

BAB III

ANALISIS

3.1 Analisis Fungsi

Gelanggang Remaja sebagai pusat aktivitas remaja, dapat dikategorikan sebagai bangunan dengan fungsi ruang rekreatif, yaitu ruang dengan kegiatan yang bersifat luwes dan menyenangkan. Sesuai dengan tujuannya, bangunan ini berfungsi menjadi bangunan dengan ruang-ruang yang dapat memfasilitasi setiap aktivitas remaja yang berlangsung. Ketika bangunan tersebut ingin menjadi pusat aktivitas seni dan olahraga bagi remaja, maka bangunan tersebut harus menciptakan ruang dan fasilitas yang berfungsi untuk mendukung aktivitas tersebut seperti penyediaan ruang olahraga, lapangan dan menyediakan ruang pertunjukan. Fungsi pada gelanggang remaja dapat dikembangkan dengan mengamati perilaku, usia dan kegiatan yang sering dilakukan oleh calon pengguna bangunan tersebut.

3.1.1 Analisis Isu Terkait Fungsi

Isu terkait fungsi – fungsi yang terdapat pada gelanggang remaja diantaranya adalah:

1. Hemat energi dan mudah dirawat

Bangunan yang dirancang harus hemat energi. Perancang harus paham bahwa pendanaan untuk perawatan bangunan dari pemerintah tidak sama seperti pada proyek swasta, sehingga bangunan harus dirancang untuk mudah dirawat, dan tidak menggunakan banyak anggaran dalam penggunaan energi (memaksimalkan penggunaan energi alami).

2. Fleksibilitas

Ruang pada gelanggang remaja harus menyediakan ruang yang fleksibel, bukan untuk penggunaan permanen dikarenakan tren kegiatan yang berubah-ubah dan kebutuhan yang berubah setiap waktunya.

3. Ruang bebas gerak namun terkontrol

Ruang pada gelanggang remaja merupakan ruang yang didesain dengan ruang gerak bebas yang cukup besar namun harus memerhatikan sudut yang dapat menimbulkan perilaku yang tidak diinginkan. Ruang yang dirancang secara luas masih harus dapat dijangkau oleh arah pandang manusia sehingga perilaku seperti bullying dan kegiatan negatif lainnya tidak terjadi pada gelanggang remaja.

4. Suasana

Suasana pada gelanggang remaja harus menciptakan suasana yang menarik karena gelanggang remaja merupakan tempat yang rekreatif, dapat menghadirkan suasana

yang menyenangkan yang dapat mengajak pengunjungnya untuk beraktivitas. Suana yang tercipta sebaiknya ceria, aktif dan karena ini juga merupakan ruang public maka suasana nya juga harus nyaman untuk digunakan secara bersama

5. Bentuk

Bentuk massa dan elemen-elemen lain pada kawasan gelanggang remaja seharusnya mengikuti/ atau sesuai dengan aktivitas dan ruang yang diperlukan, dengan tidak melupakan aspek visual dan bentuk yang menarik sehingga meningkatkan minat remaja dan menimbulkan rasa bangga dan memiliki pada ruang aktivitas mereka sendiri.

6. Karakter terhadap semangat remaja

Karakter remaja yang aktif dan bersemangat akan memengaruhi karakter bangunan itu sendiri, sehingga bangunan dan kawasan harus memiliki poin-poin utama dalam suatu gedung atau kawasan yang dapat menciptakan suasana dan citra bangunan yang bersemangat, aktif dan menarik untuk dieksplor oleh penggunanya.

3.1.2 Kegiatan

Kegiatan pada gelanggang remaja secara umum dibagi menjadi 2 aktivitas yaitu aktifitas utama dan aktifitas sekunder.

1. Kegiatan utama

Merupakan kegiatan untuk kebutuhan pendidikan, pelatihan untuk kegiatan tertentu (kesenian, olahraga), penyelenggaraan program pembelajaran dari sekolah maupun badan tertentu dan kegiatan lain yang menghasilkan suatu ilmu dan informasi baru.

2. Kegiatan sekunder

Merupakan kegiatan berupa aktifitas regular seperti rekreasi dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia setiap harinya sesuai dengan jam buka gedung. Selain aktifitas regular, aktifitas sekunder pada gelanggang remaja juga dapat berupa kegiatan pameran, pertunjukan seni, festival, maupun pelaksanaan kegiatan atau event lainnya yang dapat ditampung dan difasilitasi oleh gelanggang remaja.

Berikut merupakan jenis ruang yang tersedia dan aktifitas yang dapat dilakukan oleh pengguna pada gelanggang remaja :

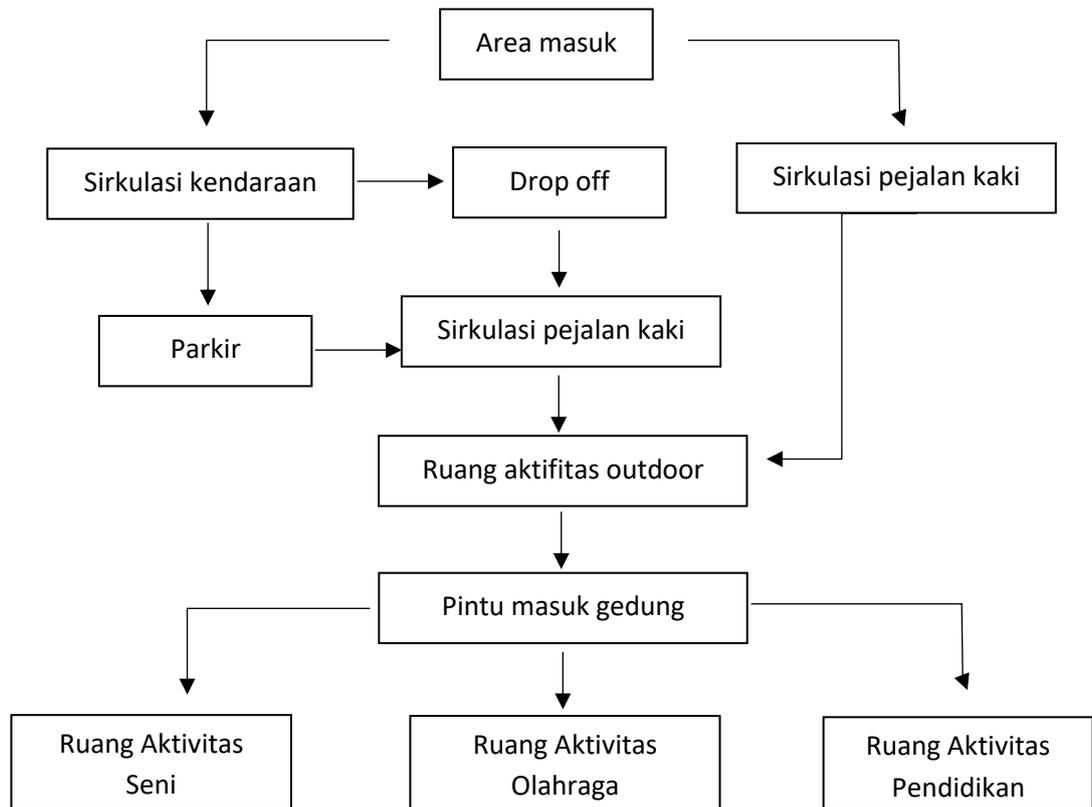
Tabel 1 Aktivitas Ruang Luar

Ruang Luar	Jenis Kegiatan
Parkir	Parkir kendaraan
Lapangan Basket	Latihan / bermain basket
Arena bela diri	Latihan bela diri (taekwondo, pencak silat, karate, dsb.).
Wall climbing	Panjat dinding
Skate park	Bermain / berlatih olahraga skateboard, dan sepeda BMX.
Jogging Track	Aktivitas lari
Amphiteater	Berkumpul, melakukan pertunjukan, pentas seni, mini konser, dsb.

Tabel 2 Aktivitas Ruang Dalam

Ruang Dalam	Jenis Kegiatan
Ruang pertunjukan	Menonton dan melaksanakan pertunjukan seni tari, musik, drama, dsb.
Studio gambar	Belajar dan mengajar, menggambar, melukis.
Perpustakaan	Membaca, mengerjakan tugas.
Studio sinematografi	Belajar, berdiskusi, kegiatan fotografi, dan editing.
Kelas multifungsi	Multifungsi, digunakan untuk berbagai aktifitas.
Mushola	Ibadah
RSG, lapangan badminton	Berlatih dan bermain bulu tangkis, sebagai area pertemuan, dsb.
Studio seni tari	Latihan tari
Studio vocal / musik	Latihan musik, bermain instrument, latihan vokal.
Ruang Olahraga indoor	Latihan olahraga indoor seperti pencak silat, karate, senam lantai, dsb.
Studio handy craft	Membuat kerajinan tangan, belajar, diskusi.
Ruang Pameran	Mengadakan pameran dan instalasi seni di dalamnya
Cafeteria	Makan, minum, kegiatan jual beli.
Toilet	Toilet

Dressing room	Berganti pakaian, menyimpan barang pribadi (loker).
ME	Kontrol
Ruang staff	Mengelola gedung, dsb.



Gambar 9 Diagram Alur Kegiatan

3.1.3 Pengguna

a. Pengguna utama

Pengguna utama pada gelanggang remaja dibagi menjadi dua, yaitu pengguna utama dan pengguna utama minor. Pengguna utama yaitu remaja, berada di rentang umur 10-20 tahun dengan kegiatan sebagai pengguna utama yaitu pelaku dan pengguna fasilitas, baik fasilitas fisik (gedung, furnitur, dsb.), maupun fasilitas pendidikan atau informasi (seperti kegiatan pembelajaran, kelas seni, mendapat informasi dari tutor yang tersedia). Kegiatan yang dapat dilakukan pengguna utama mencakup banyak hal dari berbagai bidang seperti seni, olahraga dan pendidikan. Sedangkan pengguna utama minor merupakan pelatih, tutor dan tenaga didik lainnya yang akan memberi arahan dan informasi bagi remaja di bidang tertentu. Tenaga didik dikategorikan sebagai pengguna minor karena

berjumlah lebih sedikit dari pengguna utama, dan tidak selalu ada dalam kawasan gedung (kehadiran tidak bersifat wajib).

b. Pengguna Umum

Pengguna umum pada gelanggang remaja adalah semua golongan (semua umur) dari berbagai profesi maupun latar belakang. Pengguna umum ini dapat berupa pengunjung/penonton sebuah event atau pertunjukan tertentu yang bersifat rekreasi dan hiburan, staff gedung, petugas kebersihan, servis, dsb.

Tabel 3 Hubungan Pengguna dan Kegiatan

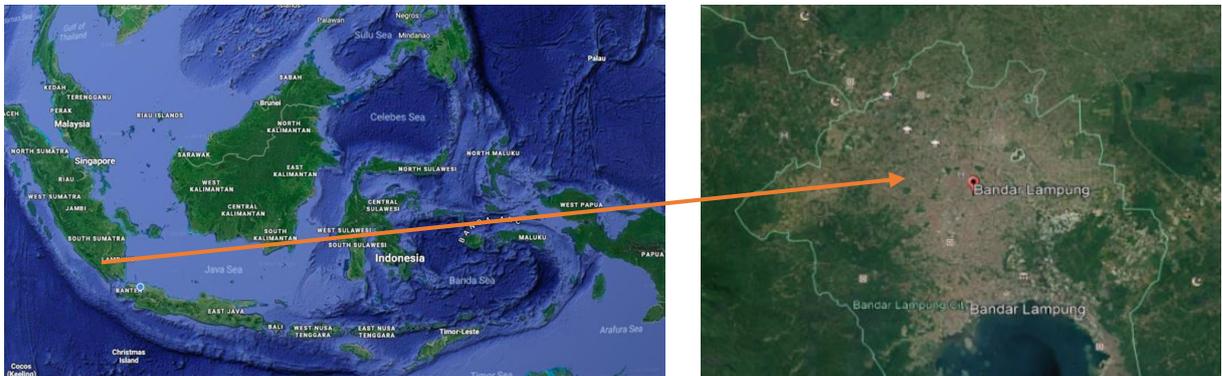
Pengguna	Jenis Pelaku	Kegiatan	Fasilitas / ruang yang digunakan
Kepala gedung	Privat	Mengawasi, memantau pekerja, memberi perizinan terhadap pengurusan administrasi, dll. Kegiatan ini dilakukan selama jam kerja yang ditentukan oleh pengelola gedung tersebut.	Parkir, ruang kerja, toilet, mushola.
Staff administrasi	Privat	Mengurus perizinan penggunaan ruang, surat-surat, dll.	Parkir, ruang kerja, toilet, mushola.
Staff kebersihan	Servis	Membersihkan dan melakukan perawatan terhadap gedung.	Seluruh gedung
Staff Keamanan	Servis	Memantau cctv, memeriksa keadaan sekitar gedung secara berkala	Puang CCTV, seluruh gedung dan ruang luar.
Remaja	Publik	Berolahraga (lari, bersepeda, bermain skate board, panjat dinding, basket, futsal, bulu tangkis, bela diri), belajar, berdiskusi, membaca, melakukan kegiatan kesenian (seni peran, tari, lukis, gambar, fotografi, musik, vocal) melakukan penyiaran radio,	Seluruh gedung , kecuali ruang pengelola gedung diakses jika dibutuhkan dan diizinkan.

		rekaman, mengadakan seminar dan diskusi bersama, dsb.		
Umum	Publik	Lari, olahraga, berkeliling, duduk dan menikmati area luar.	Jogging track, taman. Pada event tertentu dapat menggunakan ruang ruang lainnya seperti ruang pameran, rsg, amphitheater, dan ruang pertunjukan.	

3.2 Analisis Lahan

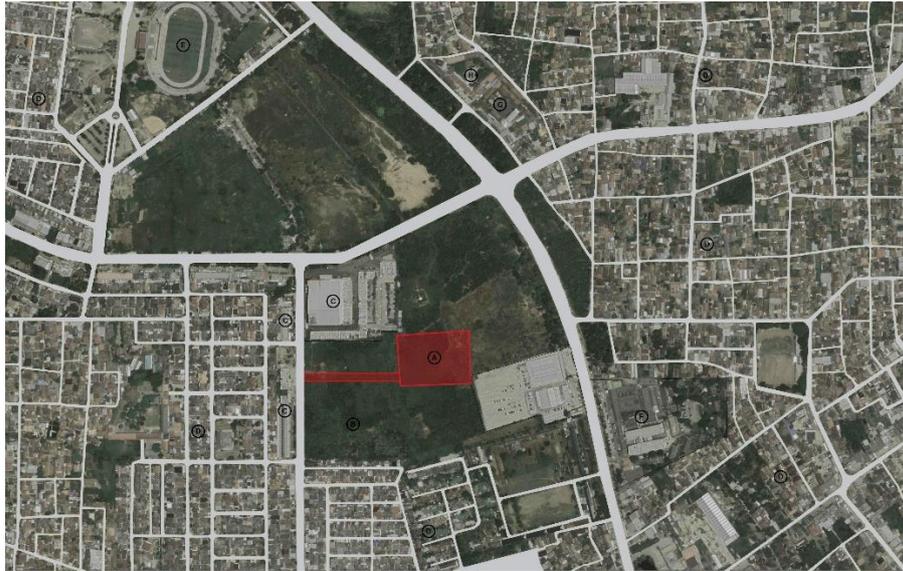
3.2.1 Lokasi

Lokasi lahan berada di tengah hutan kota, kota Bandar Lampung dan dapat diakses melalui Jl. Arif Rahman Hakim. Lokasi lahan berjarak ± 200 m dari pinggir jalan dan dibutuhkan sekitar ± 50 m lagi untuk sampai ke tengah lahan. Karena jauh dari pinggir jalan dan berada di tengah hutan kota sehingga kebisingan di tengah lahan cukup rendah, dan suara kendaraan cukup diredam oleh jarak dan tanaman sekitar.



Gambar 10 Peta Bandar Lampung beserta kawasan sekitar lokasi lahan

Sumber : www.google.com/earth/, diakses pada 27 Desember 2020 pukul 17.00 WIB



Gambar 11 Lahan

Sumber : www.google.com/earth/ diakses pada 27 Desember 2020 pukul 17.00 WIB

1. Luas : 15.000 m²
2. Batas utara : Transmart Lampung dan Hutan Kota
3. Batas selatan : Hutan Kota
4. Batas timur : Hutan Kota dan Auto 2000
5. Batas barat : JL. Arif Rahman Hakim

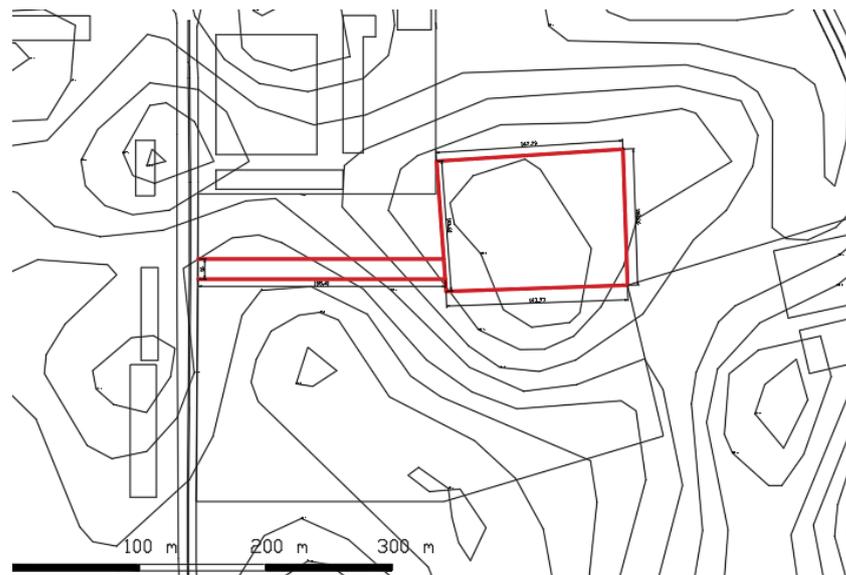
Akses masuk dekat dengan area komersil, hutan kota Bandar Lampung, dan juga PKOR Bandar Lampung sehingga akses masuk berada di tengah area pusat aktifitas dan ramai pengunjung. Lokasi juga dekat dengan beberapa pusat aktifitas remaja seperti pusat kegiatan olahraga, Sekolah Mengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sehingga kemungkinan remaja untuk datang beraktifitas di gelanggang remaja diperkirakan lebih tinggi.

Tabel 4 Bangunan Sekitar

Nama Bangunan	Jarak	Waktu Tempuh
Transmart Lampung	200 m	2 menit
Ruko-ruko komersil (Oops Pujasera, Rumah makan)	280 m	4 menit
SMP Xaverius 4 Bandar Lampung	450 m	6 menit
Showroom Auto 2000	850 m	10 menit
Rumah Sakit Imanuel Way	1.1 km	13 menit

Halim		
SMPN 29 Bandar Lampung	1.2 km	15 menit
SMAN 5 Bandar Lampung	1.2 km	15 menit
PKOR Lampung	1.2 km	15 menit

3.2.2 Topografi



Gambar 12 Kontur Lahan

Sumber : global mapper, diakses pada 1 Januari 2021 pukul 14.00 WIB

Kontur pada lahan cukup landai. Kemiringan lahan tidak lebih dari 2,5%. Dari bagian paling depan akses masuk hingga ke tengah lahan. Area di tengah lahan juga cukup datar sehingga, kemungkinan area terbangun yang ideal berada di tengah lahan karena tidak memerlukan banyak rekayasa kontur pada area tersebut. Oleh karena lahan cukup landai, maka untuk perancangan dan pembangunan diperkirakan hanya memerlukan perataan dan pemadatan tanah di area yang konturnya sedikit naik atau turun, dan perataan tersebut hanya pada area yang ingin dibangun. Pemadatan tanah juga berfungsi untuk meminimalisir terciptanya genangan air di tengah lahan mengingat curah hujan di daerah tersebut cukup tinggi.



Gambar 13 Elevasi Lahan

Sumber : maps.google.com, diakses pada 27 Desember pukul 13.00 WIB

3.2.3 Iklim

Tabel 5 Data Iklim Bandar Lampung 2020

Data	Besaran
Suhu Maksimum	34,2 °C
Suhu Minimum	24,6 °C
Suhu Rata-rata	28,6 °C
Kecepatan Angin Rata-rata	±3,5 m/s
Curah Hujan Rata-rata	50-100 mm/tahun
Kelembaban Rata-rata	82,2%

Sumber : www.dataonline.bmkg.go.id

Suhu rata-rata udara di Bandar Lampung dapat dilihat pada data tersebut cukup hangat dengan curah hujan yang cukup tinggi setiap tahunnya. Sesuai dengan data iklim tersebut, dapat dijadikan acuan dalam merancang desain untuk bangunan pada iklim tropis, dengan curah hujan yang tinggi dan udara yang cukup hangat, dapat dijadikan pertimbangan perencanaan tapak, perencanaan bukaan dan pemilihan material yang tepat untuk bangunan dengan iklim tersebut.

3.2.4 Jalan dan sarana

1. Jalan menuju akses masuk tapak

Akses masuk tapak berada di jalan kolektor sekunder dengan 2 jalur, dengan ukuran jalan untuk setiap jalurnya ± 6 m. Jalan memiliki keramaian yang sedang/menengah karena dekat dengan aktivitas warga dan area komersil. Terdapat trotoar namun tidak ada akses khusus untuk sepeda. Sedangkan untuk masuk ke dalam lahan belum terdapat adanya jalan yang dibangun khusus, masih berupa lahan kosong sehingga ketika memasuki lahan masih harus melalui semak, ilalang dan tanah yang tidak rata.

Dengan kondisi tersebut perlu dibangun akses masuk berupa jalan untuk menjangkau bagian tengah kawasan dengan pertimbangan sirkulasi kendaraan bermotor, pejalan kaki, pengguna sepeda dan jalur servis serta fasilitas parker yang memadai.

2. Kendaraan di sekitar area tapak

Area tapak jauh dari tepi jalan dan membutuhkan akses masuk sepanjang ± 195 m sehingga tidak terdapat kendaraan di sekitar area tapak. Namun untuk di sekitar akses masuk, karena berada di tepi jalan maka berdekatan dengan lalu lintas sekitar dengan kepadatan kendaraan sedang. Sehingga bagian tengah lahan

tidak/belum dikelilingi oleh kendaraan yang berlalu lalang, jauh dari keramaian kendaraan.

3. Drainase

Belum terdapat drainase pada lahan. Drainase hanya berada pada bagian pinggir jalan, dekat dengan akses masuk, dengan ukuran drainase kota selebar ± 1 m. Sehingga diperlukan perancangan dan pembangunan drainase di sekitar lahan, dan pada area dengan lahan yang lebih rendah agar aliran air dapat mengalir lebih baik dan meminimalisir genangan air di tengah lahan.

4. Trafo listrik, dan penerangan

Trafo listrik berada di luar lahan, sehingga tidak mengganggu pembangunan dan arah pandang pada lahan. Sedangkan untuk penerangan, belum terdapat lampu dan penerangan buatan lainnya pada lahan sehingga pada malam hari penerangan akan sangat minim (cenderung gelap). Sehingga perlu diperhatikan penerangan yang harus ditambahkan dari area masuk sepanjang ± 195 m hingga sampai di tengah dan sekeliling lahan/kawasan.



a. Drainase pada akses masuk lahan



b. Lokasi trafo listrik terdekat

Gambar 14 Sarana pada Lahan

Sumber: dokumentasi tim Tugas Akhir

3.2.5 Vegetasi

Vegetasi di dalam lahan cukup bervariasi dengan dominasi semak-semak belukar dan pepohonan rindang. Jenis pepohonan yang mendominasi adalah pohon akasia yang berada di tepi dan sudut lahan. Selain itu terdapat pohon pisang dan singkong yang berada di tengah lahan. Lahan juga dipenuhi ilalang dan semak bunga daisy. Dalam proses perancangan pohon buah dan umbi-umbian akan dihilangkan dan diganti

dengan pohon rindang ataupun pohon pengarah sesuai kebutuhan dan peletakan pada site plan.



Gambar 15 Vegetasi dalam Lahan

Sumber: dokumentasi tim Tugas Akhir

3.2.6 Aspek Visual

Visual disekitar site dipenuhi vegetasi pohon dan tanaman semak. Sisi utara terdapat ruko transmart yang menghalangi/membelakangi view. Sedangkan di sisi lainnya menghadap semak dan pepohonan. Tidak ada view yang dapat meningkatkan daya tarik lokasi/kawasan sehingga sangat diperlukan untuk menciptakan *point of interest* sendiri pada rancangan.



Gambar 16 View dalam Lahan

Sumber: dokumentasi tim Tugas Akhir

3.2.7 Peraturan setempat

1. Perda Kota Bandar Lampung Nomor 10 Tahun 2011 tentang RT/RW:

Pengembangan perumahan, perkantoran, dan sarana publik maupun komersialnya harus menyediakan RTH minimum KDH 30 %. (Pasal 48 ayat (4) poin g).

Maka dari 15000 m² luas lahan, harus disediakan minimal 30% dari lahan, atau sebanyak minimal 4500 m² sebagai ruang terbuka hijau.

2. Perda Kota Bandar Lampung Nomor 7 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung:

- a. Garis sempadan bangunan (GSB) dihitung 5 (lima) meter sejajar dari as jalan dimana lokasi terletak pada jalan kolektor sekunder sesuai Pasal 24 ayat (5) sampai (10).
- b. Gedung dengan klasifikasi tingkat rendah (*low rise*) memiliki ketinggian maksimum yaitu 4 (empat) lantai. (pasal 8 ayat (6) poin a).

3. Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 21 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung:

- a. Bangunan termasuk ke dalam kategori bangunan fasilitas pendidikan, sosial, budaya dan pemerintah Zona III sesuai Pasal 26 ayat (1) bagian
- b. KDB untuk bangunan Zona III bukan rumah tinggal maksimum 60%, dan KLB untuk bangunan Zona III bukan rumah tinggal maksimum 2,4 sesuai Pasal 26 ayat (2) bagian c.