pattileamonia, 2016). Elemen-elemen yang membentuk konfigurasi fasad dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu elemen vertikal dan elemen horizontal. Saat merancang fasad bangunan, sangat penting untuk mempertimbangkan lebar bangunan itu sendiri. Jika bangunan memiliki lebar yang besar, maka perlu memasukkan elemen-elemen vertikal yang menjulang ke atas untuk menciptakan keseimbangan dalam konfigurasi fasade. Namun, jika tapak yang tersedia memiliki lebar yang terbatas, maka perlu menciptakan elemen-elemen horizontal yang berjajar secara horizontal agar bangunan tidak terlihat terlalu tinggi atau sempit. Beberapa elemen pada fasad yang dapat dibentuk secara vertikal adalah pintu dan jendela, bukaan ruang, kolom, serta ornamen vertikal. Sedangkan untuk elemen fasad yang dapat dibentuk atau disusun secara horizontal adalah pintu, jendela, elemen bukaan pada ruang, balok, dinding, dan berbagai elemen lainnya.

3.4 Tampilan Bangunan Sesuai Selera Anak Muda

3.4.1 Desain yang Dinamis

Karakteristik anak muda yang mempunyai sifat interaktif, energik, dan kreatif yang membuat anak muda cenderung tertarik terhadap ide-ide baru dan konsep yang unik. Penggunaan bentuk, tekstur, atau elemen arsitektur yang tidak biasa atau tidak konvensional dapat mencuri perhatian mereka dan memicu rasa ingin tahu. Anak muda

memiliki sifat yang tertarik pada suatu perubahan dan menginginkan eksplorasi sehingga permainan pada fasad yang dirancang secara dinamis dapat memberikan suatu dorongan untuk mengeksplorasi hal-hal baru yang dapat memberikan kesan yang menarik bagi para anak muda. Desain yang dinamis juga sesuai dengan anak muda yang seringkali mengadopsi gaya hidup modern yang dinamis, aktif, dan bergerak cepat. Desain yang dinamis dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka terhadap lingkungan yang sesuai dengan gaya hidup mereka, termasuk mobilitas, konektivitas, dan perubahan yang cepat.

Sifat kedinamisan pada fasad dapat diaplikasikan ke dalam berbagai hal, yaitu:

3.4.1.1 Pencahayaan

Pencahayaan dapat menjadi alat untuk meningkatkan pola dan ritme desain sehingga pencahayaan dapat menciptakan unsur-unsur estetika suatu desain arsitektural (Veronica et al, 2022). Pencahayaan yang dirancang sedemikian rupa dapat menjadikan eksterior bangunan terlihat dinamis. Pencahayaan dapat membentuk siluet yang menarik dan mengalir. Garis-garis yang melengkung, sudut-sudut yang tajam, dan perubahan bentuk yang dramatis dapat menciptakan kesan gerakan dan energi.

3.4.1.2 Kombinasi Penggunaan Material, Tekstur, dan Pola

Penggunaan fasad yang berbeda-beda pada bangunan, seperti kombinasi material, tekstur, dan pola yang beragam, dapat menciptakan tampilan yang dinamis (Pattileamonia, 2016). Misalnya, penggunaan panel logam, kaca, beton, atau batu yang dikombinasikan dengan cara yang unik dapat memberikan dimensi visual yang menarik.

3.4.1.3 Perubahan Skala dan Dimensi

Kedinamisan juga dapat dicapai melalui perubahan skala dan dimensi pada eksterior bangunan. Penggunaan elemen yang berbeda-beda dalam ukuran, tinggi, dan kedalaman dapat menciptakan tampilan yang dinamis dan menarik perhatian (Pattileamonia, 2016).

3.4.1.4 Gerakan Visual

Salah satu kriteria kedinamisan yaitu terbentuk melalui keseimbangan yang bersifat asimetris atau terwujud dalam hal simetris yang bersifat imajinatif, memiliki pola yang berirama, serta mempunyai "*point of interest*" (Dwi Prasetyo et al, 2020). Elemen-elemen yang memberikan ilusi gerakan visual pada eksterior bangunan dapat menambahkan kesan kedinamisan. Misalnya, fasad dengan pola repetitif atau perubahan pola yang berulang-ulang dapat memberikan tampilan yang bergerak dan energik.

3.4.2 Adanya Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau dapat memberikan dampak positif dalam berbagai fungsi seperti sosial dan budaya, ekonomi, serta lingkungan yang alami. Ruang terbuka yang efektif harus memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, ruang terbuka harus memiliki makna yang signifikan karena dapat menghubungkan individu dengan kehidupan lebih luas. Kedua, ruang tersebut harus bersifat demokratis, artinya harus dapat diakses dan digunakan oleh siapa pun dari berbagai lapisan masyarakat. Ketiga, ruang terbuka harus responsif, yaitu mampu menyesuaikan diri dengan berbagai jenis aktivitas yang dilakukan oleh para penggunanya. Dengan kata lain, ruang terbuka yang baik harus memiliki arti, inklusif, dan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai kebutuhan dan kegiatan pengguna (Fatony & Sukmawati, 2021). Dalam ruang terbuka hijau, setiap remaja memiliki kesempatan untuk bertemu, berinteraksi, dan mengekspresikan diri secara bebas. Pengunjung dapat menjadi peserta aktif atau penonton dalam berbagai aktivitas yang

berlangsung di ruang terbuka. Jenis aktivitas yang ditawarkan oleh suatu tempat cenderung menentukan daya tarik bagi kalangan anak muda.

Ruang terbuka dapat dianggap ideal jika terdapat unsur *comfort*, *relaxation*, *passive engagement*, *active engagement*, dan *discovery*, sehingga dapat berperan baik di dalam suatu lingkungan dan meningkatkan kualitasnya (lihat tabel 2).

TABEL 2
UNSUR-UNSUR RUANG TERBUKA

No	Unsur Ruang Terbuka	Keterangan
1	Kenyamanan (<i>Comfort</i>)	Keberhasilan suatu ruang terbuka diukur oleh kemampuannya untuk memberikan pengalaman psikologis yang menciptakan rasa kenyamanan. Indikasi kenyamanan suatu ruang terbuka publik dapat diukur berdasarkan seberapa lama pengunjung memilih untuk tinggal di sana. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan ruang terbuka publik, yaitu perlindungan dari efek alam seperti sinar matahari dan adanya serta penyebaran fasilitas pendukung yang memadai, seperti toilet, tempat sampah, dan tempat duduk.
2	Relaksasi (<i>Relaxation</i>)	Kenyamanan psikologis sangat terkait dengan keberadaan ruang terbuka. Ruang terbuka mampu menciptakan situasi yang mendatangkan unsur alam seperti tanaman dan pohon, yang memberikan efek menenangkan. Ruang terbuka juga dapat melindungi dari kebisingan dan kegaduhan lalu lintas di sekitar, menciptakan lingkungan yang tenang dan merilekskan. sehingga dapat membuat pengunjung merasa rileks dan mengalami perasaan positif.
3	Aktivitas Pasif (<i>Passive engagement</i>)	Aktivitas pasif merujuk pada tindakan pengunjung yang melibatkan sedikit aktivitas fisik. Umumnya, pengunjung cenderung memilih untuk duduk dan menikmati waktu dengan santai atau berdiri sambil mengamati pemandangan sekitar dan aktivitas sekitar, seperti taman, patung, atau air mancur. Pilihan ini sangat bergantung pada kondisi lingkungan yang ada di sekitar ruang terbuka.
4	Aktivitas Aktif (<i>Active engagement</i>)	Aktivitas aktif merupakan kegiatan yang bertolak belakang dengan aktivitas pasif. Pengunjung cenderung memilih untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan fisik, termasuk olahraga atau bermain di area yang telah ditentukan dalam desain ruang terbuka. Kegiatan ini sering kali terkait dengan zona-zona khusus yang telah diatur di dalam ruang terbuka tersebut.
5	Pengalaman (<i>Discovery</i>)	Untuk mengelola ruang terbuka, diperlukan upaya untuk menciptakan variasi dalam aktivitas agar tidak terjadi monoton. Upaya ini dapat berupa penyelenggaraan acara-acara baru, baik yang direncanakan secara teratur maupun spontan, seperti pertunjukan musik, pentas seni, pentas teater, festival, dan sejenisnya. Tujuannya adalah untuk menjaga keberagaman aktivitas dan menarik minat pengunjung yang berbeda.

Sumber : *carmona*, 2003

Ruang terbuka hijau dapat memberikan dampak terhadap peningkatan perilaku penggunaannya. Adanya ruang terbuka hijau dapat membentuk suatu lingkungan yang baik

dan memberikan dampak positif bagi generasi muda sehingga diharap mampu menjadi suatu daya tarik bagi generasi muda (lihat tabel 3).

TABEL 3
DAMPAK POSITIF ADANYA RUANG TERBUKA HIJAU BAGI ANAK MUDA

No	Dampak Positif	Keterangan
1	Terciptanya Interaksi Sosial	Anak muda dapat berkomunikasi dengan individu lainnya untuk membangun relasi sosial yang kokoh dan sehat.
2	Penyaluran ide/kreativitas	Ruang terbuka seperti <i>amphitheater</i> dapat dimanfaatkan untuk pementasan kesenian sehingga mendorong penyaluran atau pemberian ide dan kreatifitas
3	Dapat menjadi sarana rekreasi/hiburan	Anak muda yang sering terpapar dengan tekanan dan stres dapat menghargai kehadiran tanaman sebagai elemen yang dapat memberikan ketenangan, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan suasana hati secara keseluruhan.
4	Menambah Estetika dan Keindahan	Ruang terbuka hijau dapat menambah keindahan visual pada bangunan. Remaja sering memiliki pandangan yang peka terhadap estetika, dan tanaman dapat memberikan sentuhan keindahan dan keasrian yang diapresiasi.
5	Usaha menciptakan lingkungan yang sehat	Anak muda cenderung peduli dengan isu-isu lingkungan dan kesehatan. Penggunaan tanaman dalam bangunan dapat membantu memperbaiki kualitas udara, memberi manfaat pada Kesehatan, dan mengurangi polusi.

Sumber: Haq et al, 2023

Selain itu, ruang terbuka hijau mampu memberikan suasana yang sejuk. Tumbuhan yang merupakan bagian dari alam dapat memiliki kemampuan untuk mengatur kondisi iklim di sekitarnya, seperti mengatur temperatur, kelembapan, kecepatan angin, serta curah hujan. Setiap jenis vegetasi memiliki kegunaan yang berbeda-beda, misalnya, pohon kiara payung dan pohon tanjung merupakan vegetasi yang dapat memecah angin, sedangkan vegetasi yang digunakan sebagai fungsi peneduh yaitu pohon tanjung, pohon akasia, pohon angkana, dan pohon mahoni (Putri, S.A.T et al, 2020).

3.4.3 Pengaplikasian Desain yang Terbuka dan Transparan

Masa remaja, yang sering dikaitkan dengan lingkungan sosial di mana interaksi berlangsung, menempatkan tuntutan bagi mereka untuk beradaptasi dengan efektif. Dalam hal ini, anak muda memerlukan ruang untuk mengungkapkan diri mereka, menerima apresiasi, serta memiliki keterampilan komunikasi dan kerja sama yang baik dalam lingkungan mereka. Sehingga, dalam merancang suatu bangunan bangunan yang terbuka dan transparan akan sesuai dengan karakteristik anak muda. Anak muda cenderung menyukai penggunaan ruang yang bersifat terbuka atau transparan karena mencerminkan konsep kebebasan (Wicaksono, 2010)

Bangunan yang terlihat terbuka cenderung memberikan kesan ruang yang lebih luas dan terang. Dinding kaca besar atau dinding terbuka memberikan pencahayaan alami yang melimpah dan memberikan pandangan yang luas. Ruang yang terang dan luas ini

memberikan rasa keterbukaan, membuat penghuni bangunan merasa lebih bebas dan nyaman.

Bangunan yang terlihat terbuka dan transparan memberikan kesan keterhubungan yang lebih besar dengan lingkungan sekitar, sehingga memungkinkan cahaya alami dan pemandangan luar masuk ke dalam bangunan, menciptakan hubungan visual yang lebih erat dengan dunia luar. Ini memberikan pengalaman yang lebih menyegarkan dan alami, yang dapat meningkatkan suasana hati dan kesejahteraan.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

Tampilan rancangan “Graha Seni Kota Solo” akan dirancang sesuai dengan selera anak muda sehingga akan menarik minat anak muda untuk berkunjung dan dapat memperkenalkan kesenian daerah kepada anak muda. Desain tampilan bangunan yang sesuai dengan selera anak muda diterapkan pada konsep bentuk dan tampilan bangunan yaitu dengan pengaplikasian desain yang dinamis, adanya ruang terbuka hijau, dan pengaplikasian desain yang terbuka serta transparan.

Pengaplikasian Desain yang Dinamis ; Sesuai dengan karakter anak muda yang biasanya mempunyai sifat interaktif, energik, dan kreatif yang membuat anak muda tertarik pada ide ide baru dan konsep yang unik. Anak muda memiliki sifat yang tertarik pada suatu perubahan dan menginginkan eksplorasi sehingga permainan pada fasad yang dirancang secara dinamis dapat memberikan suatu dorongan untuk mengeksplorasi hal-hal baru yang dapat memberikan kesan yang menarik bagi para anak muda. Pengaplikasian desain dinamis pada fasad dapat diaplikasikan ke dalam bentuk dan siluet; kombinasi penggunaan material, tekstur, dan pola; perubahan skala dan dimensi; serta gerakan visual.

Adanya Ruang Terbuka Hijau; Dalam ruang terbuka hijau, setiap remaja memiliki kesempatan untuk bertemu, berinteraksi, dan mengekspresikan diri secara bebas. Selain itu, ruang terbuka hijau dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan perilaku penggunaannya serta meningkatkan kualitas lingkungan sekitar. Adanya ruang terbuka hijau dapat membentuk suatu lingkungan yang baik yang dapat memberi dampak positif bagi anak muda sehingga diharap mampu menjadi suatu daya tarik bagi anak muda.

Pengaplikasian Desain yang Terbuka dan Transparan; Bangunan yang terlihat terbuka cenderung memberikan kesan ruang yang lebih luas dan terang. Dinding kaca besar atau dinding terbuka memberikan pencahayaan alami yang melimpah dan memberikan pandangan yang luas. Ruang yang terang dan luas ini memberikan rasa keterbukaan, membuat penghuni bangunan merasa lebih bebas dan nyaman. Sehingga sesuai dengan karakteristik anak muda yang cenderung menyukai kebebasan.

REFERENSI

- Burden, E. (1995). *Element of Architectural Design: a visual resource*. New York: Van Nostrand Reinhold Dikutip dari Sastra M, S. (2016). Kajian Estetika Bentuk Pada Fasade Perumahan Real Estate di Yogyakarta. *INERSIA Informasi dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 12(1), 78–84. <https://doi.org/10.21831/inersia.v12i1.10355>
- Budi Setyaningrum, N. D. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. *Ekspresi Seni*, 20(2), 102. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Carmona. (2003). *Public Space Urban Space: The Dimension of Urban Design*. Architectural Press.
- Ching, F. D. (2009). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Dwi Prasetyo, & P., Prayogi, L., (2020). Analisis Konsep Dinamis pada Elemen Arsitektur Bangunan Fungsi Campuran. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.37253/jad.v1i1.704>
- Fatony, A., & Sukmawati, A. M. (2021). Faktor-Faktor yang Menentukan Pemanfaatan Alun-alun Sebagai Ruang Terbuka Publik di Kabupaten Ngawi. *Ruang*, 7(1), 34–45. <https://doi.org/10.14710/ruang.7.1.34-45>

- Haq et al. (2023). Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Yang Di Kelola Oleh Pemuda Di Desa Bulurejo. *HARMONI*. <https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v1i2.481>
- Junianto, R. E. (2020). "Youth Centre di Kabupaten Magelang Dengan Pendekatan Psikologi Remaja". Tugas Akhir. Arsitektur. Fakultas Teknik. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Organization, W. H. (2023). *Adolescent health in the South-East Asia Region*. Retrieved from www.who.int: <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>
- Pattileamonia, R. A. (2016). "Pusat Kebudayaan Maluku di Yogyakarta". Tugas Akhir. Arsitektur. Fakultas Teknik. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Primasasti, A. (2022, December 13). *Makna Dibalik The Spirit of Java*. Retrieved from Surakarta.go.id: <https://surakarta.go.id/?p=27951#:~:text=Dengan%20berbagai%20pertimbangan%20yang%20ada,sebagai%20pusat%20perkembangan%20budaya%20jawa>.
- Putri, S. A. T., Suastika, M. & Samsudi. (2020). *Penerapan Konsep Sapta Pesona Wisata Pada Pengembangan Taman Budaya Jawa Tengah Sebagai Destinasi Wisata Di Surakarta*. *SENTHONG*, Vol. 3, No 1, Januari 2020, 210-219.
- Rohani et al. (2018.) Analisis Upaya Melestarikan Nilai-Nilai Budaya Pada Masyarakat Adat Melayu di Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. *JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN VOL. 9 No. 2 Nopember 2018*.
- Sastra M, S. (2016). Kajian Estetika Bentuk Pada Fasade Perumahan Real Estate di Yogyakarta. *INERSIA Informasi dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 12(1), 78–84. <https://doi.org/10.21831/inersia.v12i1.10355>
- Slamet et al. (2017). Gambaran Tingkat Stres Dan Indikator Stres Pada Remaja Yang Melakukan Pernikahan Dini di Wilayah Kerja Puskesmas Paronpong Kabupaten bandung Barat.
- Veronica, E., Ismanto, A., & Nayadilaga, A. R. (2022). *Pengaruh Pencahayaan Buatan Terhadap Citra Interior Dutamas Sport Center*. 5(1).
- Wicaksono, D. G. (2010). "Ruang Remaja Kota Dengan Menata Monumen Kawasan '45 Banjarsari". Tugas Akhir. Arsitektur. Fakultas Teknik. Surakarta: Universitas Sebelas Maret