



## Perancangan Youth Center di Tebing Tinggi dengan Pendekatan Arsitektur Metafora

**Dwi Annisa, Wahyuni Zahrah**

Architecture Department, Faculty of Engineering, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Email: [dannisa.dwi.sh@gmail.com](mailto:dannisa.dwi.sh@gmail.com); [wahyuni.zahra@usu.ac.id](mailto:wahyuni.zahra@usu.ac.id)

Alamat : Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Corresponding Author: [dannisa.dwi.sh@gmail.com](mailto:dannisa.dwi.sh@gmail.com)

**Abstract:** *Tebing Tinggi is experiencing rapid development, with the youth population becoming an important asset because they will be the next generation in shaping the quality of life in the future. This study aims to design a youth center that can be a place for recreation and develop talent interests through various activities for teenagers so they can grow in a positive and healthy environment both indoors and outdoors. The research method used is a quantitative approach, where a survey is carried out using a questionnaire and also concept exploration by collecting information which includes a literature review and analysis of related case studies. Next, the collected data is analyzed to produce a design concept. The theme raised is metaphorical architecture to create architecture that symbolizes inspiration, creativity and collaborative growth with teenagers. The research results found that the design aspect involved the use of symbols and creative elements that convey messages, as well as paying attention to symbolic meanings that could inspire teenagers. Symbolic principles communicate positive messages, provide unique experiences, and allow for flexibility in the use of space. Symbolic architecture is applied through the metaphor of nerve cells, with the concept of togetherness and unity where the building and outdoor space are connected to each other, thereby optimizing outdoor space to avoid negative space and creating connections for visitors. The nerve cell metaphor is applied to the shape of the building which can be seen through the facade and bird's eye view with the presence of a plaza in the site plan and easy access to reach the entire building with the pavement around the site. Apart from that, transparent material is also an architectural element that is used to create a connected visual impression.*

**Keywords:** *Quality of Life for Adolescents, Youth Center, Metaphorical Architecture.*

**Abstrak:** Tebing Tinggi tengah mengalami perkembangan pesat, dengan populasi remaja yang menjadi aset penting karena mereka akan menjadi generasi penerus dalam pembentukan kualitas hidup di masa depan. Kajian ini bertujuan untuk merancang *youth center* yang dapat menjadi wadah untuk rekreasi dan mengembangkan minat bakat melalui beragam aktivitas remaja agar dapat tumbuh dalam lingkungan yang positif dan sehat baik di dalam maupun diluar ruangan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, di mana dilakukan survei melalui penggunaan kuesioner dan juga eksplorasi konsep dengan mengumpulkan informasi yang meliputi tinjauan pustaka serta analisis studi kasus terkait. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis untuk menghasilkan konsep perancangan. Tema yang diangkat adalah arsitektur metafora untuk menciptakan arsitektur yang melambangkan inspirasi, kreativitas, dan kolaborasi pertumbuhan bersama remaja. Hasil penelitian menemukan aspek perancangan melibatkan penggunaan simbol dan elemen kreatif yang menyampaikan pesan, serta memperhatikan makna simbolis yang bisa menginspirasi para remaja. Prinsip simbolis mengomunikasikan pesan positif, memberikan pengalaman yang unik, dan memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaan ruang. Arsitektur simbolis diterapkan melalui bentuk metafora sel saraf, dengan konsep kebersamaan dan persatuan di mana bangunan dan ruang luar dibuat saling terhubung sehingga mengoptimalkan ruang luar agar tidak terjadi ruang negatif juga menciptakan *connection para pengunjung*. Metafora sel saraf di terapkan pada bentuk bangunan yang bisa dilihat melalui fasad dan *bird eye view* dengan adanya *plaza* pada *site plan* dan kemudahan akses dalam menjangkau keseluruhan bangunan dengan adanya perkerasan di sekeliling *site*. selain itu material transparan juga menjadi elemen arsitektur yang digunakan untuk membuat kesan visual saling terhubung.

**Kata Kunci:** Kualitas Hidup Remaja, Youth Center, Arsitektur Metafora.

## **1. PENDAHULUAN**

Keberlangsungan pembangunan suatu daerah tidak lepas dari kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya termasuk penduduk usia remaja. Pada tahun 2020, Remaja Tebing Tinggi mencapai 16,04 persen dari total penduduk. Menurut kelompok umur, remaja awal (11-15 tahun) merupakan kelompok remaja terbanyak, yaitu sebanyak 50,83 persen dari seluruh remaja. Selanjutnya diikuti kelompok umur remaja menengah (16-18 tahun) yaitu sebanyak 29,04 persen, serta kelompok umur remaja akhir (19-20 tahun) sebesar 20,13 persen. [1]

Keterkaitan antara kelompok remaja dengan kemajuan pembangunan daerah sangatlah erat karena jumlah remaja yang besar dapat dianggap sebagai sumber daya penting bagi negara. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa masa remaja dianggap sebagai masa produktif atau masa kerja. Namun, apabila tidak ada pembinaan yang tepat, hal ini justru dapat memberikan dampak yang negatif. Khususnya, dengan adanya internet dan akses informasi yang tidak terkontrol, remaja dapat terpengaruh dan membawa dampak negatif pada pembangunan daerah, bahkan hingga ke tingkat nasional. Fenomena kelompok remaja yang mengalami krisis identitas atau dikenal sebagai kelompok umur bermasalah juga mulai muncul. [2]

Keberhasilan dalam memajukan kualitas remaja tidak hanya tergantung pada pembinaan dan fasilitas pendidikan yang diberikan, namun juga bergantung pada kualitas remaja itu sendiri. Sebagai individu yang mulai memasuki tahapan dewasa muda, remaja diharapkan dapat memainkan peran penting dalam memenuhi harapan sosial yang baru, bertanggung jawab, serta mengembangkan cita-cita dan nilai-nilai baru yang dibutuhkan untuk menjadi individu yang memiliki kualitas yang baik dalam konteks sumber daya manusia. Selain itu, di kawasan perkotaan, kebutuhan akan ruang yang dapat mendukung semangat remaja dalam mengembangkan diri menjadi dewasa yang berkualitas juga semakin meningkat. Kualitas sumber daya manusia yang sehat dan terdidik juga menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan paradigma dari berbagai permasalahan yang perlu dihadapi dalam misi pembangunan Kota Tebing Tinggi dan untuk mencapai pembentukan sumber daya manusia itu sendiri, permasalahan arsitektural yang ingin diselesaikan pada penelitian perancangan ini adalah rancangan sebuah pusat kegiatan remaja yang mampu mewadahi kegiatan remaja untuk belajar kesenian dan olahraga, berinteraksi, beraktivitas, serta berkembang di lingkungan yang sehat dan positif.

Istilah remaja atau adolescence berasal dari bahasa latin *adolescencia* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” tumbuh di sini merujuk pada kemampuan yang harus dipenuhi oleh remaja dalam mengembangkan diri mereka untuk mempersiapkan masa depan. [3] Masa remaja adalah periode peralihan dalam proses perkembangan individu, yang terjadi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pada periode ini, terjadi perubahan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, termasuk perubahan fisik, kognitif, dan sosio-emosional. Mulai dari perkembangan fungsi seksual hingga kemampuan berfikir abstrak dan kemandirian, semuanya terjadi pada masa remaja. [4]

Gelanggang remaja atau youth center adalah fasilitas kemasyarakatan (*community center*) dengan penekanan aktivitas untuk pengguna yang berada di usia remaja, biasanya ditunjang atau didukung oleh sebuah yayasan atau pemerintah bertujuan untuk melayani anak muda dengan fasilitas dengan fasilitas sosial dan rekreasi. [5] Menurut American Planning Association (APA) dalam buku *Planning and Urban Design Standards* (2006), youth center adalah sebuah fasilitas yang dirancang untuk menyediakan program-program sosial, pendidikan, dan rekreasi untuk remaja dan anak muda. Tujuan dari youth center adalah untuk mempromosikan pertumbuhan dan pengembangan positif pada usia dini, di mana remaja dapat berkumpul untuk belajar, bermain, dan terlibat dalam kegiatan positif yang mendorong pengembangan sosial dan kognitif mereka. Selain itu, youth center dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dan memberikan kesempatan untuk membangun hubungan yang positif antara anak muda dan masyarakat setempat. Youth center ini harus dirancang dengan cara yang ramah lingkungan dan dapat diakses oleh semua orang, termasuk orang-orang dengan kebutuhan khusus. [6]

Menurut jurnal Natalia (2016), Balai Pemuda dan Olahraga 2010 telah mengkategorikan youth center menjadi tiga jenis, yaitu youth center tipe A, youth center tipe B, dan youth center tipe C; (1) Tipe A/Pemula, yang merupakan tipe yang paling sederhana, mencakup fasilitas-fasilitas berikut: Ruang serbaguna untuk olahraga dan pertunjukan seni, Kamar ganti atau toilet, Ruang pengelola, Tempat tinggal petugas jasa dan gudang. Ini adalah fasilitas-fasilitas dasar yang umumnya ditemukan dalam tipe A dan digunakan untuk kegiatan sehari-hari dan manajemen sederhana. (2) Tipe B/Madya, pada dasarnya, memiliki kemiripan dengan tipe A, tetapi dengan perluasan sebagai berikut: Ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna untuk olahraga seperti voli, tenis meja, dan aktivitas lainnya, Ruang belajar menjadi ruang diklat. Tipe B menghadirkan fasilitas tambahan yang lebih memadai untuk kegiatan olahraga dan pelatihan daripada tipe A. (3) Tipe C merupakan varian yang lebih canggih dari tipe B, dengan penambahan fasilitas berupa gedung olahraga yang juga bisa digunakan untuk kegiatan seni

dan pertunjukan. Semua tipe ini memberikan beragam fasilitas untuk kegiatan remaja, tetapi semakin tinggi tipe, semakin banyak fasilitas dan perluasan yang tersedia untuk mendukung berbagai kegiatan. [7]

## **2. METODE**

Metode perancangan adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai hasil melalui beberapa tahap yang dijalani secara teratur dan sistematis. Proses perancangan Youth Center melibatkan serangkaian tahapan, termasuk tahap gagasan, tahap review teoritis, tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap sintesis, tahap pra-rancangan, dan tahap pengembangan rancangan. Tahap gagasan adalah langkah awal yang mencakup persiapan dengan latar belakang dan tujuan perancangan. Selanjutnya, tahap tinjauan teoritis membahas teori yang relevan dengan perancangan, termasuk fungsi, karakteristik, klasifikasi, dan jenis kegiatan yang terlibat. Pada tahap pengumpulan data, alat dan bahan yang diperlukan disiapkan, dengan fokus pada data sekunder yang harus dianalisis. [8]

Tahap analisis melibatkan evaluasi informasi yang telah diperoleh dan ringkasan hasil analisis ini akan digunakan dalam tahap berikutnya. Tahap sintesis menghasilkan konsep pemecahan masalah yang akan diaplikasikan dalam lokasi Youth Center. Tahap Pra Rancangan melibatkan penerapan sintesis atau desain awal yang bersifat sementara, sedangkan tahap pengembangan perancangan merupakan tahap akhir yang akan menentukan keputusan akhir terkait dengan perancangan Youth Center. Keputusan ini akan menjadi dasar untuk merancang detailnya.

Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara bangunan youth center yang memiliki fungsi serupa dengan melakukan survei menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Penelitian ini akan melibatkan sebanyak 26 responden yang dipilih berdasarkan kriteria mereka yang memiliki pengalaman menggunakan youth center baik di Kota Tebing Tinggi maupun di luar Kota Tebing Tinggi, serta pemuda yang tinggal di Kota Tebing Tinggi yang belum memiliki pengalaman menggunakan youth center. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengidentifikasi preferensi pengguna youth center dan efektivitas perancangan youth center di Kota Tebing Tinggi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Tinjauan Studi Banding

Lokasi memiliki peran penting dalam menentukan pengguna terhadap youth center yang cocok untuk kegiatan remaja. Youth center yang dapat diakses baik menggunakan transportasi umum maupun kendaraan pribadi seperti mobil dinilai lebih nyaman dan lebih konvenien. Sebagaimana terlihat pada tabel. (Tabel 1)

**Tabel 1. Hasil Studi Banding Youth Center**

No	Nama	Lokasi	Konsep
1.	BAC Youth Center, Padang 	Berlokasi di tengah kota padang yang merupakan wilayah (area) yang mudah di akses dan dapat dicapai melalui transportasi publik seperti subway dan bus	Sasaran bangunan ini adalah untuk tempat anak-anak muda berekreasi dan memamerkan karya sekaligus berbagai gagasan dan inspirasi. Program Kegiatan pada bangunan BAC Youth Center, menyajikan berbagai kegiatan yang mengarahkan minat terarah dan menunjang kegiatan ekonomi kreatif. Serta arah kegiatannya memfasilitasi dan menunjang segala kegiatan terkait dengan sub-sektor ekonomi kreatif.
2.	The New Generation Youth Centre, London 	Terletak di perkotaan, dekat dengan stasiun bus, gereja, dan area komersial. Youth Center ini didesain sebagai bangunan yang demokratis dan fleksibel, mengakomodasi perubahan kebutuhan para penggunanya	Sasaran bangunan untuk mendorong kaum muda memanfaatkan bangunan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Membentuk peristiwa internal komunitas yang dramatis melibatkan dan menyambut pengunjung, dan hidup dengan aktivitas dan peluang. Dengan arah kegiatan membantu komunitas dan remaja agar tidak terlibat dalam pergaulan dan kebiasaan yang menyesatkan.

3.

ACC Youth Center,  
Amerika



Berada di pusat kota, dekat dengan lingkungan perumahan dan fasilitas lain yang mendukung seperti sekolah dan tempat bermain komunitas sekitarnya.

Sasaran bangunan untuk meningkatkan kualitas hidup keluarga anggota Air Force United States of America. Menyajikan berbagai kegiatan yang mengarahkan minat terarah dalam bidang olahraga, seni, dan ilmu pengetahuan. Fasilitas pendidikan non-formal. Lebih fokus pada pengisian waktu luang dengan aktivitas yang bermanfaat.

Berdasarkan hasil studi perbandingan yang telah dilakukan, penentuan lokasi yang ideal untuk youth center harus mempertimbangkan beberapa faktor. Salah satunya adalah aksesibilitas yang mudah dijangkau, serta lokasi yang berada di lingkungan yang dihuni oleh penduduk dan tidak terlalu jauh dari pusat kota.

Program ruang yang dilakukan merujuk pada perbandingan dari tiga bangunan sebagai landasan untuk membantu menentukan program ruang yang akan diimplementasikan dalam perancangan youth center. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel. (Tabel 2)

**Tabel 2. Kebutuhan ruang Berdasarkan Studi Banding**

No	Studi Kasus	BAC Youth Center	The New Generation Youth Centre	ACC Youth Center
1	Parkiran	✓	✓	✓
2	Resepsionis & Lobi	✓	✓	✓
3	Lapangan Olahraga	-	✓	✓
4	Hall	✓	✓	✓
5	Kantor	✓	✓	✓
6	Studio Musik	✓	✓	✓
7	Studio Tari	✓	✓	-
8	R. Teater	✓	✓	-
9	R. Pertemuan	✓	✓	✓
10	R. Teori	-	✓	✓
11	IT Zone	✓	✓	✓
12	Cafeteria	✓	✓	✓
13	Game Center	✓	✓	✓
14	R. Ganti	-	✓	✓
15	Taman	-	✓	-
16	Toilet	✓	✓	✓
17	Musholah	✓	-	-
18	Klinik	-	✓	-

## **b. Analisis Karakteristik Pengguna**

Berdasarkan data pengguna berpengalaman menggunakan youth center, kegiatan yang dominan dilakukan pengguna pada saat berada di Youth Center adalah kegiatan olahraga – seni, kegiatan belajar/diskusi dan diikuti oleh kegiatan sosial – rekreasi/bermain. Motivasi pengguna mengunjungi youth center sebagai tempat aktivitas, dikarenakan beragam fasilitas dan fleksibilitas, Interaksi dan lingkungan social, komunitas dan lingkungan kerja, berbagai pengetahuan dan keterampilan dan kemudahan akses.

## **c. Elaborasi Tema dan Rancangan**

Seperti dalam gaya bahasa, metafora dalam arsitektur pada dasarnya juga melibatkan perbandingan atau perumpamaan untuk menyampaikan pesan atau makna tertentu. Kajian tentang penggunaan metafora dalam arsitektur adalah hal penting karena memiliki kaitan dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana rancangan arsitektur dapat berkomunikasi dengan pengguna atau penikmatnya. Tindakan penggunaan metafora dalam arsitektur dapat dilihat sebagai:

1. Usaha untuk Memindahkan Maksud: Dalam konteks ini, metafora digunakan untuk mentransfer makna atau konsep tertentu dari suatu subjek atau objek kepada subjek atau objek yang berbeda. Ini memungkinkan arsitek untuk menghubungkan dua hal yang pada dasarnya berbeda secara fisik atau konseptual, sehingga menciptakan hubungan yang lebih dalam antara mereka.
2. Usaha untuk Melihat Seolah-olah: Penggunaan metafora juga melibatkan upaya untuk melihat suatu objek atau subjek seolah-olah itu adalah sesuatu yang berbeda. Ini memungkinkan pengguna atau penikmat arsitektur untuk mengalami bangunan atau lingkungan sekitarnya dengan perspektif yang baru, yang mungkin membawa pengertian atau makna yang lebih mendalam.
3. Pemindahan Fokus Perhatian: Metafora dalam arsitektur juga dapat digunakan untuk mengalihkan fokus perhatian dari satu hal kepada hal yang lain. Dengan merancang bangunan atau ruang yang mengandung elemen-elemen metafora, arsitek dapat mengarahkan perhatian pengguna atau penikmatnya kepada aspek-aspek tertentu yang ingin disampaikan atau ditekankan. [12]

## **Lokasi Perancangan**

Perencanaan perancangan dalam penulisan karya tulis ilmiah ini adalah youth center di Tebing Tinggi sebagai tempat untuk menampung aktivitas remaja. Proyek ini direncanakan sebagai Fasilitas Pendidikan non formal yang bersifat rekreasi dalam bidang olahraga dan kesenian. Proyek ini berada di Jalan Ir. H. Juanda, Kec Rambutan, Tebing Tinggi, Sumatera Utara. (Gambar 1) [13]



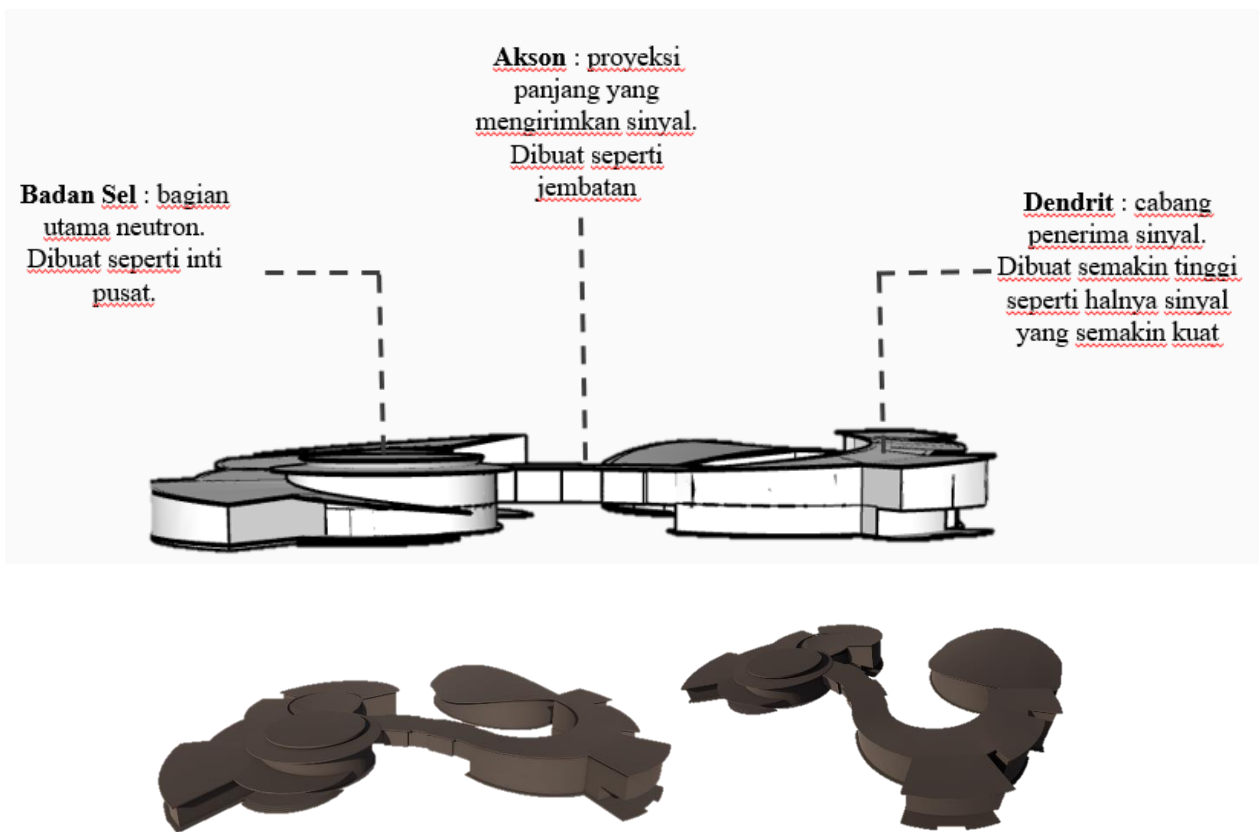
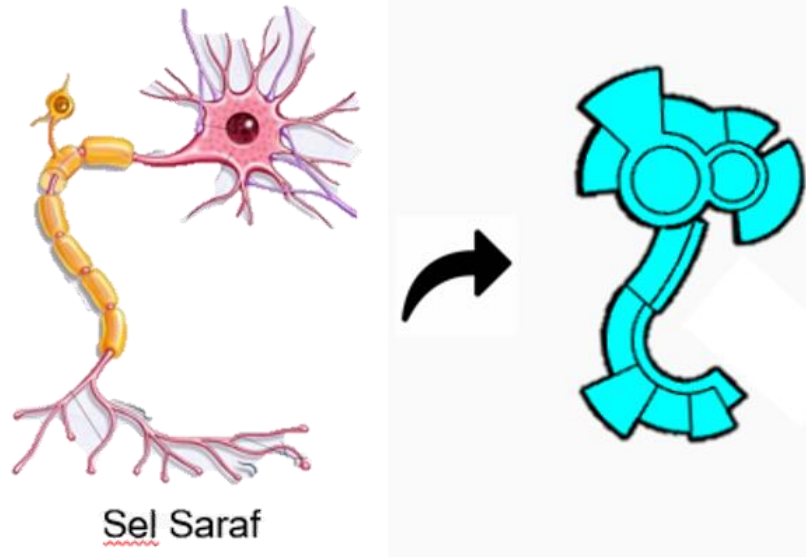
**Gambar 1.** Lokasi

## **Analisis Desain**

### **a. Analisis Masa dan Perwajahan**

Penataan bangunan dirancang secara dinamis dan dikelompokkan berdasarkan satuan ruang yang telah dianalisis. Mengingat lokasinya dikelilingi perkebunan, maka orientasi massa bangunan diutamakan menghadap jalan raya. Bangunan yang bersifat privasi ditempatkan pada bagian belakang tapak untuk menjamin keamanan dan ketenangan, sedangkan bangunan dengan fungsi umum ditempatkan pada bagian depan tapak agar lebih mudah diakses oleh pengguna bangunan..

Dengan mencoba memetaforakan konsep kebersamaan dan persatuan dimana terdapat remaja yang mempunyai kesamaan sikap, minat dan kegemaran terhadap suatu hal. Menghasilkan suatu bentuk “Connection” atau keterhubungan. Kemudian gunakan bentuk yang mencerminkan koneksi yaitu sel saraf. Sebagaimana otak menghubungkan berbagai bagian untuk bekerja sama, pusat remaja juga dapat menjadi tempat di mana berbagai kegiatan dan program digabungkan untuk memajukan perkembangan intelektual dan sosial remaja. Dengan demikian, metafora sel syaraf di youth center menekankan pentingnya pendidikan, inovasi dan pengembangan potensi pemuda. (Gambar 2)



### b. Analisis Sistem Struktural/Konstruksi

Youth center yang akan dibangun ini memiliki 2-3 lantai sehingga termasuk dalam kategori bangunan bertingkat rendah. Dalam memilih suatu struktur bangunan, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan antara lain keamanan struktur, konstruksi, ketahanan, ketersediaan bahan, skala, kekakuan, dan faktor ekonomi. (Tabel 3)

Tabel 3. Analisis Sistem Struktural/Konstruksi

Sistem Struktural/Konstruksi	Analisis
Struktur Bawah	Tanah di lokasi relatif datar dan stabil, dan karena bangunan memiliki 2-3 lantai, maka digunakan pondasi bore pile
Struktur Atas	Ruang interior memiliki partisi sesuai kebutuhan, dengan area ruang semi terbuka di atrium. Untuk struktur atas digunakan struktur Space frame dan kantilever.
Struktur Atap	Struktur atap yang direncanakan adalah atap beton dengan kemiringan minimal 1° untuk mengalirkan air hujan.

### Konsep Perancangan

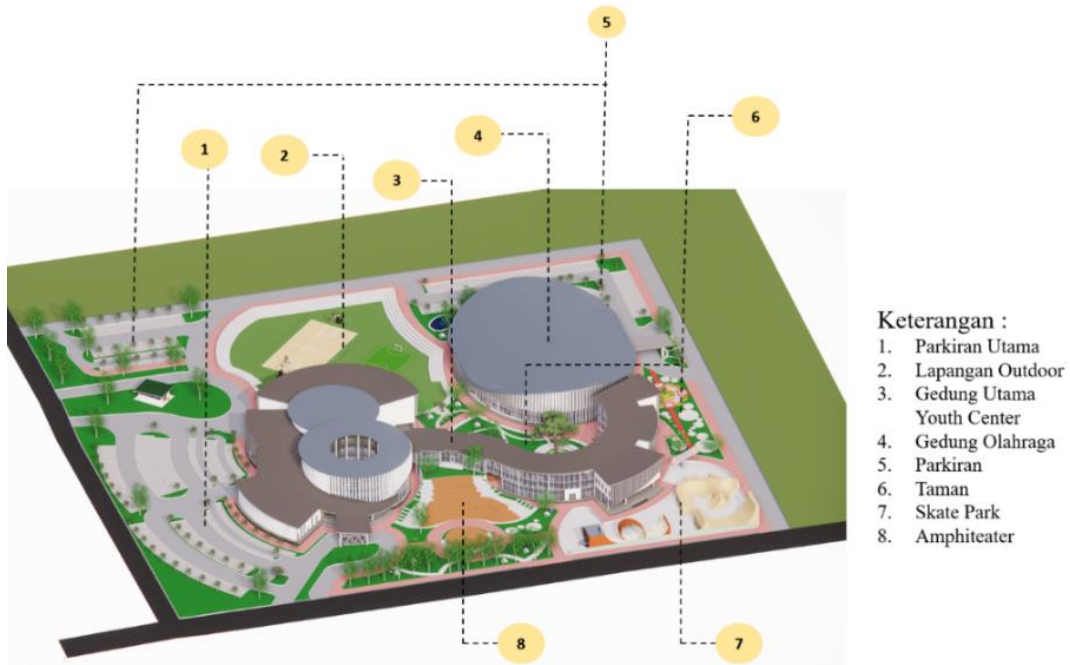
Dalam perancangan youth center ini diterapkan pendekatan arsitektur Metafora. Pendekatan ini menekankan pada penggunaan simbol dan unsur kreatif yang menyampaikan pesan, serta memperhatikan makna simbolik yang dapat menginspirasi remaja.

#### a. Konsep Desain Ruang Luar

Konsep pengelolaan lahan “Efektif”. Pemanfaatan lahan dan penyediaan fasilitas aksesibilitas dengan perpaduan pola sirkulasi yang nyaman dan efisien melalui tata ruang yang bebas namun terukur serta mengutamakan estetika pola tata ruang pada lahan. [14] (Gambar 3 & Gambar 4)



Gambar 3. Sirkulasi Tapak



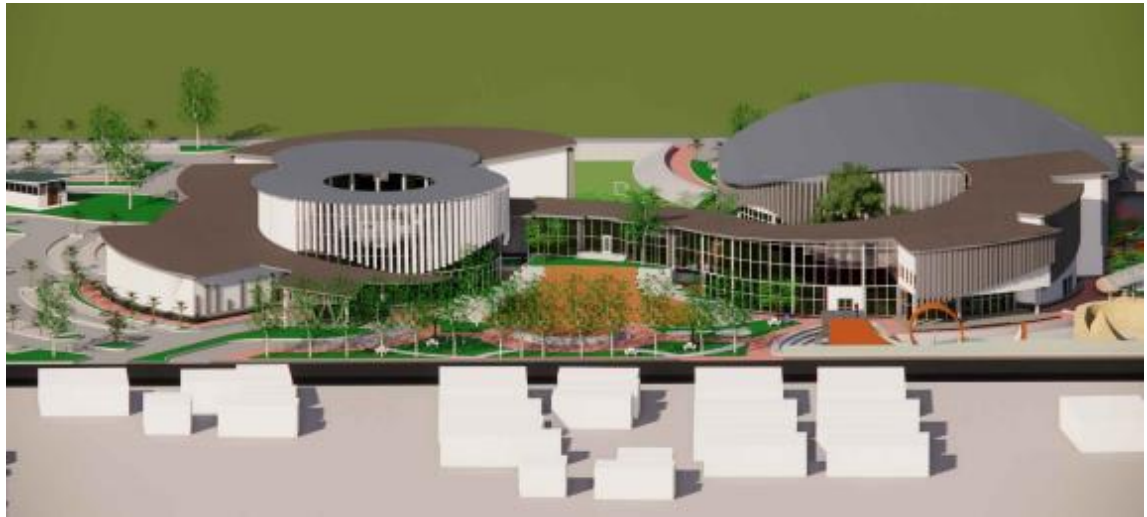
**Gambar 4.** Massa bangunan

b. Konsep Desain Ruang Dalam

The concept of “Flexible” space arrangement. No matter how complex the shape of the building, the spatial planning must be able to follow. So function must follow form. [15] (Gambar 5 & Gambar 6)



**Gambar 5.** Konsep Ruang Dalam



**Gambar 6.** Penataan Ruang Dengan Unsur Transparansi

#### **4. KESIMPULAN**

Youth center merupakan tempat di mana anak remaja dapat mengembangkan minat, bakat, dan kreativitas mereka. Kekurangan tempat dan fasilitas untuk mengasah kemampuan generasi muda di Kota Tebing Tinggi menjadi salah satu alasan mendirikannya Youth center di kota Tebing Tinggi.

Konsep metafora mengedepankan penggunaan simbol dan elemen kreatif yang menyampaikan pesan, serta memperhatikan makna simbolis yang bisa menginspirasi para remaja. Prinsip simbolis mengomunikasikan pesan positif, memberikan pengalaman yang unik, dan memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaan ruang.

Beberapa aspek penerapan metafora arsitektur dalam desain youth center antara lain: Konsep kebersamaan dan persatuan kemudian menggunakan bentuk yang mencerminkan keterhubungan yaitu sel saraf. Dimana sel saraf sendiri terbagi menjadi tiga bagian penting yaitu; (1) Badan sel, merupakan bagian utama dari neuron. Massa dibuat membentuk inti pusat. (2) Akson, merupakan proyeksi panjang yang mentransmisikan sinyal. Massa tersebut dibuat seperti jembatan horizontal. (3) Dendrit, merupakan cabang penerima sinyal. Massa menjadi lebih tinggi seiring dengan semakin kuatnya sinyal. Koneksi diterapkan pada kompleks tapak, dimana bangunan dan ruang luar saling terhubung dan mengoptimalkan ruang luar agar tidak terjadi ruang negatif. Banyak yang menggunakan elemen transparan untuk menciptakan koneksi antara ruang dalam dan luar ruangan.

Program dan fasilitas yang disediakan di youth center di Kota Tebing Tinggi didasarkan pada minat saat ini dari anak remaja di kota Tebing Tinggi. Harapannya, hal ini dapat memberikan dorongan positif bagi generasi muda dalam mengembangkan potensi diri mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

123dok. (2023, December 28). Retrieved from <https://123dok.com/article/air-combat-command-youth-center-acc-youth-center.wq283kpq>

ArchDaily. (2023, December 28). Retrieved from <https://www.archdaily.com/437112/the-new-generation-youth-and-community-centre-rcka>

Ashadi. (2019). *\*Konsep Metafora Dalam Arsitektur\**. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.

De Chiara, J., & Crosbie, M. J. (2001). *\*Time-saver Standards for Building Types\** (4th ed.). Minnesota: McGraw-Hill. E. d. N. P. (2001). *\*Neufert Data Arsitek Jilid 2\**. Jakarta: Erlangga. Ernst, & N. P. (2000). *\*Architect Data\** (3rd ed.). London: Oxford Brookes University.

Google Earth. (2023, December 28). Retrieved from <https://earth.google.com/web/search/Tebing+Tinggi,+Kota+Tebing+Tinggi,+Sumatera+Utar a..>

- Hurlock, E. B. (1980). *\*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan\**. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1997). *\*Psikologi Perkembangan\**. Jakarta: Erlangga.
- John, W., & INC, S. (2006). *\*Planning and Urban Design Standards\**. Kanada: American Planning Association.
- Johnson, R. B., & Larry, C. (2014). *\*Educational Research\**. Amerika: SAGE Publications, Inc.
- Margareth. (2020). *\*Badan Pusat Statistik Kota Tebing Tinggi: Profil Remaja Kota Tebing Tinggi\**. Tebing Tinggi: UD. Relasi.
- Natalia, C. G. (2016). Youth activity center di Sleman. *\*Jurnal Ilmiah\**, 18.
- Pemerintah Kota Padang. (2023, December 28). Pemanfaatan ruangan Bagindo Aziz Chan. Retrieved from [https://drive.google.com/file/d/1174uuNuj\\_UIFFioRDV5DbVFxYx0JqpI7/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1174uuNuj_UIFFioRDV5DbVFxYx0JqpI7/view?usp=drivesdk)
- Setianingsih, Z. U. S. Z. E. (2006). Hubungan antara penyesuaian sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah dengan kecenderungan perilaku delinkuen pada remaja. *\*Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro, 3\*(Psychology, Sociology), 1.*