

**MEDAN YOUTH CENTRAL PARK DENGAN PENDEKATAN WALTER
GROPIUS**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

M. RAGIL TRI WAHYU WIBOWO

208140003

Dosen Pembimbing:

Dr.-Ing. Mufti Ali Nasution, ST, M.Arch



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 11/5/26

Access From (repository.uma.ac.id)11/5/26

**MEDAN YOUTH CENTRAL PARK DENGAN PENDEKATAN WALTER
GROPIUS**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Pelengkap dan Syarat Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur

Universitas Medan Area

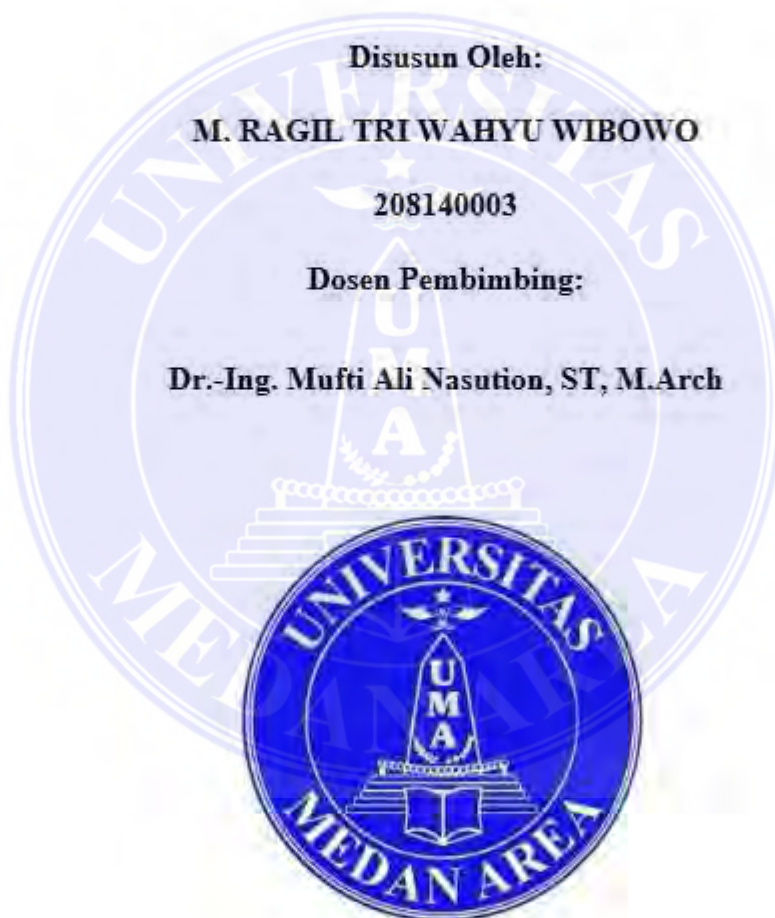
Disusun Oleh:

M. RAGIL TRI WAHYU WIBOWO

208140003

Dosen Pembimbing:

Dr.-Ing. Mufti Ali Nasution, ST, M.Arch



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/5/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)11/5/26

LEMBAR PENGESAHAN

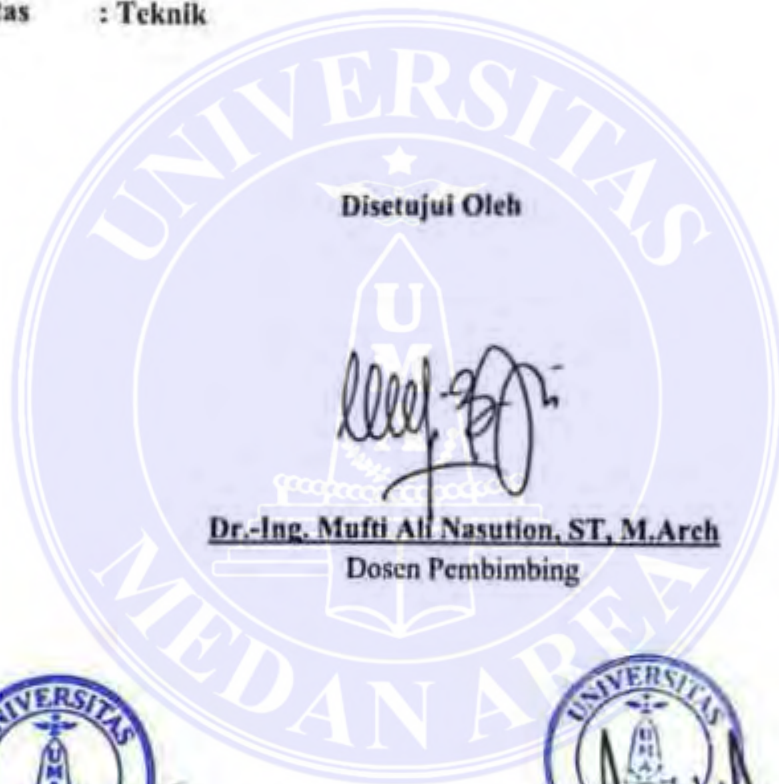
Judul Skripsi : MEDAN YOUTH CENTRAL PARK

DENGAN PENDEKATAN WALTER GROPIUS

Nama : M. Ragil Tri Wahyu Wibowo

NPM : 208140003

Fakultas : Teknik



Disetujui Oleh

Dr.-Ing. Mufti Ali Nasution, ST, M.Arch

Dosen Pembimbing



Dr. Eng. Supriatno, ST., MT.

Dekan Fakultas Teknik



Yunita Satri Rambe, S.T., M.T.

Kepala Program Studi Arsitektur

Tanggal Lulus : 30 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tugas akhir ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.



Medan, 25 September 2025

Hormat Saya,



M. Ragil Tri Wahyu Wibowo

208140003

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Ragil Tri Wahyu Wibowo

NPM : 208140003

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

MEDAN YOUTH CENTRAL PARK DENGAN PENDEKATAN WALTER GROPIUS

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sepenuhnya.

Medan, 25 September 2025

Hormat Saya,



M. Ragil Tri Wahyu Wibowo

208140003

ABSTRAK

Usia muda merupakan usia dimana manusia berada pada masa produktif dan inovatif. Banyak potensi yang dapat dikembangkan bagi para anak muda terlebih dimasa teknologi yang semakin berkembang sekarang ini. Pada masa perkembangan teknologi dan informasi yang sudah semakin maju, semakin banyak bermunculan ponsel genggam dengan teknologi yang semakin maju, yang pada awalnya ponsel genggam masih menggunakan *keyboard* mekanik hingga sekarang berkembang menjadi jenis ponsel layar sentuh yang disebut *smartphone*.

Dengan semakin berkembangnya teknologi pada masa sekarang ini juga dimanfaatkan oleh para penggiat industri *game* untuk memunculkan inovasi game baru. Banyak pula diadakan kompetisi-kompetisi game yang pada saat ini dikenal sebagai *esports*. Industri *esports* ini semakin berkembang menjadi salah satu potensi yang menjanjikan untuk mendapatkan penghasilan, terlebih lagi target pengguna dari industri ini adalah para kalangan anak muda yang mana pada usia tersebut sedang ingin menemukan minat dan potensi dirinya.

Perancangan Medan Youth Central Park bertujuan untuk menciptakan wadah bagi para anak usia muda untuk dapat menggali dan menyalurkan potensi yang dimiliki khususnya dalam bidang olahraga dan *esports*. Hal ini merupakan salah satu sikap untuk mendukung pengembangan terhadap potensi anak usia muda.

Kata Kunci: *Anak Muda, Central Park*

ABSTRACT

Youth is a period when individuals are in their most productive and innovative phase. There is a great deal of potential that can be developed among young people, especially in this era of rapidly advancing technology. Along with the progress of technology and information, more and more mobile phones with advanced features have emerged, from early models with mechanical keyboards to the modern touchscreen smartphones known today.

The continuous development of technology has also been utilized by game industry enthusiasts to create new game innovations. Numerous gaming competitions, now widely recognized as esports, have also been held. The esports industry has grown into a promising field for generating income, particularly because its main target audience is young people, who are in a phase of discovering their interests and potential.

The design of Medan Youth Central Park aims to create a space where young individuals can explore and channel their potential, especially in the fields of sports and esports. This initiative represents a commitment to supporting the development of youth potential.

Keywords : *Youth, Central Park*

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Muara Enim pada tanggal 20 Januari 2002 dari pasangan Edi Herman dan Eka Sri Yuliati. Lahir sebagai anak ke tiga dari tiga bersaudara dan memiliki 2 saudara perempuan.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Swasta RGM pada tahun 2014. Melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kotapinang dan SMP Swasta Islam Terpadu Medan yang lulus pada tahun 2017. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Model Medan pada tahun 2020.

Lalu pada saat ini penulis sedang menempuh pendidikan Sarjana 1 di Universitas Medan Area dengan mengambil program studi Arsitektur. Diharapkan penulis dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana 1 dengan lancar dan membanggakan.

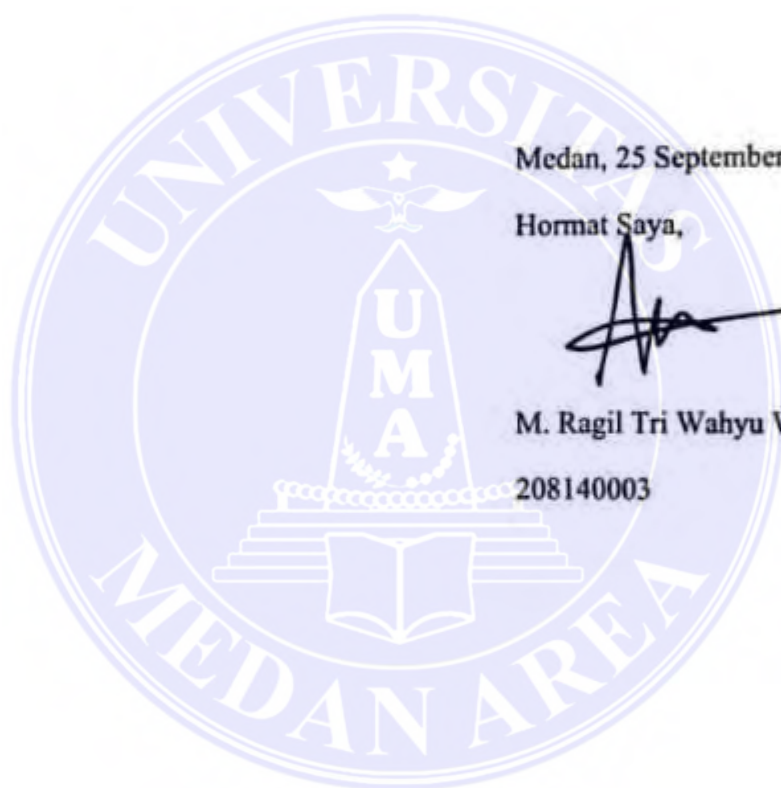
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Medan Youth Central Park Dengan Pendekatan Walter Gropius” dengan tepat waktu, yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitek, sehingga penyelesaian Tugas Akhir ini merupakan suatu kebanggaan bagi saya.

Selama penyusunan Tugas Akhir ini penulis telah banyak menerima bantuan, baik dalam persiapan, penyusunan dan penulisan TA dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada kedua Orang Tua penulis yang telah banyak memberikan doa, dukungan dan semangat. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.-Ing. Mufti Ali Nasution, ST, M.Arch. selaku Dosen Pembimbing yang telah berkontribusi besar dalam memberikan waktu, pikiran, perhatian dan kesabaran
2. Ibu Yunita Safitri Rambe, ST, MT. selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah memberikan segala perhatiannya selama proses pengerjaan Skripsi ini
3. Para dosen pengajar dan para staff Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah memberikan segala perhatiannya selama proses pengerjaan Skripsi.
4. Serta kepada teman-teman yang telah mendukung dan memberikan perhatiannya selama proses pengerjaan Skripsi.

Oleh karena itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat disajikan sebagai bahan referensi yang bermanfaat bagi penulis sendiri, para pembaca, serta bagi kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.



Medan, 25 September 2025

Hormat Saya,

M. Ragil Tri Wahyu Wibowo

208140003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1. Tujuan	4
1.3.2. Manfaat	5
1.4. Sistematika Penulisan	5
1.5. Kerangka Berfikir	6
BAB II.....	7

TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. PENGERTIAN JUDUL	7
2.2. Studi Banding Fungsi Sejenis	9
2.2.1. Solo Technopark	9
4.2.2. Fasilitas Solo Technopark	10
2.2.3. Taman Ismail Marzuki	14
2.2.4. Fasilitas Taman Ismail Marzuki	14
2.3. Studi Banding Tema	16
2.3.1. Walter Gropius Walter Gropius	16
2.3.2. Dessau Bauhaus	17
BAB III	24
METODOLOGI PERANCANGAN	24
3.1. Lokasi Perancangan	24
3.2. Metode Perancangan	25
3.3. Metode Pengumpulan Data	25
BAB IV	26
ANALISA PERANCANGAN	26
4.1. Analisa Site	26
4.1.1. Lokasi perancangan	26
4.1.2. Batasan Site	28
4.1.3. Luasan dan Existing Site	31
4.1.4. Analisa Matahari	32

4.1.5.	Analisa Angin	33
4.1.6.	Analisa Kebisingan	35
4.2.	Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang	35
BAB V	40
KONSEP PERANCANGAN	40
5.1.	Konsep Site	40
5.2.	Konsep Bentuk	41
5.3.	Konsep Struktur	42
5.4.	Konsep Iklim	42
5.5.	Hasil Perancangan	44
BAB VI	49
PENUTUP	49
6.1.	Kesimpulan	49
6.2.	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	6
Gambar 2. Kawasan Solo Technopark.....	9
Gambar 3. GOTO UMKM Center.....	10
Gambar 4. Degree Crypto.....	11
Gambar 5. Ruang Tenant Incubator.....	11
Gambar 6. Mandiri Didipreneur Hub.....	12
Gambar 7. Cyber Security Hub.....	12
Gambar 8. Gaming Working Space.....	13
Gambar 9. Coffe Shop dan Food Park.....	13
Gambar 10. Kawasan Taman Ismail Marzuki.....	14
Gambar 11. Gedung Parkir.....	15
Gambar 12. Gedung Teater Besar.....	15
Gambar 13. Gedung Teater Kecil.....	15
Gambar 14. Perpustakaan.....	16
Gambar 15. Dessau Bauhaus.....	17
Gambar 16. Bentuk Dessau Bauhaus.....	18
Gambar 17. Denah Dessau Bauhaus.....	19
Gambar 18. Perspektif Area Dessau Bauhaus.....	19
Gambar 19. Fasad Dessau Bauhaus.....	20
Gambar 20. Fasad 2 Dessau Bauhaus.....	20
Gambar 21. Fagus Factory.....	21
Gambar 22. Denah Fagus Factory.....	21
Gambar 23. Perspektif Fagus Factory.....	22

Gambar 24. Fasad Fagus Factory.....	22
Gambar 25. Lokasi Perancangan	24
Gambar 26. Peta Sumatera.....	26
Gambar 27. Peta Sumatera Utara.....	27
Gambar 28. Peta Medan Polonia	27
Gambar 29. Tata Guna Lahan Lokasi Perancangan.....	28
Gambar 30. Batasan Site Perancangan	28
Gambar 31. Batasan Utara Site	29
Gambar 32. Batasan Timur Site.....	29
Gambar 33. Batasan Selatan Site	30
Gambar 34. Batasan Barat Site	30
Gambar 35 Kondisi Site.....	31
Gambar 36 Diagram Lintasan Matahari Wilayah Medan.....	32
Gambar 37. Fasad Material Kaca Dessau Bauhaus	33
Gambar 38. Fasad Material Kaca Fagus Factory.....	33
Gambar 39. Analisa Sirkulasi Angin Terhadap Site.....	34
Gambar 40. Contoh Salah Satu Jendela Dessau Bauhaus.....	34
Gambar 41. Bukaan Area Dekat Atap Fagus Factory.....	35
Gambar 42. Ilustrasi Respon Terhadap Kebisingan	35
Gambar 43. Analisa Konsep Tapak	40
Gambar 44. Dessau Bauhaus	41
Gambar 45. Analisa Gubahan Massa.....	41
Gambar 46. Simulasi Massa Pada Site	41
Gambar 47. Analisa Konsep Struktur	42

Gambar 48. Fasad Material Kaca Pada Perancangan	43
Gambar 49. Fasad (2) Material Kaca Pada Perancangan.....	43
Gambar 50. Bukaan Pada Fasad Bangunan	43
Gambar 51. Bukaan Area Dekat Atap	44
Gambar 52. Analisa Resapan Air Hujan dan Vegetasi	44
Gambar 53. Perspektif Mata Burung	45
Gambar 54. Perspektif Lanskap 1	45
Gambar 55. Perspektif Lanskap 2	46
Gambar 56. Perspektif Lanskap 3	46
Gambar 59. Perspektif Gedung <i>Esports</i> dan Teater.....	47
Gambar 60. Perspektif Panggung <i>Esports</i>	47
Gambar 61. Perspektif Gor Futsal	48
Gambar 62. Perspektif Gor Basket	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Usia muda adalah usia yang harus diisi dengan hal-hal produktif dan kreatif. Menurut Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang kepemudaan disebutkan bahwa pemuda adalah warga Indonesia yang berusia 16-30 tahun. Dikutip dari dataindonesia.id pada tahun 2023 Badan Pusat Statistik mengestimasi ada sekitar 64,16 juta pemuda di Indonesia, itu setara dengan 23,18% dari total penduduk di tanah air. Dengan potensi jumlah pemuda tersebut, harus dapat dimanfaatkan dengan hal-hal yang produktif dan kreatif. Terlebih lagi dimasa sekarang ini perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin maju.

Jumlah penduduk Kota Medan dikutip dari databoks.katadata.co.id tercatat sebanyak 2,54 juta jiwa data per tahun 2024. Mayoritas dari jumlah yang terdata merupakan penduduk usia produktif yang berusia 15-59 tahun dengan dengan jumlah sebanyak 66,86% dari total populasi atau sekitar 1,7 juta jiwa. Dengan jumlah sebanyak itu tidak hanya tindakan positif, tidak sedikit juga tindakan negatif yang mengarah kriminal dilakukan. Dikutip dari satreskrimpolrestabesmedan.com tingkat kriminal Kota Medan untuk kategori kejahatan umum sebanyak 2.120 kasus, kategori kejahatan narkoba sebanyak 500 kasus, kategori kejahatan terorganisir sebanyak 30 kasus. Maka dari itu diperlukan wadah sebagai tempat menyalurkan potensi pemuda usia produktif berdasarkan minat dan bakatnya,

Kategori olahraga seperti sepakbola, futsal, dan basket juga banyak diminati oleh masyarakat khususnya kalangan anak muda. Dalam ajang sepakbola. Kota Medan memiliki tim kebanggaan yakni PSMS Medan. Tim berjuluk Ayam Kinantan

ini merupakan tim sepakbola kebanggaan kota Medan yang saat ini sedang berkompetisi di Liga 2. Dalam ajang futsal ada tim Kinantan FC yang saat ini berkompetisi di Liga Pro Futsal. Dalam ajang bola basket ada tim Rajawali Medan yang akan mengikuti *Indonesian Basket League* pada musim 2024. Minat masyarakat terhadap kategori olahraga ini juga ditunjukkan dengan banyaknya usaha fasilitas olahraga yang tersebar dikota medan. Dilansir dari lapanganfutsal.id bahwa terdapat sekitar 28 usaha lapangan futsal yang terdapat di kota Medan. Selain usaha fasilitas olahraga, kegiatan kompetisi juga rutin dilakukan seperti contohnya pada ajang futsal dan basket rutin dilaksanakan turnamen tahunan kelompok umur. Dikutip dari akun Instagram AAFI bahwa liga AAFI kelompok usia 17 tahun musim 2024 diikuti oleh 16 tim akademi futsal kota medan. Kompetisi ini adalah salah satu upaya dalam mengembangkan kuliatas bakat dan kompetisi peminat olahraga futsal.

Pada masa perkembangan teknologi dan informasi yang sudah semakin maju. Semakin banyak bermunculan ponsel genggam dengan teknologi yang semakin maju, yang pada awalnya ponsel genggam masih menggunakan *keyboard* mekanik hingga sekarang berkembang menjadi jenis ponsel layar sentuh yang disebut *smartphone*. Perkembangan teknologi ini tidak terlepas dari kemajuan zaman yang membuat semakin mudahnya mendapatkan sumber daya untuk menciptakan teknologi baru yang lebih maju. Tentunya perkembangan teknologi yang pesat ini memiliki dampak terhadap pola hidup masyarakat baik itu negatif ataupun positif tergantung bagaimana respon masyarakat itu sendiri.

Dengan semakin berkembangnya teknologi ponsel genggam, para penggiat industri *game* juga tidak ingin ketinggalan. Para pengembang industri *game* berlomba-lomba menciptakan *game* yang awalnya dapat dimainkan pada perangkat

komputer atau konsol sekarang banyak bermunculan *game* yang dapat dimainkan langsung oleh para pengguna *smartphone* diperangkatnya masing-masing. Hal tersebut sangat berdampak terhadap pola hidup masyarakat OK khususnya kalangan anak muda yang merupakan target konsumen utama.

Dalam upaya untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan industri *game* yang semakin pesat, banyak bermunculan kompetisi-kompetisi yang diadakan oleh para penggiat industri *game* yang sekarang lebih dikenal sebagai *esports*. Dikutip dari *esports.id* bahwa jumlah *player esports* di Indonesia mencapai 52 juta orang pada tahun 2021. Data ini diambil sebagai upaya untuk mengetahui minat dan karakteristik para *player* atau konsumen *esports* sehingga para investor dapat mempertimbangkan untuk ikut terlibat. Dari jumlah 52 juta *player* yang terdata, sebaran jumlah terbesar masih dipegang oleh Jakarta lalu diikuti Surabaya dan Medan dengan kelompok usia 26-37 tahun. Dengan adanya data *player* tersebut membuat perkembangan industri *esports* ini memiliki potensi untuk menjadi sumber penghasilan bagi para penggiat *esports* baik itu sebagai *player* profesional yang berkompetisi, para *streamer*, *broadcaster* dan aspek-aspek lainnya.

Dengan besarnya potensi minat para pemuda dibidang olahraga dan *esports*, fasilitas yang dijadikan sebagai pusat perkumpulan untuk menyalurkan minat tersebut masih belum tersedia. Khususnya untuk para penggiat *esports*, fasilitas yang dapat digunakan sebagai wadah untuk melaksanakan kegiatan ataupun kompetisi masih terbatas oleh *café*, *warnet*, *mall* dan lingkungan universitas.

Dalam upaya mendukung minat dan potensi yang ada, maka dibutuhkan wadah sebagai tempat menyalurkan minat dan hobi yang sekarang dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Wadah yang dimaksud merupakan fasilitas yang bisa dijadikan tempat untuk berkumpul dan melakukan kegiatan seputar olahraga dan

esport. Yang mana fasilitas tersebut diperlukan untuk mendukung potensi kreatifitas anak muda yang ada.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

- a. Menentukan kriteria lokasi yang berfungsi sebagai wadah kegiatan olahraga dan *esports*
- b. Menentukan kebutuhan ruang dan fasilitas pendukung yang dapat mengakomodir berbagai kegiatan yang ada dalam sebuah kawasan kreatif/kepemudaan
- c. Merancang dengan menggunakan tema pendekatan Walter Gropius

1.2.2. Rumusan Masalah

Jika mengacu kepada latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang ada menjadi *"Bagaimana merancang Medan Youth Central Park sebagai wadah menyalurkan potensi anak muda dengan menggunakan pendekatan Walter Gropius?"*

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam perancangan ini adalah:

- a. Merancang Medan Youth Central Park Dengan Pendekatan Walter Gropius
- b. Merancang Medan Youth Central Park yang dapat menjadi wadah untuk menyalurkan hobi dibidang olahraga, *esports*, dan teater

1.3.2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan kawasan kreatif kota medan ini adalah:

- a. Terciptanya wadah bagi kalangan anak muda untuk menyalurkan kegiatan olahraga, *esports*, dan teater.
- b. Mendukung pengembangan potensi usia produktif anak muda.
- c. Menjadi salah satu pilihan destinasi yang dapat dikunjungi kalangan anak muda.

1.4. Sistematika Penulisan

Adapun dalam penulisan laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisikan latar belakang yang menjadi alasan kenapa judul tugas akhir ini layak diusung, permasalahan pada proses perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustakan mencakup teori-teori dan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan desain dan kemudian disusun menjadi literatur yang relevan untuk proses desain.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan berisikan tentang pemilihan lokasi sebagai tempat perancangan, metode perancangan dan metode pengumpulan data.

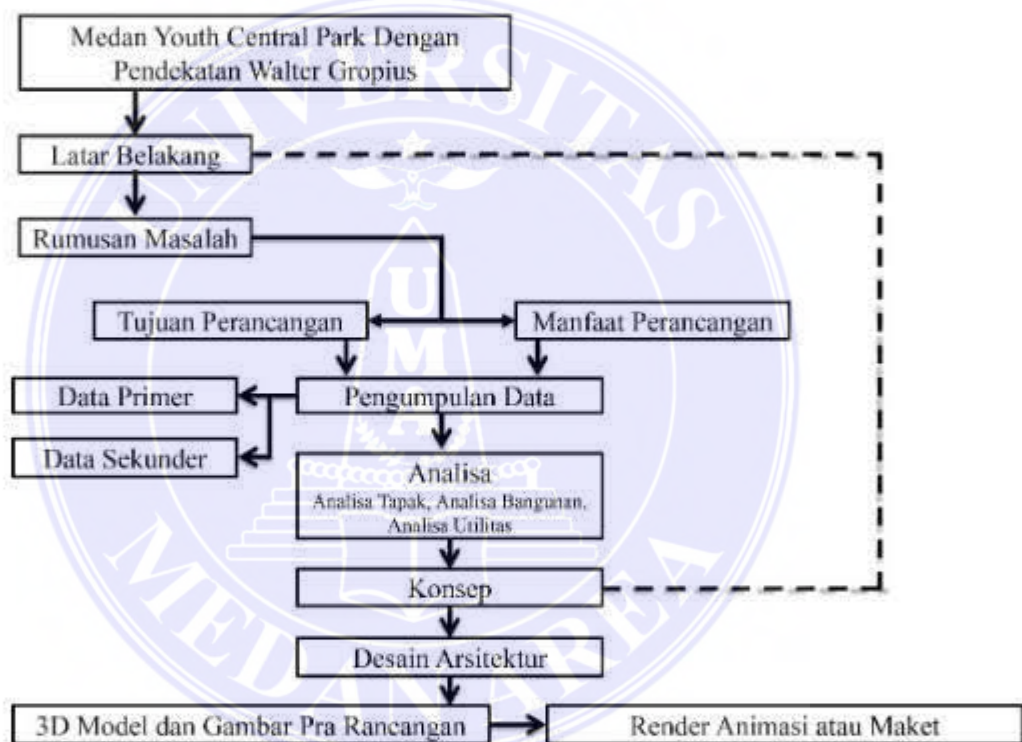
BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Berisikan tentang analisa lokasi sebagai tempat perancangan, analisa pengolahan kebutuhan dan besaran ruang.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisikan tentang respon terhadap permasalahan dalam proses perancangan dan respon terhadap analisa lokasi sebagai konsep perancangan.

1.5. Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Sumber : Analisa Penulis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. PENGERTIAN JUDUL

Judul perancangan pada tugas akhir ini adalah "*Medan Youth Central Park Dengan Pendekatan Walter Gropius*". Maksud dari Medan Youth Central Park ini adalah kawasan yang berfungsi sebagai wadah bagi para anak muda untuk menyalurkan minatnya pada bidang olahraga dan *esports*.

Berdasarkan kamus *Youth* adalah kalangan anak muda atau kalangan kepemudaan. Yang mana kalangan anak muda merupakan kalangan dengan usia yang produktif. Sehingga banyak potensi yang dapat digali dan dikembangkan.

Sedangkan untuk kata *Central Park* adalah bermaksud sebagai kawasan yang dijadikan tempat berkumpulnya kalangan anak muda untuk menyalurkan minatnya. Dalam hal ini minat yang dimaksud adalah minat terhadap kegiatan olahraga dan *esports*.

Olahraga merupakan suatu aktifitas yang bertujuan untuk menjaga kesehatan dan juga memberikan kesenangan bagi para penggiatnya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian dari olahraga adalah menggerakkan badan yang bertujuan untuk menguatkan dan menyehatkan. Banyak manfaat yang bisa didapat jika seseorang berolahraga. Selain menguatkan dan menyehatkan, olahraga juga dapat memberikan kesenangan bagi penggiatnya. Dikutip dari halodoc.com berolahraga dapat meningkatkan *hormon endorfin* pada otak yang efeknya dapat memberikan rasa senang dan nyaman sehingga otak dapat berikir dan menambah kreatifitas.

Masyarakat Indonesia juga sangat menggemari olahraga sehingga industri olahraga di Indonesia sangat dapat diperhitungkan. Dikutip dari dataIndonesia.id dari hasil survei terhadap 1.220 responden, terdapat delapan kategori olahraga paling digemari di Indonesia, lima kategori olahraga paling digemari di Indonesia diantaranya yaitu sepak bola/futsal (21%), jogging/jalan santai (15,5%), bulutangkis (10%), voli (9,8%), senam/yoga (9%).

Selain beberapa kategori olahraga tersebut, muncul ketegori olahraga baru yaitu olahraga elektronik atau biasa disebut dengan *esports*. *Esports* adalah kategori olahraga baru yang berbasis elektronik dan *gaming*. Jika sebelumnya Industri game hanya dianggap sebagai hiburan, namun sekarang dengan berkembangnya teknologi dan berkembangnya industri game banyak bermunculan kompetisi-kompetisi game dari tingkatan amatir hingga profesional. Dikutip dari data.goodstats.id Indonesia berada di urutan ke-11 sebagai negara dengan jumlah pemain profesional *esports* terbanyak di dunia dengan 732 pemain aktif pada tahun 2022. Dengan potensi yang sangat besar, para penikmat/pemain game dapat memperoleh penghasilan dari industri game baik sebagai pemain ataupun aspek-aspek lainnya.

2.2. Studi Banding Fungsi Sejenis

2.2.1. Solo Technopark



Gambar 2. Kawasan Solo Technopark

Sumber: solotechnopark.id

Solo Technopark merupakan kawasan inovasi dan vokasi yang terdapat di Kota Surakarta. Kawasan ini didirikan pada tahun 2002 dengan tujuan untuk menjadi pusat pengembangan sumber daya manusia berstandar internasional dan mampu menjadi motor penggerak ekonomi kegiatan-kegiatan inovatif. Pada tahun 2010 sempat beralih fungsi sebagai Badan Layanan Umum Daerah sampai beralih fungsi kembali menjadi kawasan Solo Technopark pada tahun 2019. Dikutip dari solotechnopark.id disebutkan bahwa Solo Technopark memiliki visi dan misi sebagai berikut:

Visi

Menjadi kawasan terpadu dunia industri, perguruan tinggi, riset dan teknologi serta kewirausahaan berbasis teknologi dan inovasi bagi industri

kecil menengah dalam rangka peningkatan daya saing dan pertumbuhan ekonomi daerah.

Misi

- a. Melaksanakan upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan kompetensi sumber daya manusia dan penguasaan iptek.
- b. Menumbuhkembangkan perusahaan pemula berbasis teknologi khususnya yang mendukung potensi lokal.
- c. Membangun budaya inovatif, transfer teknologi, semangat kewirausahaan dan standar mutu untuk meningkatkan daya saing.
- d. Mengembangkan potensi ekonomi dan meningkatkan daya tarik investasi.

4.2.2. Fasilitas Solo Technopark

Solo Technopark memiliki berbagai fasilitas seperti gedung R&D yang berfungsi sebagai tempat pelatihan kepada para peserta yang diantara adalah pelatihan gambar teknik, cad, programmer, pembuatan CNC, pelatihan las darat dan bawah air.

Selain itu terdapat juga gedung Solo Trade Center yang menjadi *trademark* kawasan. Gedung ini memiliki fasilitas seperti:

Goto UMKM Center



Gambar 3. GOTO UMKM Center

Sumber: solotechnopark.id

Tempat pelatihan dan pembinaan UMKM yang bekerjasama dengan pihak Goto. Berfokus untuk meningkatkan produktifitas, inovasi produk dan mendorong perbaikan daya saing UMKM.

Degree Crypto



Gambar 4. Degree Crypto

Sumber: solotechnopark.id

Fasilitas bagi para peminat dunia crypto, fasilitas ini bekerjasama dengan platform Degree Crypto.

Ruang Tenant Incubator



Gambar 5. Ruang Tenant Incubator

Sumber: solotechnopark.id

Merupakan fasilitas incubator Solo Technopark yang disediakan sebagai bagian dari 7 S yaitu Space, Shared, Service, Support, Skill Development, Seed Capital, Sinergy. Fasilitas ini merupakan perkantoran dengan konsep

open space. Dengan adanya fasilitas ini bagi tenant, diharapkan bisnis para tenant dapat berkembang dan berjalan dengan optimal khususnya pada bagian kordinasi internal dan pelayanan cutomer.

Mandiri Digipreneur Hub



Gambar 6. Mandiri Didipreneur Hub

Sumber: solotechnopark.id

Merupakan area yang didalamnya terdapat co-working space sebagai tempat untuk melakukan aktivitas produktif, pelatihan, sosialisasi dan pengembangan UMKM.

Cyber Security Hub



Gambar 7. Cyber Security Hub

Sumber: solotechnopark.id

Pusat pelatihan keamanan digital atau cyber yang ada di Solo Technopark.

Gaming Working Space



Gambar 8. Gaming Working Space

Sumber: solotechnopark.id

Pusat pengembangan ekosistem game yang ada di Solo Technopark. Sebagai fasilitas untuk mendukung talenta game nasional.

Coffe Shop dan Food Park



Gambar 9. Coffe Shop dan Food Park

Sumber: solotechnopark.id

Area Ini merupakan area untuk mencari kuliner dan jajanan yang difasilitasi dengan fasilitas yang mendukung untuk bersosialisasi.

2.2.3. Taman Ismail Marzuki



Gambar 10. Kawasan Taman Ismail Marzuki

Sumber: Google

Taman Ismail Marzuki dibangun di area lahan kurang lebih 7,2 hektar dan diremikan pada 10 November 1968 oleh Gubernur DKI Jakarta pada saat itu, Ali Sadikin. Kawasan ini berfungsi sebagai pusat kesenian dan pemberian nama Ismail Marzuki merupakan bentuk penghormatan kepada seniman asal betawi yang telah berjasa menciptakan lebih dari 200 judul lagu.

Dijadikannya kawasan ini sebagai pusat kesenian merupakan salah satu upaya pemerintah untuk memberdayakan kesenian agar tidak hilang dan dilupakan. Dengan terbitnya Peraturan Gubernur No 57 Tahun 2022, Unit Pengelola Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki mempunyai tugas membantu Dinas Kebudayaan melaksanakan pengelolaan Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Planetarium dan Observatorium.

2.2.4. Fasilitas Taman Ismail Marzuki

Adapun fasilitas yang terdapat di kawasan Taman Ismail Marzuki Jakarta ini antara lain, yaitu:

Gedung parkir



Gambar 11. Gedung Parkir

Gedung parkir ini memiliki area hijau pada bagian atasnya sebagai bentuk upaya ramah lingkungan.

Gedung Teater Besar



Gambar 12. Gedung Teater Besar

Gedung teater besar sebagai tempat pertunjukan seni sekala besar.

Gedung Teater Kecil



Gambar 13. Gedung Teater Kecil

Gedung teater kecil sebagai tempat pertunjukan seni sekala kecil.

Perpustakaan



Gambar 14. Perpustakaan

Berfungsi sebagai perpustakaan kota.

Kesimpulan Studi Banding Fungsi

Solo Technopark merupakan kawasan kreatif untuk mendukung minat anak muda yang memiliki ketertarikan dibidang teknologi dan sains. Kawasan ini juga memiliki fasilitas pendukung seperti lapangan olahraga dan area umkm Taman Ismail Marzuki juga merupakan kawasan yang mendukung minat anak muda namun dalam hal kesenian dan budaya.

Secara konteks, dua kawasan ini merupakan kawasan yang mendukung minat kreatif anak muda namun dalam bidangnya masing-masing.

2.3. Studi Banding Tema

2.3.1. Walter Gropius Walter Gropius

Walter Gropius merupakan arsitek Jerman yang lahir pada tanggal 18 Mei 1883 di Berlin, Jerman. Walter Gropius menjadi salah satu pionir gaya Walter Gropius dan juga merupakan pendiri Bauhaus yaitu sekolah seni revolusiner di Jerman. Metode pengajaran Bauhaus adalah mengutamakan

komunitas artistik dan fleksibel, berfokus pada pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran dan penciptaan proyek desain terpadu.

Gaya Walter Gropius dari walter gropius memiliki karakteristik seperti:

1. Efisiensi pola ruang
2. Fungsionalitas menentukan bentuk
3. Penggunaan ornamen yang sangat minim
4. Penggunaan bentuk geometri dan simetris
5. Menonjolkan penggunaan material besi dan beton.

karakteristik tersebut dapat dilihat dari beberapa karya dari Walter Gropius.

2.3.2. Dessau Bauhaus



Gambar 15. Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily

Bauhaus merupakan sekolah seni dan desain yang bertempat di Dessau, Jerman. Sekolah ini memiliki popularitas karena keunikan antara seni dan Teknik dalam materi sekolah ini. Dessau sendiri dinilai tempat yang sangat cocok karena pada daerah tersebut berdiri industri yang dapat membantu

Bauhaus dalam menyelesaikan karyanya. Pada lokasi Bauhaus terdapat bangunan Pendidikan yang terdiri dari kelas, asrama serta perumahan dosen.

Ciri Walter Gropius pada bangunan:

Bentuk

Dilihat dari bentuknya bangunan ini terbentuk dari bentuk geometri seperti halnya salah satu ciri Walter Gropius. Penggunaan bentuk geometri persegi yang sederhana ini merupakan hasil dari pengolahan ruang yang bertujuan untuk mencapai efisiensi ruang.



Gambar 16. Bentuk Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily

Penyusunan pola ruang yang sederhana dan terkesan berulang menciptakan tercapainya bentuk yang sederhana pada keseluruhan bangunan. Selain kesan dari ruangan, terciptanya bentuk yang sederhana juga membuat tampilan luar bangunan terlihat lebih tegas dan sederhana.



Gambar 17. Denah Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily

Ornamen dan Fasad



Gambar 18. Perspektif Area Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily

Terlihat juga dari tampilan luar bangunan sangat terlihat sederhana. Segala elemen yang ditampilkan merupakan wujud dari fungsi pada bangunan tersebut. Pengolahan ruang yang bertujuan untuk mencapai efisiensi menjadikan terciptanya bentuk yang sederhana serta tampilan yang

sederhana. Susunan jendela, pintu, balkon, dan lainnya menjadi elemen pembentuk fasad bangunan.



Gambar 19. Fasad Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily



Gambar 20. Fasad 2 Dessau Bauhaus

Sumber: Archdaily

Penggunaan material kaca dengan frame besi menjadi ciri yang menarik pada Dessau Bauhaus. Dengan menggunakan material kaca membuat ruangan pada bangunan dapat menerima pencahayaan alami.

2.3.3. The Fagus Factory

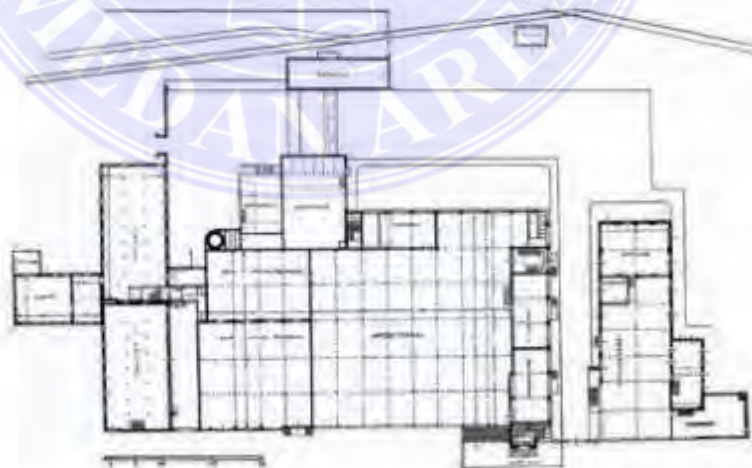


Gambar 21. Fagus Factory

Sumber: Archdaily

The Fagus Factory merupakan Pabrik pembuatan alas sepatu yang dirancang oleh Walter Gropius dan Adolf Meyer. Gaya Walter Gropius dapat dilihat jelas dari bentuk bangunannya.

Bentuk



Gambar 22. Denah Fagus Factory

Sumber: Archdaily

Bentuk yang sederhana dipengaruhi oleh susunan ruang yang ada. Penyusunan ruang dengan mengutamakan fungsi demi menciptakan efisiensi menghasilkan bentuk yang menjadi ciri dari Walter Gropius.



Gambar 23. Perspektif Fagus Factory

Sumber: Archdaily

Bentuk kubus dengan atap datar menjadi bentuk ciri dari gaya Walter Gropius Walter Gropius.

Ornamen dan Fasad



Gambar 24. Fasad Fagus Factory

Sumber: Archdaily

Penggunaan Fasad yang sederhana yang mengutamakan fungsinya.
Penggunaan meterial modern seperti kaca bertujuan untuk membiarkan cahaya alami menyinari dalam ruang bangunan.

Kesimpulan Studi Tema

Dari dua karya Walter Gropius diambil kesimpulan bahwa gaya Walter Gropius yang tampak antara lain:

1. Mengutamakan efisiensi ruang.
2. Bentuk kubus menjadi bentuk dominan dari gaya Walter Gropius Walter Gropius.
3. Mengutamakan fungsionalitas.
4. Penggunaan material kaca dan besi yang difungsikan sebagai fasad.
5. Material beton cukup dominan digunakan.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1. Lokasi Perancangan

Lahan yang digunakan sebagai lokasi perancangan merupakan lahan kosong yang terletak di Jl. Perhubungan Udara, Suka Damai, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara.



Gambar 25. Lokasi Perancangan

Sumber: *Google Earth*

Memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki luasan lahan sekitar 33.100 m².
- b. Lahan diperuntukan sebagai lahan komersil.
- c. Memiliki akses yang cukup mudah dicapai melalui jalan utama yaitu Jl. Mongonsidi dan Jl. Mustang yang mengarah langsung ke Bundaran Polonia.

Selain kriteria tersebut lahan perencanaan juga terletak tidak jauh dengan kawasan Universitas Sumatera Utara yang membuat lokasi lahan menjadi lebih strategis.

3.2. Metode Perancangan

Perancangan merujuk pada langkah-langkah merancang suatu struktur, yang meliputi mengumpulkan informasi, menganalisisnya, dan menyusun konsep secara sintesis. Dalam konteks desain arsitektur, informasi dan fakta-fakta menjadi pijakan bagi suatu proyek atau sumber inspirasi.

Dalam metode perancangan penelitian ini, metode kualitatif, mengamati dan mengungkapkan kondisi nyata atau asli, deskripsi dan peristiwa sesuai dengan kebutuhan penelitian dalam perancangan.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung sebagai langkah pengumpulan data lokasi perancangan. Selain itu pengumpulan data juga dilakukan dengan cara studi literatur yang tidak terbatas pada artikel, berita, buku, dan jurnal-jurnal terkait dengan judul dan tema perancangan.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Perancangan Medan Youth Central Park Dengan Pendekatan Walter Gropius merupakan bentuk upaya dalam menciptakan wadah bagi anak muda untuk menyalurkan dan menggali potensi diri khususnya dalam bidang olahraga dan *esports*. Perancangan ini juga dimaksudkan untuk menjadi pilihan destinasi bagi anak muda ataupun masyarakat sekitar untuk sekedar mencari hiburan, bersantai, ataupun kegiatan nongkrong lainnya.

6.2. Saran

Dengan adanya perancangan Medan Youth Central Park ini diharapkan anak muda lebih menggali potensi diri. Tidak hanya terbatas akademik, potensi dibidang non-akademik juga semestinya digali. Hal tersebut sangat berguna bagi usia produktif untuk membantu menyusun rencana minat kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, A. D. (2025, Maret 13). *Persentase Penduduk di Kota Medan Menurut Kategori Kelompok (Data 2024)*. Retrieved from [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/3de9ef7c0732149/21-78-penduduk-kota-medan-pada-2024-dengan-usia-0-14-tahun#:~:text=Berikut%20ini%20jumlah%20penduduk%20menurut%20umur%20di,dari%2075%20tahun%2055%2C07%20ribu%20jiwa%20\(2%2C17%205\)](https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/3de9ef7c0732149/21-78-penduduk-kota-medan-pada-2024-dengan-usia-0-14-tahun#:~:text=Berikut%20ini%20jumlah%20penduduk%20menurut%20umur%20di,dari%2075%20tahun%2055%2C07%20ribu%20jiwa%20(2%2C17%205))
- Handayani, d. V. (2019, November 16). *9 Manfaat Olahraga untuk Kesehatan Otak*. Retrieved Maret 18, 2024, from [halodoc.com: https://www.halodoc.com/artikel/9-manfaat-olahraga-untuk-kesehatan-otak](https://www.halodoc.com/artikel/9-manfaat-olahraga-untuk-kesehatan-otak)
- Rifki, B. (2022, Januari 06). *Fantastis! Jumlah Pemain Esports di Indonesia Capai 52 Juta Orang*. Retrieved Maret 05, 2024, from [esports.id: https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang](https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang)
- Rizaty, M. A. (2022, November 14). *Survei: Sepak Bola Jadi Olahraga yang Paling Disukai Warga RI* Artikel ini telah tayang di [DataIndonesia.id](https://dataindonesia.id) dengan judul "Survei: Sepak Bola Jadi Olahraga yang Paling Disukai Warga RI", Author: Monavia Ayu Rizaty. Editor: Dimas Bayu. Klik selengkapnya di . Retrieved Maret 19, 2024, from [dataindonesia.id: https://dataindonesia.id/olahraga/detail/survei-sepak-bola-jadi-olahraga-yang-paling-disukai-warga-ri](https://dataindonesia.id/olahraga/detail/survei-sepak-bola-jadi-olahraga-yang-paling-disukai-warga-ri)

Rizaty, M. A. (2024, Januari 02). *Data Jumlah Pemuda di Indonesia pada 2023*.

Retrieved Maret 16, 2024, from dataindonesia.id:
<https://dataindonesia.id/varia/detail/data-jumlah-pemuda-di-indonesia-pada-2023>

satreskrimpolrestabesmedan. (2025, Oktober). *Medan dalam Angka: Statistik*

Kejahatan Terbaru. Retrieved from satreskrimpolrestabesmedan.com:
<https://satreskrimpolrestabesmedan.com/2025/10/medan-dalam-angka-statistik-kejahatan-terbaru/>

Yonatan, A. Z. (2023, Oktober 14). *8 Negara dengan Pemain E-Sport Terbanyak, Ada*

Indonesia? Retrieved Maret 19, 2024, from data.goodstats.id:
<https://data.goodstats.id/statistic/agneszfanyayonatan/8-negara-dengan-pemain-e-sport-terbanyak-ada-indonesia-4F880>