

## BAB III

### ANALISIS PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Fungsi

##### 3.1.1 Kegiatan

Bangunan gelanggang remaja yang diperuntukan oleh remaja ini dibuka setiap hari dengan perkiraan ramai dikunjungi pada waktu pulang sekolah, hari libur, maupun terdapat acara tertentu. Selain sebagai sarana edukasi, bangunan ini harus menjadi tempat yang digemari di kalangan remaja dengan menjadikan gelanggang remaja sebagai sarana yang membantu remaja menghilangkan kejenuhan diwaktu sekolah dan menghadirkan pengalaman baru pada bangunan ini. Kegiatan yang terdapat pada bangunan gelanggang remaja antara lain:

##### (1) Kegiatan Utama

Kegiatan utama ini merupakan kegiatan yang akan terdapat pada gelanggang remaja yang terbagi menjadi beberapa kegiatan diantaranya:

##### 1) Kegiatan Kesenian

Kegiatan kesenian merupakan kegiatan yang dilakukan remaja untuk ketertarikan remaja pada seni tersebut seperti menari, melukis, membuat kerajinan, memainkan musik, mengenal kebudayaan, menyanyi, mengadakan pameran, mendalami fotografi serta memainkan drama.

##### 2) Kegiatan Olahraga

Kegiatan olahraga pada gelanggang remaja dapat dilakukan di luar ruangan seperti basket, futsal, bela diri, dan lainnya maupun di dalam ruangan seperti senam, catur, tenis meja, dan lainnya.

##### 3) Kegiatan Edukasi

Kegiatan edukasi pada gelanggang remaja dilakukan sesuai minat dan ketertaikan remaja yang mungkin tidak didapat pada pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini berupa belajar bahasa asing, belajar ilmu komputer, menghadiri seminar atau *workshop*, berdiskusi, dan lainnya.

##### (2) Kegiatan Pengelola dan Servis

Kegiatan pengelola dan servis merupakan kegiatan yang ditunjukkan kepada staff pengelola maupun staff servis di gelanggang remaja berupa mengurus administrasi, mengatur jadwal dan tempat, kebersihan, penjualan, pelatihan atau pembelajaran, dan sebagainya

### (3) Kegiatan Umum

Kegiatan umum pada gelanggang remaja dari pengunjung berupa masyarakat dengan berbagai usia yang ingin mengunjungi gelanggang remaja yang bersifat bangunan publik. Kegiatan umum tersebut diantara lain ialah berolahraga, piknik, melihat pertunjukan, mengisi waktu luang, dll.

#### **3.1.2 Pengguna**

Berdasarkan kegiatan diatas pelaku utama kegiatan adalah remaja dengan kisaran usia 14 sampai 21 tahun yang merupakan pelajar SMP, pelajar SMA, mahasiswa dan komunitas, adapun pengelola yang berupa pengajar, staff pengelola dan staff servis dan pelaku pengunjung yang merupakan masyarakat umum sekitar maupun masyarakat umum di Kota Bandar Lampung yang sekedar berkunjung maupun ikut serta kegiatan pada gelanggang remaja.

#### **3.1.3 Isu Terkait**

##### (1) Fleksibilitas

Aksesibilitas bangunan harus dirancang dengan sederhana dan saling terhubung ke ruang lainnya sama halnya dengan fungsi ruang yang harus memiliki sifat fleksibel. Ruang dengan fleksibilitas mampu meminimalisir ruang mati dan mampu menyesuaikan kondisi yang dibutuhkan penggunaannya dengan waktu yang dapat berubah-ubah. Penggunaan ruangan fleksibel seperti kelas edukasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dapat menyesuaikan karena tidak adanya penetapan kelas khusus di ruang tersebut. Ruangan multifungsi yang berukuran besar sebagai ruang yang menampung pengguna jika melebihi target pengguna per-kelasnya. Beberapa kegiatan yang terdapat pada gelanggang remaja antara lain adalah pameran seni, pertunjukan seni, pertandingan olahraga, bersosialisasi, berfoto dan lain-lain.

##### (2) Karakter Remaja

Karakter remaja dari karakter diri sendiri maupun gaya belajar setiap remaja pasti berbeda. Isu ini dipertimbangkan pada rancangan gelanggang remaja dengan tujuan menciptakan area dan proses belajar yang menyenangkan.

## 3.2 Analisis Lahan

### 3.2.1 Lokasi Lahan

Lahan yang digunakan pada proyek ini terletak di Arief Rahman Hakim, Way Halim, Kota Bandar Lampung, Lampung. Berdasarkan letaknya lahan ini memiliki potensi dibangunnya gelanggang remaja, karena berdekatan dengan sekolah-sekolah dan fasilitas umum lainnya. Lokasi lahan terletak di hutan kota yang diapit oleh empat sisi, bagian sisi utara yang merupakan Jalan Sultan Agung dan pusat perbelanjaan Transmart Lampung, bagian sisi timur dan selatan merupakan hutan kota, dan bagian barat merupakan Jalan Arief Rahman Hakim yang terdapat area komersial yang sering dikunjungi masyarakat setempat. Luasan lahan pada proyek ini adalah 15.000m<sup>2</sup> dengan kontur tanah yang cenderung datar.

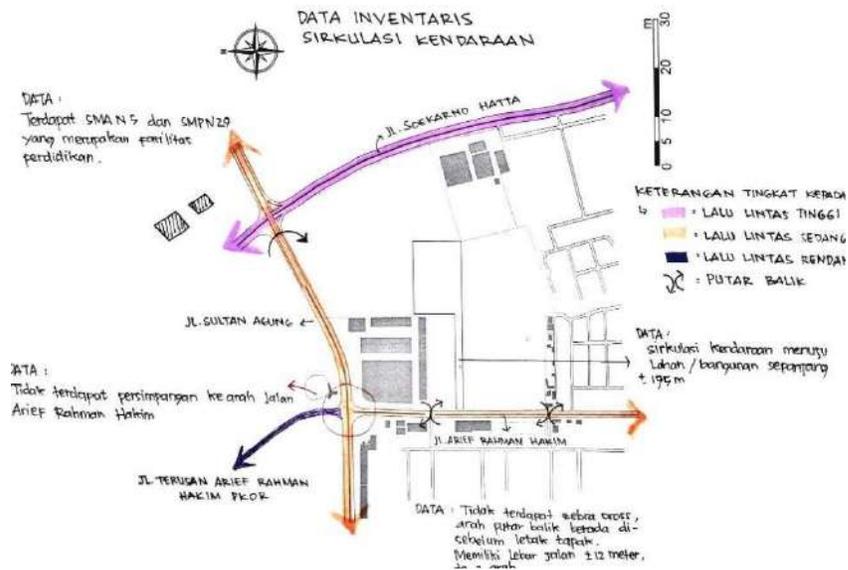


Gambar 3.1 Lokasi lahan proyek Gelanggang Remaja

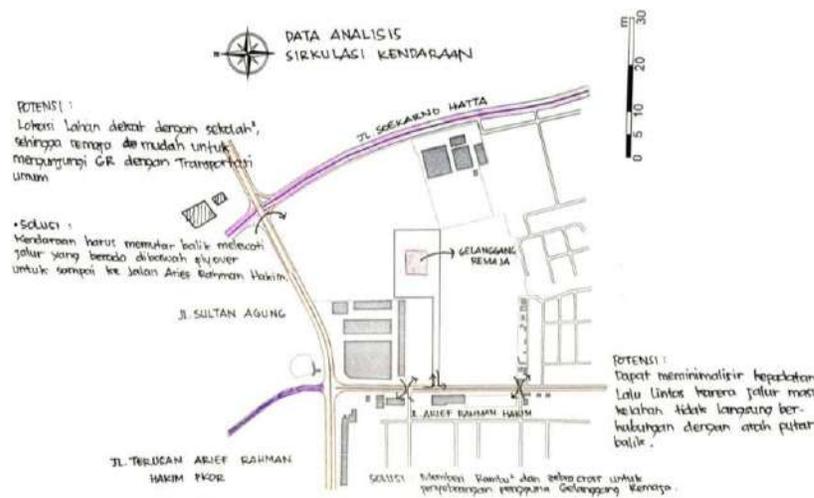
### 3.2.2 Sirkulasi

#### 1. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi terkait tapak terbagi menjadi jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki. Jalur utama kendaraan terdapat pada Jalan Arief Hahman Hakim yang berada di bagian barat lahan. Terdapat jalur dengan panjang sekitar 195 m yang menjadi akses menuju ke gelanggang remaja dari Jalan Arief Rahman Hakim.



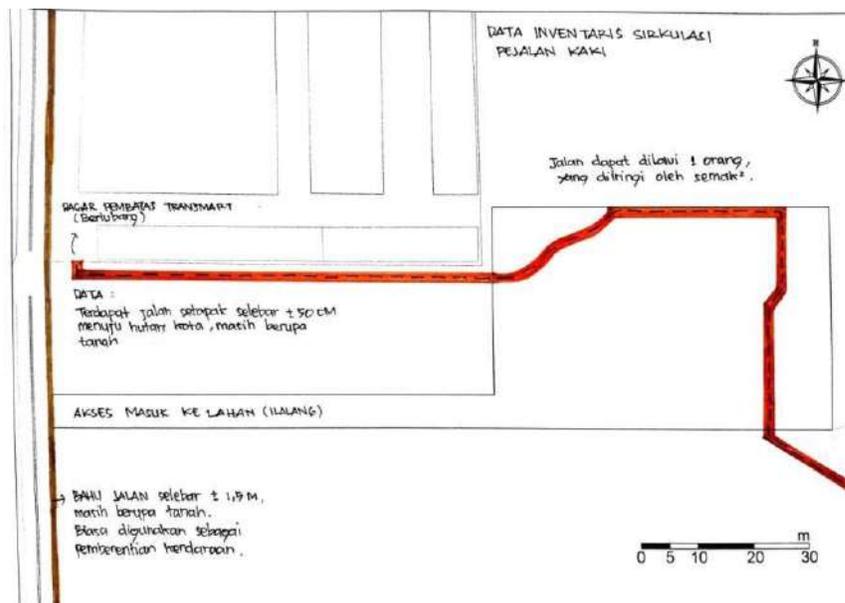
Gambar 3.2 Inventaris sirkulasi kendaraan



Gambar 3.3 Analisis sirkulasi kendaraan

## 2. Sirkulasi Pejalan Kaki

Terdapat sirkulasi kecil dengan lebar sekitar 50 cm yang hanya dapat dilalui oleh 1 orang, sirkulasi tersebut merupakan akses menuju lahan hutan kota yang berawal dari dinding pembatas Transmart Lampung dan berakhir di Auto 2000. Pada bagian barat lahan yang berada di Jalan Arief Rahman Hakim tidak terdapat jalur pedestrian, namun terdapat bahu jalan selebar 1,5 m yang biasa digunakan untuk pemberhentian.



Gambar 3.4 Inventaris sirkulasi pejalan kaki

### 3.2.3 Vegetasi

Vegetasi pada lahan sebagian besar dipenuhi pohon akasia ada yang sudah tua maupun yang masih muda, terdapat pula semak-semak dengan tinggi sekitar 1.5 m yang didominasi oleh bunga *daisy* kuning, pohon singkong karet, dan pohon pisang. Berdasarkan analisis diatas untuk merancang bangunan gelanggang remaja akan dihilangkan tumbuhan liar seperti semak-semak dan pepohonan yang berada di area yang akan dibangun. Beberapa pohon akasia dapat dipertahankan dan ditanam tumbuhan sesuai iklim tropis.

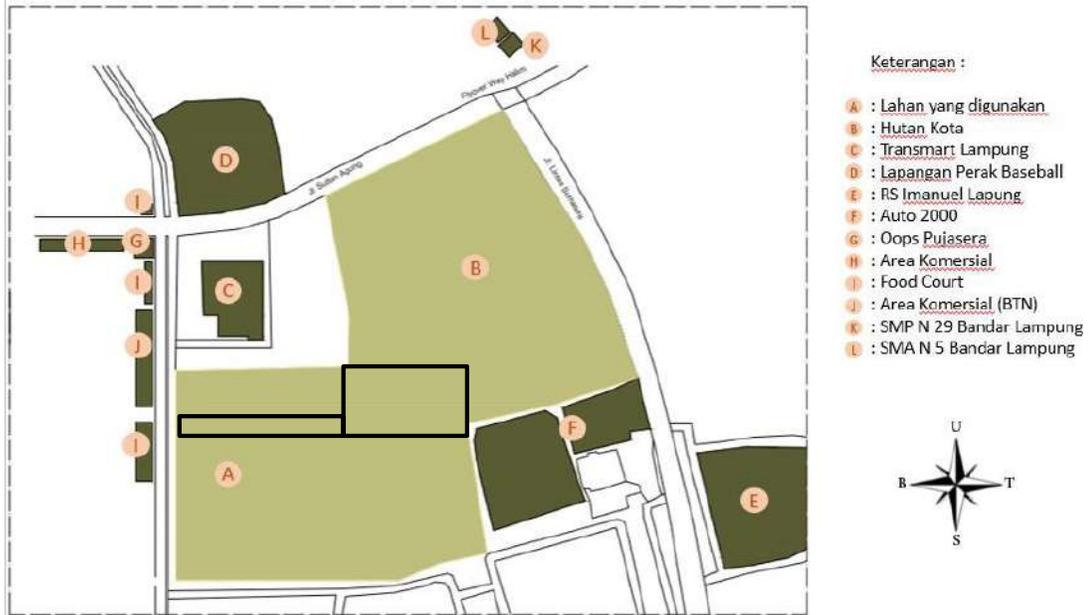


Gambar 3.5 Vegetasi di dalam lahan



Gambar 3.6 Vegetasi di barat lahan

### 3.2.4 Bangunan Eksisting



Gambar 3.7 Bangunan eksisting

Terdapat bangunan eksisting disekitar lahan diantaranya pusat perbelanjaan Transmart, Rumah Sakit Imanuel, Auto 2000, area komersil, *food court*, Lapangan Perak Baseball, Pusat Kegiatan Olahraga (PKOR), SMAN 5 Bandar Lampung, SMPN 29 Bandar Lampung, dll. Bangunan-bangunan tersebut berfungsi sebagai sarana pendukung di gelanggang remaja yang beberapa diantaranya adalah Rumah Sakit Imanuel sebagai sarana kesehatan jika terjadinya kecelakaan, Pusat Kegiatan Olahraga sebagai sarana olahraga yang sewaktu-waktu dapat berkolaborasi dalam suatu acara olahraga, dan bangunan sekolah-sekolah yang terletak disekitar gelanggang remaja sebagai sarana pendidikan serta menjadi sasaran pengguna di gelanggang remaja.

Tabel 3.1 Jarak dari bangunan lain menuju gelanggang remaja

Bangunan	Jarak menuju	Waktu Tempuh	Waktu Tempuh
	lahan (m)	Kendaraan	Manusia
Transmart Lampung	220	1 menit	3 menit
Pusat Kegiatan Olahraga (PKOR)	2300	7 menit	15 menit
RS. Imanuel Way Halim	1200	7 menit	14 menit
SMPN 29 Bandar Lampung	1000	5 menit	10 menit
SMAN 5 Bandar Lampung	1100	7 menit	12 menit