

ABSTRAK

Perancangan Interior Gelanggang Generasi Muda Bandung

Oleh :

Gita Nadya Pratiwi – 1603160191

Gelanggang Generasi Muda merupakan gedung sarana dan prasarana untuk kegiatan-kegiatan pembinaan dan pengembangan bakat serta minat generasi muda. Gedung Gelanggang Generasi Muda atau yang disingkat GGM dibangun oleh Pemerintah Kota Bandung yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga. Gedung ini difungsikan sebagai wadah pembinaan aktifitas dan kreatifitas generasi muda di Kota Bandung di bidang seni budaya, olahraga beladiri dan sarana pondok pemuda. GGM memfasilitasi sekitar 25 unit kegiatan seperti Karate, Tae Kwon-do, Kick Boxing, Tari Daerah, Teater, Gitar, Piano, Bahasa Jepang, dan masih banyak lagi serta disediakan 1 lantai untuk hostel.

Adanya fasilitas GGM ini dapat dimanfaatkan oleh para pemuda untuk menyalurkan hobi / bakatnya dengan lokasi yang di pilih juga mudah untuk diakses. Namun, GGM belum bisa mengantisipasi karena berbagai kendala seperti dari kondisi asli kebutuhan ruang yang belum sesuai dengan standar, terutama untuk lantai 2 dan 3, Persyaratan ruang yang belum optimal, Kesan ruangan yang belum mengimplementasikan visi dan misi Gelanggang Generasi Muda Bandung secara visual sebagai pendukung semangat dan kreatifitas para pemuda, fasilitas kurang menarik, sehingga daya tarik pemuda untuk datang ke GGM belum banyak. Dengan adanya fasilitas yang maksimal akan memudahkan para remaja berekspresi dengan total. Misalnya, untuk area musik diberikan treatment khusus sehingga kualitas suara yang maksimal dan tidak mengganggu aktifitas diluar ruang. GGM terus berupaya meningkatkan peran dan fungsinya sebagai wadah pembinaan aktifitas dan kreatifitas generasi muda di Kota Bandung di bidang Seni Budaya, Olahraga Beladiri dan Sarana Pondok Pemuda. Wadah ini tidak melihat latar belakang sosial, ekonomi, budaya, agama dan golongan dalam rangka memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan bagi generasi muda untuk menyongsong hari depan yang baik. Untuk menunjang Gedung sarana dan prasarana yang di sediakan untuk anak - anak muda, maka desain yang digunakan adalah modern, nyaman, dan menarik. Desain di aplikasikan pada warna-warna yang cerah pada permainan elemen baik dinding maupun hingga furniture sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan semangat pengguna fasilitas tersebut.

Proses perancangan melalui studi literatur mengenai Gedung GGM atau gedung sarana dan prasarana, melakukan survei ke lokasi, wawancara dengan pihak Dispora, dan studi preseden dengan gedung yang kurang lebih mirip dengan GGM.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain yang nyaman Dan menarik dan mempengaruhi dapat meningkatkan produktifitas dari segi kreatifitas hingga semangat pengguna fasilitas tersebut.

Kata kunci : Gelanggang Generasi Muda. Sarana dan Prasarana, Kreatifitas