

GELANGGANG REMAJA DI GIANYAR

Agus Wiryadhi Said¹⁾, Ayu Putu Utari Parthami Lestari²⁾, dan I Made Gede Ardiana Dhipta³⁾

E-mail : plawa@yahoo.com¹⁾, ayuputuutari04@gmail.com²⁾, dan ardianadhipta@gmail.com³⁾

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur Universitas Ngurah Rai

ABSTRAK

Kegiatan non-akademis dapat menjadi penyeimbang kegiatan akademis sehingga tercipta harmoni di dalam pribadi dan sosial remaja. Kabupaten Gianyar memiliki potensi kegiatan non-akademis berupa 15 cabang olahraga aktif dan 104 kesenian yang dilestarikan pada tahun 2016. Jumlah remaja Kabupaten Gianyar usia 10-22 tahun sebanyak 19,41% atau 96.973 jiwa pada tahun 2016. Tujuan dari Gelanggang Remaja di Gianyar adalah untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan, menyehatkan remaja, menciptakan komunitas non-akademis, mempertahankan dan meningkatkan keberagaman kegiatan sosial dan ekonomi. Metode yang dipergunakan adalah dengan mengumpulkan data, melakukan analisa terhadap kegiatan yang akan diwadahi berdasarkan teori dan data lapangan. Adapun fasilitas yang akan disediakan adalah fasilitas lapangan olahraga serbaguna, kesenian, ilmiah, kerohanian, rekreasi, sosialisasi, fasilitas penunjang dan pengelola. Lokasi yang terpilih untuk Gelanggang Remaja adalah di kabupaten Gianyar, Kecamatan Blahbatuh karena memiliki kepadatan penduduk yang cukup tinggi, topografi relatif datar, terletak dekat dengan kecamatan Gianyar, Sukawati dan Ubud. Tapak terpilih terletak di jalan By Pass Dharma Giri karena memiliki sarana dan prasarana yang mendukung, pelayanan umum yang baik, potensi pengembangan tapak yang baik, transportasi umum yang memadai, kelancaran lalu lintas yang baik. Konsep dasar yang dipergunakan adalah energik (bersemangat), komunikatif (mudah dipahami) dan kreatif (memiliki nilai lebih). Tema yang dipergunakan adalah Neo-vernacular yaitu penerapan bentuk-bentuk modern yang berakar pada elemen-elemen fisik dan non-fisik arsitektur tradisional.

Kata kunci: Gelanggang, Remaja, Gianyar

ABSTRACT

Non-academic activities can balance academic activities so as to create harmony within the personality and social life of adolescents. Gianyar Regency has the potential for non-academic activities in the form of 15 active sports and 104 arts that were preserved in 2016. The number of teenagers in Gianyar Regency aged 10-22 years was 19.41% or 96,973 people in 2016. The purpose of the Youth Center in Gianyar is to preserve and develop culture, nourish youth, create non-academic communities, maintain and increase diversity of social and economic activities. The method used is to collect data, analyze the activities that will be accommodated based on theory and field data. The facilities that will be provided are multipurpose sports field facilities, arts, science, spirituality, recreation, socialization, supporting facilities and management. The location chosen for the Youth Center is in Gianyar district, Blahbatuh district because it has a fairly high population density, relatively flat topography, and is located close to the districts of Gianyar, Sukawati and Ubud. The chosen site is located on Jalan By Pass Dharma Giri because it has supporting facilities and infrastructure, good public services, good site development potential, adequate public transportation, good traffic flow. The basic concepts used are energetic (enthusiastic), communicative (easy to understand) and creative (have more value). The theme used is Neo-vernacular, namely the application of modern forms rooted in the physical and non-physical elements of traditional architecture.

Keywords: Arena, Youth, Gianyar

1. PENDAHULUAN

Menurut Rhodes (1987) dalam Utami Munandar (2009), terdapat empat aspek konsep kreatifitas yaitu pribadi, proses, pendorong dan produk. Menurut Amabile (1989), untuk mewujudkan kreatifitas remaja perlu latihan keterampilan sesuai minat remaja dan kesempatan untuk mengembangkan bakat dengan menciptakan suasana yang merangsang serta menyediakan sarana dan prasarana. Keberhasilan kreatifitas adalah persimpangan antara keterampilan remaja dalam bidang tertentu, pemikiran kreatif dan keterampilan bekerja, serta motivasi intrinsik. Menurut Hurlock (2003), hambatan perkembangan kreatifitas terjadi karena masyarakat beranggapan bahwa kreatifitas sebagai sifat bawaan dan alam akan mengatur perkembangannya. Sikap sosial yang tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi dan kondisi yang mendukung perkembangan kreatifitas harus diadakan sejak dini.

Salah satu cara untuk mengenali potensi diri remaja adalah dengan mengidentifikasi kecerdasan majemuk sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam memilih karir pekerjaan di masa depan. Menurut Dr. Howard Gardner (1999), terdapat sembilan jenis kecerdasan yaitu, kecerdasan linguistik, logika, spasial, ritmik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Dapat disimpulkan bahwa agar remaja menjadi dewasa terdapat tahapan yang begitu banyak untuk dilalui, sehingga diperlukan ruang olahraga dan kebugaran, ruang seni dan budaya, ruang pengetahuan dan keterampilan, serta ruang konseling. Dari bermacam-macam jenis ruangan yang disediakan akan memberi rangsangan kepada remaja untuk lebih aktif dan kreatif dalam menggali jati diri.

Berdasarkan data BPS Kabupaten Gianyar (2017), aktifitas remaja di Kabupaten Gianyar sebagian besar adalah bersekolah dengan 47.147 murid SD, 22.903 SLTP, 7.852 SMU, 15.649 SMK, serta terdapat 2.752 atlet dari 15 cabang olahraga. Berdasarkan data Dinas Kebudayaan Pemkab. Gianyar (2016), terdapat 104 kesenian yang dilestarikan pada tahun 2016 melalui pagelaran seni dan budaya, dan kerap kali menjadi juara satu, dua dan tiga di bidang Utsawa Dharma dan Lomba *Nyastra* (membaca & menulis sastra Bali) pada Tingkat Provinsi. Kabupaten Gianyar dipilih sebagai lokasi perencanaan karena selama ini kegiatan yang melibatkan remaja banyak dilakukan di sekolah-sekolah atau lembaga, tempat umum, bale banjar, dll yang kurang representatif. Letak Gianyar juga cukup strategis karena menghubungkan antara Denpasar, ibukota propinsi, dengan kota-kota lainnya di bagian timur pulau Bali.

Gelanggang dapat diartikan sebagai ruang atau lapangan (Poerwadarminta, 1982). Gelanggang remaja (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 448-449) adalah arena remaja/ tempat kegiatan (pertemuan, ceramah, dsb) para remaja untuk memanfaatkan waktu luang di luar sekolah dengan kegiatan yang berguna. Gelanggang remaja adalah bangunan yang didesain untuk menampung kegiatan remaja yang berlokasi di dalam ruangan dan di luar ruangan dengan sifat olahraga, kreatifitas, sosial dan rekreasi. Adapun fasilitas yang akan terdapat di Gelanggang Remaja di Gianyar antara lain fasilitas utama, ruang pelengkap, ruang pengelola, ruang servis.

Tujuan dari penulisan tugas akhir Gelanggang Remaja di Gianyar adalah untuk menghasilkan spesifikasi; konsep dasar dan tema; menentukan program perencanaan dan perancangan; menentukan konsep perencanaan dan perancangan yang tepat digunakan dalam merancang suatu Gelanggang Remaja di Kabupaten Gianyar yang dapat mewadahi aktivitas remaja untuk menyalurkan dan mengekspresikan kegiatan minat dan bakat remaja sebagai proses mengenali dan mengembangkan potensi diri (aktualisasi diri) dan mendorong kreativitas sesuai dengan kondisi Kabupaten Gianyar dan Bali, dan mentransformasikannya kedalam desain.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Gelanggang Remaja

Gelanggang remaja adalah tempat, arena, ruangan, atau bangunan yang didesain untuk menampung kegiatan remaja berupa fasilitas kegiatan dalam ruangan serta kegiatan di luar ruangan, fasilitas sosial, olah raga, hiburan dan kreativitas remaja (Ahmad, 2006). Pusat remaja juga didefinisikan sebagai tempat untuk bermain, membaca, serta mempelajari kemampuan dan keterampilan baru bagi remaja sekaligus bagi tempat bersosialisasi yang digunakan diluar jam sekolah (Synder, 1984). *Youth Center* (gelanggang remaja) adalah sebuah wadah yang menyediakan

aktivitas komprehensif untuk anak-anak usia sekolah (remaja), termasuk kegiatan pengembangan diri, sosial, rekreasi, budaya, pendidikan, olahraga dan kebugaran. Kegiatan-kegiatan tersebut dianggap berkontribusi terhadap pertumbuhan kepribadian, baik fisik dan mental. Dengan kepribadian yang baik dapat menciptakan lingkungan komunitas terkecil yaitu keluarga menjadi baik, dan berkontribusi terhadap produktifitas kerja nantinya (ACC, *Youth Center Standards and Facilities Guide*, 2015). *Time Saver Standards for Residential Development* pada tahun 1984 mendeskripsikan *Youth Center* (gelanggang remaja) sebagai bentuk fasilitas kemasyarakatan atau pusat komunitas dengan penekanan aktifitas pengguna pada usia remaja, disponsori pihak gereja atau yayasan milik pemerintah Amerika Serikat yang menyediakan fasilitas sosial dan rekreasi untuk anak muda.

2.2 Fungsi Gelanggang Remaja

Beberapa fungsi umum yang dimiliki oleh gelanggang remaja adalah sebagai berikut (www.Gelanggang-Pemuda.com): (a) Sebagai tempat pelaksanaan pengelolaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan remaja untuk berbagai kegiatan, khususnya kegiatan olahraga, kegiatan pembinaan spiritual beserta mental, ilmu pengetahuan, kesenian, keterampilan, serta kreasi dan rekreasi. (b) Tempat melaksanakan pembinaan, pengembangan, peningkatan dan penyaluran bakat, minat, kreasi sumber daya manusia melalui (c) Sebagai tempat pelaksanaan pengkoordinasian dengan instansi dan atau lembaga lain yang terkait kepemudaan.

2.3 Fasilitas Gelanggang Remaja

Dalam Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja, Menpora (1989) menyatakan bahwa fasilitas-fasilitas yang diwajibkan ada pada gelanggang remaja adalah sebagai berikut: (a) Sarana prasarana operasional yang meliputi kesenian, fasilitas olahraga, ilmiah, dan kerohanian. (b) Sarana prasarana pengelolaan. (c) Fasilitas non fisik berupa jasa, misalnya jasa penunjang keterampilan, keahlian, konsultasi, dan psikologi. Fasilitas tambahan berupa rekreasi khusus remaja juga perlu untuk diwadahi terutama pada gelanggang remaja yang pembiayaan dan pengelolaannya dilakukan oleh badan swasta berkolaborasi dengan pemerintah dalam operasionalnya/*quasi public organization* (Andriansyah, 1993).

2.4 Klasifikasi Tipe Gelanggang Remaja

Gelanggang remaja dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe (Menpora, 1989). Tipe A merupakan bentuk yang paling sederhana, yang mana dalam tipe ini terdapat ruang serbaguna, ruang belajar, ruang ganti pakaian atau kamar kecil, ruang ibadah, ruang pengelola, tempat tinggal petugas jaga dan gudang serta lapangan terbuka serbaguna. Gelanggang remaja tipe B hampir mirip dengan gelanggang remaja Tipe A, namun dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung yang dapat menampung olahraga bola voli, dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat. Gelanggang remaja tipe C hampir mirip dengan gelanggang remaja Tipe B, namun terdapat penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang dapat menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukkan dan kolam renang.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini terdiri dari teknik pengumpulan data primer serta sekunder. Yang mana data primer didapatkan dari observasi dan wawancara. Data sekunder didapatkan dari studi literatur juga studi banding terhadap proyek sejenis. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis secara arsitektural untuk menentukan konsep dasar, tema, *programming* dan konsep-konsep perancangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

1) Analisis SWOT

Studi pengadaan menggunakan metode analisa S.W.O.T. yang merupakan bentuk analisis terhadap aspek *Strength* atau kekuatan, *Weakness* atau kelemahan, *Opportunity* atau peluang dan *Threatening* atau tantangan.

a) Keunggulan perancangan Gelanggang Remaja di Kabupaten Gianyar:

- Kabupaten Gianyar memiliki kepadatan penduduk yang cukup tinggi dengan menduduki peringkat ke-3 dari kabupaten-kabupaten di Bali, yaitu 1.358 jiwa/km dan sebanyak 19,41% adalah usia remaja.
 - Kabupaten Gianyar memiliki 2.752 atlet, 329 pelatih dan 154 wasit.
 - Aktif dalam kegiatan pagelaran seni dan budaya antara lain kegiatan seni tari, musik, lukis, patung dan sastra Bali.
 - Kabupaten Gianyar memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik dan memadai, seperti jaringan jalan dan sistem jaringan penunjang berupa utilitas yang meliputi listrik, telepon, air bersih, dan saluran drainase yang dapat menunjang keberadaan pusat gelanggang remaja.
- b) Kelemahan perancangan gelanggang remaja di Kabupaten Gianyar:
- Sebagian remaja lebih tertarik dengan kegiatan malam yang bersifat negatif seperti dugem, nongkrong di jalan pada malam hari, trek-trekan, dll.
 - Usaha pada bidang olahraga, seni dan budaya dianggap kurang menjamin masa depan apabila dibandingkan dengan pekerjaan kantoran atau kegiatan akademik. Sehingga sebagian besar remaja lebih memilih kegiatan akademik daripada kegiatan non-akademik.
- c) Peluang perancangan gelanggang remaja di Kabupaten Gianyar:
- Minat yang tinggi dari masyarakat terhadap fasilitas baru
 - Menjadi sarana untuk mengeksplorasi, mengasah dan mengembangkan potensi (minat dan bakat) remaja secara bebas dengan kaidah-kaidah atau disiplin-disiplin secara positif
 - Meningkatkan nilai ekonomi dari kegiatan olahraga, seni dan budaya seperti di negara-negara maju, sehingga terjadi keseimbangan ekosistem sosial dan ekonomi antara kegiatan akademis dengan kegiatan non-akademis.
- d) Tantangan perancangan gelanggang remaja di Kabupaten Gianyar:
- Bagaimana merencanakan dan merancang Gelanggang Remaja agar bermanfaat bagi masyarakat Kabupaten Gianyar dan masyarakat Indonesia pada umumnya.
 - Bagaimana mengemas Gelanggang Remaja menarik dari segi estetika, sosial dan ekonomi
- 2) Konsep Dasar
- Remaja memiliki energi yang besar namun kurang terarah, komunikasi remaja susah untuk dimengerti, remaja masih terbawa kebiasaan anak-anak yang suka meniru sehingga kurang kreatif di dalam mengatasi masalah. Remaja memiliki banyak tugas dan permasalahan untuk menjadi lebih dewasa yang dapat membuat depresi hingga terjerumus perilaku negatif, maka untuk menyelesaikan masalah remaja dan tetap berada di jalan yang positif diharapkan remaja mampu menjadi pribadi yang energik, komunikatif dan kreatif. Jadi dirumuskan konsep dasar dari Gelanggang Remaja di Gianyar adalah Energik, Komunikatif dan Kreatif.
- 3) Tema Rancangan
- Dengan didasari atas pengertian, fungsi dan aktifitas yang diwadahi tema yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah Arsitektur Neo Vernakular. Arsitektur Neo Vernakular menerapkan elemen-elemen fisik dan non fisik seperti budaya, kepercayaan, pola pikir, tata letak, ornamen, religi, estetika material dan warna kontras.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi literatur dan juga studi proyek sejenis, perancangan Gelanggang Remaja di Gianyar perlu untuk dilakukan. Langkah-langkah yang dapat dilaksanakan dalam merancang adalah sebagai berikut:

- 1) Program Kegiatan
 - a) Pelaku kegiatan utama fasilitas Gelanggang Remaja ini merupakan remaja, masyarakat umum, civitas pengelola, dan juga ada pedagang yang terlibat dalam aktivitas retail di kawasan gelanggang remaja.
 - b) Macam kegiatan dalam gelanggang remaja adalah: Kegiatan Pokok; Kegiatan Pelengkap;

Kegiatan Pengelola; Kegiatan Servis.

- c) Hubungan kegiatan ditinjau berdasarkan atas hubungan aktivitas yang saling mempengaruhi, persyaratan dan tuntutan fasilitas terhadap fasilitas lainnya.

2) Program Ruang

Dalam program ruang dijabarkan tentang kebutuhan ruang yang akan dibangun untuk memenuhi fungsi dari fasilitas Gelanggang Remaja di Gianyar. Beberapa kebutuhannya adalah sebagai berikut:

- a) Kebutuhan Ruang. Dalam menentukan kebutuhan ruang didasari atas civitas dan aktivitas yang berlangsung pada Gelanggang Remaja di Gianyar. Kebutuhan ruangnya adalah kebutuhan ruang Pengunjung, pengelola dan servis.
- b) Program Performansi. Ruang-ruang yang direncanakan di kelompokkan berdasarkan:
- Pencahayaan: Tingkat penerangan untuk ruang umum dan utama 100-500 lux.
 - Penghawaan: standar untuk penghawaan yaitu dengan arus udara bersih yang didapatkan secara alami dengan sirkulasi udara dan buatan dengan AC.
 - Sifat ruang, yang terdiri dari: area publik, semi publik dan privat
 - Suasana ruang, yang terdiri dari: tenang, semi bising dan bising.
 - Kesan ruang, yang terdiri dari: formal, semi formal, non formal
- c) Besaran Ruang. Pada Gelanggang remaja di Gianyar, perhitungan untuk besaran ruang ini mengacu pada pendekatan –pendekatan standart *Neufert Architect Data*, Appleton: *Buildings for the Performing Arts 2nd edition*, Josep De Chiara: *Time-Saver Standar* dan lain-lain. Besaran ruang untuk Gelanggang Remaja di Gianyar dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Besaran Ruang Gelanggang Remaja Di Gianyar

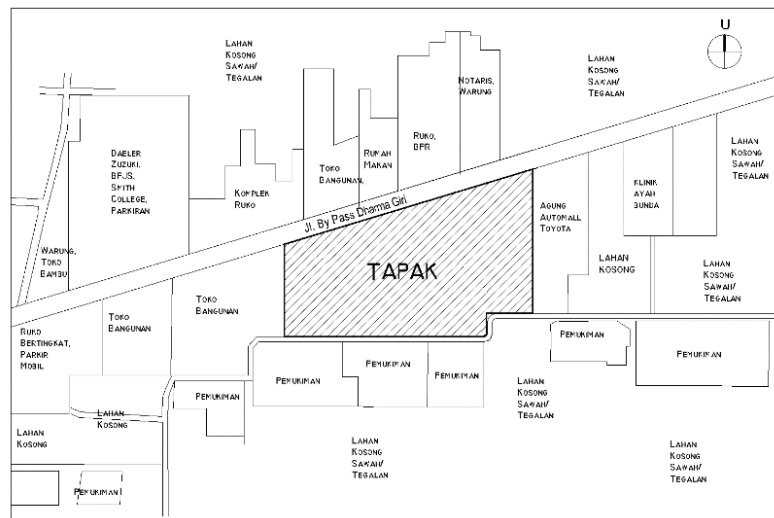
NO	NAMA RUANG	LUASAN
1	Gelanggang Serbaguna (Lapangan Serbaguna, Tribun Penonton, Kantin dan Ruang Pelengkap)	3482.05 m ²
2	Gedung Theater (Gedung Theater, Tribun Penonton, Ruang <i>Workshop</i> , Perpustakaan, Studio rekaman, Ruang Latihan Musik, Galeri, <i>Coworking Space</i> , Ruang Kreatifitas, Ruang Perkumpulan Rapat Sewa, Ruang konsultasi, Retail dan Ruang Pelengkap)	7368.01 m ²
3	Gelanggang Kolam Renang (Kolam Renang Standar Olympic, Tribun Penonton, Kantin dan Ruang Pelengkap)	4206.29 m ²
4	Kolam Renang Pemula (Kolam Renang Pemula dan Ruang Pelengkap)	1729.88 m ²
5	Fasilitas Outdoor (Lapangan Tenis, Lapangan Voli dan Ruang Pelengkap)	1530.85 m ²
6	Fasilitas Outdoor Non KDB (Plaza, Skate Park, Taman Kebugaran, <i>Jogging Track</i>)	11823.76 m ²
7	Fasilitas Pengelola (Ruang Pimpinan, Ruang Rapat, Ruang Kepala Bidang, Ruang Staff, Pos Satpam, Pos Tiket dan Ruang Pelengkap)	485.1 m ²
8	Parkir Basement (Parkir Mobil)	6102.14 m ²
9	Parkir Non KDB (Parkir Bus, Mobil dan Motor)	2615.20 m ²
10	Ruang Servis (Ruang Mekanikal dan Eletrikal, Mushola, Ruang Sampah, Ruang Pompa, Tangki Air dan Ruang Pelengkap)	2066.97 m ²
11	Ruang Servis Non KDB (Tempat Suci)	130 m ²
Total Luas Ruang KLB		26971.29 m²
Total Luas Ruang non KDB		14568.96 m²

Sumber: Analisa Pribadi

3) Program Tapak

a) Bentuk dan Analisa Tapak

Luasan tapak yang diperlukan dalam perancangan Gelanggang Remaja di Gianyar sebesar 52.600 m². Luasan tersebut didapat melalui persamaan dan perbandingan total besaran ruang pada lantai dasar bangunan dan peraturan kdb yang berlaku. tapak terpilih berlokasi di Jl. By Pass Dharma Giri, Buruan, Blahbatuh Kabupaten Gianyar. tapak beriklim tropis dengan suhu rata-rata 24,4 – 31,4 derajat celcius. Kebisingan tapak terbilang agak tinggi, karena berbatasan langsung dengan jalan By Pass.



Gambar 1: Orientasi sekitar tapak Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

b) Orientasi Sekitar Tapak

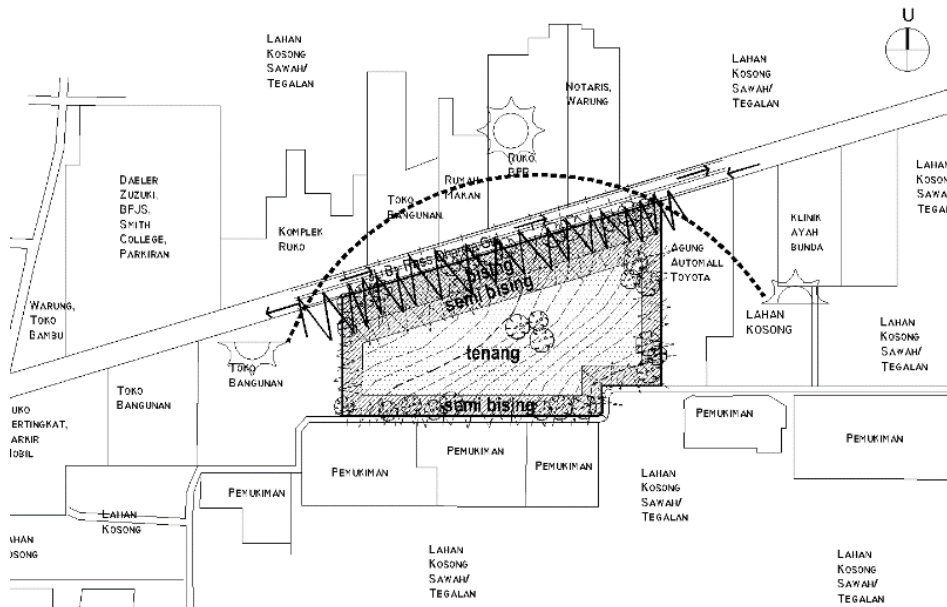
Tujuan dari analisa pandangan / view pada tapak adalah mengetahui arah bangunan terhadap tapak dan lingkungan yang mendukungnya.



Gambar 2: Foto lokasi sekitar tapak Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

c) Karakteristik Tapak

Berdasarkan analisa terhadap kondisi dan potensi tapak terhadap perencanaan Gelanggang Remaja di Gianyar, maka potensi-potensi yang ada saling dikaitkan untuk mendapatkan karakteristik tapak yang sesuai.

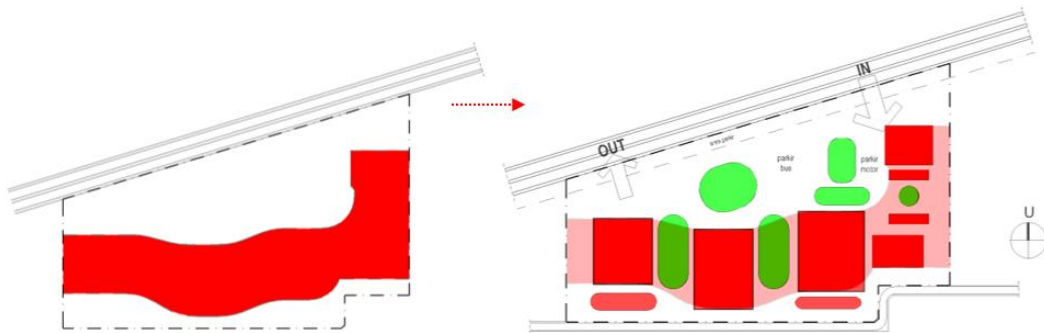


Gambar 3: Karakteristik tapak Gelanggang Remaja di Gianyar (sumber: dokumentasi pribadi)

4) Konsep Perencanaan Tapak

a) Transformasi Konsep Dasar

Transformasi bentuk dasar diambil dari kebutuhan ruang gelanggang olahraga, theater dan kolam renang. Proses kreatif di sini adalah agar komposisi bentuk kotak-kotak tidak terasa monoton dengan menambahkan variasi elips dan lingkaran pada plaza dan *skate park*.



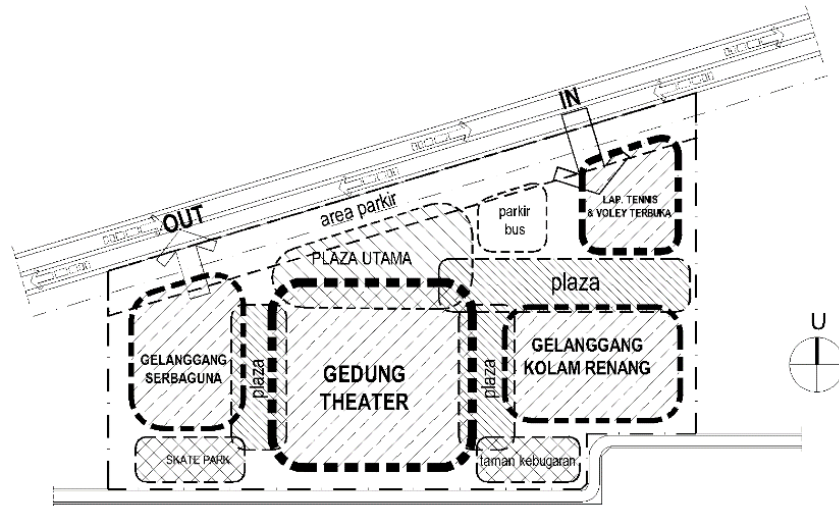
Gambar 4: Transformasi Konsep Dasar Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

b) Konsep *Entrance* dan Sirkulasi Tapak

Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dibedakan sehingga tercipta kenyamanan dan keamanan. Pintu masuk dibuat 2 pintu dengan tujuan antara kendaraan yang masuk dan keluar tidak menimbulkan kemacetan, sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan.

c) *Zoning* Tapak

Tujuan dari konsep penzoningan tapak adalah untuk mendapatkan pembagian daerah / pemetaan dalam tapak sesuai dengan persyaratan ruang terhadap karakteristik tapak agar dapat diwujudkan suatu kelancaran dalam beraktifitas sesuai dengan fungsi.

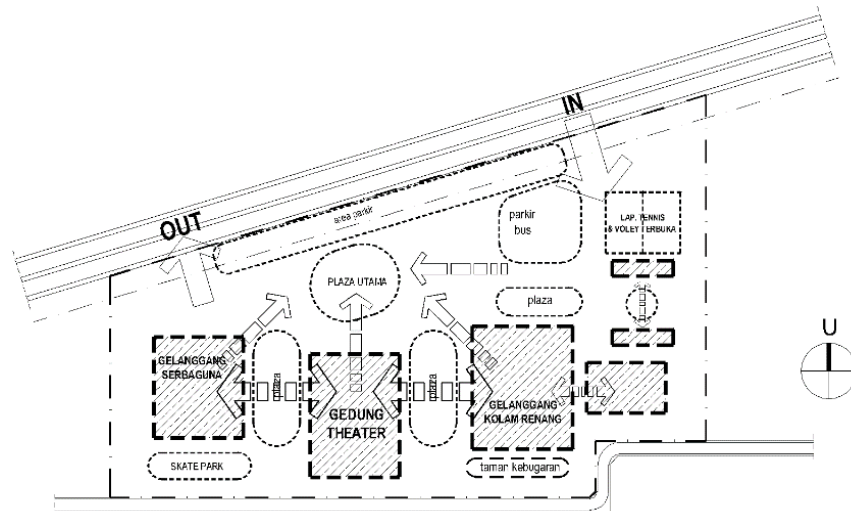


Gambar 5. Zoning tapak Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

5) Konsep Perancangan Bangunan

a) Konsep Bentuk dan Pola Massa

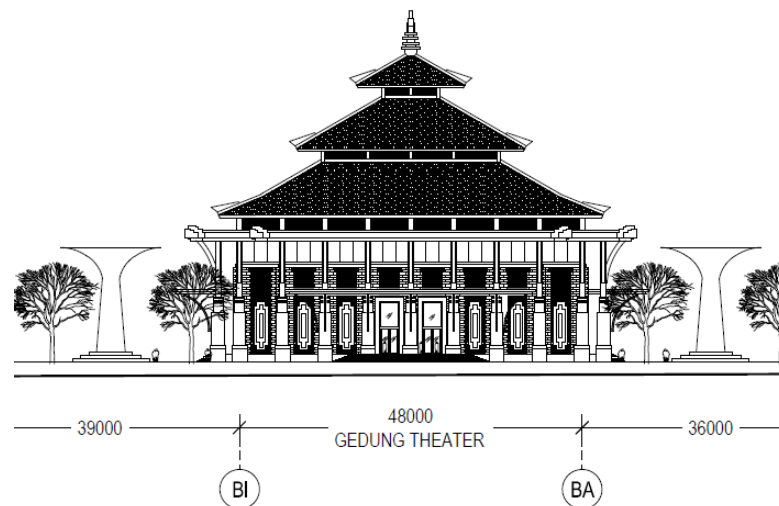
Orientasi massa bangunan utama direncanakan ke arah plaza utama dan jalan, sedangkan massa bangunan yang lain berorientasi kepada bangunan utama dan plaza kecil.



Gambar 6. Konsep Bentuk dan Pola Massa Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

b) Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan secara vertikal mengambil bentuk konsep Tri Angga dan memiliki hubungan bentuk antara massa satu dengan yang lainnya. Tampilan bangunan menggunakan bukaan pintu dan jendela yang lebar untuk mengimbangkan dengan ketinggian bangunan dan mengoptimalkan penghawaan dan pencahayaan alami.



Gambar 7. Konsep Tampilan Bangunan Gelanggang Remaja di Gianyar
Sumber: dokumentasi pribadi

c) Konsep Ruang Luar

Ruang luar bangunan berupa plaza, pohon peneduh, taman, pohon buatan sekaligus kebun vertikal, patung, lampu taman dan kolam hias yang di desain dengan menerapkan elemen alami dan buatan sebagai estetika. Pohon yang dipergunakan adalah pohon tabebuaya, kolbanda, ketapang brazil, palm sadeng, ketapang kencana, palm putri dan pohon kamboja

d) Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada bangunan gelanggang remaja ini akan di desain dengan suasana yang menarik dengan mmengkombinasikan unsur modern dan lokal sehingga tercipta suasana sesuai konsep dan tema rancangan. Pengkondisian udara dan pencahayaan pada gelanggang remaja ini akan memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami dan buatan sesuai dengan persyaratan ruangan.

6) Konsep Struktur

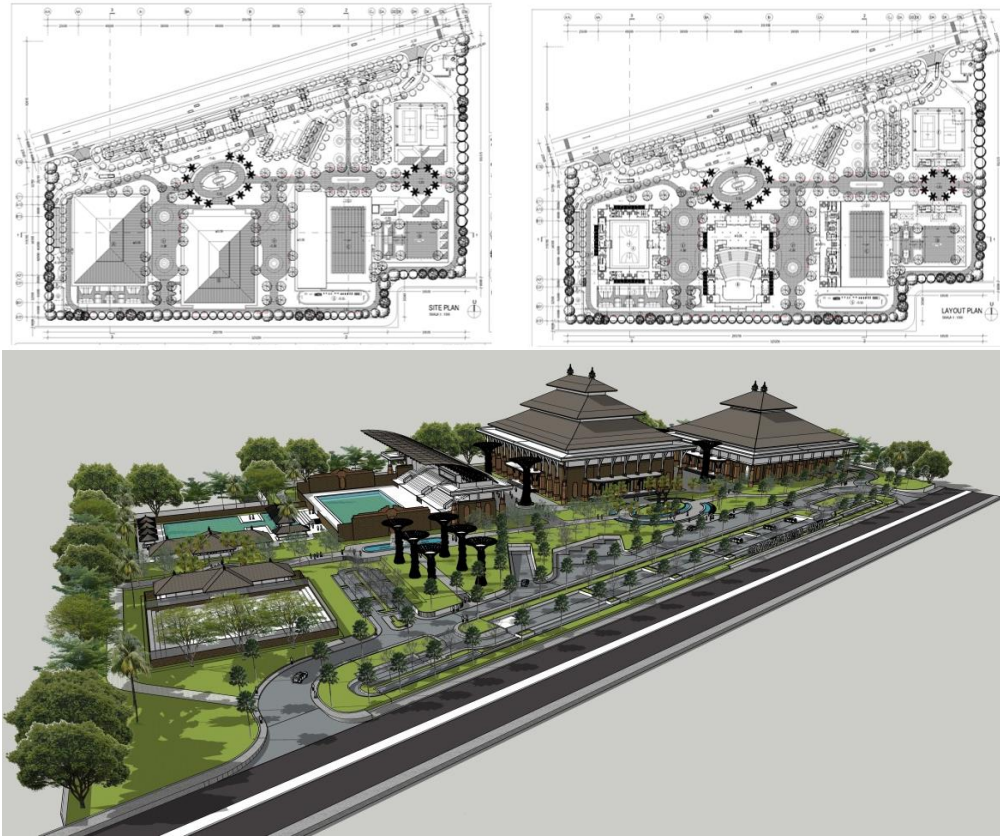
Sistem Struktur pada Gelanggang Remaja di Gianyar menggunakan: Sub struktur dengan pondasi bor pile dan dipadukan dengan pondasi batu kali; Super struktur menggunakan sistem rangka dengan modul struktur 6m x 6m, dengan pengaplikasian kolom dan balok; Upper struktur menggunakan rangka ruang dengan menggunakan material baja. Sedangkan untuk bahan struktur yang digunakan dalam sub struktur adalah batu kali dan beton bertulang; super struktur menggunakan beton bertulang dan baja; serta Upper struktur menggunakan baja.

7) Konsep Utilitas

Konsep utilitas pada Gelanggang Remaja di Gianyar terdiri dari: Sistem Sirkulasi dan Transportasi; Konsep Distribusi Tenaga Listrik; Konsep Pencahayaan; Konsep Penghawaan; Sistem Telekomunikasi; Konsep Sistem Air Bersih dan Air Kotor; Sistem Penangkal Petir; Sistem Pemadam Kebakaran

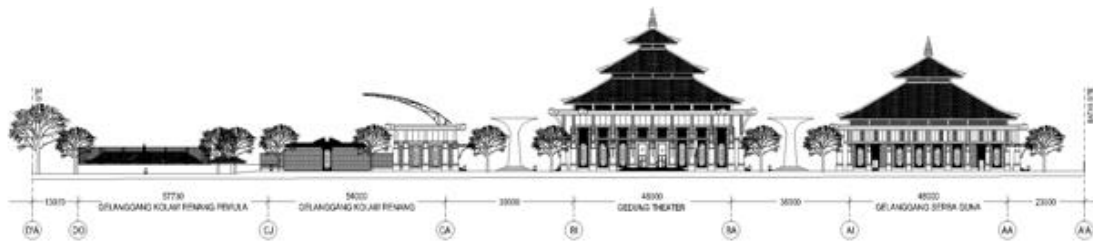
5. KESIMPULAN

Setelah menentukan program kegiatan yang dilaksanakan pada Gelanggang Remaja, lalu disusun program kebutuhan ruang, dilanjutkan dengan menyusun konsep perencanaan tapak, perancangan bangunan, konsep struktur dan konsep utilitas sehingga pada akhirnya dibuatlah desain perancangan arsitektur dengan tema Neo Vernakular yang mampu mengakomodasi tujuan adanya Gelanggang Remaja.



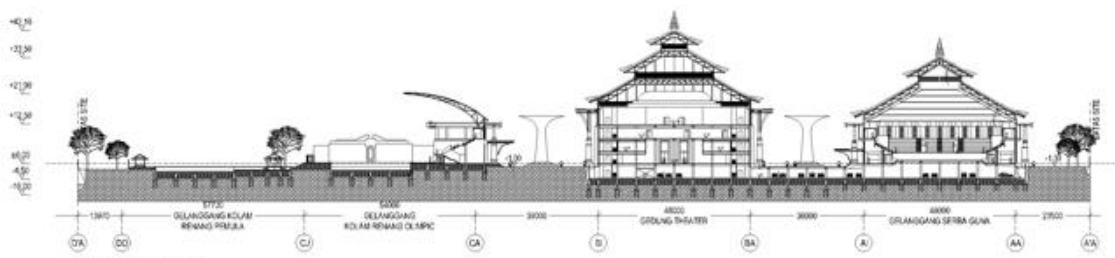
Gambar 8. Rencana Tapak dan Rencana Tata Letak

Pada gambar diatas disajikan rencana tapak dan rencana tata letak yang menggunakan bentuk masa bangunan kotak dan oval pada plaza. Pada gambar diatas juga ditunjukkan fasilitas gelanggang remaja berupa gelanggang serbaguna, gedung teater, gelanggang kolam renang, kolam renang pemula, ruang ganti kolam renang pemula, lapangan tenis dan voli beserta ruang gantinya, plaza, skatepark, jogging track, tempat suci, pos jaga, taman kebugaran, cooling tower, serta parkir. Tata letak bangunan disusun sedemikian rupa agar memaksimalkan fungsi dan kondisi lingkungan seperti pencahayaan dan aliran udara tanpa harus mengabaikan sisi estetika.



Gambar 9: Tampak Utara

Gambar di atas untuk menunjukkan sky line yang mana gedung teater menjadi puncak tertinggi dari keseluruhan gedung di gelanggang remaja. Perbedaan ketinggian setiap gedung bertujuan sebagai estetika agar tidak terlihat monoton.



Gambar 10: Potongan Tapak

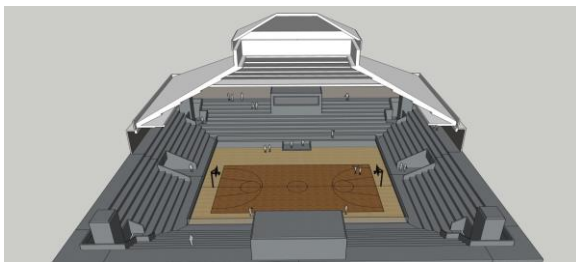
Gambar 10 menunjukkan ketinggian lantai bangunan dan parkir basement. Selain itu untuk menunjukkan sub struktur, super struktur dan *upper* struktur. Gambar 11 dan gambar 12 menunjukkan eksterior gelanggang remaja yang terdiri dari plaza utama dan plaza samping. Pada plaza ditambahkan tumbuhan yang berfungsi sebagai peneduh dan penyaring udara. Sedangkan patung sebagai *landmark*.



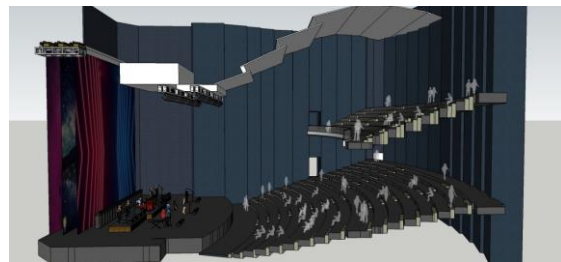
Gambar 11: Eksterior Plaza Utama



Gambar 12: Eksterior Plaza

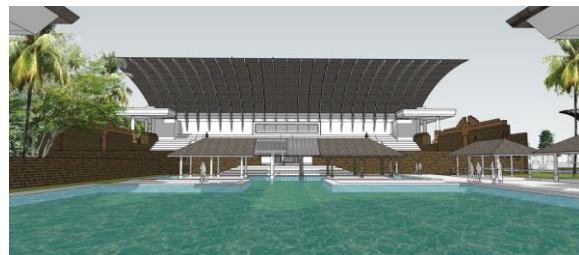
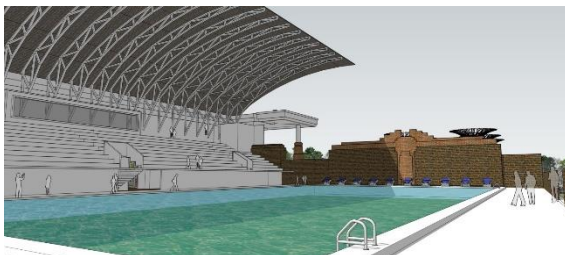


Gambar 13: Gelanggang Serbaguna



Gambar 14: Interior Theater

Gambar 13 menunjukkan interior gelanggang serbaguna yang dapat digunakan untuk pertandingan basket, bulu tangkis, voli, tenis meja, tenis, dan bela diri. Sedangkan gambar 14 merupakan proyeksi tiga dimensi interior teater yang dapat digunakan untuk berbagai pertunjukan seni.



Gambar 15: Gelanggang Kolam Renang dan Kolam Renang Pemula

Gelanggang kolam renang menggunakan standar kolam *Olympic* yang dilengkapi dengan tribun penonton, sedangkan kolam renang pemula menggunakan dimensi 24 m x 27 m dan dilengkapi dengan *bale kambing*, *bale panjang* dan *bale bengong*.

Pada *skate park* terdapat berbagai jenis *ramp*, *quarter pipe*, *bowl*, *green rail* dan *fun box*. Sedangkan pada taman kebugaran terdapat sepeda statis, *horizontal ladder*, *pull up bar*, *push chair*, *pull down outdoor*, *sit up bed*, *outdoor stepper*, dan *rowing machine outdoor*.



Gambar 16: Skate Park



Gambar 17: Taman Kebugaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David. 1999. *Metric Handbook Planning and Design Data Second Edition*. UK : Architectural Press
- Ahmad, A.K. Muda. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Media Center.
- Amabile, Teresa M. 1989. *Growing Up Creative*. New York: Crown Publ.
- Appleton, Ian. 2008. *Buildings for the Performing Arts*. London: The Architectural Press Ltd.
- Badan Perencanaan Pembangunan daerah Kabupaten Gianyar. Perda no 16 tahun 2012, Tentang *RTRW Kabupaten Gianyar 2012-2032*.
- BPS Kabupaten Gianyar. 2017. *Kabupaten Gianyar Dalam Angka 2017*. Gianyar : Badan Pusat Statistik Kabupaten Gianyar.
- Chiara, Joseph De. 1984. *Time Saver Standards for Residential Development*. US: McGraw-Hill Inc.
- Departemen PU. 2003. *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan, Stadion, Gedung Olahraga, Kolam Renang*. Edisi II, Bandung
- Dinas Kebudayaan Pemkab. Gianyar. 2016. *Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (Lakip) 2016*. Gianyar : Dinas Kebudayaan.
- Ernst, Neufert. 2002. *Data Arsitek, Jilid 2 edisi 2*. Jakarta. Erlangga
- Gardner, Howard. 1999. *Intelligence Reframed. Multiple intelligences for the 21st century*, New York: Basic Books. 292 + x pages. Useful review of Gardner's theory and discussion of issues and additions.
- Ham, Roderick, (ed.). *Association of British Theatre Technicians. 1972. Theatre planning / edited by Roderick Ham*. Toronto : University of Toronto Press
- Hurlock. Elizabeth B. 1994. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jones, John Christoper. 1992. *Design Methods*. New York: Van Nostrand Reinhold Company
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (1989). *Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja*. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
- Panitia Teknik 21S Konstruksi dan Bangunan. 2003. *Standar Nasional Indonesia No. 03-3647-1994 Tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga*. Bandung. Badan Standardisasi Nasional
- Poerwadarminta, W. J. S. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : P.N. Balai Pustaka.
- Snyder, James C. 1991. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Sukada, Budi A. 1988. *Analisis Komposisi Formal Arsitektur Post-Modem*. Seminar FTUIDepok: Jakarta