

## **BAB II**

### **PEMAHAMAN PROYEK**

#### **2.1 Pengertian Proyek**

Gelanggang remaja adalah suatu ruang atau fasilitas publik yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan remaja sesuai minat dan bakat serta aktivitas sosial lainnya (Prasinthya, 2016). Gelanggang remaja adalah tempat bagi anak muda untuk berkumpul dan melakukan suatu aktivitas tertentu. Gelanggang remaja merupakan suatu area yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan para remaja dalam bidang seni, olahraga, dan pendidikan. Pemerintah Kota Bandar Lampung menginginkan sebuah gelanggang remaja yang di dalamnya dapat memfasilitasi remaja untuk melakukan kegiatan di bidang olahraga, seni, dan pendidikan. Fasilitas dalam bidang olahraga berupa lapangan bulu tangkis, lapangan futsal, lapangan basket, lapangan pencak silat, lapangan karate, *wall climbing*, dan *jogging track*. Fasilitas dalam bidang seni berupa area pameran, studio tari, studio musik, studio kriya, studio lukis, studio radio, dan *amphiteater*. Fasilitas dalam bidang edukasi berupa perpustakaan, laboratorium bahasa, dan kelas multifungsi. Terdapat juga ruang kelas fleksibel dan beberapa fasilitas pendukung lainnya.

Fungsi Gelanggang Remaja (Nursanti, 2009) diantaranya adalah:

1. Gelanggang remaja berfungsi sebagai sarana dan prasarana dalam menunjang remaja untuk melakukan kegiatan olahraga, pembinaan mental dan spiritual, ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta kreasi dan rekreasi.
2. Gelanggang remaja sebagai sarana pembinaan sumber daya manusia melalui pengembangan, peningkatan, serta penyaluran bakat, minat, kreasi, dan aktivitas generasi muda.
3. Gelanggang remaja sebagai sarana koordinasi dengan instansi dan/atau lembaga lain yang berkaitan dengan masalah-masalah remaja atau pemuda.

Berdasarkan definisi diatas, untuk proyek ini dapat didapatkan definisi bahwa gelanggang remaja merupakan pusat aktivitas remaja yang berfungsi sebagai area untuk mengembangkan minat dan bakat remaja. Fasilitas dalam gelanggang remaja merupakan ruang yang difungsikan sebagai area olahraga, seni, dan pendidikan, serta dapat menjadi area rekreasi bagi para remaja.

#### **2.2 Tipologi Proyek**

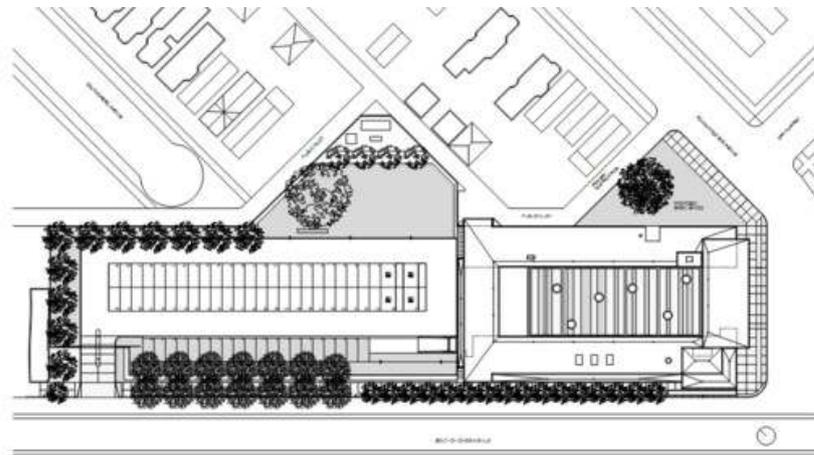
Bangunan yang memiliki tipologi dengan bangunan gelanggang remaja adalah *Recreation Center*. Standar kebutuhan ruang dan fungsi dari bangunan gelanggang remaja dan *Recreation Center* memiliki kemiripan, keduanya mengakomodir kegiatan pada bidang pendidikan, seni, dan olahraga.

## 2.3 Studi Preseden

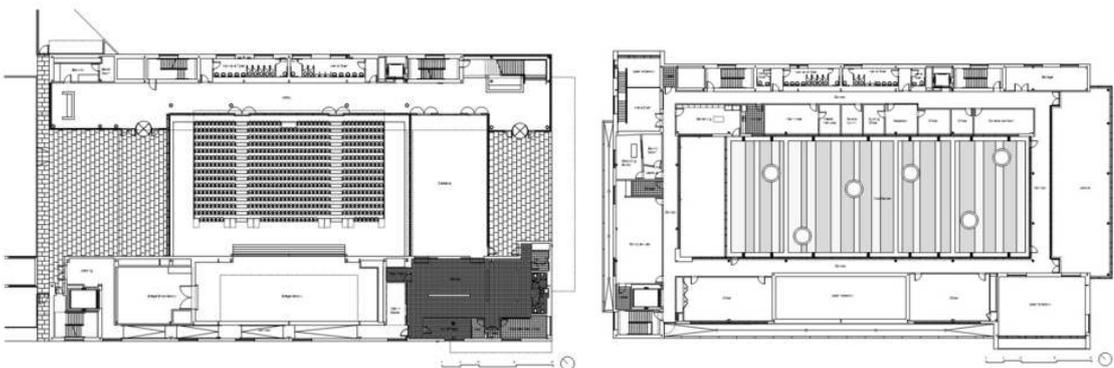
Berikut ini merupakan studi preseden perancangan gelanggang remaja, yaitu :

### 2.3.1 The Gary Comer Youth Center, Chicago, AS

The Gary Comer Youth Center berada di Kota Chicago. Bangunan ini memiliki luas 6970 m<sup>2</sup> dan menyediakan berbagai fasilitas yang terkait dengan kegiatan remaja. Fungsi bangunan ini difokuskan ke dalam tiga bidang yaitu olahraga, pendidikan, dan seni. Bangunan ini memiliki bentuk massa persegi panjang. Ruang luar bangunan difungsikan sebagai area parkir, sirkulasi pedestrian, serta penghijauan.



Gambar 2.1 Siteplan The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)



Gambar 2.2 Denah Bangunan The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Bangunan The Gary Comer Youth Center terdiri dari 3 lantai. Kapasitas pengunjung youth center berjumlah 1000 orang. Bangunan ini memiliki ruang utama, yaitu gymnasium yang difungsikan sebagai ruang pertunjukan dengan kapasitas 600 kursi. Ruang-ruang dalam bangunan disusun secara fleksibel dan dapat diubah sesuai dengan program-program yang ada pada youth center.



Gambar 2.3 Perancangan ruang yang fleksibel pada The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <http://archive.discoverdesign.orang/discover/skin.html>)

*The Gary Comer Youth Center* memiliki ruang penunjang untuk kegiatan lainnya, yaitu ruang seni dan keterampilan, laboratorium komputer, studio tari, studio rekaman, toko desain kostum, ruang pelatihan dan belajar, ruang kelas, kantor, dan ruang pertunjukkan. Pada lantai teratas youth center terdapat roof garden yang digunakan sebagai area edukasi tanaman serta menjadi area resapan air hujan dan mengurangi pemanasan pada bangunan.



Gambar 2.4 Roof Garden The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)



Gambar 2.5 North-South Section of The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <https://www.landscapeperformance.orang/case-study-briefs/gary-comer-youth-center>)

Bangunan ini memanfaatkan material kaca di dalam gedung sebagai akses visual antara ruang satu sama lain untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan menciptakan rasa aman.



Gambar 2.6 Ruang Dalam The Gary Comer Youth Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Desain fasad bangunan youth center ini menggunakan material kaca yang memberikan kesan bangunan modern dan berfungsi sebagai pencahayaan alami dalam bangunan.



Gambar 2.7 Penggunaan Material Kaca dan Dinding Panel Pada Bangunan  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Dinding luar bangunan ini menggunakan panel-panel dinding (curtain wall) dan menerapkan warna-warna yang terkesan meriah dengan pola persegi panjang yang disusun acak sehingga memberi kesan dinamis. Warna yang diterapkan pada fasad youth center ini adalah warna gradasi. Penggunaan warna ini menggambarkan karakter jiwa muda yang tegas dan berani dalam diri remaja.

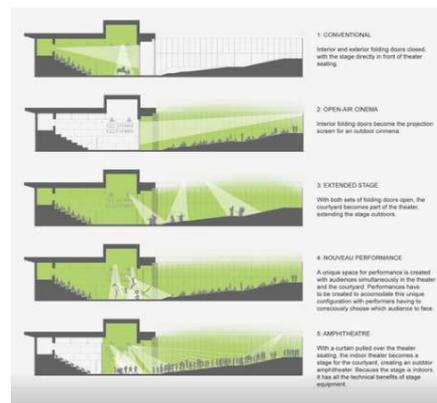
### 2.3.2 Gehua Youth & Cultural Center, Beidaihe, China

Gehua Youth and Cultural berada di Kota Beidaihe, China dan memiliki luas 2700 m<sup>2</sup>. Bangunan ini dirancang sebagai pusat kegiatan pemuda dan budaya bagi komunitas lokal. Youth center ini memiliki perbedaan dengan youth center lain karena lebih berfokus menyediakan fasilitas di bidang seni. Beberapa fasilitas ruang yang tersedia adalah galeri, ruang teater, aula multimedia, studio master, bar buku, ruang VIP, ruang kriya, kantor, ruang multifungsi. Gehua Youth and Cultural Center memiliki konsep budaya dengan alam yang saling berhubungan satu sama lain. Konsep ini bertujuan untuk memaksimalkan pelestarian alam.



Gambar 2.8 Denah Bangunan Gehua Youth and Cultural Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Gehua Youth and Cultural Center memiliki bentuk massa bangunan tunggal dengan sebuah innercourt yang berundak. Innercourt berfungsi sebagai ruang hijau ditengah bangunan sekaligus sebagai ruang yang merespon perpanjangan dari ruang dalam. Ruang teater berhubungan langsung dengan innercourt dan dapat difungsikan sebagai tempat duduk atau area penonton.



Gambar 2.9 Innercourt  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)



Gambar 2.10 Ruang Sirkulasi Gehua Youth and Cultural Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Gehua Youth and Cultural Center menerapkan konsep ruang yang fleksibel. Sistem sirkulasi dalam bangunan menerapkan single loaded corridor. Penerapan sirkulasi ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang mengalir bebas dan menghubungkan dengan ruang luar. Youth

center ini memanfaatkan material kaca di dalam gedung sebagai akses visual antara ruang untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan menciptakan rasa aman.

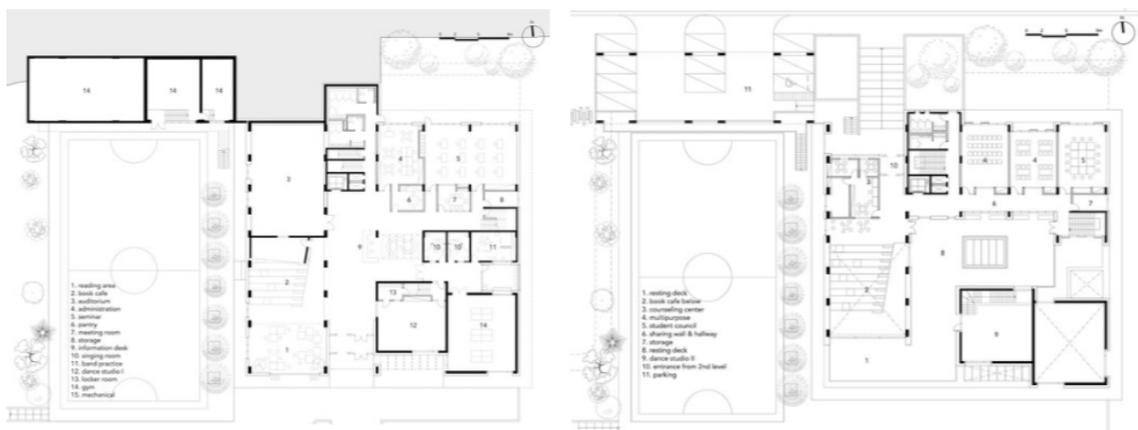


Gambar 2.11 Roof Garden  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Pada lantai teratas youth center terdapat roof garden. Keberadaan roof garden menjadi area untuk resapan air hujan dan mengurangi pemanasan pada bangunan juga untuk mengembalikan area hijau yang dibangun sehingga lahan digunakan secara efektif.

### 2.3.3 Chilbo Culture Centre for Youth, Suwon-Si, South Korea

Chilbo Culture Centre for Youth berada di Kota Suwon-Si, Korea Selatan. Bangunan ini dirancang oleh Utopian Architect dan memiliki luas 1647 m<sup>2</sup>. *Youth center* ini berfungsi untuk memwadhahi para remaja untuk mengeksplorasi minat dan hobi mereka. Arsitek merancang bangunan ini sebagai media dimana kaum muda dapat menghargai tempat-tempat yang paling mereka sukai sesuai dengan karakter yang berbeda-beda, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan rasa memiliki terhadap suatu area pada *youth center*.



Gambar 2.12 Denah Bangunan Chilbo Culture Centre for Youth  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

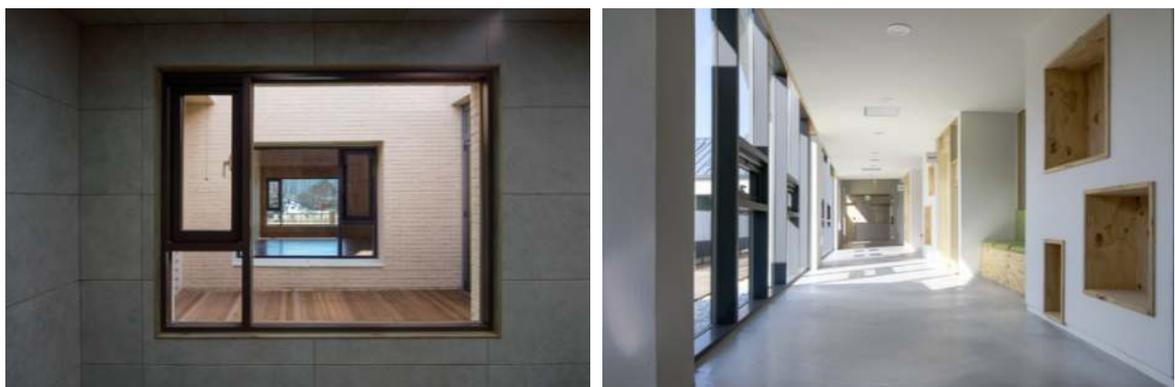
Chilbo Culture Centre for Youth memiliki massa bangunan dengan satu kesatuan yang menyebar secara horizontal dan terdiri dari 2 lantai dengan luasan lantai atas lebih kecil dari luasan lantai bawahnya. Ruang-ruang dalam youth center dibedakan berdasarkan kebutuhan

ketenangan ruang, yaitu noise area dan working area. Terdapat sebuah ruang besar yang didalamnya berupa tangga dengan beberapa rak buku pada sisi sekitarnya. Tangga dalam ruangan ini dapat dijadikan area untuk duduk dan membaca. Ruangan ini memiliki void yang besar sehingga ruangan lebih terkesan luas. Ruangan ini memiliki bukaan jendela kaca yang cukup besar serta menggunakan atap skylight sebagai pencahayaan alami.



Gambar 2.13 Interior Chilbo Culture Centre for Youth  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Beberapa ruang dalam youth center ini menerapkan konsep fleksibel. Sirkulasi bangunan memiliki sistem single loaded corridor dan double loaded corridor dan menggunakan jendela sebagai pembatas ruangan. Penerapan jendela antar ruangan ini dapat memberikan kesempatan seseorang untuk saling mengontrol, melihat aktivitas yang dilakukan orang lain dan dapat berinteraksi dengan pengguna lain walaupun sedang melakukan kegiatan yang berbeda.



Gambar 2.14 Ruang Sirkulasi Chilbo Culture Centre for Youth  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)



Gambar 2.15 Material Alam pada Interior Bangunan  
(Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Chilbo Culture Centre for Youth menerapkan warna-warna yang natural dan memiliki tekstur alami. Bentuk langit-langit dalam bangunan mengikuti bentuk atap yaitu atap pelana. Penerapan konsep ruang seperti ini dapat menciptakan kesan ruang yang tinggi dan lebih luas.

#### **2.3.4 Kesimpulan Studi Preseden**

Berdasarkan analisis preseden diatas, dapat disimpulkan bahwa gelanggang remaja dilengkapi ruang-ruang dengan fungsi utama di bidang olahraga, kesenian, dan pendidikan. Beberapa fasilitas atau ruang yang dapat dijadikan acuan pada perancangan antara lain ruang multifungsi, area baca, studio musik, studio tari, ruang kelas, dan taman. Konsep ruang dalam preseden diatas juga menerapkan fleksibilitas ruang. Fleksibilitas ruang dapat menjadi konsep pada perancangan ruang yang mewadahi kegiatan dengan fungsi yang berbeda-beda. Dapat dirancang dinding pembatas ruang yang sewaktu-waktu dapat dibuka untuk menciptakan kesatuan ruang yang lebih besar dan dapat menyesuaikan kebutuhan kapasitasnya. Penerapan jendela kaca sebagai pengganti dinding antar ruang untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan menciptakan rasa aman. Beberapa hal tersebut dapat digunakan sebagai referensi perancangan gelanggang remaja di Bandar Lampung.