

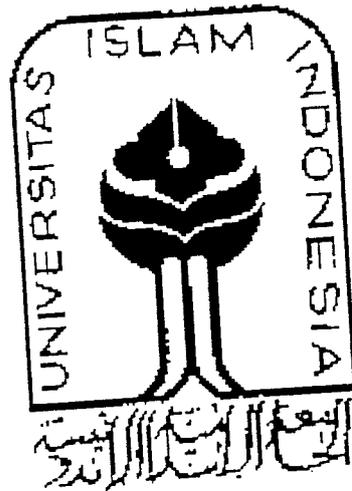
28

PEHPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAN/DELI	
TGL. TERIMA :	14 JUN 2001
NO. JUDUL :	00 1121
NO. INV. :	512000 A 2el 001
NO. INDIK. :	

# TUGAS AKHIR

## GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA

*Transformasi Akal dan Hati yang Dijadikan Sebagai Bahan Dasar ke dalam  
Bentuk Citra Visual Bangunan dan Ruang Gelanggang Remaja*



\* 67 661

TA

711-57

ALF

6

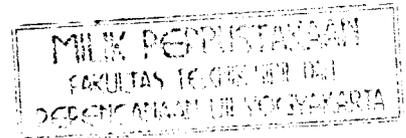
00

DISUSUN OLEH :

HARIS ALFAROBI

No Mhs : 94 340 84

NIRM : 940051013116120081



JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2000

**LEMBAR PENGESAHAN**

**GELANGGANG REMAJA  
DI YOGYAKARTA**

*Transformasi Akal dan Hati yang Dijadikan Sebagai Bahan Dasar ke dalam  
Bentuk Citra Visual Bangunan dan Ruang Gelanggang Remaja*

Disusun oleh:

**HARIS ALFAROBI**

94340084

Yogyakarta, Februari 2001

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



(Ir. WIRYONO RAHARJO, M. Arch)

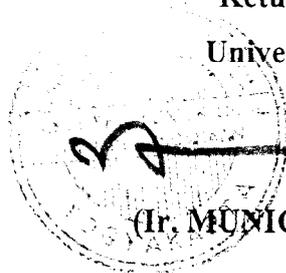
Dosen Pembimbing II



(Ir. HASTUTI SAPTORINI, MA)

Disahkan Oleh :

**Ketua Jurusan Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia**



(Ir. MUNICHY B EDREES, M. Arch)

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahim*

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pertama – tama saya mengucapkan puja dan puji syukur kehadirat ALLAH SWT atas berkat, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulisan tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya.

Dengan terselesaikannya penulisan ini, yang berjudul “*Transformasi Akal dan Hati yang Dijadikan Sebagai Bahan Dasar ke dalam Bentuk Bangunan dan Ruang Gelanggang Remaja*” maka salah satu tahapan prosedur pendidikan telah dilalui. Penulisan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata 1 ( S1 ) pada jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing, baik secara langsung maupun tidak langsung dari awal penyusunan sampai terselesaikannya tugas akhir ini;

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada bapak dan ibu *Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch* dan *Ir. Hastuti Saptorini, MA* atas bimbingan dan pengarahannya selama masa penulisan tugas akhir ini. Juga terimakasih saya kepada bapak *Ir Munichy B Edrees, M. Arch* selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur UII.

Selanjutnya saya mengucapkan terima kasih kepada teman – teman saya yang telah ikut membantu saya baik data dan dukungannya; *Taufik Adi Wibowo, Kurniawan Rahmadhani, Sunarto, Irwan Abadi* bersaudara, *Huda* beserta anak kostnya (terima kasih quiztionernya) , *Deni (coey), Indra, Rian* dan *Azis* beserta anak kostnya, *Boy, Anak – anak kost tempat saya tinggal, Khairil + (echi, weni, yudi), Lampung parties Uchup, Ewin, Udin, Arif belay, Revi, Martini + (aan), Amar –*

(dewi) terima kasih untuk data dan dukungannya, Oom Minan + (keluarga), semua rekan – rekan arsitektur '94 dan rekan – rekan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dan saya mengucapkan secara khusus terimakasih saya kepada *Keluarga* saya atas segala doa, dukungan materi dan perhatiannya serta kepada *W. Tiaswening Maharsih* atas segala sesuatunya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan jauh darisempurna dalam penyusunan tugas akhir ini, namun besar harapan penulis atas kritik dan saran yang membangun, semoga tugas akhir ini bisa memberikan manfaat yang berarti bagi rekan – rekan semua.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta      Maret 2001

Penyusun

Haris Alfarobi

**ABSTRAKSI**  
**GELANGGANG REMAJA**  
**DI YOGYAKARTA**

*Transformasi Akal dan Hati yang Dijadikan sebagai Bahan Dasar ke dalam  
Bentuk Bangunan dan Ruang Gelanggang Remaja*

Karna pertarungan yang tak pernah selesai antara akal dan hati disegala bidang termaksud arsitektur. Maka penulis tertarik menjadikan akal dan hati sebagai ide. Sebab selama ini kita hanya menggunakan akal dan hati kita untuk mengolah dan menghasilkan pemikiran dan tidak pernah menjadikan akal dan hati itu sendiri sebagai idenya. Hanya saja kita tidak mungkin menjadikan akal dan hati sebagai ide secara keseluruhannya sebab menyangkut banyak hal itu bisa dikatakan bersifat universal. Jadi kita harus bisa memisahkan dan mencari apa yang bisa diambil dan digunakan dari akal dan hati tersebut untuk dipakai sebagai ide. Sehingga kita bisa melakukan transformasi dari akal dan hati sebagai ide dasar ke bentuk gelanggang remaja. Selain itu kita juga harus mencari jembatan yang bisa menghubungkannya dengan remaja sebagai poin utama dari gelanggang tersebut.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL DAN KERANGKA.....	x
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Latar Belakang Pemikiran.....	3
1.1.2. Latar Belakang Gelanggang Remaja.....	6
1.2. Permasalahan.....	7
1.3. Tujuan Dan Sasaran.....	7
1.3.1. Tujuan.....	7
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4. Lingkup Pembahasan.....	7
1.5. Metode Pembahasan.....	8
1.5.1. Observasi.....	8
1.5.2. Pengumpulan Data.....	8
1.5.3. Analisa.....	9
1.6. Sistematika Penulisan.....	9
1.7. Keaslian Penulisan.....	9
1.8. Kerangka Pola Pikir.....	12
<b>BAB II : TINJAUAN AKAL DAN HATI.....</b>	<b>13</b>
2.1. Tinjauan Akal Dan Hati.....	13
2.2. Akal dan Hati Sebagai Ide.....	15
2.3. Penerjemahan Akal Dan Hati Sebagai Bahan Dasar.....	17

2.3.1. Transformasi Akal Dan Hati ke Dalam Bentuk Gelanggang Remaja.....	19
<b>BAB III : TINJAUAN GELANGGANG REMAJA.....</b>	<b>26</b>
3.1. Tinjauan Gelanggang Remaja.....	26
3.1.1. Tinjauan Gelanggang Remaja Secara Umum.....	26
3.1.2. Tinjauan Gelanggang Remaja Berdasarkan Pendapat Baru.....	27
3.2. Jenis Kegiatan Yang Diwadahi.....	29
3.2.1. Klasifikasi Kegiatan.....	36
3.2.2. Klasifikasi Jenis Fasilitas.....	37
3.3. Analisa.....	38
<b>BAB IV : ANALISA.....</b>	<b>40</b>
4.1. Analisa.....	40
4.1.1. Tinjauan Akal Dan Hati ke Dalam Arsitektur.....	40
A. Pola Ruang.....	43
B. Bentuk Massa Bangunan.....	47
C. Bentuk Tata Letak Massa Bangunan.....	50
4.2. Pemilihan Site.....	51
<b>BAB V : KONSEP DESAIN.....</b>	<b>52</b>
5.1. Konsep Dasar Perencanaan.....	52
5.1.1. Konsep Site.....	52
A. Penzoningan.....	54
B. Konsep Aksesibilitas.....	54
5.1.2. Konsep Ruang.....	55
A. Kebutuhan Ruang.....	55
B. Besaran Ruang.....	56
C. Konsep Organisasi Ruang.....	59
D. Konsep Organisasi Bangunan Utama.....	60

<b>5.2. Konsep Perencanaan.....</b>	<b>61</b>
<b>5.2.1. Konsep Perencanaan Bangunan Gelanggang</b>	
<b>Remaja.....</b>	<b>63</b>
<b>5.2.2. Pola Penerapan Sistem Kerja Akal dan Hati kedalam</b>	
<b>Pola Pergerakan Ruang.....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Akal dan Hati Dengan Perlambang Matahari.....	21
Gambar 2.2.	Bentuk – Bentuk Dasar.....	21
Gambar 3.1.a.	Collet Street Recreation Center, Morganton, N.C.....	31
Gambar 3.1.b.	Thomaston – Upson Country Recreation center, Thomaston, Ga.....	32
Gambar 3.1.c.	The Athletic Institute, Merchandise Mart, Chicago.....	33
Gambar 4.1.	Bagian pertama, adanya obyek.....	43
Gambar 4.2.	Bagian kedua, obyek dibawa.....	44
Gambar 4.3.	Bagian ketiga, penetral.....	44
Gambar 4.4.	Bagian keempat, pelaksanaan.....	45
Gambar 4.5.	Bagian kelima, out.....	46
Gambar 4.6.	Penampilan interior.....	46
Gambar 4.7.	Bentuk massa bangunan.....	48
Gambar 4.8.	Yume Dome Jepang.....	48
Gambar 4.9.	Bagian terpusat.....	49
Gambar 4.10.	Visual bangunan.....	49
Gambar 4.11.	Bentuk tata letak massa bangunan.....	50
Gambar 5.1a.	Denah lokasi.....	52
Gambar 5.1b.	Peta Yogyakarta.....	53
Gambar 5.2.	Penzoningan.....	54
Gambar 5.3.	Konsep aksesibilitas.....	54
Gambar 5.4.	Ruang penerima.....	61
Gambar 5.5.	Ruang penetral.....	62
Gambar 5.6.	Ruang pelaksana.....	62
Gambar 5.7.	Ruang pengakhir.....	63
Gambar 5.8.	Tata ruang luar.....	63
Gambar 5.9a.	Pencapaian.....	64
Gambar 5.9b.	Pencapaian.....	64
Gambar 5.10 dan 5.11.	Konsep tata ruang dalam.....	65

## DAFTAR TABEL DAN KERANGKA

Kerangka	2.1.	Kerangka transformasi.....	22
Tabel	2.1.	Tabel kerja akal dan hati.....	24
Tabel	2.2.	Tabel kerja akal dan hati.....	24
Tabel	3.1.	Tabel fasilitas minimum untuk bangunan.....	34
Tabel	3.2.	Tabel pembanding.....	35
Tabel	4.1.	Tabel bagian yang akan dibawa kedalam arsitektur.....	41
Tabel	4.2.	Tabel pola pergerakan ruang.....	42
Tabel	4.3.	Tabel bentuk massa bangunan.....	47
Tabel	5.1a.	Tabel ukuran ruang.....	57
Tabel	5.1b.	Tabel ukura ruang olahraga.....	58
Tabel	5.1c.	Tabel ukuran ruang tambahan.....	58
Kerangka	5.1a.	Kerangka organisasi ruang.....	59
Kerangka	5.1b.	Kerangka organisasi bangunan.....	60
Tabel	5.2.	Pola penerapan sistem kerja akal dan hati kedalam pola Pergerakan ruang.....	66

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Konon ada dua kekuatan yang mewarnai kehidupan manusia yaitu akal dan hati, dimana akal adalah segala sesuatu yang bersifat pasti, relatif dan rasional sedangkan hati lebih banyak berpijak pada keyakinan ( iman ). Dua kekuatan ini sangat berpengaruh pada segala jenis aspek kehidupan manusia sehingga selalu menimbulkan pertentangan sampai sekarang dan selalu berebut untuk mendominasi jalan hidup manusia. Dalam sejarah filsafat dikatakan orang yang mula – mula menggunakan akal secara serius adalah Thales (kira - kira 624 – 546 SM ), yang mengajukan sebuah pertanyaan yaitu, *Apakah sebenarnya bahan alam semesta ini ?* Dia sendiri menjawab ‘air’. Setelah itu silih berganti para filosof sezamannya dan sesudahnya mengajukan jawaban. Sejak itu pertentangan akal dan hati mulai terjadi” (TAFSIR,, AHMAD, DR, *Filsafat Umum* ), pertarungan yang terjadi antara akal dan hati terus berlanjut sampai sekarang dan terus berebut ingin menguasai jalan hidup manusia, sehingga banyak memberikan pengaruh pada kehidupan manusia dan pengaruh terbesar terjadi pada dunia ilmu pengetahuan termasuk arsitektur yang menjadi pokok bahasan penulisan ini.

Akal dan hati yang selalu diributkan oleh filosof pada masa lalu sebenarnya juga ikut mempengaruhi perkembangan ilmu arsitektur, terutama mengenai masalah ide ruang yang pada saat itu menjadi isu vital dalam diskusi ilmu filsafat dan pengetahuan alam. Hanya saja dalam dunia arsitektur pemahaman mengenai ide ruang baru bisa muncul beberapa waktu lalu dan kita tidak bisa menemukan satu risalahpun mengenai arsitektur sebelum paruh akhir abad ke 19 yang menganggap ruang sebagai hal yang hakiki. Dan perlu diketahui bahwa adanya arsitek berteori sebenarnya merupakan fenomena baru. Selain dari teori - teori dari Vitruvius, kita tidak mengenal adanya risalah – risalah kritis mengenai arsitektur yang ditulis para arsitek sebelum zaman Alberti. Persoalan ini dirasakan sampai kurun waktu berikutnya dimana ruang tetap sekedar suatu gagasan yang *inabstracto*. Dan ide ruang hanya merupakan penalaran logika saja

dan ruang dianggap sebagai bentuk yang tidak perlu dipermasalahkan. Baru setelah revolusi humanis pada awal renaissance, *master builder* yang biasanya diam seribu bahasa itu, perlahan-lahan berubah menjadi sosok yang mulai memperhatikan posisinya sebagai seorang arsitek yang terpelajar.

Pertarungan antara akal dan hati pada bangunan arsitektur masa lampau, bisa dilihat dari katedral-katedral gothic pada masa skolastik yang dikuasai oleh kuasa hati karena bangunan pada masa itu selalu berkaitan dengan keyakinan. Para pembangun katedral berusaha untuk merepresentasikan ide mengenai Tuhan ( hati ) dalam bentuk cahaya dan ruang. Pada masa itu para arsitek tidak tertarik untuk menulis masalah - masalah mengenai metafisika. Bahkan mereka merasa perlu tahu pun tidak. Serta menganggap ide ruang sebagai bagian dari dunia intuisi intelektual sehingga tidak dipandang sebagai konsep artistik melainkan sebagai konsep metafisika biasa. Hal ini bisa terjadi karena pada masa skolastik tersebut arsitek yang ada kebanyakan adalah tukang, sehingga menyebabkan arsitektur belum memiliki landasan teori yang bisa dipakai sebagai acuan untuk menciptakan sebuah rancangan ( peranan kuasa akal ).

Karena pertarungan yang terjadi antara akal dan hati begitu besar dan memberikan banyak pengaruh pada seluruh hidup manusia maka penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai bahan dasar ( ide ) pembentuk bangunan. Biasanya seorang arsitek memerlukan banyak ide untuk mendapatkan bentuk desain yang diinginkan. Dimana ide tersebut bisa berupa benda yang bisa dilihat dan dirasakan secara nyata, tapi ada juga ide yang kasat mata atau tidak terlihat seperti dari musik atau cerita. Untuk mengolah ide tersebut arsitek menggunakan akal dan hatinya untuk merangkai ide yang didapatnya menjadi sebuah media yang bisa dipakai dan diterjemahkan kedalam bentuk arsitektural. John Locke (1632-1704) pernah mengemukakan teori *tabula rasa* yang secara bahasa berarti *meja lilin* yang berisikan pendapat bahwa manusia itu pada mulanya kosong dari pengetahuan, lantas pengalamannya mengisi jiwa yang kosong itu, kemudian dia memiliki pengetahuan yang masih sederhana yang lama kelamaan berkembang menjadi semakin kompleks (TAFSIR, AHMAD, DR, *Filsafat Umum* ), ini bisa menjelaskan kepada kita bagaimana manusia menggunakan akal dan hatinya. Begitu juga halnya dengan para arsitek pada saat dia melakukan pencarian ide.

Karena sebelumnya didalam pikiran ide itu belum ada dan masih kosong sehingga perlu diisi dengan teori-teori atau penampakan-penampakan yang bisa dilihat dan dirasakan, kemudian diolah menjadi ide. Pengolahan ide - ide dasar tersebut dilakukan oleh akal dan hati, jadi bisa dikatakan akal dan hati merupakan sebuah sistem kerja yang menghasilkan pemikiran dan perasaan.

Akal dan hati pada pembahasan ini akan dianggap atau diandaikan sebagai Matahari, untuk pembahasan lebih lanjut mengenai pemilihan matahari sebagai lambang akan dibahas pada bab selanjutnya. Pengandaian ini dilakukan untuk memudahkan kita dalam menyusun akal dan hati menjadi sebuah ide. Sebab apabila kita membahas akal dan hati secara filsafat kita akan memiliki bahasan yang terlalu luas mengenai keduanya. Karena menyangkut banyak hal mengenai kehidupan dan memerlukan banyak penjelasan untuk menguraikan keseluruhannya. Hal ini bisa menimbulkan kesulitan apabila kita akan mentransformasikannya kedalam bentuk bangunan. Karena akal dan hati merupakan satu permasalahan yang kompleks sekali, maka kita hanya akan mengandaikannya sebagai benda agar kita lebih mudah untuk mentransformasikannya kedalam bentuk bangunan gelanggang remaja. Dan pada bahasan sebelumnya telah dijelaskan bawa penulis tertarik menjadikan akal dan hati sebagai ide karena kemampuannya yang tak terbatas.

### 1.1.1. LATAR BELAKANG PEMIKIRAN

Penjelasan sebelumnya sudah bisa memberikan gambaran kepada kita mengenai akal dan hati secara umum dan mengapa akal dan hati dipakai sebagai sebuah ide. Tapi kita tidak mungkin mengangkat akal dan hati secara utuh karena memiliki artian yang luas. Jadi harus dilakukan pembatasan untuk memudahkan pengolahan dan mencari keterkaitannya dengan gelanggang remaja serta remajanya. Batasan bisa dilakukan setelah kita mengetahui apa itu akal dan hati, serta hal apa yang bisa dipakai sebagai ide perancangan. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat keterangan dibawah ini;

- **AKAL** : *Akal disini ialah akal logis yang terletak di kepala yang memungkinkan manusia untuk berpikir atau menghasilkan sebuah*

*pikiran dan akal merupakan segala sesuatu yang bersifat pasti, relatif dan rasional. Sedangkan sifatnya akal merupakan segala sesuatu yang bisa diterima dengan logika dan pasti, atau bisa dikatakan mempunyai satu ukuran yang jelas.*

- **HATI** : *Hati adalah salah satu kelebihan manusia sehingga manusia bisa merasakan sesuatu, meyakini sesuatu (kepercayaan), atau hal – hal lain yang tidak bisa dirasakan oleh akal. Hati lebih banyak berpijak pada keyakinan (iman). Sedangkan sifat hati adalah tidak pasti karena segala sesuatu yang ada didalamnya tidak mempunyai ukuran dan tidak mungkin untuk direlatifkan atau dirasionalkan secara mudah.*

Dari penjelasan di atas kita sudah bisa mendapatkan poin-poin yang bisa kita gunakan sebagai ide, salah satunya adalah sifat akal dan hati yaitu pasti dan tidak pasti yang kemudian diterjemahkan menjadi bentuk desain. Untuk lebih jelasnya, *akal menghasilkan buah pikiran yang dapat diukur sehingga menghasilkan suatu pola pikir dan memiliki pola yang jelas, sementara hati tidak dapat diduga maupun diukur oleh pengukur apapun (walaupun manusia sebagai ukurannya), karena itu hasil yang timbul dari karya hati tidak berpola.*

Tapi poin – poin yang telah didapat mengenai akal dan hati belum sepenuhnya dapat dipakai sebagai ide dasar desain sebab belum terlihatnya hubungan dengan gelanggang remaja. Jadi kita harus melakukan penghubungan dengan gelanggang tersebut, dan hal apa yang bisa diangkat atau dipakai sebagai penghubung. Dan yang diambil sebagai alat penghubung adalah remaja yang merupakan obyek utama dari gelanggang. Karena kalau kita memasukan akal dan hati secara langsung akan menimbulkan paham yang saling berseberangan. Dimana di satu posisi akal dan hati merupakan hal yang berkaitan dengan prinsip-prinsip kehidupan. Sedangkan gelanggang remaja dengan remaja sebagai obyek utamanya tidak berkaitan banyak dengan hal – hal mengenai prinsip kehidupan, jadi kita akan mencari hal apa yang bisa menghubungkan keduanya menjadi satu bagian. Dimana akal dan hati merupakan ide utama dan gelanggang remaja

sebagai hasil akhir dari semuanya. Penghubung yang dimaksudkan disini adalah satu media yang bisa menyatukan keduanya menjadi satu rangkaian pola dasar pembentuk desain bangunan. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat keterangan dibawah ini mengenai hal apa yang bisa dijadikan sebagai media penghubung ;

- Akal dan Hati : *Merupakan kelebihan yang dipunyai manusia untuk menghasilkan sesuatu yang logis serta sesuatu mengenai perasaan dan keduanya selalu bekerja dalam hidup manusia, sehingga bisa dikatakan keduanya merupakan sesuatu yang memiliki sifat **dinamis**. Dan kekuatan yang dimiliki oleh keduanya selalu menimbulkan pertentangan dalam hidup manusia.*
- Remaja : *Remaja merupakan satu tahapan kelompok umur yang memiliki aktivitas bergerak yang cukup tinggi karena pada usia ini mereka selalu cenderung untuk mencoba dan merasa ingin tahu dan cenderung lebih **dinamis**. Dan pada tingkatan usia remaja ini seseorang cenderung mengalami satu pergolakan dan pertentangan didalam dirinya. Disatu sisi remaja mengalami pergolakan, karena ingin menunjukkan siapa dirinya. Tapi disisi yang lain terjadi pertentangan karena apa yang ingin dilakukannya tidak sesuai dengan kondisi yang dimiliki.*

Dari penjelasan diatas kita sudah bisa melihat satu hal yang bisa dijadikan sebagai penyatu antara akal, hati dan remaja yaitu sifatnya yang **dinamis**. Karena sifat dinamis tersebut bisa mewakili keduanya, maka hal ini akan semakin membantu dalam proses transformasi ide kedalam bentuk - bentuk rancangan.

Penjelasan diatas sedikit banyaknya bisa memberikan gambaran kepada kita bagaimana akal dan hati yang akan digunakan sebagai ide dasar pembentuk

bangunan ( gelanggang remaja ). Dan hal apa yang bisa menyatukan akal dan hati dengan remaja sebagai obyek utama dari bangunan tersebut.

### **1.1.2. LATAR BELAKANG GELANGGANG REMAJA**

Gelanggang remaja yang dimaksudkan disini adalah sebuah tempat yang bisa menampung kegiatan remaja kedalam satu tempat yang lebih baik. Dan memiliki fasilitas yang memadai sehingga bisa memberikan sebuah kenyamanan bagi penggunanya. Sebab tempat yang selama ini dianggap sebagai gelanggang belum bisa mewakili kebutuhan remaja yang ada di Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta khususnya. Sementara kegiatan dan aktivitas remaja yang ada pada saat ini terus berjalan dan berkembang mengikuti laju pergerakan zaman.

Gelanggang remaja yang diinginkan adalah sebuah gelanggang yang bisa dijadikan sebagai sebuah jawaban dari kebutuhan remaja akan sebuah tempat yang bisa menampung kegiatan mereka untuk beraktivitas, berkumpul, menyalurkan bakat, dan berinteraksi dengan sesamanya . Walaupun pada akhirnya, tidak semua kegiatan bisa ditampung didalamnya disebabkan oleh adanya keterbatasan lahan, dan tempat yang ingin diciptakan ini merupakan sebuah tempat yang menghindari nilai komersial dan tidak ditujukan untuk satu tingkat status sosial masyarakat tertentu. Sementara pada kenyataannya kebanyakan klub – klub olah raga atau musik yang ada di Indonesia lebih banyak tercipta untuk golongan menengah keatas dan bersifat komersial sehingga tidak semua orang bisa menikmatinya. Untuk itulah gelanggang remaja ini disediakan secara khusus untuk dapat dinikmati oleh semua tingkat dan golongan masyarakat dan merupakan fasilitas publik.

Karena keadaan gelanggang remaja yang selama ini sudah ada tidak semuanya bisa mewakili kebutuhan remaja dan klub – klub remaja baik itu olah raga atau musik tidak semuanya bersifat non komersial maka gelanggang yang sudah ada dianggap tidak pernah ada dan gelanggang yang akan disediakan ini merupakan sebuah jawaban atas kebutuhan remaja untuk mendapatkan satu tempat beraktivitas yang layak dan bisa memenuhi keinginan mereka.

## **1.2. PERMASALAHAN**

Bagaimana akal dan hati yang diangkat menjadi sebuah bahan dasar ( ide ) bisa ditransformasikan menjadi sebuah bentuk bangunan yang nantinya akan dicerminkan melalui penampilan bangunan dan bentuk pola ruang gelanggang remaja. Permasalahan utama yang harus diselesaikan adalah bagaimana bangunan ( gelanggang remaja ), yang tercipta nantinya tidak hanya mengekspresikan akal dan hati tapi juga bisa mewakili bentuk – bentuk kedinamisan remaja.

## **1.3. TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1. Tujuan**

Mewujudkan gelanggang remaja yang dapat menampung kegiatan dan aktifitas remaja pada satu tempat dengan fasilitas yang memadai, dan bangunan gelanggang remaja yang tercipta merupakan hasil dari sebuah ide yang dituangkan kedalam bentuk arsitektur sebagai objek perancangan.

### **1.3.2. Sasaran**

Dapat memadukan apa yang terdapat pada akal dan hati kedalam pola arsitektural sehingga diperoleh penampilan bangunan gelanggang remaja yang mampu mengekspresikan maksud dari sebuah ide dengan cara :

- Mempelajari teori transformasi dan pendekatan bentuk bangunan.
- Mempelajari akal dan hati serta sifat dinamis yang merupakan media penghubung sebelum akal dan hati sebagai ide dasar diterjemahkan kedalam bentuk bangunan.
- Mempelajari apakah gelanggang remaja itu sehingga kita bisa menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan, fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan bagaiman kebutuhan ruangnya.

## **1.4. LINGKUP PEMBAHASAN**

Lingkup pembahasan ditekankan pada pembahasan mengenai akal dan hati manusia dengan penekanan pada:

- Pembahasan mengenai akal dan hati yang dijadikan sebagai ide agar bisa disusun menjadi sebuah elemen yang bisa ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural.
- Pembahasan mengenai hal – hal apa saja yang bisa dipakai sebagai media pembantu untuk mempermudah proses pentransformasian ide menjadi sebuah bentuk rancangan.
- Pembahasan mengenai gelanggang remaja yang mencakup aktivitas yang diwadahi, morfologi ruang, wujud penampilan bangunan, serta penerapan teori – teori perancangan sebagai konteks rancangan bangunan.

## **1.5. METODE PEMBAHASAN**

### **1.5.1. Observasi**

Observasi yang dilakukan adalah melalui studi literatur mengenai gelanggang remaja. Studi literatur disini dipakai untuk membantu kita bagaimana seharusnya menciptakan sebuah gelanggang yang baik dan bisa berjalan sesuai fungsinya. Literatur – literatur yang diperlukan adalah literatur mengenai gelanggang atau yang berkaitan dengan gelanggang dan teori mengenai proses transformasi. Sedangkan observasi lain yang dilakukan adalah wawancara dengan remaja sebagai pengguna bangunan.

### **1.5.2. Pengumpulan Data**

Melalui interview langsung dengan remaja untuk memperoleh data – data mengenai gelanggang remaja seperti apa yang lebih diinginkan oleh mereka. Selain interview langsung penulis juga memberikan kuisisioner untuk mendapatkan data – data yang lebih akurat sehingga kita bisa mengetahui jenis kegiatan apa saja yang lebih dominan, bagaiman bentuk yang diinginkan dan bagaimana fungsi gelanggang tersebut apakah hanya sebagai tempat permainan atau tempat yang juga bisa bersifat mendidik.

Pengumpulan data tersebut bisa membantu kita untuk mendapatkan kesimpulan mengenai bentuk bangunan gelanggang remaja yang lebih bisa mewakili keinginan remaja sebagai pengguna.

### 1.5.3. Analisa

- Analisa terhadap studi kasus gelanggang remaja yang sudah ada seperti di Jakarta, Bandung, Solo serta majalah atau bacaan – bacaan yang memuat mengenai gelanggang remaja. Analisa ini dipakai untuk menentukan kebutuhan ruang dan fasilitas yang dibutuhkan walaupun gelanggang atau tempat sejenis yang sudah ada dianggap tidak pernah ada.
- Analisa terhadap permasalahan pokok yang berisikan pemikiran untuk mendapatkan konsep yang sesuai sebagai jawaban dari permasalahan yang sebenarnya yaitu transformasi akal dan hati manusia kedalam bentuk arsitektur.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Mengungkapkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, metode pembahasan serta sistematika pembahasan

### **BAB 2 TINJAUAN AKAL DAN HATI**

Berisikan tinjauan tentang akal dan hati. Serta bagaimana kita menyusun akal, hati tersebut menjadi sebuah elemen yang bisa ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural.

### **BAB 3 TINJAUAN GELANGGANG REMAJA**

Berisikan tinjauan tentang gelanggang remaja untuk menentukan kebutuhan ruang apa saja yang bisa menampung aktifitas remaja serta studi perbandingan dengan tempat sejenis yang sudah ada yang kemudian bisa dipakai sebagai bahan analisa untuk menentukan pilihan bentuk dan fasilitas yang diperlukan. Dan tinjauan mengenai penampilan bentuk bangunan.

## BAB 4 ANALISA

Berisikan tentang landasan – landasan yang menjadi latar belakang munculnya konsep yang dipakai sebagai dasar pedoman mentransformasikan ide kedalam desain.

## BAB V KONSEP DESAIN

Membahas tentang kesimpulan yang didapat dari bab – bab sebelumnya yang akan digunakan sebagai pendekatan dan strategi perancangan bangunan. Meliputi konsep lokasi site, penataan bangunan, ruang dan hal – hal lain yang berkaitan.

### 1.7. Keaslian Penulisan

Untuk menjaga keaslian penulisan dan menjaga agar tidak terjadi duplikasi maka literatur untuk mendukung penyusunan adalah sebagai berikut :

1. Nama / No. Mhs : **Krisnita Handayani / 89340020 / TA / UII**

Judul *Gedung Olah Raga di Yogyakarta*  
Landasan Konseptual Perancangan

**Perbedaan :**

Gedung olah raga yang tercipta pada penulisan ini lebih didasari kepada bentuk - bentuk yang bisa diambil dari olah raga dan diolah menjadi suatu bentuk atau ditransformasikan kedalam bentuk gelanggang olahraga. Sedangkan gelanggang remaja yang ada pada penulisan saya ini tercipta dari proses pentranformasian akal dan hati yang dijadikan sebagai bahan dasar kedalam bentuk bangunan.

2. Nama / No. Mhs : **RM. Muhammad Brahmoaji / 9434 / TA / UII**

Judul *Sport Club Dengan Nuansa Alam*

Permasalahan Penekanan pada pola hubungan hubungan ruang antar ruang dalam dan ruang luar yang saling interaksi satu sama lain

**Perbedaan :**

Pada penulisan saya ini penekanan yang dilakukan lebih kepada bentuk – bentuk ruang yang bisa menjadi perlambang perwujudan sebuah ide.

**3. Nama / No. Mhs : Siti Rofiqoh / 92340024 / TA / UII**

**Judul** *Gelanggang Mahasiswa Universitas Islam Indonesia  
Sebagai Sarana Ukhuwah Islamiyah*

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

**Perbedaan :**

Gelanggang remaja yang dibahas pada penulisan ini merupakan sarana yang tidak melakukan penekanan kepada hal – hak keagamaan.

**4. Nama / No. Mhs : Urey Fery Andi / 92340015 / TA / UII**

**Judul** *Sport Club di Yogyakarta*

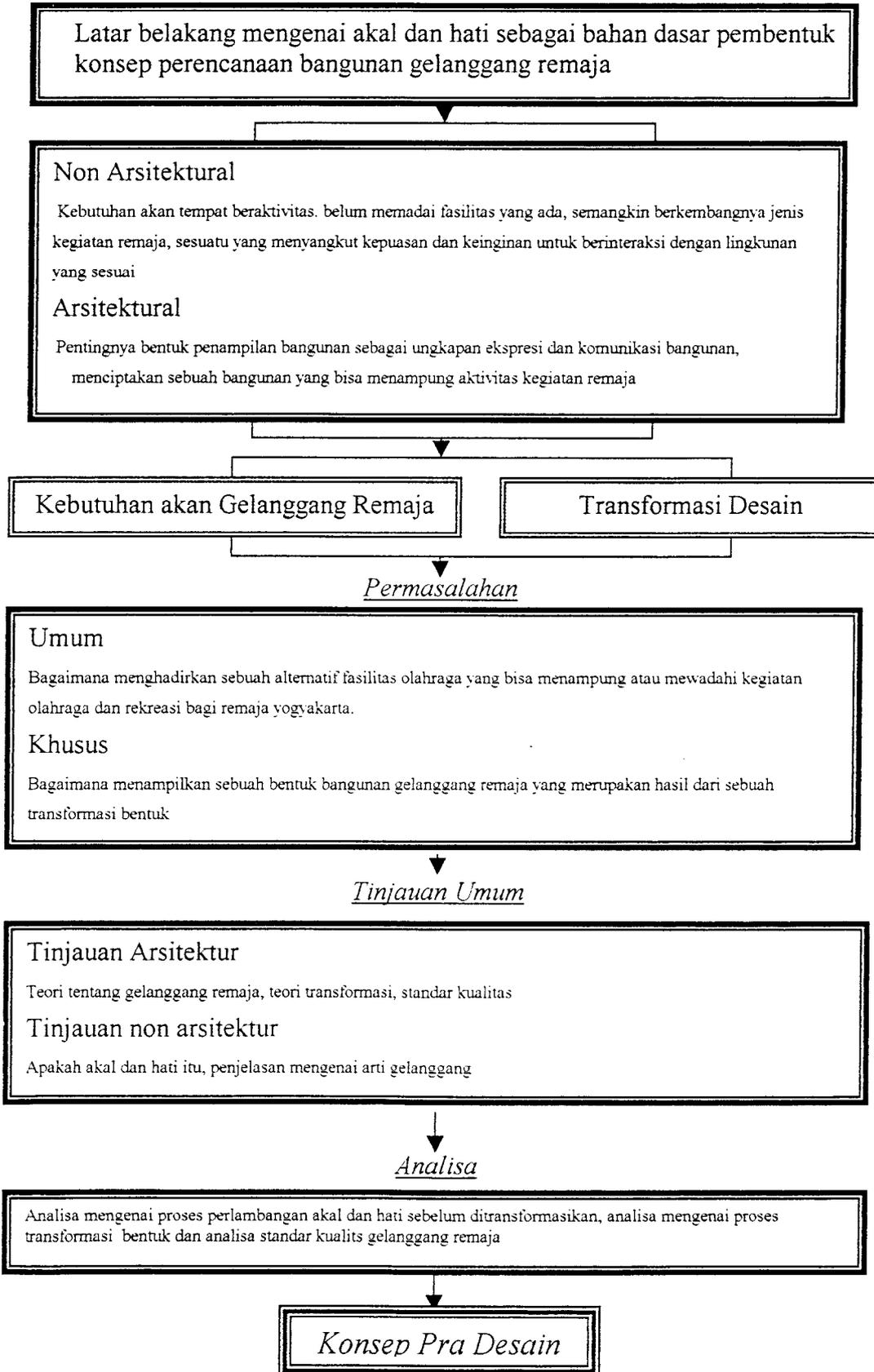
**Permasalahan** Ungkapan karakteristik kedinamisan gerak pada penampilan bangunan.

**Perbedaan :**

Bangunan yang tercipta merupakan cerminan kedinamisan gerak olah raga yang disampaikan melalui penampilan bangunan. Sedangkan gelanggang remaja yang ada pada penulisan saya ini merupakan cerminan akal dan hati.

## 1.8. KERANGKA POLA PIKIR

### *Latar Belakang*



## BAB II

### TINJAUAN AKAL DAN HATI

Pada bab ini akan dibahas bagaimana sebenarnya akal dan hati itu dan hal apa yang membuat penulis tertarik untuk membahasnya, lalu bagaimana keduanya bisa dijadikan sebagai ide. Selain itu akan dibahas pula tentang bagaimana menyusun keduanya sehingga bisa diterjemahkan kedalam bentuk bangunan gelanggang remaja melalui proses perancangan.

#### 2.1. TINJAUAN AKAL DAN HATI

Pada uraian bab sebelumnya dapat diketahui bahwa pelaku filsafat adalah akal dan “musuh” ( atau partner )nya adalah hati, rasa. Pertentangan atau kerja sama antara akal dan hati itulah dasarnya isi sejarah filsafat, dan pertentangan tersebut juga ikut mempengaruhi perkembangan jenis ilmu lainnya. Dan seperti yang telah diuraikan sebelumnya akal dan hati merupakan sesuatu yang paling menentukan bagi kehidupan. Walaupun kita ketahui bahwa pusat kendali kehidupan terletak di tiga tempat yaitu akal, hati dan indera tapi tetap saja akal, hati yang memegang kendali.

Hasil kerja akal yang mulai mengagetkan manusia awam pertama kali dilontarkan oleh Heraclitus (Heracleitus ) yang hidup sekitar tahun 500-an SM. Yaitu tatkala ia berkata bahwa sesungguhnya yang sungguh – sungguh ada, yang hakikat, ialah gerak dan perubahan. Jadi apabila orang awam melihat patung dini hari yang diam sesungguhnya patung itu bergerak dan berubah terus dan indera kitalah yang tertipu atau yang menipu. Hal ini membuktikan bahwa karya akal memang hebat dan keadaan ini semakin bertambah ramai dengan hadirnya Zeno ( 490 SM ). Kemunculannya barangkali dapat dianggap menandai dimulainya pemikiran sofisme. Ia berhasil membuktikan bahwa ruang kosong itu tidak ada; pluralitas (jamak ) itu juga tidak ada; gerak tidak ada. Dan ini menyebabkan semua yang mapan termasuk karya hati ( Iman ) pada saat itu menjadi goyah dikalahkan oleh karya akal yang hebat yaitu: *kebimbangan*.

Pada abad pertengahan akal kalah total dan iman atau hati ( agama ) menang mutlak. Keadaan ini seharusnya telah dapat diperhitungkan sebelum terjadi. Sebabnya ialah kitab suci Kristen itu memang tidak menghargai akal. Karena iman ( hati ) harus menang mutlak maka orang – orang yang masih menghidupkan filsafat ( akal ) harus dimusuhi. Dan filosof – filosof penting abad ini semuanya lebih mementingkan rasa iman ketimbang akal, bahkan ada yang menganggap bahwa sains dan filsafat itu tidak ada gunanya dipelajari, apalagi dikembangkan. Akibatnya sains dan filsafat tidak berkembang, kehidupan mundur dibandingkan dengan zaman Yunani. Keadaan ini tidak menguntungkan manusia dan kemanusiaan.

Situasi yang terjadi pada abad pertengahan sepertinya merupakan periode balas dendam terhadap merajalelanya akal. Tapi akhirnya muncul juga seorang pemikir yang bisa keluar dari lingkaran tersebut dan orang ini digelari Bapak Filsafat Modern, Orang itu ialah Rene Descartes ( lahir 1596 meninggal 1650 ) yang mana ciri pemikirannya adalah rasionalisme atau yang lebih terkenal dengan gerakan *renaissance* . Sejak masa *renaissance* tersebut pemikiran manusia melaju lebih cepat. Gerakan ini memberikan banyak pengaruh pada tokoh – tokoh filsafat selanjutnya dan dasar –dasar metode ilmiah yang merupakan tulang punggung kemajuan sains semangkin menemukan tempatnya.

*Renaissance* adalah periode perkembangan peradaban yang terletak di ujung atau sesudah Abad kegelapan sampai muncul abad modern. Perkembangan terutama sekali dirasakan pada bidang seni lukis dan sastra. *Renaissance* telah menyebabkan manusia mengenali kembali dirinya, menemukan dunianya. Perkembangan tersebut mendorong munculnya penelitian – penelitian empiris yang lebih giat. Dengan berkembangnya sains tersebut, penemuan – penemuan baru mulai bermunculan dan tokoh penemu pada masa itu adalah Nicolaus Copernicus, Johannes Kepler dan Galileo Galilei.

Uraian diatas bisa menjelaskan tentang akal dan hati, dan bagaimana keduanya dengan kekuatan yang dimilikinya berusaha mempengaruhi hidup manusia, dan berusaha untuk saling menguasai kehidupan manusia. Pertentangan yang terjadi diantara keduanya menimbulkan banyak pengaruh bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masalah keagamaan. Dimana akal pernah

merusak sendi – sendi agama dan hati juga menghancurkan sendi – sendi ilmu, dan hal ini menentukan perkembangan ilmu sampai saat ini. Dari sekian banyak ilmu yang perkembangannya terpengaruh oleh akal dan hati adalah arsitektur. Sebelum abad pertengahan para pakar arsitek sama sekali tidak tertarik untuk menulis mengenai masalah-masalah ruang, metafisika dan pengonsepan sebuah ide rancangan.

Padahal semenjak dahulu ide ruang telah menjadi isu yang vital dalam diskusi ilmu filsafat mapun ilmu pengetahuan alam. Tetapi anehnya dalam teori arsitektur, masalah ide ruang baru muncul sekitar abad ke sembilanbelas dimana ide ruang sudah dianggap sebagai hal yang hakiki bagi seni - seni plastis.

## **2.2. AKAL DAN HATI SEBAGAI IDE**

Dari uraian di atas telah dijelaskan bagaimana kekuatan akal dan hati mempengaruhi filsafat, agama dan kehidupan. Kekuatan yang dimiliki oleh akal dan hati tersebut mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia sehingga wajar bila perkembangan budaya selalu dilatar belakangi oleh pergulatan antara akal dan hati, antara rasio dengan iman, antara filsafat dan agama. Dan ini sudah mulai kelihatan sejak zaman Yunani kuno dimana pertentangan-pertentangan tersebut menyebabkan goyahnya sendi – sendi kehidupan orang Yunani.

Sebenarnya ada dua faktor yang menentukan kenapa akal dan hati dipilih sebagai bahan dasar perencanaan gelanggang remaja. Dua faktor tersebut berkaitan dengan kekuatan dan kelebihan yang ada pada akal hati. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat penjelasan dibawah ini:

### **1) Akal dan hati berdasarkan kekuatan**

Kekuatan yang dimaksudkan disini adalah kemampuan yang dimiliki oleh akal dan hati tersebut. Dimana kemampuan yang dimiliki oleh keduanya bisa memberikan pengaruh kepada kehidupan manusia. Dan itu terus berlanjut sampai sekarang dan akan terus berlanjut selama manusia hidup.

Karena kekuatannya itulah (berdasarkan uraian sebelumnya), maka penulis tertarik menjadikan akal dan hati sebagai ide untuk menciptakan sebuah bentuk bangunan.

2) Akal dan hati sebagai kelebihan yang dimiliki oleh manusia

Karena kelebihan tersebut manusia dapat berpikir atau menghasilkan sebuah pikiran, merasakan sesuatu, meyakini sesuatu, dan mempercayai sesuatu.

Hanya saja dari penjelasan tersebut belum terlihat adanya satu hubungan yang kongkrit antara akal, hati dan gelanggang remaja (remaja). Sebenarnya apa yang bisa menghubungkan keduanya (antara akal, hati dengan remaja) menjadi satu keterkaitan :

- a) *Akal dan hati merupakan satu kelebihan yang dipunyai manusia dengan kekuatannya yang begitu besar. Hanya saja diantara keduanya selalu terjadi pertarungan, dan itu mempengaruhi hidup manusia. Walau terkadang keduanya bisa menjadi partner yang baik hanya saja itu tidak selalu terjadi.*
  - b) *Pada usia remaja seseorang cenderung untuk mengalami pergolakan dan pertentangan dalam dirinya karena ingin menunjukkan keakuannya. Walaupun pertentangan dan pergolakan itu sebenarnya ditentukan oleh akal dan hati. Hanya saja pada usia remaja itulah seseorang berusaha mencari apa yang dinginkannya, karena pada tingkatan usia yang lebih lanjut (dewasa), seseorang cenderung sudah mempunyai pilihan akan berbuat apa dia.*
- ❖ *Karena adanya pertentangan dan pergolakan pada usia remaja tersebutlah maka akal dan hati dipakai sebagai konsep perencanaan gelanggang remaja (yang dibicarakan hanya pertentangannya saja).*

Dari penjelasan – penjelasan tersebut bisa dilihat kenapa akal hati dipakai sebagai konsep perencanaan gelanggang remaja. Hanya saja penjelasan tersebut belum mencukupi, karena akal dan hati belum bisa diterjemahkan kedalam bentuk arsitektur. Untuk memudahkan penterjemahan akal dan hati tersebut kedalam bentuk arsitektur diperlukan perlambangan. Pengandaian atau perlambang yang dimaksudkan disini adalah perumpamaan terhadap suatu obyek. Agar obyek

tersebut bisa dimengerti dengan lebih mudah. Untuk memudahkan menerjemahkan akal dan hati tersebut ke dalam bentuk – bentuk arsitektural maka akal dan hati ini akan diandaikan sebagai matahari. Matahari dipilih sebagai perlambang karena adanya kesamaan dan hubungan diantara keduanya yaitu sama – sama berkaitan dengan masalah kehidupan dan sangat diperlukan manusia.

### **2.3.PENERJEMAHAN AKAL DAN HATI SEBAGAI BAHAN DASAR ( IDE )**

Penjelasan mengenai hakekat ilmu pengetahuan itu sebenarnya pengkajian terhadap bentuk – bentuk yang kita serap. Dikatakan oleh *Maurice Merleu Ponty* “sebagai melihat dari sudut pandang saya tentang dunia”. Ciri khas kebudayaan dalam ilmu pengetahuan manusia tidak berasal dari alat – alat maupun cara – cara yang dikandungnya melainkan dari bentuk, yaitu dari struktur arsitekturnya, dan dinyatakan dalam berbagai alat pengindra. Fungsi simbolis dari keseluruhan bentuk dan struktur arsitektural itu adalah untuk menghidupkan tanda – tanda material dan membuatnya berbicara melalui bahasa. Tanda prinsip yang menghidupkan ini, dunia manusia akan tetap bisu dan tuli (*Cassier, 1944*).

Pada dasarnya cara manusia berhubungan dengan alam bersifat metamorfosis. Dan hubungan ini menampilkan diri dalam realitas yang kemudian disederhanakan dalam bentuk – bentuk simbolik . Segala hal yang ditangkap dari alam ( impresi aksternal ) ditafsirkan ulang oleh manusia dan diubah menjadi ungkapan dari dalam dirinya sendiri ( ekspresi eksternal ). Impresi eksternal ditafsirkan dan ditransformasikan menjadi ekspresi internal sendiri. Ungkapan tersebut disampaikan oleh manusia melalui bahasa yang merupakan satu – satunya sarana penghubung yang mutlak diperlukan. Dan bahasa sendiri merupakan sejenis alat, karena orang dapat mengatur sekelompok sekelompok gejala – gejala tertentu dengan menggunakan perkataan (*Soemargono, Soejono, Drs, Berfikir secara Kefilsafatan* ). Demikian juga dengan akal dan hati yang merupakan sebuah realitas yang tidak mungkin untuk diungkapkan dengan bahasa kearsitekturan maka dipakailah ungkapan atau bahasa yang lain agar bisa dimengerti dan bisa ditransformasikan kedalam bentuk – bentuk arsitektur. Untuk lebih jelasnya kita

bisa melihat penjelasan dibawah ini kenapa diperlukan adanya ungkapan – ungkapan atau perlambang :

- Untuk mempermudah proses pentransferan suatu obyek ke obyek yang lainnya.
- Karena tidak semua orang memahami maksud atau konsep yang diinginkan oleh seseorang maka dianggaphlah obyek atau maksud tersebut sebagai subyek atau bentukan yang lain agar mudah dimengerti.
- Memindahkan perhatian dari penelitian kita terhadap suatu konsentrasi area atau dari suatu penyelidikan ke bentuk yang lain ( dengan maksud , bahwa dengan membandingkan atau melalui perhatian kita dapat menjelaskan obyek yang kita renungi kedalam jalan yang baru dan lebih bisa dipahami )

Ungkapan yang dipakai untuk menyampaikan akal dan hati kedalam bahasa kearsitekturan adalah dengan perlambang matahari. Perlambangan dengan matahari dilakukan oleh penulis karena ada beberapa hal dari matahari yang mempunyai kesamaan. Kesamaan – kesamaan yang dimiliki oleh matahari dengan akal, hati adalah :

- Matahari : Matahari merupakan benda langit yang menjadi pusat bagi planet – planet yang ada di jagad raya ini termaksud bumi didalamnya. Dan bumi beserta isinya terutama manusia membutuhkan sinar matahari untuk melakukan proses kehidupannya. Walaupun pada prakteknya tidak semua makhluk yang ada dibumi ini bisa menerima sinar matahari secara utuh. Hal ini disebabkan karena kondisi alam bumi, seperti makhluk hidup yang tinggal didasar laut.
- Akal dan Hati : Akal dan hati sama seperti matahari yaitu sama – sama menjadi pusat. Manusia membutuhkan akal dan hati untuk menjalankan kehidupannya. Walaupun pada prakteknya apa yang dihasilkan oleh akal dan hati itu terkadang menimbulkan pertentangan bagi manusia.

- ✦ Dari keterangan diatas bisa dilihat hal apa saja yang menjadi kesamaan antara akal, hati dan matahari yaitu:
- Akal, hati dan matahari merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan manusia dalam hidupnya. Dimana akal dan hati diperlukan untuk menghasilkan logika serta rasa. Sedangkan manusia membutuhkan cahaya matahari untuk hidupnya.
  - Akal dan hati merupakan pusat dari manusia karena dengan keduanya manusia bisa menjalankan kehidupannya. Dan perubahan yang terjadi didunia ini bergantung pada akal dan hati manusia. Begitu juga dengan matahari juga menjadi pusat bagi planet – planet yang ada disekelilingnya. Dimana planet yang ada disekitarnya berotasi mengikuti matahari dan bumi membutuhkan sinarnya bagi kelangsungan hidup makhluk yang ada didalamnya.
  - Apa yang dihasilkan oleh akal dan hati terkadang tidak bisa diterima semua manusia, karena apa yang dihasilkan ( logika dan rasa ) terkadang sering menjadi pertentangan.
  - Akal, hati dan matahari merupakan unsur hidup yang sangat dibutuhkan manusia (logika, rasa serta sinar ). Dan tak ada manusia yang bisa hidup tanpa ada unsur tersebut.

### **2.3.1. Transformasi Akal dan Hati ke dalam Bentuk Gelanggang Remaja**

Akal dan hati merupakan satu permasalahan yang selalu mengikuti perjalanan hidup manusia dan banyak mempengaruhi pola hidup manusia karena pertentangan yang terjadi diantara keduanya. Hal ini berlainan dengan arsitektur karena arsitektur diciptakan sebagai sebuah ilmu yang berfungsi untuk membantu manusia, bukan timbul sebagai kekuatan yang mempengaruhi manusia. Karena perbedaan yang ada tersebut maka untuk mentransformasikan akal, hati kedalam arsitektur dipakailah perandaian ( matahari ) untuk menciptakan satu pemahaman yang bisa diterima dengan lebih mudah oleh orang yang melihatnya. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat penjelasan dibawah ini mengenai strategi pentransformasian sebuah ide atau konsep.

Transformasi menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture*, adalah proses perubahan bentuk dimana bentuk tersebut mencapai bentuk akhirnya dengan merespon sekian banyak dinamika eksternal dan internal. Dan dia ( Anthony C. Antoniades ) membedakan transformasi dalam 3 macam strategi utama yaitu: ( *Antoniades, Anthhony C, Poetic In Architecture* )

1. Strategi Tradisional :

Perubahan yang meningkat yang terjadi pada bentuk melalui kemungkinan perubahan langkah demi langkah seperti eksternal ( site, pandangan, orientasi, pengontrolan angin, kriteria lingkungan ), internal ( fungsi, program, kriteria struktur ), dan artistik ( kemampuan, kehendak, dan nafsu seorang arsitek untuk memanipulasi bentuk, seiring dengan nafsu akan biaya yang dibutuhkan dan kriteria pragmatis lainnya ).

2. Strategi Meminjam :

Meminjam ide – ide formal dari lukisan, sculpture, obyek, artefak dan belajar dari dua dimensi atau tiga dimensi dari hal – hal tersebut dengan secara konstan memeriksa interpretasi yang ada dengan menganggap penting validitas dan kemungkinan aplikasinya. Peminjaman transformasi adalah semacam transfer secara gambar dan dapat dikualifikasikan sebagai metafora gambar.

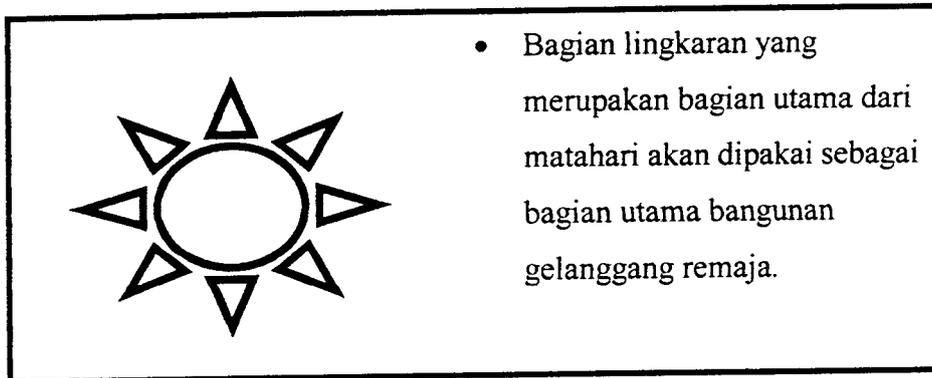
3. De Konstruksi atau De Komposisi :

Menawarkan proses yang mana seseorang dapat mengambil seluruh bagian suatu komposisi untuk dapat menemukan cara baru untuk mengkombinasikan bagian – bagian itu dan kemungkinan mengubah seluruhnya menjadi baru dalam struktur yang berbeda dan strategi komposisi yang juga berbeda.

Dalam hal ini mungkin strategi De Komposisi lebih efektif digunakan untuk kajian bentuk dari akal dan hati. Dengan menggunakan strategi tersebut apa yang terdapat dalam akal dan hati bisa digunakan sebagai pembentuk bangunan, karena bagian – bagian yang ada didalamnya kedua bahan tidak akan digunakan sebagian saja. Bahan – bahan dan simbol (perlambang ) yang akan dipakai dalam proses pentransformasian adalah sebagai berikut:

1. Akal dan hati dengan perlambang matahari

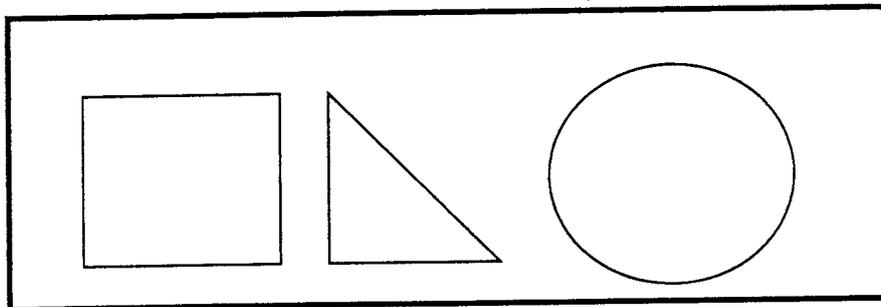
Matahari yang dipakai sebagai perlambang akan digunakan sebagai media pembentuk massa bangunan.



Gambar 2.1

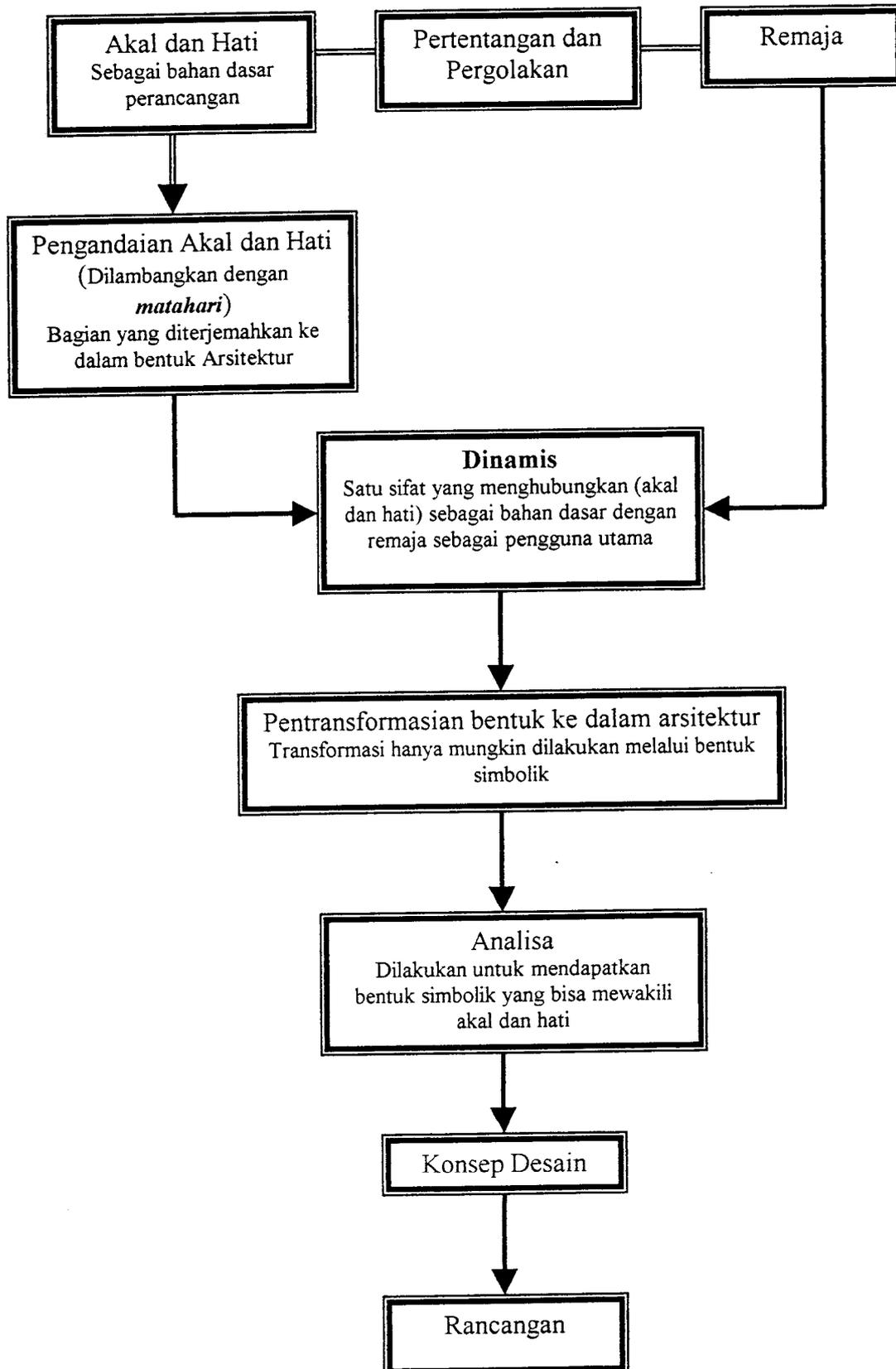
2. Akal, hati dan remaja disatukan dengan sifat nya yang sama yaitu dinamis, dan akan dipakai sebagai penentu pola pergerakan massa bangunan dan penampakan visual dari gelanggang remaja.

3. Karena akal dan hati menghasilkan sesuatu yang bisa berupa apa saja maka akan disimbolkan dengan bentuk dasar, dan akan dipakai sebagai bahan pembentuk desain bangunan.



Gambar 2.2

Dari keterangan diatas kita sudah mendapatkan media yang bisa digunakan untuk melakukan proses pentransformasian ide menjadi rancangan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat diagram dibawah ini bagaimana proses pentransformasian berlangsung;



Kerangka Transformasi 2.1

Kerangka diatas bisa menunjukkan bagaimana langkah – langkah transformasi dilakukan. Dimulai dari akal, hati yang dijadikan sebagai bahan dasar, lalu diandaikan sebagai matahari untuk memudahkan proses transformasi, dan penggabungannya dengan remaja yang diwakili oleh sifat dinamis. Setelah akal dan hati diandaikan serta penggabungan dengan remaja selesai diteruskan dengan pencarian bentuk untuk mendapatkan bentuk – bentuk yang bisa mewakili maksud dan keinginan perancang.

Proses penerjemahan tersebut tidak akan berjalan dengan baik apabila kita tidak mendapatkan bentuk atau simbol yang bisa dipakai sebagai perlambang. Melalui simbol kita dapat menunjukkan ekspresi bangunan yang sesuai dengan keinginan seorang perancang, baik itu melalui proses metapora yang langsung nyata dengan bentuknya ataupun tersamar dan tersirat yang mewakili karakteristik dari akal, hati tersebut.

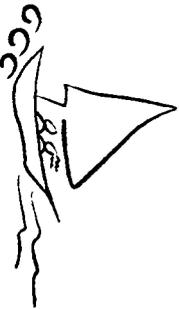
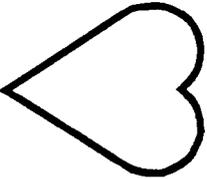
Melalui perlambangan yang khususnya dicapai dengan teknik transformasi atau perpindahan konsep, seseorang dapat memakai pengetahuan yang dimilikinya untuk mempermudah proses penyampaian maksud yang dinginkannya. Karena tidak semua yang dilihat secara langsung bisa mewakili keinginan seseorang, hal ini dimungkinkan karena keterbatasan indera manusia. Jadi dengan menggunakan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki bisa dipakai untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan

Karena akal dan hati yang dipakai sebagai ide bukan merupakan sesuatu yang tidak nampak oleh indera manusia, Maka untuk mempermudah proses transformasi ide tersebut akan dilihat bagaimana akal dan hati itu bekerja hingga bisa menghasilkan logika dan rasa. Dimana langkah – langkah proses kerja tersebut bisa dijadikan sebagai patokan dalam proses transformasi bentuk sebagai jawaban dari permasalahan yang ada. Rangkaian keterangan dibawah ini akan menjelaskan bagaimana akal hati tersebut bekerja.

Tabel Kerja:

	Input	Proses	Output
Akal	Obyek abstrak dan obyek logis	Apa yang ditangkap tersebut kemudian diolah sesuai dengan kebutuhannya (berpikir)	Logika dan pikiran
Hati	Obyek abstrak dan supralogis	Latihan	Rasa

Tabel 2.1

Bagian Pertama		Bagian Kedua		Bagian Ketiga		Bagian Keempat		Bagian Kelima	
Adanya penangkapan obyek oleh indera manusia berupa obyek logis atau abstrak.	Obyek yang ditangkap tersebut dibawa menuju akal, hati untuk diolah.	Bagian akal mengolah hal – hal yang akan dijadikan sebagai logika atau pemikiran.	Bagian hati mengolah hal – hal yang akan dijadikan sebagai rasa, keyakinan atau kepercayaan.	Menghasilkan logika dan rasa yang bisa berupa apa saja.					

Tabel 2.2

Keterangan :

- Bagian ketiga dan keempat merupakan bagian yang menjadi inti dari system kerja akal dan hati tersebut. Dimana dari kedua bagian inilah sifat dinamis muncul sebagai penghubung antara akal, hati dengan remaja.

## BAB III

### TINJAUAN GELANGGANG REMAJA

Pada bagian ini akan dibahas hal mengenai tinjauan gelanggang remaja tentang persyaratan teknis yang didukung landasan teori, untuk mencapai standar bangunan yang diinginkan. Hanya saja tinjauan tentang gelanggang remaja disini berdasarkan pada dua hal yaitu :

- a) Tinjauan mengenai gelanggang remaja berdasarkan pendapat yang sudah berlaku atau pendapat yang sudah diketahui tentang apa gelanggang remaja.
- b) Tinjauan mengenai gelanggang remaja berdasarkan pendapat baru hasil tanya jawab lapangan.

Tinjauan ini didasarkan pada dua hal yang telah disebutkan untuk mendapatkan suatu perbandingan apakah gelanggang yang sudah ada bisa memenuhi apa yang diinginkan oleh remaja sebagai pengguna tempat tersebut dan gelanggang seperti apakah yang bisa memenuhi keinginan para remaja.

#### 3.1. TINJAUAN GELANGGANG REMAJA

##### 3.1.1. Tinjauan Gelanggang Remaja Secara Umum

Dalam definisi arsitektur gelanggang remaja adalah sebuah bangunan yang didesain untuk menampung kegiatan remaja dengan fasilitas kegiatan dalam ruangan ( indoor sport ) serta kegiatan yang dilakukan diluar seperti lapangan terbuka ( outdoor ).Juga dilengkapi dengan fasilitas tambahan seperti fasilitas akomodasi sosial.

Gelanggang remaja menurut artian yang sudah berlaku adalah sebuah tempat, arena, atau ruang yang memiliki fasilitas untuk menunjang kegiatan remaja seperti olah raga, serta tempat untuk berlomba bagi remaja baik itu dalam skala besar atau kecil ( *Ahmad, Hamzah, dan Santoso, Nanda, kamus bahasa Indonesia* )

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa gelanggang remaja selama ini hanya dianggap sebagai bangunan yang mewadahi kegiatan beraktifitas remaja dimana keberadaannya juga bertujuan untuk mewadahi kegiatan berapresiasi para remaja.

Hanya saja keberadaan gelanggang remaja atau tempat sejenis yang ada saat ini lebih banyak bersifat rekreasi dan kurang mewadahi kegiatan yang bersifat pembinaan secara intensif kepada remaja. Sedangkan gelanggang remaja yang ingin dicapai disini adalah gelanggang yang bisa mewadahi kegiatan rekreasi dan pembinaan kepada remaja.

*Tinjauan diatas tidak akan dipakai sebagai bahan pembahasan mengenai gelanggang remaja baik pada bab ini dan bab-bab selanjutnya. Dan tinjauan yang akan dipakai adalah tinjauan dari pandangan baru mengenai arti gelanggang remaja yang didapat dari hasil tanya jawab dilapangan.*

### **3.1.2 Tinjauan Gelanggang Remaja Berdasarkan Pendapat Baru**

Tinjauan ini didasarkan pada adanya pendapat-pendapat baru mengenai gelanggang remaja yang lebih sesuai dengan keinginan remaja. Tinjauan baru ini didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap remaja dan masyarakat umum melalui kuisisioner dan interview langsung.

Dari observasi tersebut kebanyakan remaja berpendapat bahwa gelanggang remaja yang sudah ada belum semuanya bisa memenuhi keinginan remaja akan sebuah tempat beraktivitas yang baik. Dari hasil tanya jawab dengan remaja dan pengalaman pribadi penulis ada beberapa tempat yang dipakai sebagai contoh, untuk menjelaskan kekurang – kekurangan yang ada :

➤ Gelanggang mahasiswa UGM

Gelanggang ini disediakan untuk menampung kegiatan mahasiswa UGM baik itu olahraga atau kegiatan sosial. Kegiatan yang diwadahi dalam bangunan ini diantaranya adalah ;beladiri, hoki, basket dan sekretariat kemahasiswaan.

Kekurangan yang dialami oleh gelanggan ini adalah masih adanya beberapa kegiatan yang dilakukan diluar bangunan, penataan ruangan yang ada kurang tertata dengan baik.

➤ Gelanggang mahasiswa TRISAKTI

Disediakan untuk menampung kegiatan mahasiswa TRISAKTI seperti ; beladiri, basket, hoki, voli dan sekretariat kemahasiswaan.

Kekurangan yang ada pada bangunan ini adalah sering terjadinya alih fungsi, misal lapangan olahraga yang hanya diperuntukan untuk basket, hoki, dan voli dipakai untuk bermain bola kaki. Tata ruang yang ada tidak tertata baik dan ada beberapa ruangan yang tidak berfungsi.

➤ Gelanggang remaja Ancol

Merupakan fasilitas kegiatan outdoor yang disediakan sebagai fasilitas kegiatan remaja yang lebih cenderung kepada permainan dan rekreasi.

➤ Kompleks Stadion Manahan Solo

Satu bangunan yang disediakan oleh pemerintah untuk menampung kegiatan berolahraga masyarakat Solo. Bangunan yang disediakan ini memiliki fasilitas olahraga indoor dan outdoor.

Kegiatan yang dilaksanakan lebih cenderung kepada pembinaan olahraga yang dimulai dari pengenalan sampai ketahap pertandingan. Jadi bisa dikatakan kegiatan yang dilaksanakan lebih difokuskan kepada pembinaan, sehingga kegiatan lain seperti sosialisasi remaja dan yang bersifat rekreasi tidak bisa berlangsung.

➤ Mercantile Athletic Club (Gedung World Trade Center, lantai 6 )

Klub ini disediakan untuk golongan tertentu dan lebih cenderung diperuntukan untuk kalangan eksekutif dan kelompok profesional tertentu.

➤ Bimo Energy Club (untuk kalangan terbatas )

Klub ini khusus disediakan untuk kalangan yang berurusan dengan masalah pertambangan dan energi, dan lebih cenderung bersifat rekreasi daripada pembinaan dan sosialisasi yang terjadi hanya pada satu golongan.

*Data ini didapat dari hasil Tanya jawab dengan remaja mengenai gelanggang remaja yang mereka ketahui ada dan mungkin pernah mereka datangi, dan dari bacaan baik itu skripsi atau bacaan umum yang membahas tentang gelanggang atau sport club.*

Mereka menganggap gelanggang remaja yang ada selama ini lebih menyerupai tempat berkumpul bagi sekelompok remaja dan bukannya tempat dimana remaja dapat mengembangkan kreatifitas dan bakat secara lebih intensif. Dan tempat yang telah disebutkan diatas ada yang belum memadai fasilitasnya,

bersifat komersial, hanya merupakan open space (ancol ) dan hanya disediakan untuk kalangan terbatas. Sedangkan gelanggang remaja menurut hasil kuisioner adalah sebuah tempat yang disediakan bagi remaja untuk menyalurkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki di bidang olahraga, musik, serta tempat untuk bersosialisasi sehingga remaja bisa menambah pengetahuannya.

Harapan dari para remaja bahwa gelanggang tempat mereka berkumpul hendaknya dioptimalkan fungsi serta fasilitasnya, antara lain fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk kegiatan olahraga, dan musik tersebut. Fasilitas yang dimaksud sebaiknya memenuhi unsur ; pendidikan misalnya tempat pelatihan, kursus olahraga atau musik ; rekreasi misalnya tempat untuk berkumpul dan bersantai ; seni misalnya tempat diadakan festival musik, dan konser; sosial misalnya tempat diadakannya bazar, pameran.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan yang kemudian dijadikan suatu pandangan/konsep baru mengenai gelanggang remaja;

*Gelanggang remaja adalah suatu lingkungan, tempat remaja untuk menyalurkan bakat dan minat baik itu di bidang olahraga, dan musik yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi, seni, dan sosial.*

Konsep tersebut dapat mendukung proses transformasi ide rancangan bangunan ke bentuk bangunan gelanggang remaja yang mewakili harapan remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

### 3.2. JENIS KEGIATAN YANG DIWADAHAI

Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan didapat beberapa jenis kegiatan yang akan diwadahi dalam gelanggang remaja tersebut. Kegiatan yang akan diwadahi adalah kegiatan olahraga, musik, dan kegiatan yang berhubungan dengan sosialisai sesama remaja :

#### 1) Kegiatan Olahraga

Kegiatan olahraga meliputi: basket, in-line skate, skateboard, renang, lari, panjat tebing dan sepeda.

- Kegiatan yang akan diwadahi disini adalah kegiatan. olahraga yang selama ini tidak pernah diwadahi dan disediakan satu area khusus

untuk pelaksanaannya ( skateboard, panjat tebing, dan sepeda untuk jenis ketangkasan ).

- Sedangkan untuk jenis olahraga lain seperti basket, renang, dan lari tetap akan disediakan tempat tersendiri, dikarnakan jenis olahraga ini lebih banyak peminatnya.

## 2) Musik

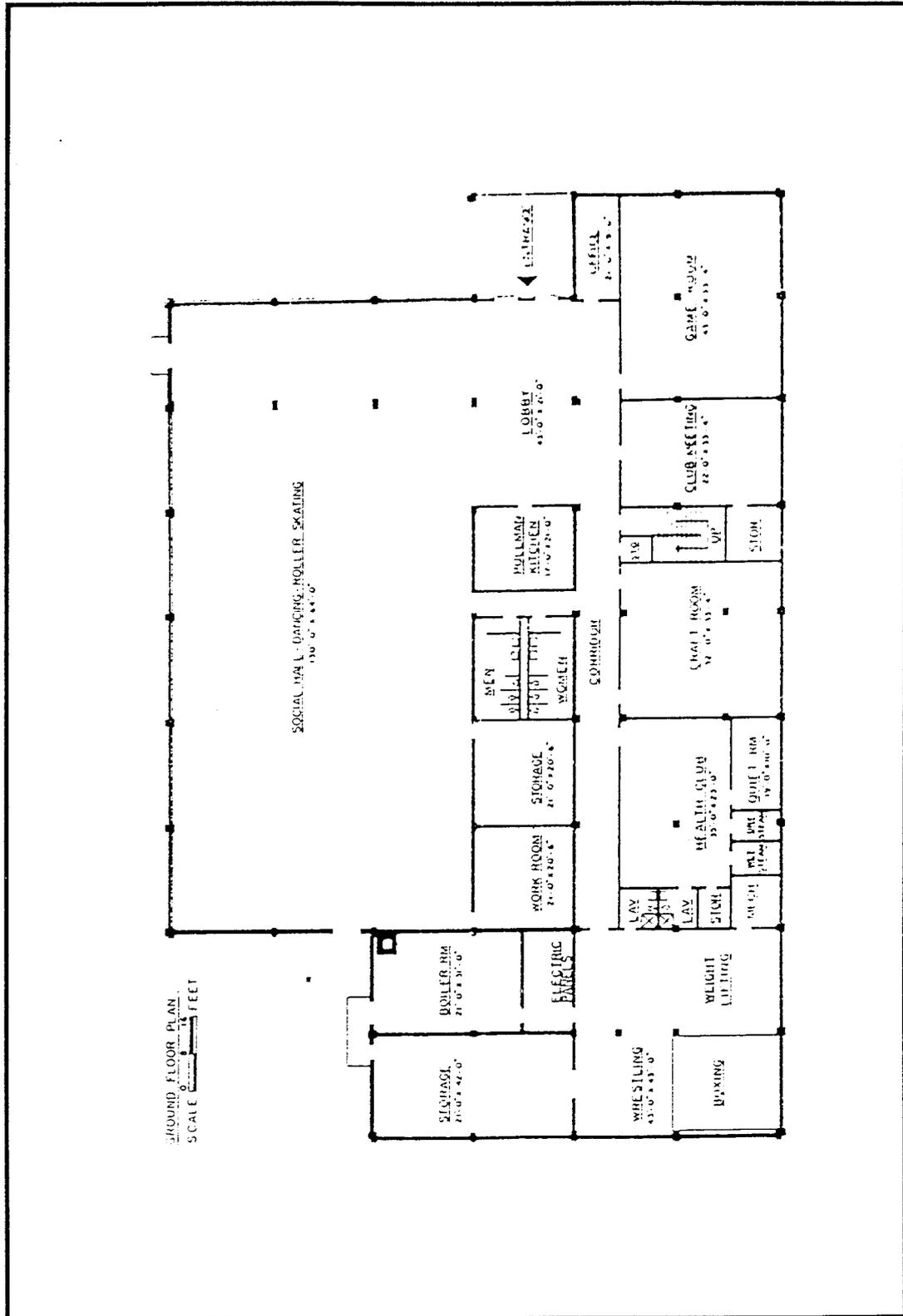
Kegiatan musik meliputi: studio musik, konser (skala kecil dan sedang), dan kursus musik.

- Kegiatan musik yang ditampung dalam gelanggang ini adalah jenis musik yang banyak diminati oleh remaja seperti musik: rock, pop, punk, hardcore, hipmetal, trash metal, industrial dan jenis - jenis musik yang merupakan pengembangan dari musik rock.

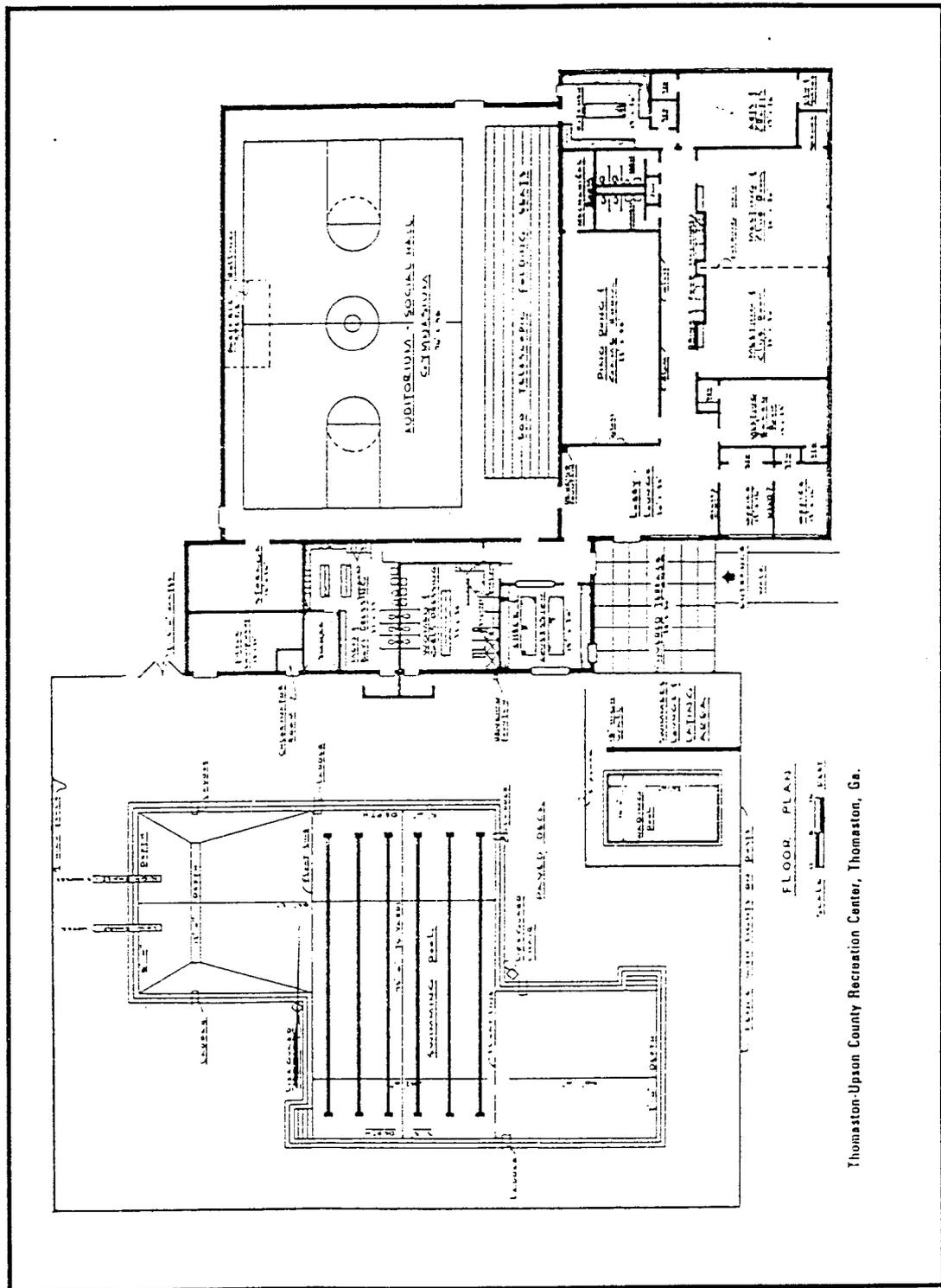
## 3) Kegiatan lain

Kegiatan-kegiatan lain yang bersifat sosial misalnya: bazar dan pameran, kegiatan ini hanya merupakan kegiatan pendukung yang bisa ditampung dalam gelanggang tersebut.

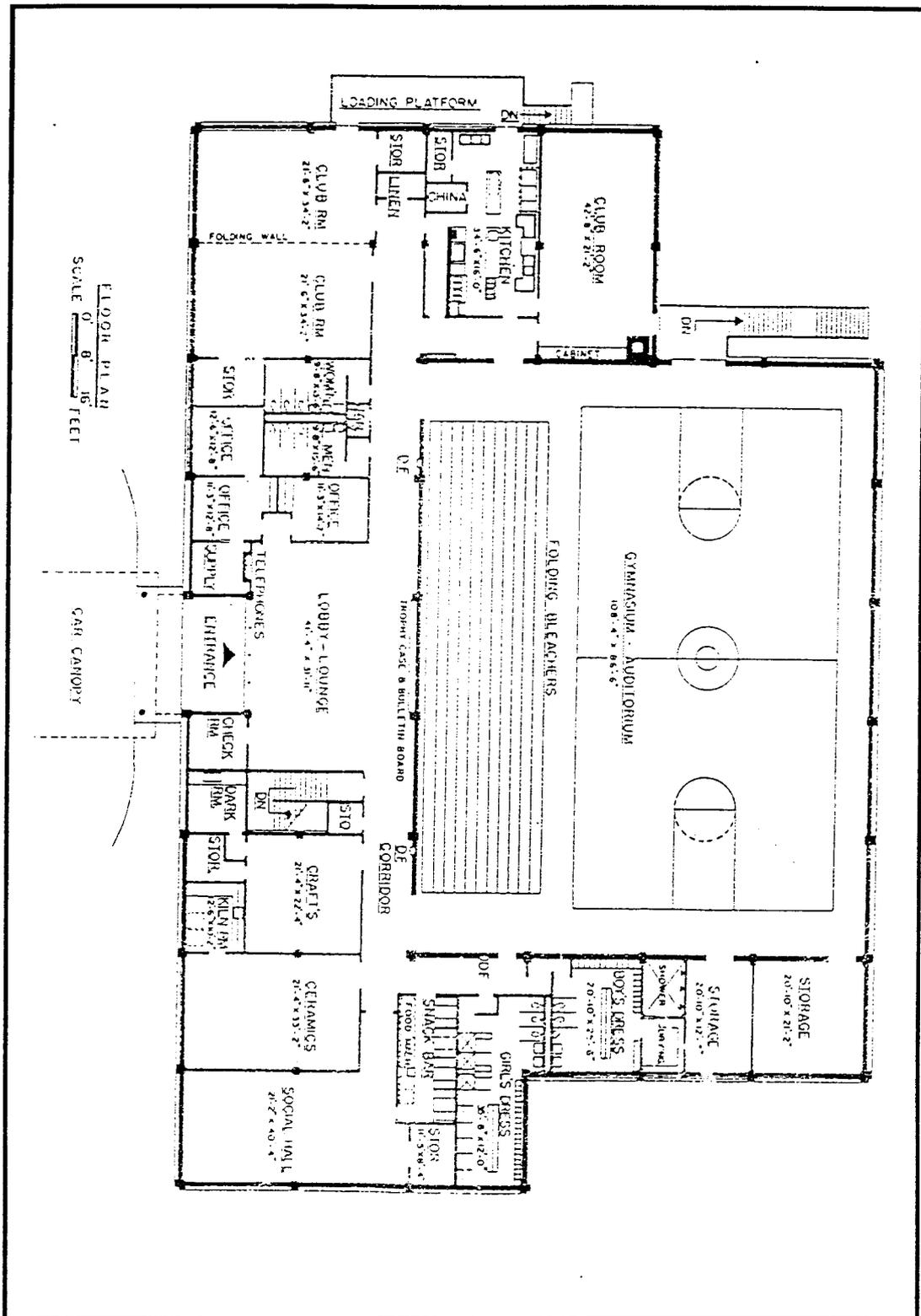
Untuk lebih bisa menentukan fasilitas dan jenis kegiatan yang bisa diwadahi dan keperluan ruang apa saja yang harus disediakan dalam sebuah gelanggang remaja maka kita perlu melakukan perbandingan dengan bangunan yang sudah ada (tempat yang digunakan sebagai pembanding didapat dari literature). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar-gambar beserta keterangan di bawah:



Gambar 3.1.a Collet Street Recreation Center, Morganton, N.C.



Gambar 3.1.b Thomaston – Upson County Recreation center, Thomaston, Ga



Gambar 3.1.c The Athletic Institute, Merchandise Mart, Chicago.

Dari gambar di atas kita mendapatkan perbandingan mengenai kebutuhan ruang dan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk sebuah gelanggang remaja. Berdasarkan gambar di atas ruang-ruang yang diperlukan adalah:

Fasilitas Minimum Untuk Bangunan:

Room	Approx. minimum dimensions, ft	Capacity
Games room	28 by 42 feet	42
Gymnasium (not necessarily regulation size)	30 by 60 feet with 20 feet ceiling	30
Dressing room	15 by 24 feet	30
Library – group meetings	17 by 17 feet	14
Crafts room	17 by 18 feet	14
Toilet room		
Storage room		
Office		
Kitchen		
Total Capacity		130

Tabel 3.1

Tabel di atas menunjukkan kebutuhan fasilitas minimum yang harus dimiliki oleh sebuah gelanggang remaja yang nantinya disesuaikan dengan jumlah pengguna. Dengan melihat tabel di atas kita bisa merencanakan fasilitas apa saja yang diperlukan dan jenis – jenis ruangan apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah gelanggang remaja.

Untuk melihat fasilitas yang diperlukan kita bisa melihat pada gambar-gambar pada bahasan di atas (Gambar 1a, 1b dan 1c). Fasilitas-fasilitas seperti pada table di atas adalah batas minimum yang harus dimiliki oleh bangunan gelanggang remaja. Dalam prosentase perbandingan, kebutuhan ruang pada bangunan gelanggang remaja adalah sebagai berikut:

- ❖ Physical Education Facilities 40%
- ❖ Recreational Facilities 25%
- ❖ Educational Facilities 25%
- ❖ Social Facilities 10%

Pembagian prosentase tersebut diperlukan untuk menentukan kebutuhan ruang (luasan) tiap-tiap fasilitas. Penjelasan mengenai masing-masing fasilitas, dapat dilihat pada table dibawah:

Tabel Pembanding:

	Physical Educational Facilities	Recreational Facilities	Educational Facilities	Social Facilities
Arti	Ruang untuk melakukan kegiatan olahraga atau pelatihan keolahragaan.	Ruang untuk berkumpul dan bersantai.	Ruang untuk melakukan kegiatan yang sifatnya mendidik (kursus)	Fasilitas ruang kgt. Sosial
Ruang yang diperlukan	~ lapangan OR ~ kolam renang	~ ruang duduk ~ taman	~ studio musik ~ st. kerajinan ~ perpustakaan	~ hall
Daya tampung	Besar (> 30 org)	Besar (> 30 org)	Kecil (10 s/d 20 org)	Besar (atau disesuaikan dengan kebutuhan)

Tabel 3.2

Dari keterangan gambar dan tabel diatas bisa membantu dalam perencanaan kebutuhan ruang yang diperlukan dan kegiatan apa saja yang akan diwadahi agar prosentase kegiatan baik itu yang bersifat permainan, rekreasi, pendidikan dan sosial bisa tercapai.

### **3.2.1. Klasifikasi Jenis Kegiatan**

Karena tidak semua pengguna yang datang ke gelanggang remaja hanya bertujuan untuk berekreasi, tapi juga ada tujuan lain maka akan ditentukan kalsifikasi jenis kegiatan yang akan dilayani.

#### **1. Kegiatan yang bersifat rekreasi**

Kegiatan yang dilakukan disini lebih bersifat permainan dan tidak menjurus pada jenis kegiatan lain seperti latihan atau pembinaan.

#### **2. Kegiatan yang bersifat latihan dan pembinaan**

Model kegiatan yang dilakukan adalah latihan dan pembinaan remaja untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berolahraga dan bermain musik. Untuk jenis kegiatan ini akan dibedakan lagi menjadi dua bagian menurut jenis pembinaannya :

##### **a) Pembinaan olahraga**

Pembinaan yang dilakukan adalah pembinaan olahraga yang dimulai dari tahap pengenalan hingga tahap lanjut. Bentuk kegiatan yang dilakukan berupa kursus dan latihan olahraga. Dan pelaksanaan kegiatan ini akan dilakukan didalam ruangan (kursus ) dan diluar ruangan (latihan ).

##### **b) Pembinaan musik**

Pembinaan kegiatan musik sama dengan olahraga yaitu latihan dan kursus. Hanya saja dalam pelaksanaan kegiatannya dilakukan dalam ruangan baik itu kursus maupun latihan.

#### **3. Kegiatan khusus**

Jenis kegiatan ini merupakan kegiatan tingkat lanjut dari pembinaan dan mengarah pada pertandingan untuk olahraga dan konser untuk musik.

### 3.2.2. Klasifikasi Jenis Fasilitas

Gelanggang remaja ini menyediakan fasilitas yang disesuaikan dengan jenis kegiatan yang dilakukan baik itu olahraga atau musik. Jenis fasilitas yang diperlukan adalah :

#### 1. Kegiatan olahraga

Untuk kegiatan olahraga fasilitas yang diperlukan disesuaikan dengan jenis kegiatan olahraga yang dilakukan. Fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan olahraga adalah :

- Lapangan olahrag untuk basket, renang dan lari ( indoor dan outdoor ).
- Lintasan atau trek untuk lari dan sepeda, serta bisa juga digunakan untuk inline skate dan skateboard.
- Dinding panjat untuk panjat tebing.
- Area permainan ketangkasan untuk skateboard dan sepeda ketangkasan.

#### 2. Kegiatan musik

Untuk musik fasilitas yang diperlukan untuk tiap jenis musik yang dimainkan semuanya sama. Fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan ini adalah studio latihan yang berisikan peralatan sebagai berikut :

- Gitar
- Bass
- Drum
- Keyboard
- Sound sistem
- Mixer

#### 3. Fasilitas tambahan

Fasilitas ini merupakan fasilitas pendukung yang lebih banyak berfungsi untuk kegiatan yang bersifat sosial. Fasilitas tersebut meliputi hall, taman dan ruang perpustakaan kecil.

### 3.3. ANALISA

Berdasarkan bahasan di atas, kita dapat menentukan statement bentuk ruang gelanggang remaja yang diinginkan sesuai dengan kriteria standar yang ada.

Analisa yang didapat adalah:

- Bagaimana menentukan jumlah ruang yang diperlukan.
- Bagaimana menentukan kapasitas/daya tampung ruang dan bangunan secara keseluruhan.
- Bagaimana menentukan ukuran ruang dan bangunan.
- Apa saja yang diperlukan untuk melengkapi fasilitas ruang sebuah gelanggang.
- Penentuan klasifikasi jenis kegiatan.

Dari poin – poin analisa tersebut bisa ditentukan kebutuhan ruang gelanggang remaja seperti apa yang diinginkan agar tujuan dari gelanggang tersebut bisa tercapai. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat penjelasan dibawah ini :

1. Ruang untuk pelaksanaan program kegiatan gelanggang remaja terdiri dari:
  - Ruang pendidikan untuk kursus dan latihan;  
Yaitu ruangan yang dikondisikan untuk menampung para remaja yang tertarik untuk mengembangkan bakat mereka, seperti : ruang latihan olah raga, ruang untuk kursus olah raga, ruang kursus musik atau kegiatan seni.
  - Ruang untuk rekreasi( games room ):  
Yaitu ruang yang disediakan bagi remaja yang datang hanya untuk sekedar mengisi waktu saja, karena tidak semua yang datang ke gelanggang tersebut bertujuan untuk lebih mengembangkan bakat mereka, contoh : ruang atau arena permainan baik itu untuk olah raga atau musik. Selain itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk ruangan ini yaitu:
    - Letak dari ruangan rekreasi ini berdekatan dengan pintu masuk.

- Fasilitas untuk ruangan ini harus berdekatan dengan lapangan dan studio musik.
  - Peralatan yang dipakai merupakan jenis peralatan yang mudah dibongkar pasang.
- Ruang untuk kegiatan sosial
- Ruangan yang disediakan sebagai tempat untuk berinteraksi sesama remaja dan bisa dipakai sebagai tempat untuk kegiatan sosial, contoh hall, atau area ruang luar dari bangunan yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan.
2. Ruang untuk pelayanan servis terdiri dari :
- Toilet
  - Kantor
  - Gudang
  - Koridor
  - Keamanan

Selain analisa diatas ada beberapa hal yang juga perlu diperhatikan dalam perencanaan sebuah gelanggang yaitu :

- Desain bangunan mampu menyediakan fleksibilitas dalam penggunaan bangunan.
- Ketika akan merencanakan bangunan perlu dipertimbangkan rencana perluasan.
- Perencanaan yang dilakukan harus meliputi daerah inti dan fasilitas yang dibutuhkan.
- Perencanaan lantai sudah cukup baik untuk akses dan memfasilitasi arus sirkulasi bangunan.
- Adanya penentuan klasifikasi jenis kegiatan yang dilaksanakan dalam bangunan.

## **BAB IV**

### **ANALISA**

#### **4.1. Analisa**

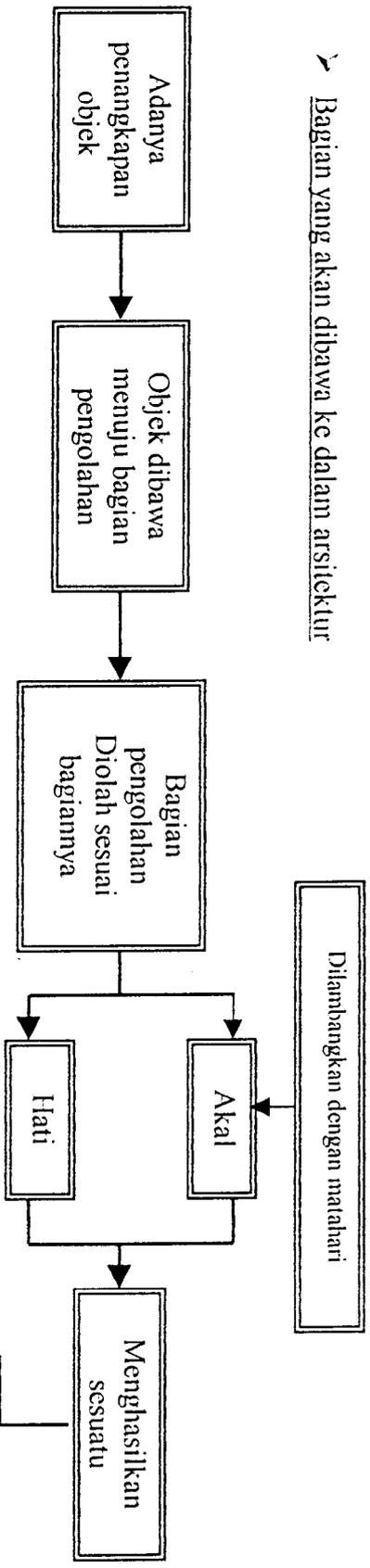
Pada bagian bab ini akan dibahas analisa tentang akal dan hati kedalam bentuk arsitektur dan penjelasan mengenai keberadaan gelanggang remaja di Yogyakarta sebagai sarana pemenuhan kebutuhan masyarakat pada umumnya dan remaja pada khususnya, akan tempat untuk beraktivitas ( olahraga dan musik ) serta bagaimana gelanggang remaja yang akan diwujudkan tersebut bisa mencerminkan ekspresi dari akal dan hati. Selain itu akan dibahas juga mengenai pemilihan site yang merupakan pendekatan menuju pada konsep perancangan dan akan dipakai sebagai acuan dasar dalam pelaksanaan perancangan bangunan nantinya.

##### **4.1.1. Tinjauan Akal dan Hati kedalam Arsitektur**

Akal dan hati yang telah memiliki perlambangan ( matahari ), dimana perlambang tersebut akan dipakai sebagai penentu letak massa bangunan. Dan sistem kerja akal dan hati yang berawal dari adanya penangkapan obyek, alur gerak obyek / obyek dibawa menuju pengolahan, pengolahan objek, dan menghasilkan suatu objek. Bagian yang menghasilkan suatu objek merupakan bagian yang akan dibawa ke dalam arsitektur sebagai penentu bentuk bangunan. Sedangkan bagian – bagian yang lain yang merupakan suatu urutan – urutan kerja dari akal dan hati akan dianalogikan dalam bentuk persepsi ruang yang nantinya dipakai sebagai penentu pola pergerakan ruang dan penentu bentuk masa bangunan.

Untuk memperjelas keterangan di atas, dapat dilihat table – table beserta keterangan di bawah ini:

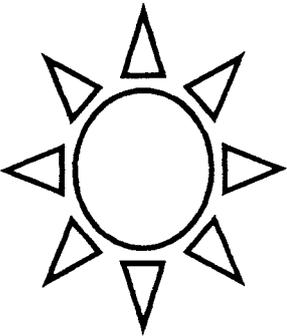
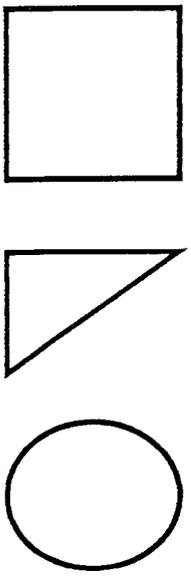
➤ Bagian yang akan dibawa ke dalam arsitektur



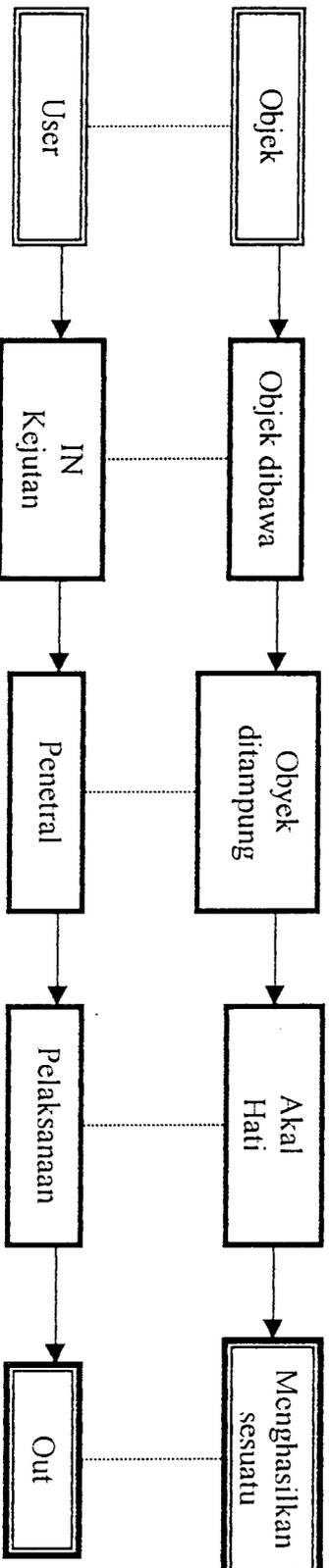
Keterangan:

Karena yang dihasilkan oleh akal dan hati dapat berupa apa saja maka dilambungkan dengan penggabungan beberapa bentuk. Bentuk – bentuk yang akan dipakai adalah penggabungan dari bentuk dasar.

Tabel 4.1

 <p>Bentuk matahari ini akan dipakai sebagai penentu bentuk massa bangunan</p> <p>Perlambang dari akal dan hati</p>	<p>Bentuk massa bangunan akan terdiri dari bentuk – bentuk dasar yaitu :</p> 
---	--

- Bagian yang dipakai sebagai penentu pola pergerakan ruang dan penentu bentuk masa bangunan.



Tabel 4.2

Keterangan

Pola kerja yang tergambar diatas akan dipakai sebagai penentu pola pergerakan ruang dan tata ruang. Pola pergerakan kerja tersebut akan menentukan bagaimana susunan ruang terbentuk dan tampilan – tampilan yang dihasilkan bisa mewakili maksud atau ekspresi yang diinginkan.

Dari tabel diatas kita bisa melihat bagaimana proses kerja dari keduanya berjalan hingga menghasilkan sesuatu.

### A. POLA RUANG

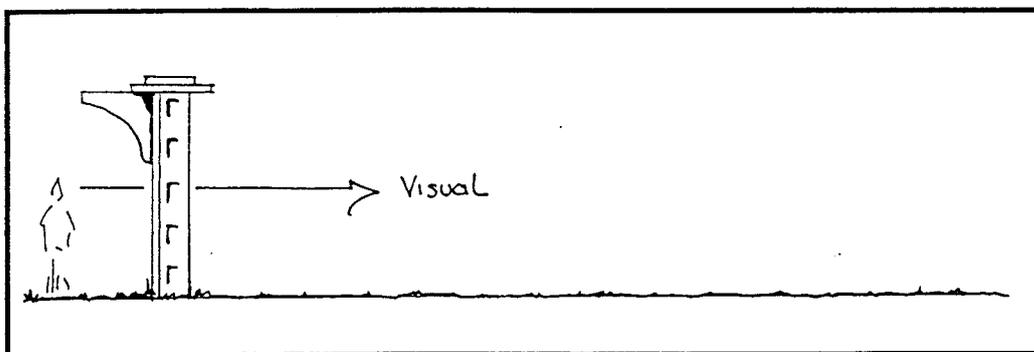
Patokan yang dipakai pada penentuan pola ruang pada gelanggang remaja ini berpatokan pada alur gerak yang ada pada sistem kerja akal dan hati. Patokan ini dipakai agar bentuk sekuens ruang bisa mencerminkan maksud dari akal hati

Dengan berpatokan pada urut – urutan di atas diharapkan nantinya bisa menciptakan sebuah tampilan visual yang dapat menimbulkan bayangan tersendiri bagi orang yang melihat bangunan tersebut. Pola ruang tidak hanya merupakan transformasi dari urutan pergerakan pola kerja dari sistem akal dan hati. Akan tetapi juga menunjukkan kekuatan dari akal dan hati itu sendiri beserta sifat kedinamisannya yang juga ikut melambangkan remaja.

Dari pola – pola tersebut di atas kita telah mendapatkan bentuk – bentuk ekspresi ruang yang mewakili ide yang dimaksudkan atau diinginkan. hanya saja kita masih memerlukan kategori – kategori arsitektural yang dipakai sebagai jembatan untuk menyampaikan citra bentuk dari ide ruang tersebut. Berdasarkan analisa – analisa bentuk simbolik pembentukan citra bentuk ruang adalah sebagai berikut:

1. Bagian pertama, adanya obyek (user)

Bagian ini merupakan bagian yang menunjukkan bagaimana user (obyek) menerima suatu pandangan visual sebelum dia memasuki bangunan gelanggang remaja. Pandangan visual ini diharapkan bisa memberikan kejutan pada user.



Gambar 4.1

## 2. Bagian kedua, objek dibawa (kejutan)

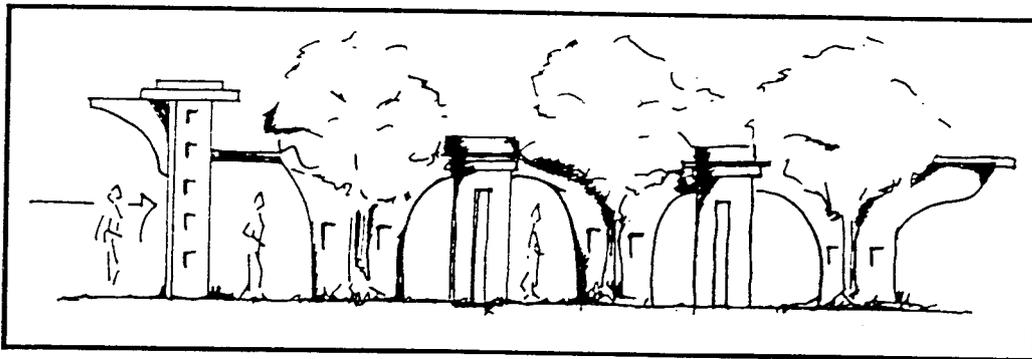
Kejutan yang dimaksudkan disini adalah suatu bentuk penampilan pintu masuk yang memiliki dimensi material yang berbeda dengan dimensi yang ada disekitarnya.

### ➤ Eksterior

Selain menampilkan kejutan sebagai pembukaan juga memberikan suatu komposisi ritme dengan bentuk yang berubah - ubah yang menggambarkan suatu nuansa yang tidak teratur.

### ➤ Interior

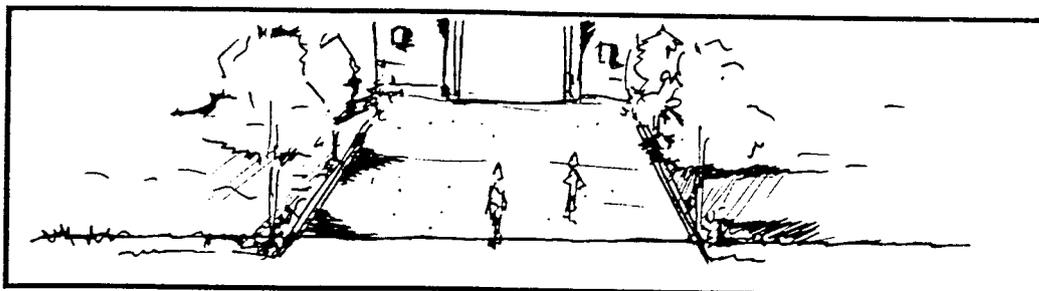
Setelah dihadapkan dengan pintu masuk yang mengejutkan, tatanan dinding interior melakukan opresi atau penekanan seperti bentuk dinding atas yang rendah, pengosongan ornamen, bentuk relief dinding yang tidak merata, dan tampilan - tampilan lain yang bisa memberikan satu tekanan.



Gambar 4.2

## 3. Bagian ketiga, penetral

Setelah melalui bagian yang mengejutkan kemudian akan diredakan dengan tampilan - tampilan yang bisa memberikan suatu suasana yang tenang. Selain berfungsi sebagai penetral juga berfungsi sebagai pengarah menuju ke bangunan.



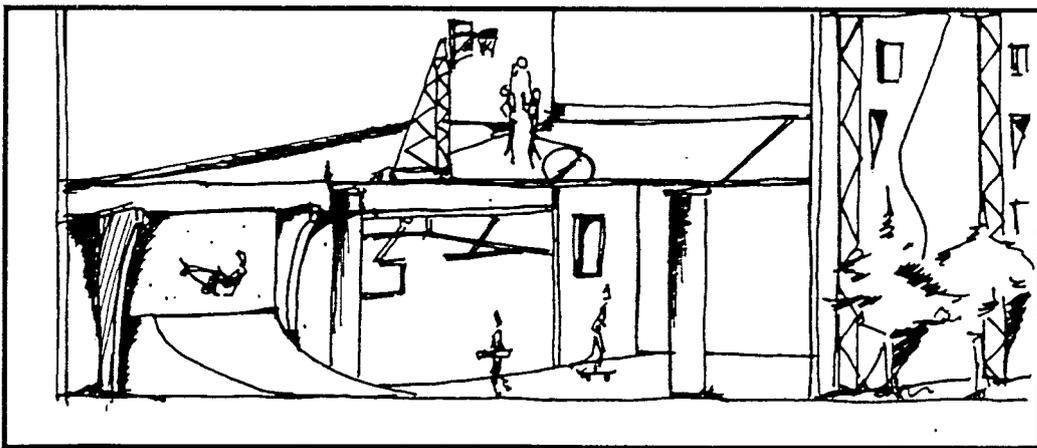
Gambar 4.3

#### 4. Bagian keempat, pelaksanaan

Bagian ini merupakan bagian dimana bagian puncak tempat semua kegiatan dilakukan.

Pembentukan eksterior dan interior pada bagian ini dibedakan sesuai dengan posisi akal dan hati sebagai bahan dasar rancangan.

- Pembentukan tampilan eksterior didasari oleh ekspresi akal, yaitu komposisi bentuk yang berulang - ulang dan bentuk - bentuk simetris. Pada bagian eksterior dipilih akal sebagai ide karena akal merupakan satu bahan yang memiliki ukuran hasil yang pasti berlainan dengan hati yang ukurannya tidak pasti.
- Pembentukan tampilan interior terdiri dari tampilan - tampilan pola ornamen dan material - material pendukung yang tidak beraturan untuk menimbulkan kesan tidak pasti sebagai perlambang hati. Ketidakteraturan disini untuk melambangkan apa yang dihasilkan hati tidak memiliki ukuran karena berkaitan dengan masalah perasaan.



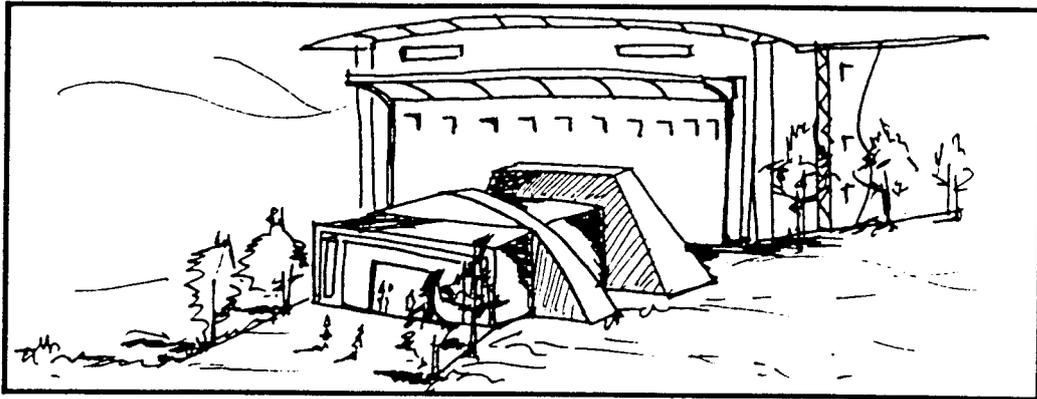
Gambar 4.4

#### 5. Bagian kelima, out.

Merupakan bagian akhir atau dalam urutan akal dan hati sebagai bagian yang mengeluarkan hasil. Pada bagian sebelumnya urutan - urutan yang telah dilalui melambangkan urutan kerja akal hati secara simbolik. Maka pada bagian ini simbol yang akan ditampilkan menghadirkan kesan sesuatu yang telah berakhir. Dengan bentuk - bentuk penampilan :

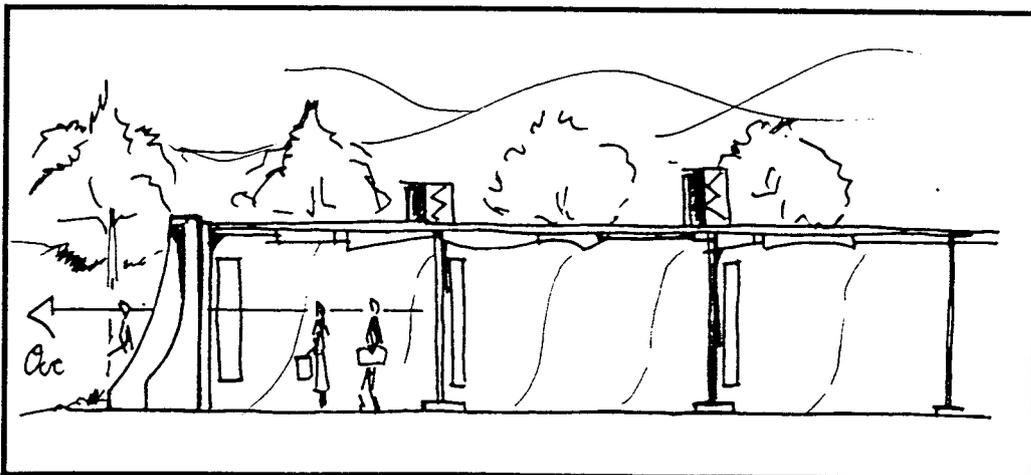


- Penampilan eksterior yang teratur seperti susunan bentuk – bentuk simetris yang berulang, dan apabila dilihat secara keseluruhan merupakan satu rangkaian yang menampilkan kesimpulan dari susunan – susunan sebelumnya.



Gambar 4.5

- Penampilan interior yang terdiri dari bagian – bagian beraturan pada dinding bangunan dan bagian yang tidak beraturan pada bagian atas ruangan untuk mendapatkan kesan yang saling berbeda sebagai perwakilan dari hasil yang telah diciptakan ( karena logika dan perasaan merupakan hal – hal yang tercipta dengan ukuran yang pasti dan tidak, serta pola yang tidak sama ).

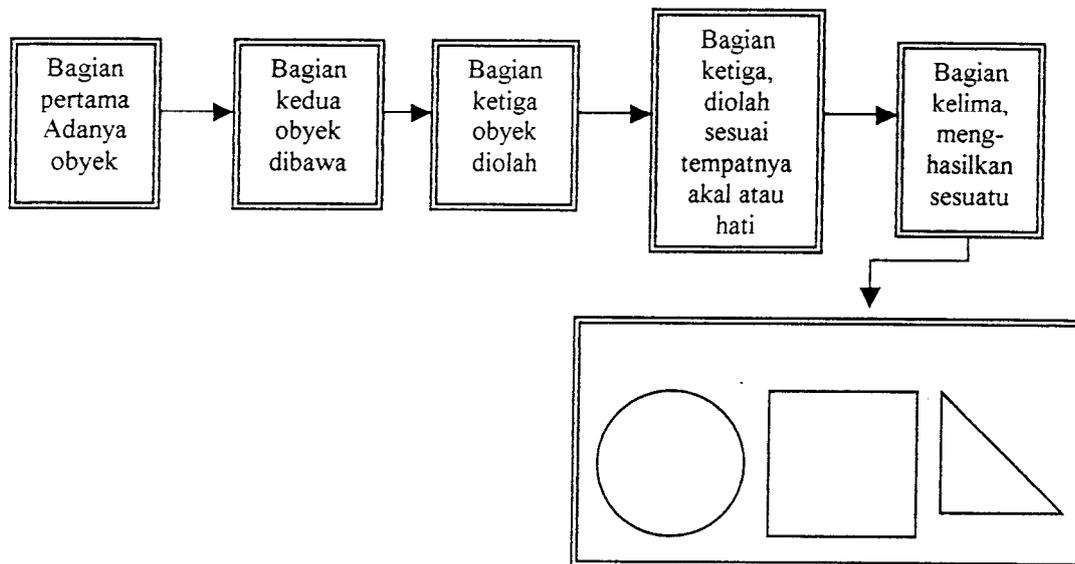


Gambar 4. 6

## B. Bentuk Massa Bangunan

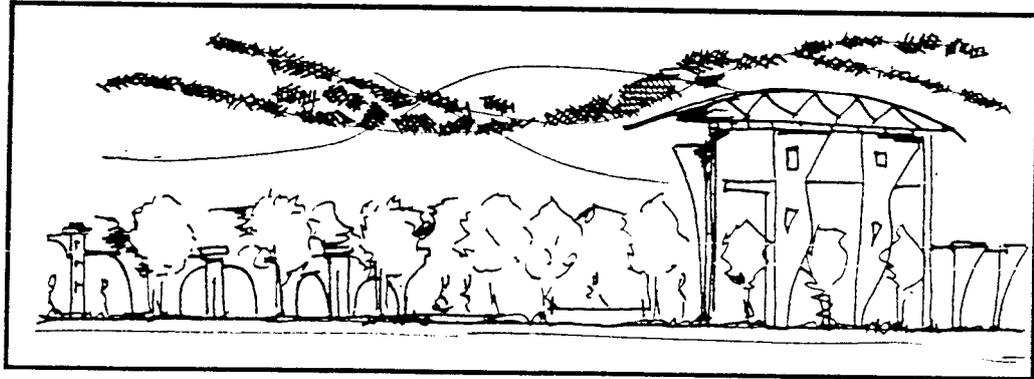
Massa pembentuk bangunan merupakan satu kesatuan yang terorganisir menjadi pola – pola bentuk massa bangunan yang koheren ( saling berkait ). Bentuk massa bangunan merupakan ungkapan menyeluruh dari akal dan hati, sehingga penampilan visual bangunan harus bisa memperlihatkan suatu perwujudan bentuk yang dapat mengkomunikasikan paham – paham atau bentuk – bentuk dari akal dan hati.

Bentuk massa bangunan tercipta dari urutan sistem kerja yang dimulai dari obyek ditangkap, obyek dibawa , obyek diolah, dan akhirnya diciptakan suatu hasil. Bagian yang menciptakan suatu hasil inilah yang dipakai sebagai penentu bentuk massa bangunan seperti yang terlihat ada gambar dibawah ini



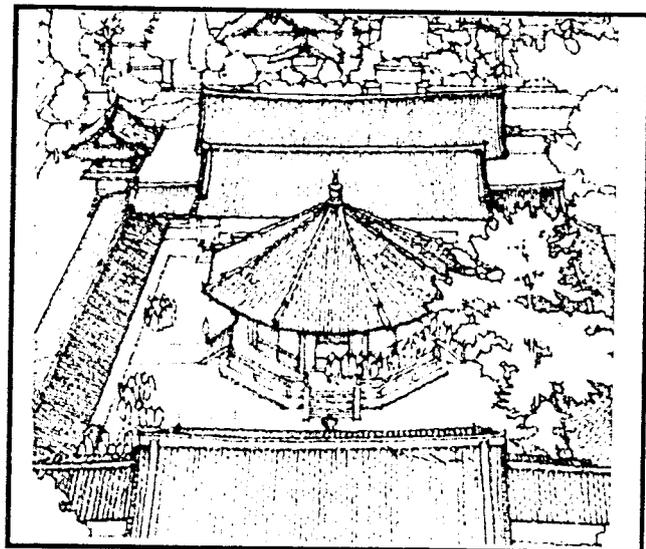
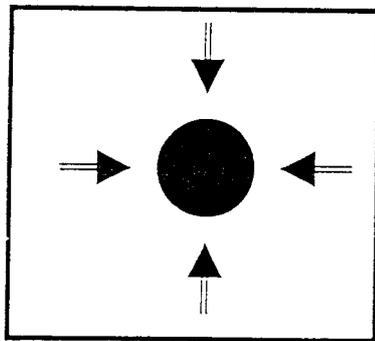
Tabel 4.3

Sesuatu yang dihasilkan tersebut digambarkan dengan bentuk – bentuk dasar ( lingkaran, segitiga dan kotak ). Untuk mempermudah penerjemahannya kedalam bangunan digunakan bentuk – bentuk tersebut. Bentuk massa bangunan yang tercipta nantinya adalah penggabungan dari bentuk – bentuk dasar yang terdiri dari kotak, segitiga dan lingkaran.



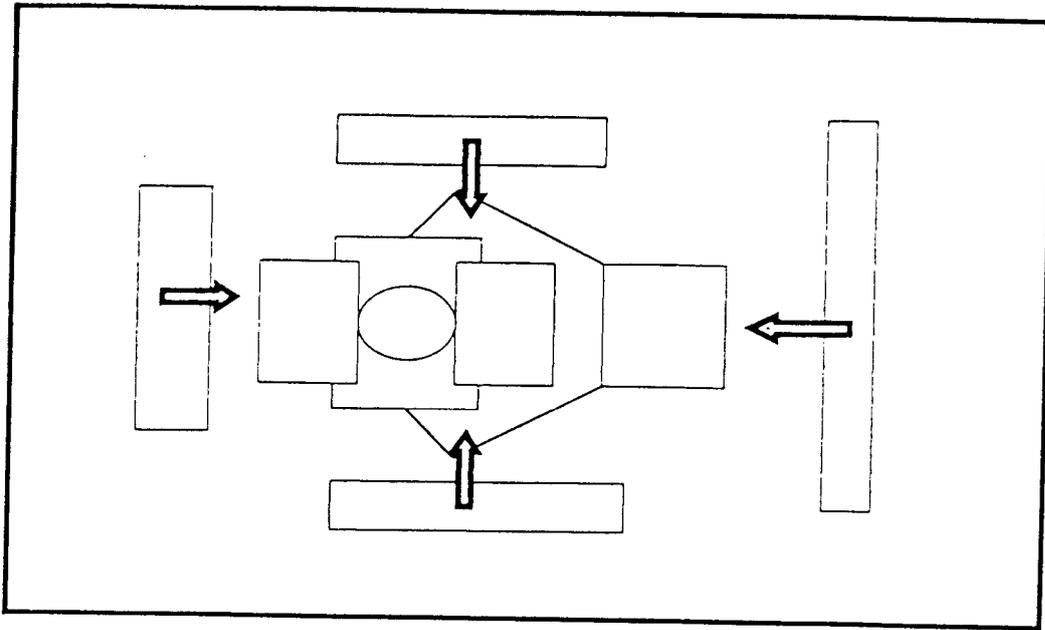
Gambar 4.7

Sebuah sistem kerja tidak akan bisa bergerak secara stabil apabila gerakan antara komponen – komponen yang ada pada sistem tersebut tidak saling sinkron dalam melakukan proses kerjanya. Pergerakan massa bangunan yang ada pada rancangan ini juga merupakan sebuah pergerakan yang memiliki keteraturan walaupun bentuk – bentuk penampilan eksterior dan interior seperti bentuk tampilan tekstur, relief dan ornamen dari bangunan ada yang mempunyai ketidak teraturan. Jadi pergerakan bangunan yang terjadi tidak akan menunjukkan sesuatu yang tiba – tiba menyebar atau keluar dari susunan utama bangunan atau bisa dikatakan susunan bentuk yang terjadi merupakan satu bentuk terpusat.



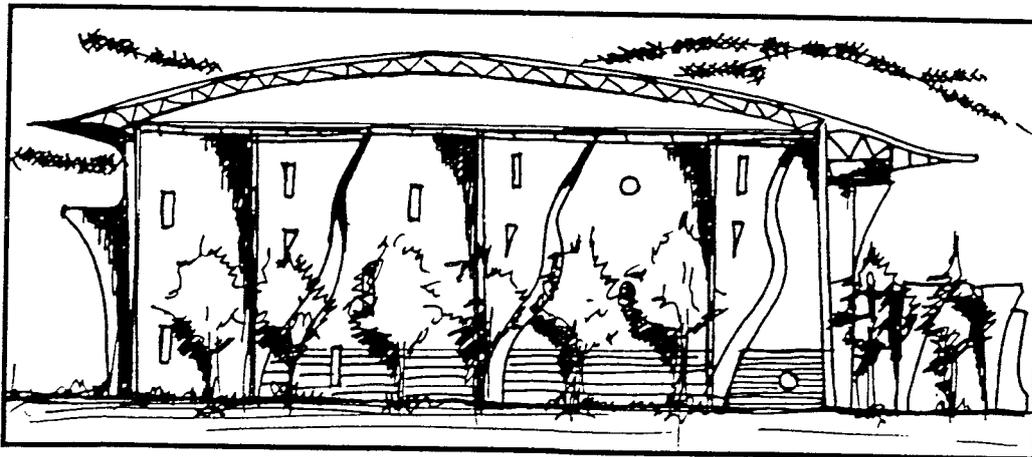
Yume Dome Jepang ( sumber D. K. Ching, Francis )

Gambar 4.8



Gambar 4.8

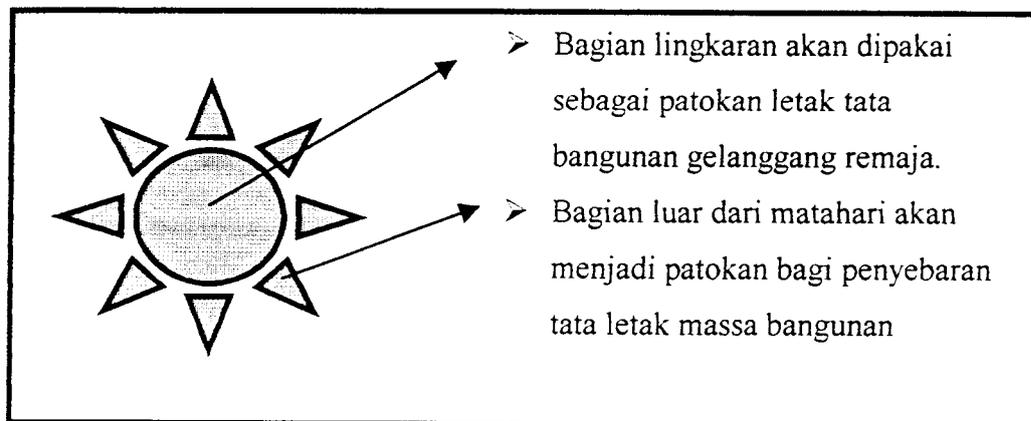
Setelah semua pola ditentukan dan disesuaikan dengan artiannya masing – masing, kemudian dilakukan penggabungan bentuk bentuk agar semua yang ada menjadi satu kesatuan bentuk yang akan menjadi penampilan utuh visual bangunan.



Gambar 4.9

### C. Bentuk Tata Letak Massa Bangunan

Pengaturan tata letak massa bangunan didasari oleh perlambangan akal dan hati yang dilambangkan dengan matahari. Dimana tata letak bangunan tersebut akan berpatokan pada bagian utama dari matahari yaitu lingkaran dan bagian luar dari lingkaran tersebut akan menjadi patokan bagi penyebaran bangunan gelanggang remaja.



Gambar 4.11

Dengan berpatokan pada bentuk matahari yang menghasilkan kesan terpusat dari tata letak massa bangunan. Sehingga penggambaran akal dan hati yang menjadi pusat bagi manusia bisa tercapai. Sedangkan bentuk penyebaran massa bangunan, diluar bangunan utama mengikuti bentuk penyebaran sinar matahari.

### 4.2. PEMILIHAN SITE

Karena gelanggang remaja ini diciptakan sebagai bangunan publik maka pemilihan letak site yang tepat amat diperlukan bagi bangunan ini karena :

- Gelanggang remaja ini merupakan bangunan publik yang memerlukan pencapaian dan akses yang mudah menuju kelokasi bangunan.
- Karena bangunan ini memiliki tingkat aktivitas yang cukup tinggi. Maka bangunan ini memerlukan lokasi yang memiliki tingkat kepadatan arus lalu lintas yang tidak begitu ramai atau lokasi yang memiliki arus lalu lintas searah.
- Karena adanya penonjolan bentuk visualisasi bangunan maka pemilihan lokasi yang baik amat diperlukan.

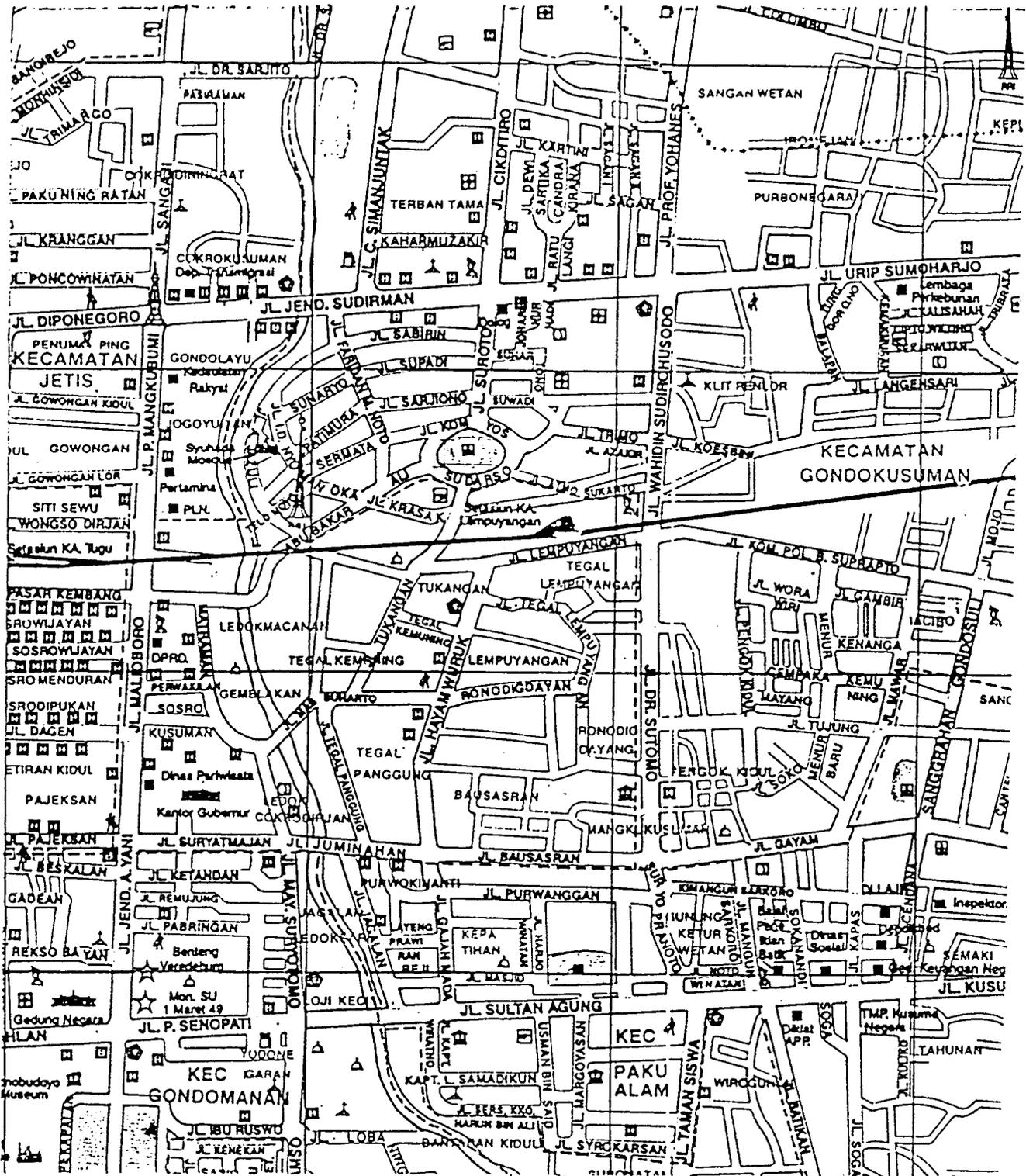
Sedangkan berdasarkan hasil quizzioner kriteria lokasi gelanggang remaja yang diinginkan adalah :

- Lokasi site yang dipilih merupakan lokasi yang mudah dicapai.
- Lokasi yang dipilih banyak dilalui oleh angkutan umum.
- Letak lokasi berdekatan dengan pusat kota.
- Tidak terletak didaerah yang memiliki arus lalu lintas yang tinggi.
- Lokasi yang dipilih bukan daerah yang berdekatan dengan pemukiman

Dari penjelasan diatas kita bisa menentukan bagaimana letak lokasi yang sesuai untuk gelanggang remaja tersebut dan sesuai dengan keinginan para pengguna.

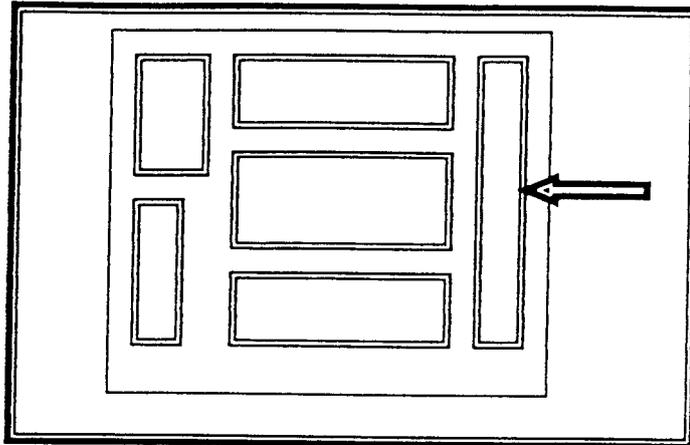


Peta YOGYAKARTA dan Peta Lokasi 5.1 a



### A. Penzoningan

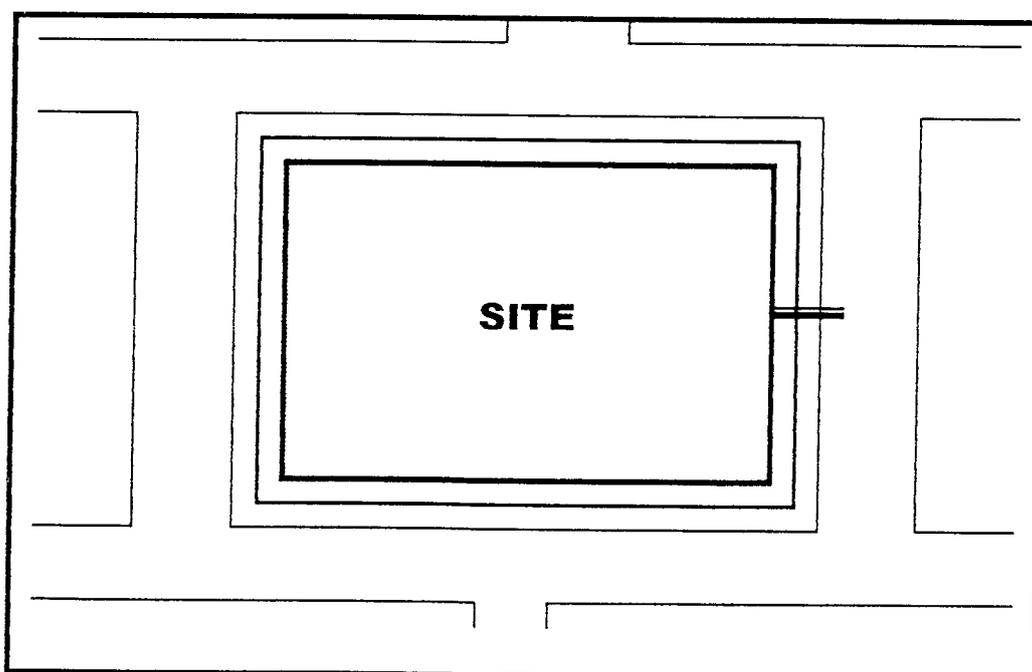
Untuk memperlancar kegiatan yang ada didalam bangunan maka dilakukan penzoningan lahan berdasarkan tuntutan dari masing – masing fungsi dengan pemanfaatan view dan aksesibilitas dan factor – factor lain seperti lingkungan sekitar kondisi pergerakan lalu lintas serta kondisi disekitar lahan.



Gambar 5.2

### B. Konsep Aksesibilitas

Lokasi site dapat ditempuh dari berbagai arah dan dapat dilalui oleh berbagai jenis kendaraan. Entrance pada bangunan dipilih pada site bagian timur karena bagian ini merupakan bagian yang tidak mengalami pertemuan lalulintas dari arah yang saling berlawanan.



Gambar 5.3

### 5.1.2 Konsep Ruang

Pada bagian ini akan dibahas hal – hal mengenai kebutuhan ruang, besaran ruang serta bagaimana konsep organisasi ruang yang ada dalam bangunan gelanggang remaja.

#### A. Kebutuhan Ruang

Ruang – ruang yang dibutuhkan terdiri dari:

- 1 Ruang Penerima
  - Pintu masuk ( entrance )
  - Area parkir
  - Ruang keamanan
  - Toko
- 2 Ruang Pembawa
  - Koridor
- 3 Ruang penetral
  - Taman
  - Tempat santai
  - Kantin
  - Toilet
- 4 Ruang Pelaksana
  - Hall
  - Ruang keamanan
  - Ruang penitipan
  - Ruang olahraga
    - Lapangan
    - Ruang ganti
    - Ruang peralatan
    - Toilet
  - Ruang musik
    - Ruang kursus musik
    - Ruang pengajar
    - Studio

- Ruang peralatan
- Toilet
- Ruang luar
  - Area panggung
  - Ruang peralatan panggung
  - Lintasan
  - Bagian tiket
  - Ruang diesel
  - Toilet
  - Ruang P3K
- Ruang pengelola
  - Bagian pengurus
  - Bagian pelaksana acara
  - Bagian pendaftaran
  - Toilet
  - Ruang keamanan
- 5 Ruang keluar
  - Koridor
  - Pintu keluar

## **B. Besaran Ruang**

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan ukuran ruang yang diperlukan, agar bisa dicapainya efisiensi penggunaan lahan. Besaran ruang yang ada pada tabel dibawah ini ditentukan berdasarkan kebutuhan bangunan yang meliputi:

- Jumlah pengguna
- Jumlah fasilitas
- Jumlah ruang latihan dan kursus ( indoor dan outdoor )
- Daya tampung area parkir
- Jumlah ruang yang dibutuhkan pengelola

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran Ruang
1	Ruang penerima	Area parkir	Diam + Bergerak		
			Mobil	100	720m <sup>2</sup>
			Motor	Menyesuaikan	300m <sup>2</sup>
		Keamanan	Duduk + Berdiri	3 orang	7.5m <sup>2</sup>
		Toko	Berjualan	Acak ( 4 )	36m <sup>2</sup>
2	Ruang utama	Hall	Duduk + Bergerak	Acak	416m <sup>2</sup>
		R Utilitas	Bergerak	4 Orang	20m <sup>2</sup>
		R Pelatih	Duduk + Berdiri	5 orang	30m <sup>2</sup>
		R Pemain	Duduk + Berdiri	Acak	35m <sup>2</sup> (2)
		R Ganti	Bergerak	10 orang	35m <sup>2</sup> (2)
		R Peralatan	Bergerak	2 orang	25m <sup>2</sup>
		Tribun	Duduk	2500 orang	1260m <sup>2</sup>
		T Tiket	Bergerak	3 orang	6m <sup>2</sup>
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	35m <sup>2</sup>
		Keamanan	Duduk + Berdiri	2 orang	5m <sup>2</sup>
3	Ruang Musik	R. Kursus	Duduk	5 orang	35m <sup>2</sup> (2)
		R. Pengajar	Duduk	4 orang	18m <sup>2</sup>
		Studio	Bergerak	7 orang	35m <sup>2</sup> ( 3)
		Perpustakaan	Duduk	Acak	35m <sup>2</sup>
		R Peralatan	Acak	2 orang	16m <sup>2</sup>
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	6m <sup>2</sup>
4	Ruang Luar	Panggung	Bergerak	Menyesuaikan	200m <sup>2</sup>
		Back Stage	Bergerak +Property	Menyesuaikan	18m <sup>2</sup>
		Area terbuka	Bergerak	Acak	1500m <sup>2</sup>
		R Peralatan	Acak	2 orang	16m <sup>2</sup>
		Kantin	Duduk + Bergerak	20 orang	250m <sup>2</sup>
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m <sup>2</sup>
		R P3K	Duduk + Berdiri	4 orang	9m <sup>2</sup>
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m <sup>2</sup>
5	Ruang Pengelola	Pengurus	Duduk + Berdiri	5 orang	21m <sup>2</sup>
		Pelaksana acara	Duduk + Berdiri	5 orang	21m <sup>2</sup>
		R. Pendaftaran	Duduk + Bergerak	3 orang	9m <sup>2</sup>
		Toilet	Duduk + Berdiri	Menyesuaikan	10m <sup>2</sup>
		Jumlah			

Tabel 5.1.a

## Ukuran Ruang Olahraga

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran
1	Basket	Lapangan	Bergerak	10 orang	392m <sup>2</sup>
2	Renang	Kolam	Bergerak	Menyesuaikan	1000m <sup>2</sup>
	Kantin	Ruangan	Bergerak	Acak	24m <sup>2</sup>
	T Duduk	Bangku	Duduk	Acak	200m <sup>2</sup>
	R Ganti	Ruangan	Bergerak	Acak	24m <sup>2</sup> (2)
3	In Line Skate, Skateboard, Panjat dinding	Area	Bergerak	Menyesuaikan	1026m <sup>2</sup>
	R Peralatan	Ruangan	Bergerak	Acak	24m <sup>2</sup>
	R Ganti	Ruangan	Bergerak	10 orang	24m <sup>2</sup> (2)
	Tribun	T duduk	Duduk	250 orang	142,5m <sup>2</sup>
	R Utilitas	Ruangan	Bergerak	4 orang	8m <sup>2</sup>
	R Alat Pemadam Kebakaran	Ruangan	Bergerak	4 orang	8m <sup>2</sup>
4	Toilet	Ruangan	Bergerak	Acak	20m <sup>2</sup>
5	T Tiket	Ruangan	Bergerak	3 orang	8m <sup>2</sup>
	Jumlah				m <sup>2</sup>

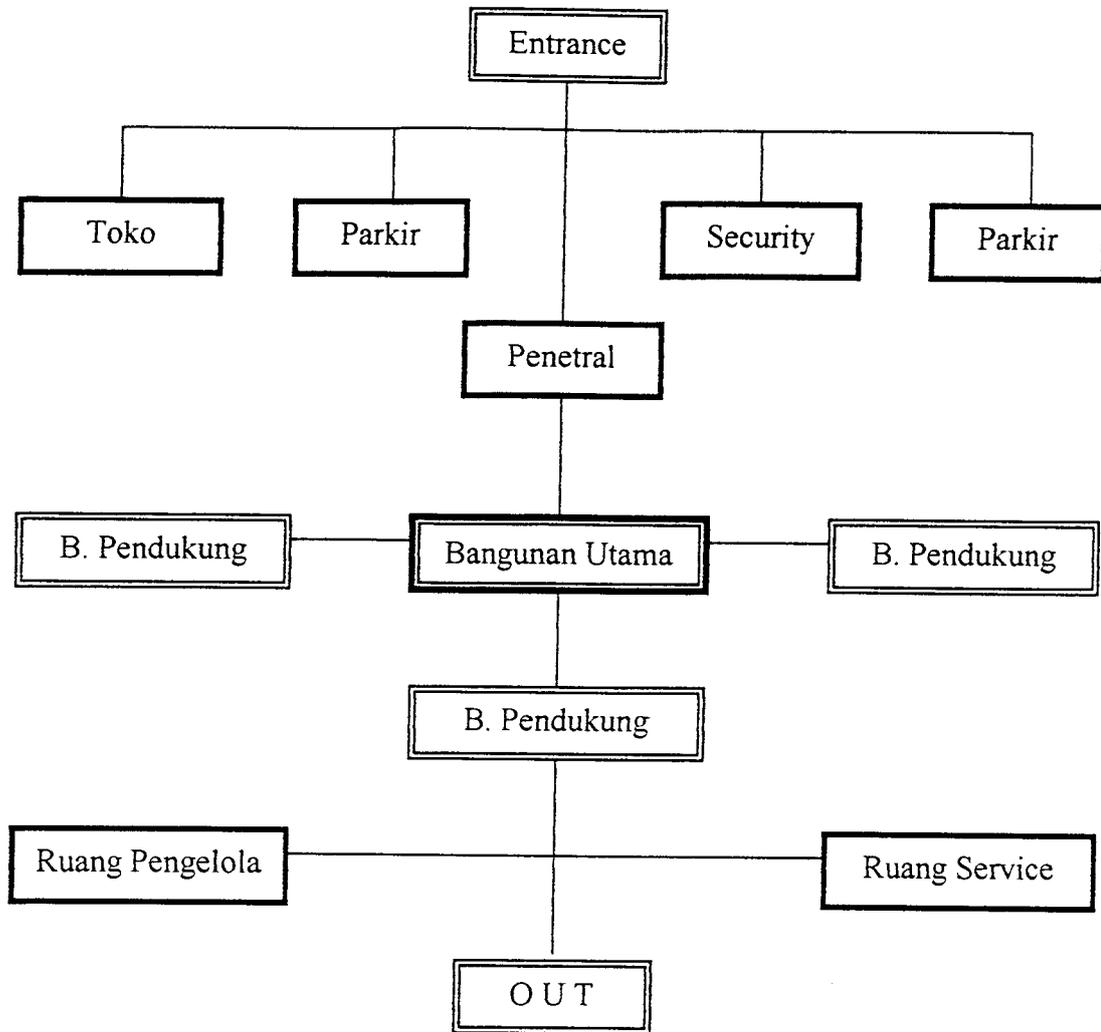
Tabel 5.1. b

## Ukuran Ruang Tambahan

No	Ruang	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Asumsi	Besaran
1	R Diesel	Ruangan	Pembangkit	4 orang	18m <sup>2</sup>
2	R Servis dan Peralatan	Ruangan	Perbaikan dan penyimpanan	4 orang	18m <sup>2</sup>
3	R Kebersihan	Ruangan	Kebersihan	10 orang	18m <sup>2</sup>
4	R Istirahat	Ruangan	Istirahat	Acak	15m <sup>2</sup>
5	Toilet	Ruangan	Duduk + Berdiri	Acak	6m <sup>2</sup>
	Jumlah				75m <sup>2</sup>

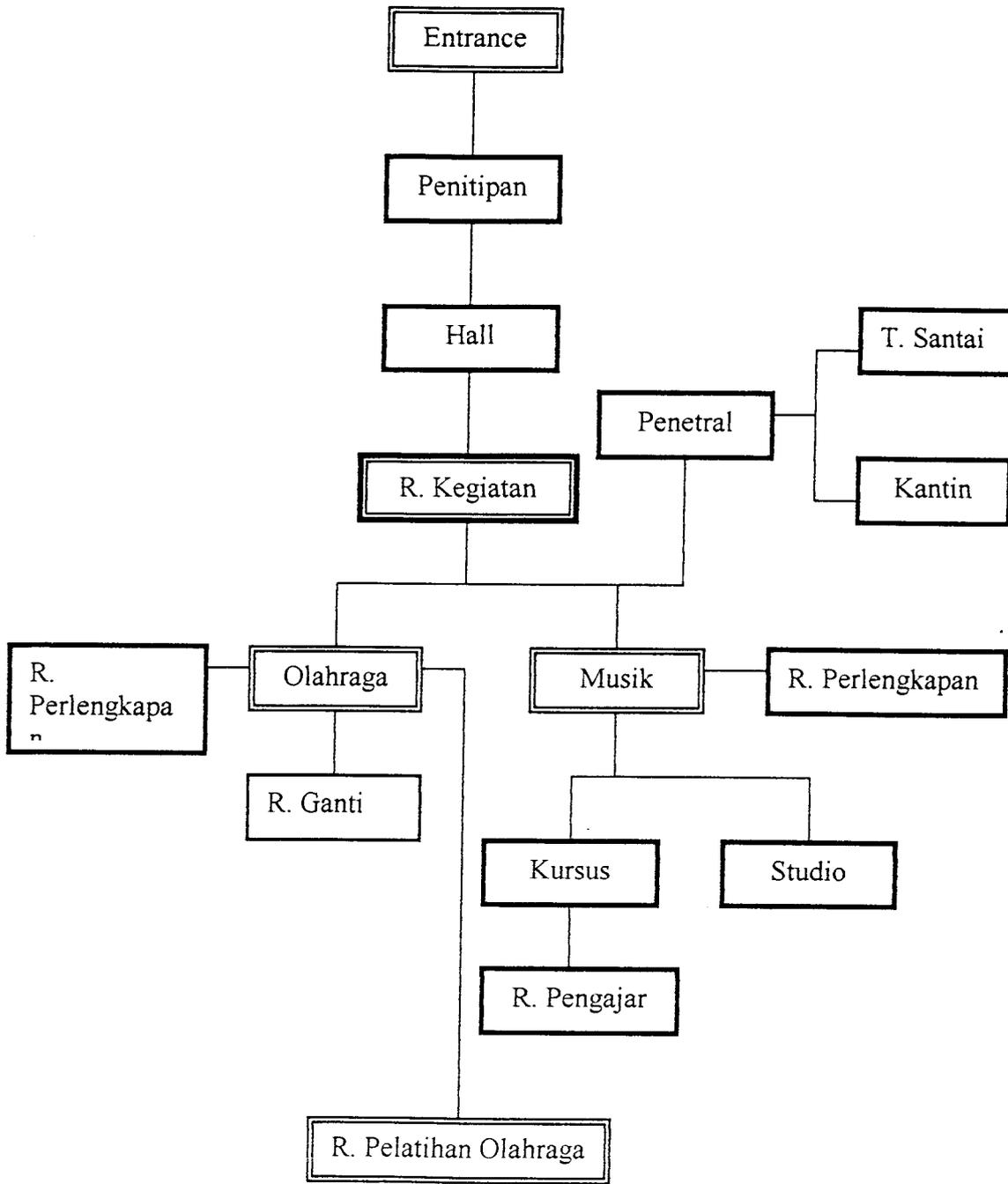
Tabel 5.1c

C. Konsep Organisasi Ruang



Kerangka organisasi ruang 5.2.a

D. KONSEP ORGANISASI BANGUNAN UTAMA



Kerangka organisasi ruang 5.2.b

## 5.2. Konsep Perencanaan

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai pemahaman sekuens ekspresi yang diterjemahkan kedalam bentuk – bentuk ruang yang bertujuan untuk menciptakan suatu efek psikologis bagi pengunjung untuk menciptakan pemahaman mengenai ekspresi bangunan.

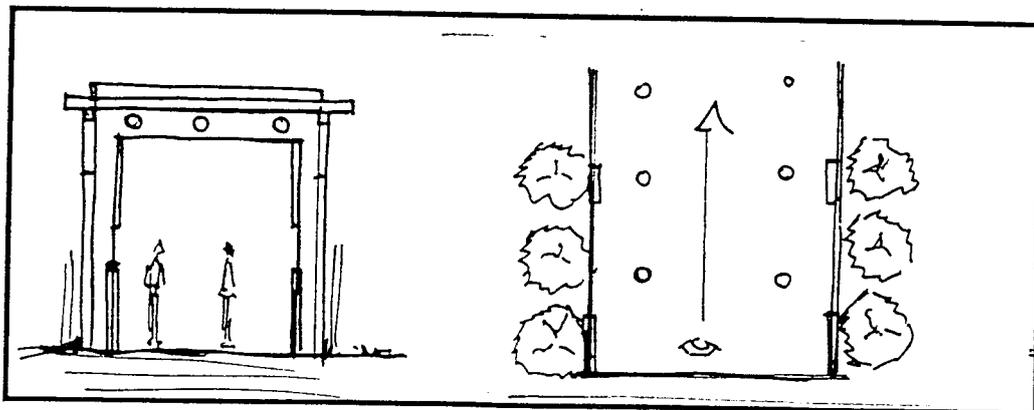
Pola pergerakan ruang yang menggunakan konfigurasi terpusat untuk memperlihatkan rangkaian pergerakan yang teratur sebagai perwujudan makna. Bentuk – bentuk fisik tersebut terwujud dari kategori – kategori arsitektur sebagai jembatan untuk menyampaikan citra bentuk bangunan.

Gambaran bentuk fisik karakter ruang adalah sebagai berikut:

### 1 Ruang Penerima

- Bentuk ruang – Gerbang masuk
- Unsur pembentuk

Unsur – unsur pembentuk ini terdiri dari: bentuk gerbang dengan penampilan berukuran besar untuk menimbulkan kejutan, warna – warna untuk memperkuat kesan kejutan, tiang – tiang sebagai penampakan rime ruang, dan cahaya. Tampilan ini dipakai sebagai penunjuk untuk menampilkan kesan obyek sebelum ditangkap dan dibawa.



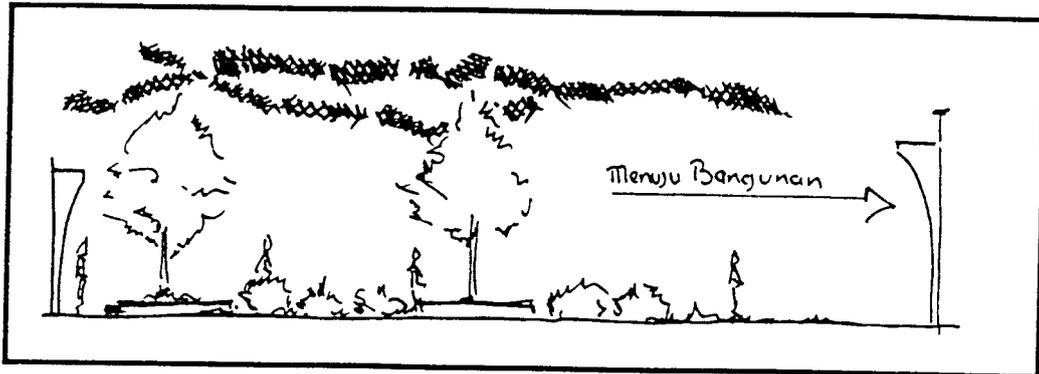
Gambar 5.4

### 2 Ruang pembawa

- Bentuk ruang teras dan koridor
- Unsur pembentuk terdiri dari tiang yang menempel pada dinding berbentuk statis dan warna – warna penetral.

### 3 Ruang penetral

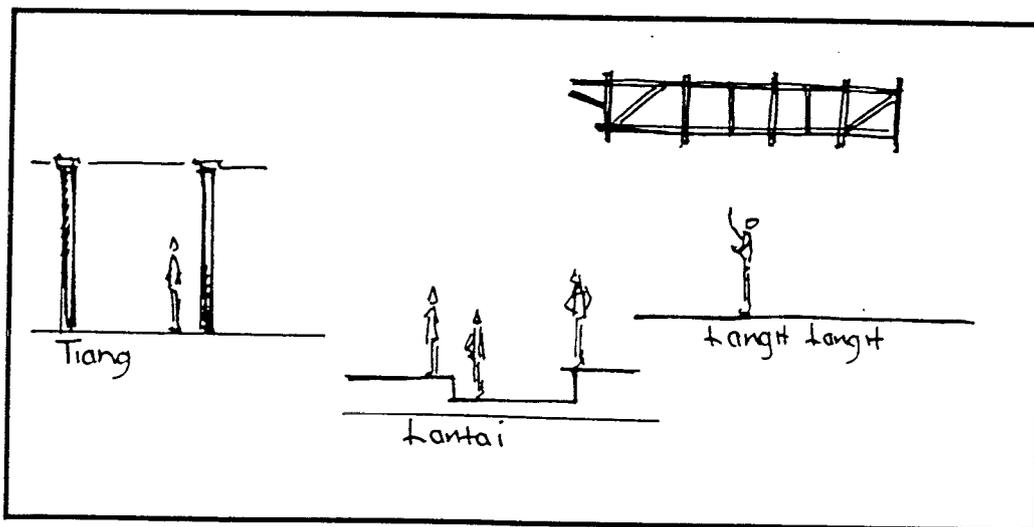
- Taman, dengan pola – pola penetral
- Penciptaan suasana tenang sebelum pengunjung menuju tempat utama



Gambar 5.5

### 4 Ruang pelaksana

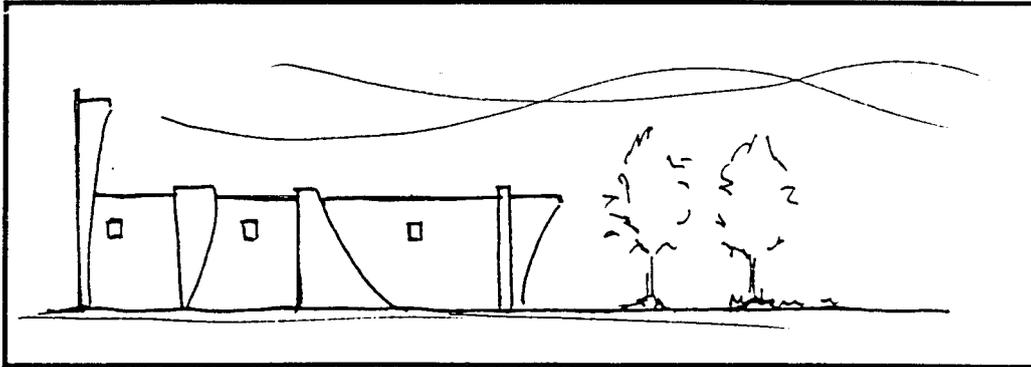
- Bentuk ruang merupakan area dengan space yang besar karena merupakan pusat dari keseluruhan bangunan.
- Unsur pembentuk ruangan terdiri dari permainan tiang – tiang, warna, tinggi rendah lantai, permainan bentuk langit – langit, dan pencahayaan.



Gambar 5.6

## 5 Ruang Pengakhir

- Merupakan ruang yang dijadikan sebagai pintu keluar dari bangunan yang mana ruangan ini merupakan analogi dari bagian mesun yaitu bagian yang mengeluarkan hasil. Bentuk ruang merupakan perwakilan dari bentuk bentuk sebelumnya yang telah dilalui.

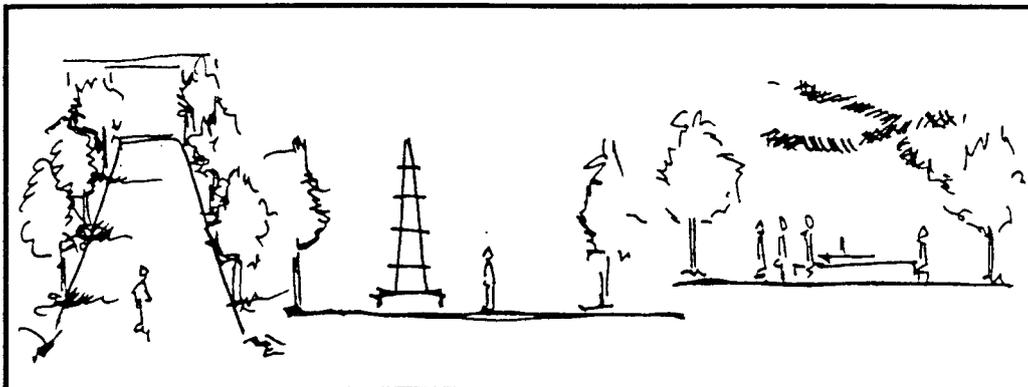


Gambar 5.7

### 5.2.1. Konsep Perencanaan Bangunan Gelombang Remaja

#### A. Konsep Tata Ruang Luar

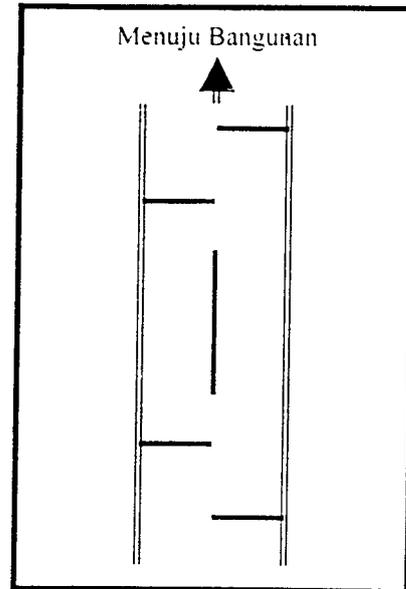
- a) Entrance bangunan gelombang remaja ini adalah dari arah timur. Entrance ini dipilih karena arus lalu lintas yang ada di sekitar daerah tersebut adalah arus searah sehingga memudahkan keluar masuknya pengunjung
- b) Elemen ruang luar digunakan untuk mendukung citra bangunan gelombang remaja. Elemen tersebut terdiri dari :
  - Pepohonan yang berfungsi sebagai pengarah
  - Sculpture
  - Open space



Gambar 5.8

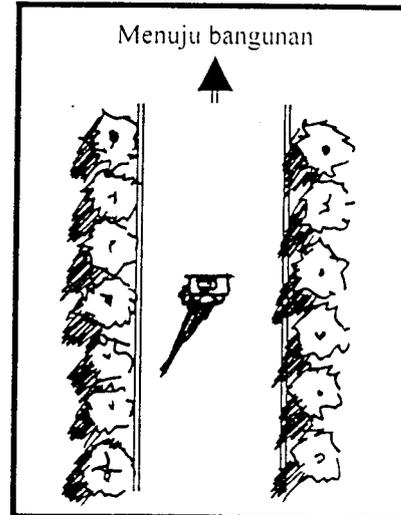
c) Sirkulasi yang ada pada bangunan ini terdiri dari dua pencapaian kearah bangunan. Pencapaian itu terdiri dari pencapaian yang melambangkan akal dan pencapaian yang melambangkan hati.

- Pencapaian akal ( bagian 1 )  
Pencapaian ini akan terdiri dari elemen - elemen yang memberikan kesan sebuah jalan yang mempunyai teka teki.



Gambar 5.9. a

- Pencapaian hati (bagian 2 )  
Pencapaian ini akan terdiri dari elemen yang memberi kesan sesuatu yang tenang dan tidak bersifat teka teki seperti pencapaian bagian 1. Dimana elemen tersebut terdiri dari pepohonan dan sculpture.

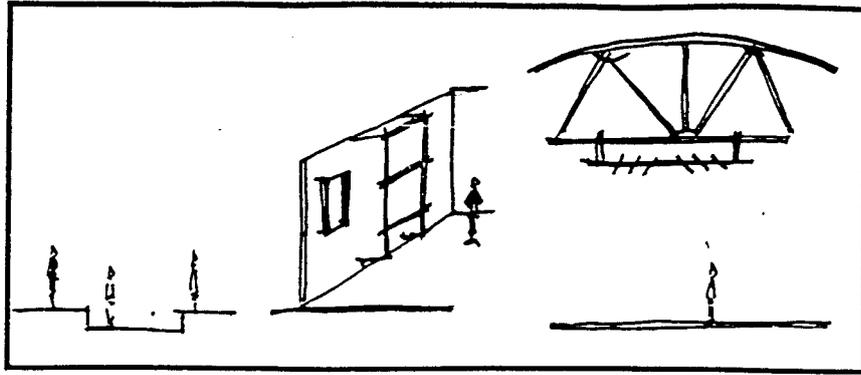


Gambar 5.9. b

## B. Konsep Tata Ruang Dalam

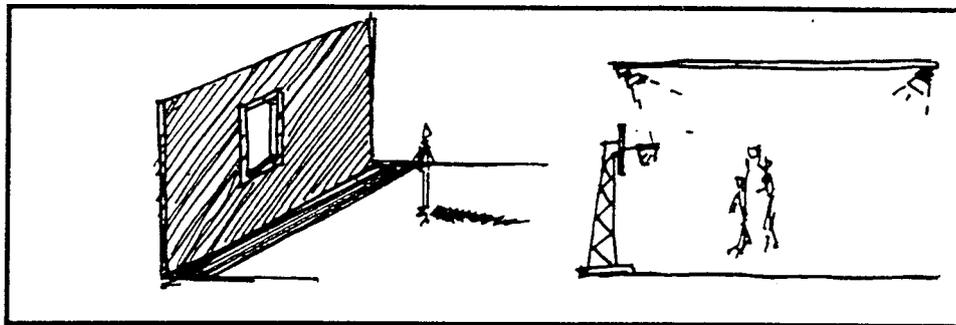
Tata ruang dalam gelanggang remaja ini juga dilakukan melalui permainan tinggi rendah lantai, dinding, langit – langit dan pencahayaan.

- a) Lantai bentuk lantai akan terdiri dari permainan tinggi rendah lantai yang saling berbeda antara ruang yang satu dengan ruang yang lain untuk mendapatkan kesan berubah – ubah.



Gambar 5.10

- b) Dinding yang ada pada bangunan gelanggang remaja ini akan menonjolkan permainan frame – frame terbuka, warna, relief dan bukaan – bukaan pada dinding.
- c) Langit – langit pada bangunan ini akan menonjolkan permainan dari struktur rangka atap yang ditambahi dengan frame – frame tambahan.



Gambar 5.11

- d) Pencahayaan disini akan memanfaatkan pencahayaan alami dan buatan. Untuk pencahayaan alami akan memanfaatkan bukaan – bukaan pada dinding bangunan, dimana bukaan - bukaan tersebut juga berfungsi sebagai elemen bangunan. Pencahayaan buatan akan digunakan pada kondisi tertentu apabila pencahayaan alami tidak mampu lagi menerangi ruangan.

