

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG PEMUDA SEBAGAI RUANG PENGEMBANGAN BAKAT PEMUDA di KABUPATEN NGANJUK dengan PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Khisnatul Amalia¹, Ririn Dina Mutfianti², Risma Andarini³

¹Universitas Widya Kartika

²Universitas Widya Kartika

³Universitas Widya Kartika

Abstrak

Perencanaan dan perancangan gelanggang pemuda di Kabupaten Nganjuk sebagai ruang pengembangan bakat pemuda Nganjuk dengan pendekatan arsitektur perilaku dilatarbelakangi oleh kenakalan pemuda yang terjadi akibat kurangnya lingkungan yang mawadahi minat mereka, serta belum fasilitas serupa belum sepenuhnya mawadahi kebutuhan ini di Kabupaten Nganjuk. Untuk menghasilkan desain yang sesuai, digunakan metode perancangan oleh Donna P. Duerk, agar alur desain menjadi lebih terstruktur dan efisien. Lokasi perencanaan dan perancangan yang terpilih berada di Jalan Gatot Subroto 99-97, Ringin Anom, Kauman, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Indonesia. Hasil analisis data menghasilkan sintesis berupa konsep makro dan mikro yang diterapkan melalui pendekatan arsitektur perilaku. Analisis ini merekomendasikan penerapan konsep makro Dinamisasi Kepemudaan. Konsep mikro yang terbentuk terkait dengan teori arsitektur perilaku berupa ruang personal dan teritorialitas, yang kemudian menghasilkan desain yang sesuai dengan penataan ruang dan tatanan massa. Hasil dari penerapan konsep dalam desain menghasilkan dua bangunan utama yaitu massa Gelanggang dan Massa Komunitas dengan massa penunjang seperti kantor pengelola, café, massa parkir, dan massa servis. Dari penataan ruang, dibuat agar pemuda merasa ruangan yang digunakan memang diperuntukkan untuk mawadahi kegiatan para pemuda. Serta penataan massa dibuat dengan teritorialitas, sehingga pengunjung khususnya dapat merasakan area yang digunakan memberikan mereka wadah untuk bersosialisasi sesuai dengan kebutuhan kegiatan yang dilakukan. Perencanaan dan perancangan Gelanggang Pemuda ini dibuat dengan mempertimbangkan berbagai kajian dan analisa mendalam sehingga diharapkan perancangan Gelanggang Pemuda menjadi lebih optimal..

Kata kunci: Arsitektur perilaku, gelanggang pemuda, ruang pengembangan bakat, Kabupaten Nganjuk

Abstract

The planning and design of the Youth Center in Nganjuk Regency as a space for youth talent development are motivated by the issue of juvenile delinquency, which arises due to a lack of environments that cater to their interests. Additionally, existing facilities in Nganjuk Regency do not fully address these needs. To achieve an appropriate design, Donna P. Duerk's design methodology is utilized to ensure a structured and efficient design process. The selected site for the project is located at Jalan Gatot Subroto 99-97, Ringin Anom, Kauman, Nganjuk District, Nganjuk Regency, Indonesia. The data analysis produced both macro and micro concepts, applied through a behavioral architecture approach. The analysis recommends the implementation of the macro concept of Youth Dynamization. The micro concept, rooted in behavioral architecture theory, focuses on personal space and territoriality, resulting in a spatial layout and mass organization that align with these principles. The design outcome features two primary structures: the Youth Center and the Community Building, supported by additional facilities such as a management office, café, parking area, and service buildings. The spatial arrangement is designed to make the youth feel that the spaces are intentionally created for their activities, while the mass organization emphasizes territoriality, allowing visitors to experience an environment that fosters social interaction based on their needs. This Youth Center's planning and design process is guided by extensive studies and analysis to ensure its optimal functionality.

Keywords: Behavioral architecture, youth center, talent development space, Nganjuk Regency

1. PENDAHULUAN

Gelanggang Pemuda merupakan wadah berkegiatan untuk para pemuda yang bertujuan memberikan pemuda tempat bersosialisasi dan berekspresi secara bebas sesuai dengan minat dan bakatnya. Di banyak Kota di Indonesia, Gelanggang Pemuda terbukti mampu mengalihkan kegiatan negatif menjadi positif. Gelanggang Pemuda menjadi tempat nyaman bagi pemuda untuk berkegiatan. (Ismail, 2016)

Seperti yang kita ketahui masa muda merupakan masa emas dalam pertumbuhan baik jiwa maupun mental manusia. Di masa ini, manusia cenderung lebih sensitive dan memiliki kerentangan yang tinggi terhadap isu-isu di lingkungan. Menurut WHO (*Adolescent Health in the South-East Asia Region, 2015*) rentang usia pemuda berkisar pada 15-24 tahun. Namun, usia bisa mencakup lebih luas lagi menjadi 10-24 tahun. Berdasarkan undang-undang tentang Kepemudaan (UU Kepemudaan) pasal 1 ayat (1), mendefinisikan pemuda sebagai warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun". Jika dilihat dari kedua sumber tersebut bisa disimpulkan bahwa pemuda berkisar pada usia 10 tahun hingga 30 tahun. (UU Nomor 40 Tahun 2009, n.d.)

Menurut Taufik (1974), Pemuda adalah individu yang cenderung memiliki karakter dinamis, bergejolak, dan optimis. Namun, mereka sering kali belum memiliki kestabilan dalam pengendalian emosi. Menurut kamus Webster, Princeton mendefinisikan pemuda sebagai "masa kehidupan antara masa kanak-kanak dan dewasa; masa awal kedewasaan; keadaan masih muda atau belum matang atau kurang pengalaman; kesegaran dan vitalitas yang menjadi ciri khas seseorang yang muda" (Teori, n.d.)

Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa pemuda masih mudah terpengaruh oleh berbagai hal termasuk dalam hal negative sebagai penyaluran emosinya. Dengan demikian, pemuda bisa saja melakukan tindakan kenakalan, pelanggaran norma dan moral baik berdampak pada dirinya maupun orang lain. (Hayuputri et al., 2020)

Jika ditinjau dari tindakan kenakalan pemuda, di Kabupaten Nganjuk kenakalan remaja mengalami kenaikan yang cukup signifikan hingga dua kali lipat. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya Data Unit PPA dimana tercatat sebanyak 38 kasus kenakalan pada rentang usia 15-17 tahun pada tahun 2019, sementara di tahun 2020 kasus tersebut meningkat hingga 55 kasus. Hal ini bisa dilihat bahwa kenaikannya hampir mencapai 50%. (Harianto, 2018)

Terjadinya tindakan kenakalan pemuda Hal ini dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan berkaitan dengan aspek psikologis. Sementara faktor eksternal disebabkan oleh pengaruh dari lingkungan sekitar pemuda itu sendiri. Selain itu, kurangnya ruang dalam mengembangkan diri dan berekspresi menjadi penyebab adanya tindakan kenakalan oleh pemuda. (Christiana & Quinnemarchia, 2022)

Dengan adanya beberapa faktor tersebut, menyediakan fasilitas publik sangat dibutuhkan dalam mengakomodir dan mengarahkan pemuda agar tidak terjerumus dalam tindakan kenakalan pemuda seperti GOR Bung Karno Nganjuk dan GOR Bulu Tangkis Bung Karno Nganjuk. Namun, fasilitas tersebut belum sepenuhnya mewadahi kebutuhan penggunaannya melalui fasilitas yang ada. Sedangkan pemuda secara umum memiliki kesenangan pada kegiatan fisik selama melakukan tindakan negative. (Mamesah et al., 2019)

(Media Jatim, n.d.; Nugroho, 2019; Rekian & Syahroni, 2023) Di Kabupaten Nganjuk, banyak dari pemuda nganjuk yang tertarik dengan beberapa kegiatan kreatif atau hobi. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa komunitas yang lahir dari hobi dan bakat para pemuda, seperti APFAL atau Asosiasi Profesi Fotografi dan Videografi Anjuk Ladang, KOPEL atau Komunitas Peduli Literasi, dan Komunitas Green Game Squad atau Komunitas GGS, serta kegiatan positif seperti berolahraga. Tetapi, kebanyakan dari komunitas-

komunitas ini memiliki ruang berkegiatan yang menyebar dan tidak menjadi satu. Cenderung berpindah-pindah sehingga menyulitkan koordinasi dan pengawasan dari dinas terkait. (Media Jatim, n.d.; Nugroho, 2019; Rekian & Syahroni, 2023)

Melihat dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penyediaan fasilitas yang lebih memadai dan lebih mengakomodir. Dari studi kasus tersebut, maka pembuatan Gelanggang Pemuda sebagai Ruang Pengembangan Bakat Pemuda Nganjuk menjadi fasilitas public sangat diperlukan. Diharapkan Gelanggang Pemuda ini memiliki kesesuaian dengan kebutuhan dalam mengurangi tindakan negative atau kenakalan pemuda dan mengarahkan pada kegiatan yang positif terutama dalam hal seni.

Gelanggang pemuda yang digagas ini diorientasikan desainnya untuk kenyamanan berkegiatan para penggunanya yang kebanyakan adalah para pemuda. Untuk kenyamanan tersebut diperlukan pemahaman tentang perilaku pemudanya. Untuk hal tersebut,, arsitektur perilaku dipilih sebagai tema desain karena penyelesaian masalah dituangkan dalam desain Gelanggang Pemuda. Dengan menggunakan arsitektur perilaku, maka diharapkan memberikan sarana atau fasilitas yang sesuai dan mampu menekan tindakan negative pemuda dan mengarahkan dalam kegiatan positif. (Hidayat et al., 2018)

2. METODE PENELITIAN

Metode desain merupakan upaya sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan efisien dan efektif. Dalam konteks Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Pemuda di Kabupaten Nganjuk sebagai Ruang Pengembangan Bakat Pemuda Nganjuk dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku, digunakanlah alur desain yang dirancang oleh Donna P. Duerk, yang dijelaskan dalam bukunya bertajuk "Architectural Programming" (Andini & Faqih, 2018)

2.1 Proses Desain

Tahap persiapan ini adalah tahap yang mempersiapkan rangkaian kegiatan dimana akan dilakukan dalam mengumpulkan data dan pengelolaannya. Rangkaian kegiatan akan disusun dahulu agar waktu pengerjaan efektif saat mengumpulkan data. Langkah-langkah yang diambil adalah:

1. Menyusun data yang dibutuhkan didasarkan pada variable dari teori yang sudah tercantum pada studi literatur.
2. Mempersiapkan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data.

2.2 Pendekatan Desain

Bersumber dari rumusan masalah yang digunakan, terdapat beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kabupaten Nganjuk belum memiliki wadah bagi pemuda dalam berkegiatan dengan fasilitas berolahraga yang lengkap dan fasilitas mengembangkan bakat didalamnya.
2. Belum adanya ruang atau tempat seperti gelanggang pemuda yang mampu menyediakan sarana dan prasaran berdasarkan pola perilaku dan karakter pemuda Nganjuk.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan terdiri dari dua cara, yaitu:

1. Kuantitatif, adalah metode pengumpulan data yang terukur secara fisik dan terhitung seperti luas site, luas ruangan, dan lain sebagainya.
2. Kualitatif, adalah metode pengumpulan data yang tidak bisa dihitung atau diukur secara fisik, seperti keadaan social, kebutuhan ruang, dan lain sebagainya.

2.4 Konsep Desain Berdasarkan Metode Pengumpulan Data

Analisa pada site yang dilakukan berfungsi untuk mengetahui keadaan fisik dan social eksisting yang digunakan sebagai dasar pertimbangan di dalam memilih strategi desain yang akan diambil. Analisis yang akan digunakan untuk Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Pemuda di Kabupaten Nganjuk sebagai Ruang Pengembangan Bakat Pemuda Nganjuk dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku adalah berikut ini.

1. Analisa faktor alam, pada Analisa ini beberapa factor yang diambil adalah bentuk lahan, klasifikasi tanah dan geologi, hidrologi, matahari, angin, hujan, kelembapan dan vegetasi.
2. Analisa faktor kultur, pada Analisa ini beberapa factor yang diambil adalah tata guna lahan, sirkulasi lahan, utilitas eksisting, lalu lintas, dan kebisingan.
3. Analisa faktor estetika, pada Analisa ini beberapa factor yang diambil adalah potensi dan gambatan site, view from site, view to site, view through site, orientasi site, dan bentuk ruang luar.

2.5 Konsep Perancangan

Data dan permasalahan yang dikumpulkan kemudian diproses hingga menjadi dasar konsep perancangan. Konsep perancangan akan memberikan gambaran yang sesuai dengan pendekatan arsitektur perilaku.

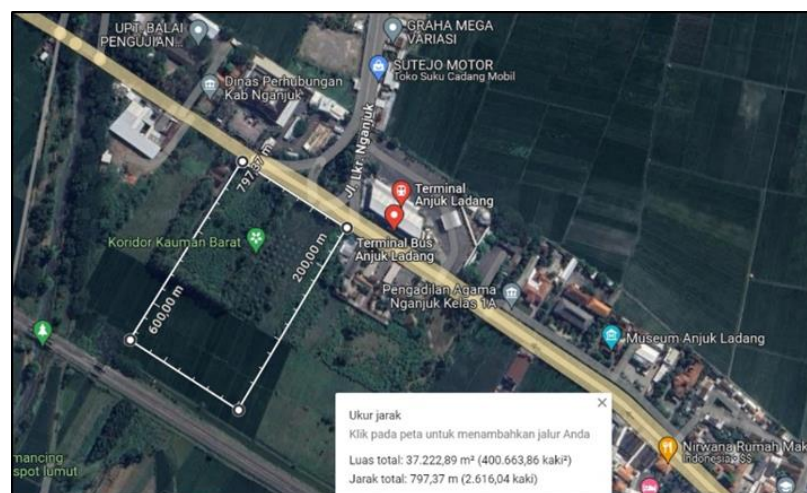
2.6 Desain Arsitektur

Tahapan desain arsitektur adalah tahap dalam konsep perancangan yang kemudian dikembangkan dengan memperhatikan data dari analisis yang sudah dilakukan. Tahapan ini akan menghasilkan gambar pra rancangan, seperti site plan, layout plan, denah, tampak bangunan, detail arsitektural, perspektif bangunan dan maket bangunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pemilihan Lokasi Tapak

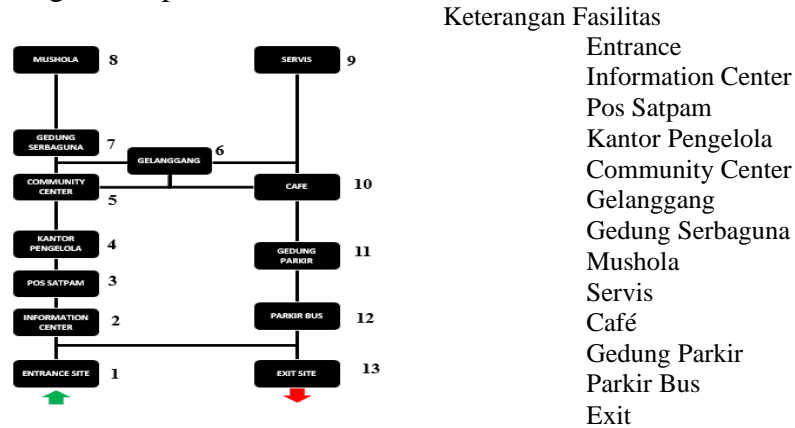
Lokasi Gelanggang Pemuda terpilih berada di Jalan Gatot Subroto, Kelurahan Ringin Anom, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Indonesia. Luas lahan yang digunakan adalah 37.222 m².



Gambar 1
Peta Lokasi Lahan Terpilih

3.2 Program Massa Bangunan

Bersumber pada keseluruhan program ruang yang telah dilakukan, menghasilkan organisasi massa bangunan seperti di bawah ini.



Gambar 2
Diagram Organisasi Massa Bangunan

3.3 Analisa Site

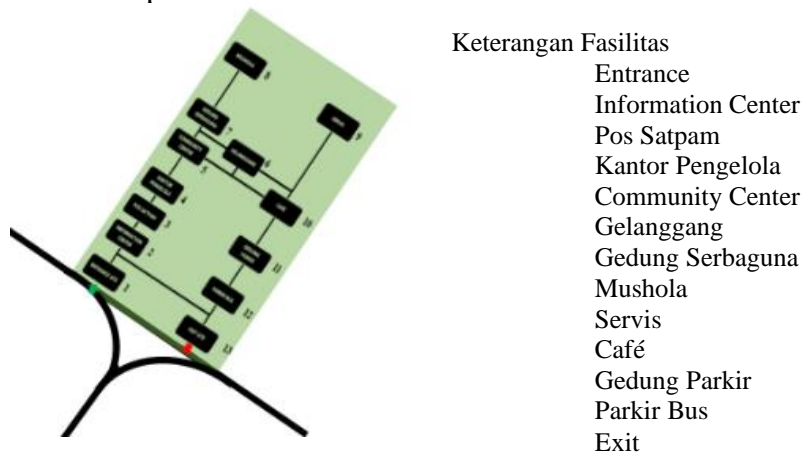
Berdasarkan keseluruhan analisis yang dilakukan pada perencanaan dan perancangan ini, maka dapat disimpulkan sekaligus sesuai dengan keadaan eksisting lahan di bawah ini.



Gambar 3

Skematik Analisis site pada site (A) Analisis Faktor Alam, (B) Analisis Tata Guna Lahan (C) Analisis View to Site

Berdasarkan dari analisis site yang dilakukan maka untuk penataan massa bangunan didalam site dilakukan seperti berikut:



Gambar 4
Skematik Blok Plan berdasarkan Hasil Analisis Site

3.4 Sistem Dalam Bangunan

Bersumber pada analisis pada site dan rekomendasi desain yang digunakan dari program massa bangunan yang dihasilkan dari analisis site. Sistem bangunan yang digunakan dalam desain adalah:

1. Sistem Struktur dan Konstruksi: Rigid Frame (information center, satpam, gedung parkir, kantor pengelola, mushola, café, servis) dan Space Truss (Gelanggang), Tiang Pancang beton (semua bangunan).
2. Pencahayaan: secara alami (ventilasi) dan buatan (lampu).
3. Penghawaan: Secara alami (angin pada site) dan buatan (AC split dan AC standing)
4. Air Bersih: Ground Water Tank (GWT) dan PDAM.
5. Air Kotor: Grease Tap, Floor Drain, Sewage Treatment Plan (STP)
6. Kotoran: Sump Pit, Sewage Treatment Plan (STP)
7. Persampahan: Bak Sampah dan TPA
8. Kebakaran: Hydrant Pillar, Hydrant Box dan APAR
9. Keamanan: CCTV
10. Listrik: PLN dan Genset (cadangan)
11. Penangkal Petir: Elektrostatik
12. Transportasi: Tangga

3.5 Konsep Makro

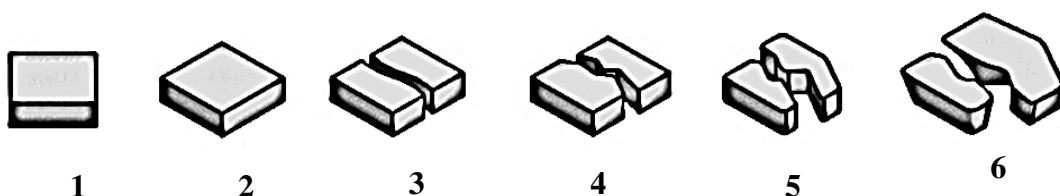
Berdasarkan seluruh analisis dan rekomendasi desain yang diintegrasikan ke dalam konsep. Pengambilan Konsep Makro dihasilkan dari analisis karakter dari pemuda sebagai objek utama dalam desain. Jadi, Konsep makro yang digunakan adalah dinamisasi pemuda. Konsep ini mengambil unsur dinamis yang melekat pada pemuda yang aktif, kuat dan bersosialisasi.

3.6 Konsep Mikro

Konsep mikro yang digunakan terbagi menjadi tiga macam yaitu mikro bentuk, mikro ruang, dan mikro tatanan massa.

3.6.1 Mikro Bentuk

Konsep mikro bentuk menggabungkan konsep dinamisasi kepemudaan dengan Prinsip dalam arsitektur perilaku dimana bangunan dapat memberikan estetika pada bangunan, dengan proporsi, balance, unity, irama dan skala dalam perancangan. (Fitriana, 2020) Bentuk yang akhirnya diambil adalah perpaduan kubus, diagonal dan gelombang yang menunjukkan analogi dari dinamisasi kepemudaan.

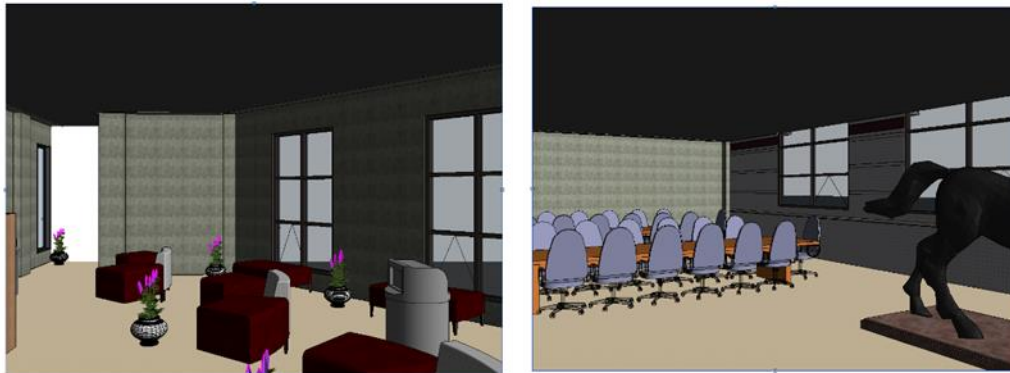


Gambar 5
Skematik Proses Gubahan Massa pada Konsep Mikro Bentuk

3.6.2 Mikro Ruang

Konsep mikro ruang yang digunakan menggabungkan konsep dinamisasi kepemudaan dengan teori arsitektur perilaku berupa Ruang Personal. Hal ini berkaitan erat

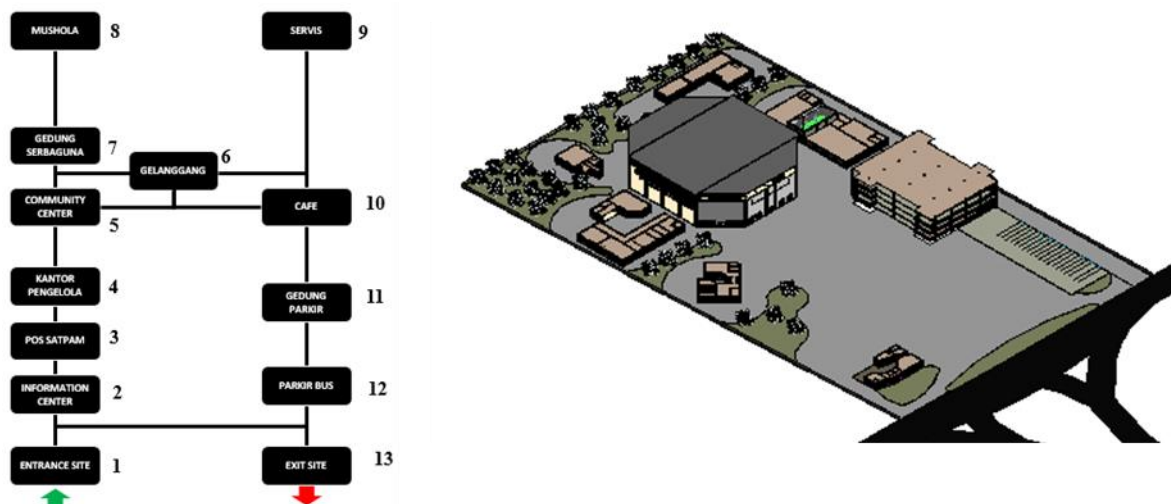
dengan jarak bebas pengguna dalam beraktivitas didalamnya. Selain itu, juga dilakukan penggunaan warna yang mencerminkan dinamisasi kepemudaan dimana identic dengan warna merah dan hijau.



Gambar 6
Ilustrasi Konsep Mikro Ruang pada Bangunan

3.6.3 Mikro Tatanan Massa

Konsep mikro tatanan massa menggabungkan antara teori arsitektur berupa teritorialitas dengan konsep dinamisasi kepemudaan yang mengambil analogi dari sikap pemuda yang senang bersosialisasi. Dimana dalam penataannya menggunakan organisasi terpusat layaknya pemuda yang bersosialisasi dan memiliki pusat dari bersosialisasi yang dilakukan. Selain itu teori teritorialitas tercermin dari penataan massa bangunan yang mengarahkan pengguna untuk merasakan teritori pada setiap massa bangunan.



Gambar 7
Skematik Penataan Massa Berdasarkan Konsep Mikro Tatanan Massa

4. KESIMPULAN

Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Pemuda di Kabupaten Nganjuk sebagai Ruang Pengembangan Bakat Pemuda Nganjuk dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku didasari oleh adanya kebutuhan pemuda Nganjuk dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan olahraga dan bakat sekaligus sebagai usaha dalam menekan angka kenakalan pemuda yang terjadi di Kabupaten Nganjuk. Metode desain yang digunakan adalah

menggunakan teori Donna P. Duerk (1983) berupa pengumpulan fakta, pencarian permasalahan, pencarian nilai lebih, penentuan tujuan, resume penyelesaian, dan perumusan konsep. Melalui proses-proses tersebut dalam metode desain, didapatkan konsep yang digunakan untuk mewadahi kebutuhan pengguna dalam kenyamanan dan fungsi menekan tingkat kejahatan pemuda.

Konsep Dinamisasi Kepemudaan merupakan konsep yang terpilih dalam desain dengan cakupan tiga konsep mikro. Konsep Mikro bentuk menggunakan bentuk yang mencerminkan dinamisasi kepemudaan yaitu diagonal, kubus dan gelombang atau melengkung. Konsep mikro ruang mengangkat personal space sebagai unsur ruang yang nyaman dan dipadukan dengan warna yang dipilih seperti warna hijau dan merah. Konsep Mikro Tataan massa mengarahkan pada tatanan massa terpusat sebagai bentuk tatanan massa yang terpusat layaknya proses bersosialisasi pemuda.

Dalam praktiknya, perancangan Gelanggang Pemuda di Kabupaten Nganjuk ini dapat memberikan pengaruh terhadap pemuda dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku. Berdasarkan arsitektur perilaku yang digunakan juga dapat mempengaruhi penyelesaian desain yang dilakukan. Dengan demikian, diharapkan jurnal ini bisa membantu dalam pengembangan konsep maupun ide dan solusi dalam desain dalam penelitian yang dilakukan oleh pembaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan yang mendalam, terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya selama penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Ririn Dina Mutfianti, S.T., M.T. dan Ibu Risma Andarini, S.T., M.T. atas bimbingan dalam proses perancangan ini. Keluarga serta rekan-rekan seperjuangan juga tidak luput dari ucapan terima kasih atas dukungan dan motivasi yang diberikan hingga selesainya perancangan ini. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolescent health in the South-East Asia Region. (2015). World Health Organization.
- Andini, F. P., & Faqih, M. (2018). Penerapan Vertical Harvesting dan Rainwater Harvesting pada Apartemen untuk Mengurangi Fenomena Urban Heat Island di Jakarta. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 86–90.
- Christiana, A., & Quinmarchia, M. (2022). PERANCANGAN JOGJA TEEN-VENTURE PARK DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK REMAJA [Thesis (S1)]. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Fitriana, N. N. (2020). Perancangan Panti Asuhan Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kabupaten Gresik.
- Hariato, S. (2018, December 17). Kenakalan Remaja di Nganjuk Meningkat 50%, Polisi Blusukan ke Sekolah. *Detiknews.Com*. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4347147/kenakalan-remaja-di-nganjuk-meningkat-50-polisi-blusukan-ke-sekolah>
- Hayuputri, N. A., Sumarwanto, & Wulandari, A. (2020). Perancangan Gelanggang Mahasiswa di Semarang. *Journal of Architecture and Urbanism*, 14(2).
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L., & Fitri, A. (2018). PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA BANGUNAN PUSAT REHABILITASI DOWN SYNDROME DI JAKARTA. *Jurnal Arsitektur: Purwarupa*, 2(2), 43–44.
- Ismail, F. (2016). Youth Center di Kebumen Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas Remaja dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur [Thesis S1]. Sebelas Maret Institute.

- Mamesah, S. A., Rondonuwu, D. M., & poluan, R. J. (2019). PUSAT REHABILITASI KENAKALAN REMAJA DI MANADO (ARSITEKTUR PERILAKU). Daseng, 8(1).
- Media Jatim. (n.d.). KOPEL, Komunitas Literasi yang Baru ‘dilaunching’ Milik IPM Nganjuk. IPM Jatim.
- Nugroho, A. (2019, April 5). APFAL, Komunitas Fotografer Tertua di Kabupaten Nganjuk. Radar Kediri.
- Rekian, & Syahroni, I. (2023, November 20). Yuk Berkenalan dengan Ranga Nayaka, Pria yang Mengharumkan Nganjuk Lewat Komunitas GGS. Radar Kediri.
- Teori, A. D. (n.d.). BAB II TINJAUAN PUSTAKA.
- UU Nomor 40 Tahun 2009, DPR RI. Retrieved January 3, 2024, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38784/uu-no-40-tahun-2009>

