

BAB III

ANALISI PERANCANGAN

3.1 Analisis Fungsi

3.1.1 Analisis Kegiatan dan Pengguna

Gedung Gelanggang Remaja menjadi wadah dari segala jenis kegiatan yang positif untuk beraktivitas di luar jam sekolah maupun kuliah dan menjadi tempat untuk sarana berkumpul, belajar dan saling bertukar pikiran. Gedung ini dibuka setiap hari Senin hingga Jumat pukul 14.00-19.00, sedangkan hari Sabtu dan Minggu dibuka pukul 07.00-19.00. Secara garis besar kelompok kegiatan akan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1) Kelompok Kegiatan Utama dan Penunjang

Kegiatan yang berupa kegiatan Pendidikan, kegiatan olahraga, dan kegiatan kesenian.

2) Kelompok Kegiatan Pengelola

Kegiatan pengelola dilakukan untuk mengemban tugas dalam pengelolaan terhadap Gedung Gelanggang remaja.

Pelaku kegiatan tersebut yaitu pengguna. Pengguna dalam kegiatan Gelanggang Remaja akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1) Kegiatan Utama

Kegiatan utama gelanggang remaja untuk menyalurkan potensi remaja, mengembangkan minat dan bakat, atau sekedar menjalankan hobi. Kegiatan utama dibagi menjadi 3 :

a. Kegiatan Olahraga

Kegiatan olahraga dapat dilakukan seperti bermain futsal, basket, voli, dan skatepark, serta berlatih badminton, wall climbing dan olahraga *indoor* maupun *outdoor* lainnya.

b. Kegiatan Kesenian

Kegiatan seni dapat dilakukan berupa menari, bermusik, melukis, seni drama, dan seni kriya.

c. Kegiatan Edukasi

Kegiatan edukasi dapat dilakukan berupa belajar, membaca, berdiskusi, seminar, dan mengerjakan tugas.

2) Pengunjung

Pengunjung pada kegiatan Gelanggang Remaja merupakan pengunjung yang dapat menikmati fasilitas yang telah disediakan. Pengunjung dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. Pengunjung Tetap

Pengunjung tetap merupakan pengunjung yang memiliki kegiatan secara rutin untuk mengunjungi serta menggunakan fasilitas yang ada di Gelanggang Remaja. Pengunjung tetap ini diperuntukan untuk remaja pada usia 12-22 tahun atau kalangan siswa maupun mahasiswa.

b. Pengunjung Tidak Tetap

Pengunjung ini hanya sekedar mengunjungi ketika ada kegiatan tertentu yang dilangsungkan di Gedung Gelanggang Remaja. Pengunjung tidak tetap diperuntukan untuk masyarakat sekitar.

3) Pengelola

Pengelola merupakan pelaku kegiatan untuk melakukan pengelolaan gedung. Pengelola bertanggung jawab terhadap pelaksanaan kegiatan yang berlangsung pada Gedung Gelanggang Remaja. Pengelola dibagi berdasarkan kegiatannya, antara lain :

a. Direksi

Direksi merupakan pengelola utama dalam pelaksanaan kegiatan yang ada pada gedung gelanggang remaja.

b. Operasional

Operasional berperan untuk mengelola kegiatan pada gedung. Operasional dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

i.Operasional Bidang Pendidikan : tenaga mengajar.

ii.Operasional Bidang Olahraga : seksi pelatihan dan sarana.

iii.Operasional Bidang Seni dan Budaya : seksi pelatihan dan sarana.

c. Administrasi

Administrasi berperan untuk mengurus keuangan dan kepegawaian.

d. Staff

Staff berperan untuk mendukung pengelolaan seperti pelayanan pengunjung, keamanan, kebersihan, dan perawatan terhadap Gedung Gelanggang Remaja.

3.1.2 Isu Terkait Fungsi

1) Isu Keamanan

Isu keamanan menyangkut pada keamanan Gedung Gelanggang Remaja dari berbagai gangguan baik dari dalam maupun luar bangunan. Untuk keamanan didalam area bangunan dipantau dengan penggunaan cctv. Sedangkan, untuk area luar gedung keamanan akan dipantau oleh penjaga yang berjaga di pos keamanan gerbang masuk.

2) Isu Sirkulasi

Isu ini memperhatikan sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pengunjung. Sirkulasi yang efektif dan efisien serta daya tampung parkir yang memadai bagi pengunjung. Selain itu, sirkulasi dan aksesibilitas pengunjung juga harus jelas dan mendukung berbagai kegiatan yang ada sehingga tidak akan membuat pengunjung kebingungan.

3) Isu Fleksibilitas Ruang

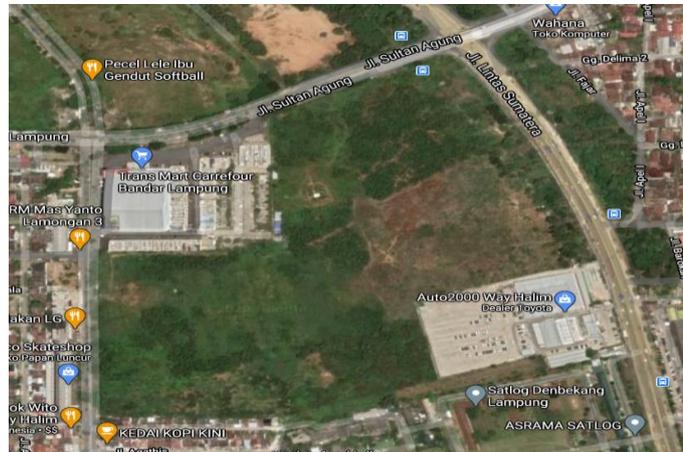
Gedung ini sebagai tempat untuk mewadahi kegiatan para remaja yang beragam. Oleh karena itu, interaksi-interaksi sosial didalamnya membutuhkan fleksibilitas bagi penggunaan ruang yang sesuai dengan kegiatan. Sehingga, gedung ini akan dirancang fleksibel dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna.

4) Isu Terkait Ruang dengan Karakteristik Khusus

Isu ini menyangkut pada ruang yang akan membutuhkan penanganan khusus. Seperti ruang studio musik, perpustakaan, RSG badminton. Ruang-ruang ini akan selalu dikontrol sebelum ataupun sesudah digunakan.

3.2 Analisis Lahan

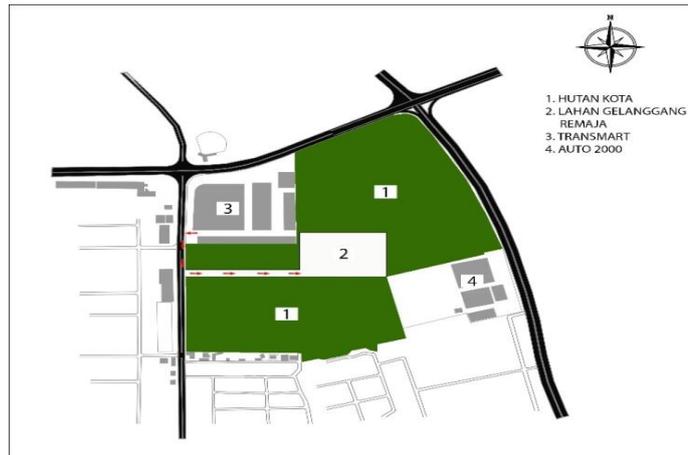
3.2.1 Analisis Lokasi



Gambar 11 Lokasi

Sumber : www.google.com/maps, diakses pada 29 Oktober 2020

Gelanggang Remaja berada tepat di tengah Taman Hutan Kota dan bersebelahan dengan bangunan Transmart dan Auto2000. Tepatnya berada pada persimpangan Jl. Soekarno Hatta dan Jl. Sultan Agung serta berada di depan Jl. Arief Rahman Hakim Kota Bandar Lampung.



Gambar 12 Tapak

Sumber : Tim TA 2020/2021

Perancangan Gelanggang Remaja memiliki luas lahan yang sudah ditentukan yaitu 15.000 m²/1,5 Ha. Berdasarkan hasil survei lapangan, gedung akan direncanakan berada di bagian tengah lahan. Hal ini dikarenakan bangunan akan dikelilingi oleh area *outdoor* yang langsung berhubungan dengan hutan kota. Pada *entrance* yang memiliki panjang 195 m akan dijadikan pedestrian dengan memaksimalkan permainan *landscaping* agar pengunjung merasa nyaman saat akan masuk ke dalam lahan.

Pada bentuk bangunan Gelanggang Remaja yang akan dibangun tidak akan terlalu terlihat dari pintu masuk Jl. Arief Rahman Hakim, karena bangunan cenderung masuk ke dalam lahan dan bangunan ini tidak akan bisa menjadi landmark Kota Bandar Lampung melainkan Gedung Gelanggang Remaja akan dijadikan sebagai instragramabel. Lokasi lahan yang berdampingan dengan bangunan Transmart Lampung, perencanaan bangunan akan saling berhubungan dengan bangunan Transmart. Karena pengunjung Transmart juga mayoritas remaja dan akses keluar transmart langsung menuju ke Jl. Arief Rahman Hakim dan langsung mengarah ke pintu masuk Gelanggang Remaja.

3.2.2 Sarana



Gambar 13 Sarana

Pada sisi Barat atau *Entrance* utama Gelanggang Remaja sudah terdapat salurah *drainase* yang cukup besar. Saluran *drainase* ini akan menjadi pembuangan. Beberapa titik aliran air pada tapak akan ditampung kemudian akan diarahkan ke pembuangan saluran drainase yang berada di *entrance* utama.



Gambar 14 View drainase

Selain itu, Pada area *entrance* utama, Jalan Arief Rahman Hakim juga sudah menggunakan 2 jalur. Dalam perencanaan gerbang akan didesain masuk ke dalam area *entrance*. Hal ini dikarenakan, untuk mengatasi penumpukan pada Jalan Arief Rahman Hakim ketika sedang diadakannya acara besar seperti pentas seni dan pameran pada Gedung Gelanggang Remaja.



Gambar 15 View jalan utama

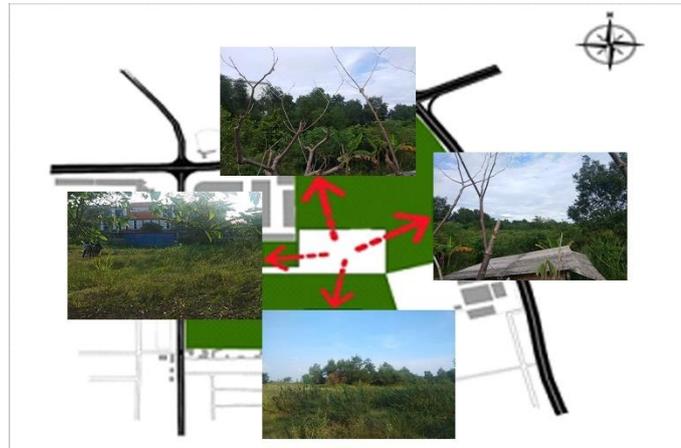
3.2.3 Vegetasi



Gambar 16 View vegetasi

Vegetasi yang terdapat pada lahan rata-rata pohon Akasia yang masih berumur muda dan semak-semak belukar yang cukup tinggi. Beberapa pohon akasia yang berada pada tapak tepatnya berada di bagian ujung barat dan utara akan dipertahankan. Pohon akasia dapat dijadikan sebagai peneduh karena ukurannya yang cukup besar dan rimbun. Titik pohon akasia juga tidak mengganggu penempatan Gedung yang akan dibangun, karena posisi gedung akan berada dibagian tengah lahan.

3.2.4 Aspek Visual



Gambar 17 Aspek visual

Data di atas menunjukkan *view* dari berbagai sisi pada tapak. Analisis *view* di atas menunjukkan bahwa *view* di dalam tapak tidak cukup menarik karena terhalang oleh pepohonan yang rimbun dari hutan kota. Akan tetapi, *view* pepohonan hutan kota dapat dimanfaatkan untuk saling berhubungan dengan lanskap/area outdoor yang mengelilingi bangunan.

3.2.5 Peraturan Yang Berlaku

Aturan untuk area tapak proyek Bangunan Gelanggang Remaja mengambil Peraturan Perda Kota Bandar Lampung Nomor 07 Tahun 2014 Pasal 22 dan 26 ayat 2 :

- 1) Untuk zona II atau zona dengan kepadatan sedang menggunakan KDB 30%.
- 2) KLB untuk bangunan gedung disesuaikan dengan fungsinya.
- 3) KDH ditentukan atas dasar kepentingan daya dukung lingkungan, fungsi peruntukan, fungsi bangunan, Kesehatan dan kenyamanan bangunan.