

PERANCANGAN ULANG INTERIOR GELANGGANG GENERASI MUDA BANDUNG *RE-DESIGN OF BANDUNG YOUTH CENTER*

Gita Nadya Pratiwi¹, Dr. Djoko Murdowo, M.B.A², Ardianto Nugroho, S.Ds., M.A.B³, ¹²³Program Studi S1 Desain

Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. E-mail: gitady@student.telkomuniversity.ac.id ;

djoko@telkomuniversity.ac.id ; ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Gelanggang Generasi Muda merupakan gedung sarana dan prasarana untuk kegiatan-kegiatan pembinaan dan pengembangan bakat serta minat generasi muda yang dibangun oleh Pemerintah Kota Bandung yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga. Terdapat 25 diantaranya bidang seni budaya, olahraga beladiri dan sarana pondok pemuda. Untuk menunjang Gedung sarana dan prasarana yang di sediakan untuk anak - anak muda, maka desain yang digunakan adalah rekretif dengan fasilitas penunjang aktivitas seperti ruang latihan tari, ruang latihan beladiri, ruang latihan musik, ruang berkumpul atau corner area, aula, dan fasilitas penunjang lainnya. 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, Rekreatif.

Abstract

Gelanggang Generasi Muda is a facility and infrastructure building for the activities of fostering and developing the talents and interests of the younger generation that were built by the Bandung City Government which is managed by the Department of Youth and Sports. There are 25 of them in the arts and culture, martial arts sports and youth cottage facilities. To support the building facilities and infrastructure provided for young children, the design used is receptive with supporting facilities for activities such as dance practice rooms, martial arts training rooms, music practice rooms, gathering rooms or corner areas, halls, and other supporting facilities . The design is applied to bright colors in the elements of the game both walls and furniture so that it can enhance the creativity and enthusiasm of users of these facilities.

The design process is through a literature study on the GGM Building or facilities and infrastructure building, conducting a survey to the location, interviewing the Dispora, and a precedent study with a building that is more or less similar to the GGM.

It can be concluded that the use of a design that is comfortable and attractive and influential can increase productivity in terms of creativity to the spirit of the user of the facility.

Keyword: Youth Center, Facilities and infrastructure, creative

1. Pendahuluan

Bandung merupakan salah satu kota/kabupaten di Jawa Barat yang penduduknya sebagian dari kalangan pemuda yaitu urutan pertama dengan kelompok umur 11-25 dengan jumlah 640.636 jiwa, di susul oleh kelompok umur 26-40 sebanyak 627.529 jiwa yang di data oleh Badan Pusat Statistik Kota Bandung tahun 2019. Para pemuda Bandung sama seperti pemuda lainnya yang mengikuti perkembangan teknologi, hiburan dan rekreasi yang kian hari kian berkembang dimana-mana. Sebab hal semacamnya adalah kebutuhan bagi mereka dalam meningkatkan jiwa sosialnya di lingkungan masyarakat. Perkembangan di bidang seni dan hiburan masa kini mendorong para remaja untuk lebih berkreatifitas lagi di bidang seni tari, musik, berperan dan sebagainya. Begitu juga dalam bidang olahraga dan rekreasi. Remaja cenderung lebih menyalurkan bakat mereka dalam bidang tersebut untuk memperoleh prestasi yang membanggakan.

Dengan terus berkembangnya minat remaja di Kota Bandung dalam berbagai aspek kegiatan tidak seimbang dengan fasilitas yang memadai dalam menyediakan sarana prasana sebagai pendukung berbagai aktifitas remaja tersebut. Hal ini terlihat pada tempay pelatihan minat bakat yang menampung kegiatan olahraga, pengembangan seni, dan bahasa yang selain menjadi sarana pendidikan/pelatihan juga sekaligus sarana hiburan bagi mereka serta membantu mereka agar memiliki semangat yang tinggi dalam menghadapi masa depan.

Gelanggang Generasi Muda Bandung yang di kelola langsung oleh Dispora dalam hal ini diharapkan mampu mewadahi kegiatan pemuda sesuai bakat dan minat dari masing - masing mereka. Selain itu juga, Gelanggang Generasi Muda dapat menjadi wadah tempat pemuda atau aktivis kota Bandung bersosialisasi, bercengkrama, bahkan mengembangkan jiwa organisasi mereka. Mereka secara tidak langsung diarahkan kepada pengembangan pendidikan dan mental masing-masing.

Untuk menunjang agar gelanggang remaja dapat berfungsi sebagai ruang yang mewadahi kreatifitas remaja idealnya harus ditunjang dengan sarana dan prasarana sesuai standar dari masing-masing kegiatan seperti Peraturan Menteri Pendidikan no.24 tahun 2007 tentang standarisasi ruang kelas teori yang di peruntukan kegiatan Bahasa (mengenai kapasitas, luas ruang, serta fasilitas pencahayaan untuk membaca), sport federation, dan lainnya. Disamping itu hasil studi banding terhadap gelanggang remaja di GRJS Bulungan Jakarta Selatan, Gelanggang Remaja kec. Cengkareng, serta language school di Bandung menunjukkan fasilitas yang ditunjang untuk berkegiatan. Dari studi banding dan preseden dapat dipakai acuan atau contoh antara lain unsur pada ruang yang menunjukkan ciri pusat kegiatan remaja atau dalam Bahasa inggris biasa dikenal dengan youth center dengan elemen pengaplikasiannya pada dinding hingga furniture yang digunakan, persyaratan pada ruang seperti pengkondisian akustik, pencahayaan dan sebagainya, aktivitas serta organisasi ruang yang di gunakan, penggunaan warna dan bentuk-bentuk yang mengimplementasikan kegiatan yang disediakan. Namun demikian hasil observasi dan studi lapangan di GRJS Bulungan Jakarta Selatan, Gelanggang Remaja kec. Cengkareng, serta language school terhadap Gelanggang Generasi Muda masih ditemukan adanya kekurangan seperti luas ruangan untuk beberapa kegiatan seperti beladiri, latihan tari serta teater yang belum memenuhi standar arena latihan ataupun tanding. Selain itu, treatment untuk beberapa ruang dalam akustik, pencahayaan, maupun penghawaan belum memenuhi standar yang dapat menghambat atau mengurangi kenyamanan pengguna.

Untuk itu perlu dilakukan redesign pada Gelanggang Generasi Muda pada aspek interior dapat menjadi sebuah fasilitas yang representative dalam mengembangkan dan mewadahi kreatifitas para pemuda di Kota Bandung. Dari sekian banyak pulau di Indonesia, Pulau Bali merupakan salah satu destinasi wisata yang paling diminati

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan ruang yang belum sesuai dengan standar, terutama untuk lantai 2 dan 3
2. Persyaratan ruang yang belum optimal
3. Kesan ruangan yang belum mengimplementasikan visi dan misi Gelanggang Generasi Muda Bandung secara visual sebagai pendukung semangat dan kreatifitas para pemuda

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat program ruang yang baik dengan standar serta fungsi ruangan masing-masing agar pengguna dapat optimal melakukan aktivitasnya?
2. Bagaimana mengoptimalkan kondisi ruang sesuai persyaratan ruang seperti pengkondisian suara / akustik, penghawaan, pencahayaan, serta fasilitas keamanan agar lebih efektif serta memenuhi standar?
3. Bagaimana perancangan interior yang dapat mengimplementasikan visi dan misi Gelanggang Generasi Muda Bandung secara sebagai pendukung semangat dan kreatifitas remaja?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan interior Gelanggang Generasi Muda Bandung adalah merancang sarana dan prasarana penunjang kegiatan olahraga dan seni secara optimal, merancang ruangan yang setiap elemen interiornya memenuhi standar serta persyaratan dan kebutuhan dari ruangan tersebut namun tetap bernilai estetik.

Adapun sasaran dari perancangan ini adalah agar sarana dan prasarana penguji kegiatan olahraga dan seni dapat memfasilitasi kegiatan dengan optimal dan sesuai fungsinya sehingga membuat pengguna lebih efektif, semangat dan kreatif melakukan kegiatannya.

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini diberikan masalah agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Batasan perancangan pada Gelanggang Generasi Muda memiliki luas total bangunan 2889.1 m² dengan 4 lantai. Batasan ruang yang akan di desain:

- a. Area Lobby
- b. Area Staf/ Kantor
- c. Area Aula/ Ruang Serbaguna
- d. Area Latihan Beladiri
- e. Area Latihan Musik/Kelas Musik
- f. Area Latihan Tari
- g. Area Latihan Drama/ Teater
- h. Area kursus bahasa/ Kelas Bahasa
- i. Area Perlatih atau instruktur.
- j. Area Hostel
- k. Area Pendukung lainnya, seperti mushola, ruang P3K, kamar mandi, dan sebagainya.

2. Kajian Literatur

2.1 Gelanggang Remaja

Definisi Hotel dapat dijabarkan berdasarkan beberapa Adalah ruang atau tempat yang biasanya digunakan para remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yang berguna; arena remaja.

Gelanggang Generasi Muda Bandung merupakan nama lain dari yang biasa di kenal dengan Gelanggang Remaja atau Gelanggang Pemuda. Di setiap provinsi/kota memiliki Gelanggang Remaja.

Ciri khas atau ciri utama yang membedakan gelanggang pemuda/remaja dari tipologi yang lain adalah; adanya fasilitas utama yang menjadi tempat bagi fungsi-fungsi utama yang ada dalam sebuah gelanggang pemuda/remaja, segmentasinya khusus bagi kelompok usia remaja dari segi fasilitas maupun program-program yang ditawarkan, kegiatan yang diwadahi pada umumnya diadakan dengan tetap lebih mengutamakan fasilitas yang berada di dalam gedung fasilitas, kegiatan yang diadakan merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang, bukan kegiatan rutinitas sehari-hari. Gelanggang Remaja memiliki 3 klasifikasi yaitu Gelanggang Pemuda Tipe A atau pemula untuk Kecamatan, Gelanggang Pemuda Tipe B atau madya untuk Kota, Gelanggang Pemuda Tipe C atau utama untuk Provinsi. Fasilitas yang di sediakan dari masing-masing Gelanggang Pemuda hampir sama. Hanya di bedakan dari luasan area yang di sediakan. ¹

Tipe gelanggang Pemuda yang akan dirancang adalah gelanggang remaja tipe B atau madya, terbagi menjadi 2 bagian yaitu fasilitas utama dan fasilitas pendukung atau penunjang. Fasilitas utama melingkupi fasilitas yang menjadi keutamaan dalam bangunan, seperti fasilitas ruang kegiatan yang disediakan (dari bidang olahraga, seni, serta bahasa), aula atau ruang serbaguna, ruang pelatih, ruang pengelola. Dan fasilitas Penunjang sebagai fasilitas yang menjadi pelengkap dari pada fasilitas utama yang ada di bangunan Gelanggang Remaja, seperti tempat ibadah(mushala), tempat penyimpanan, P3K, resepsionis, toilet dan ruang ganti, pantry, dan tambahan fasilitas dari Gelanggang Generasi Muda Bandung yaitu penginapan atau hostel.

2.2 Tinjauan Ruang Berlatih

Ruang bagi pengguna yang ingin mempelajari mengenai minatnya sebagai pendukung masa depan yang cerah. Difokuskan pada penyediaan fasilitas untuk menunjang kegiatan utama yaitu olahraga, seni pertunjukan, dan bahasa serta fasilitas pelengkap lainnya yang ada pada Gelanggang Generasi Muda Bandung.

- Olahraga beladiri

Pengertian bela diri dalam arti luas di sini mencakup metode apapun yang digunakan manusia untuk membela dirinya, tidak masalah bersenjata atau tidak. Cabang Seni beladiri yang disediakan oleh GGM diantaranya ; karate, Tae Kwon Do, Shorinji Kempo, Tarung Drajat, Capoiiera, Senam Irama, Ju Jitsu, Kick Boxing , Aikido. Masing-masing cabang memiliki teknik yang hampir sama bahkan yang membedakan hanya nama tekniknya saja.

Untuk kegiatan berlatih, masing-masing cabang tidak memiliki standar luasan ruang untuk berkegiatan karna biasanya saat berlatih proses kegiatan dilakukan secara serentak dengan mengikuti gerakan pelatih secara bersamaan. Tetapi setiap anak memiliki ruang gerak masing-masing agar terhindar dari kecelakaan saat berkegiatan. Ruang gerak yang dimiliki setiap siswa adalah 3,2 m² yang meliputi aktivitas paling banyak membutuhkan ruang adalah saat posisi tertidur atau terlentang dengan tangan terbuka. ²

- Musik

Seni musik terdiri dari alunan musik dari alat musik dan beberapa menggunakan olah vokal. Dalam bahasa Inggris, "seni" disebut art dan "musik" disebut music.

Untuk dapat menjalani kegiatan bermusik dengan baik dibutuhkan fasilitas yang memenuhi spesifikasi standar ruang musik. Seperti Banoe,P. (2003) berpendapat bahwa penggunaan pencahayaan yang sinarnya merata di semua sudut ruangan dengan sinar warna putih netral atau putih hangat., Penataan lampu terhindar dari silau pada mata dan gangguan dengan bayangannya sendiri, Suara yang ditimbulkan dari dalam ruang kelas sebaiknya tidak keluar ruang, karena dapat mengganggu aktivitas di luar ruang dan sebaliknya, Dilengkapi dengan alat bantu multimedia dengan tujuan pemberian materi, memerlukan akustik tambahan untuk dapat mencegah bunyi menerobos keluar, menghasilkan suara yang baik. ³

- Tari

Seni tari adalah salah satu cabang seni yang mengutamakan gerak indah dari anggota tubuh manusia dengan iringan irama musik serta memiliki maksud tertentu yang ingin disampaikan pencipta untuk penonton sebagai sarana hiburan dan ritual sosial yang selanjutnya menjadi sebuah praktik budaya dalam sebuah masyarakat.

Sekarningsih & Hany (2006: 9-11) menjelaskan unsur-unsur dasar dalam tari, yakni unsur gerak, tenaga, ruang, waktu, dan studio latihan.

Studio tari digunakan untuk tempat latihan menari dan mencari ide saat membuat garapan tari dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Fasilitas ruang yang sesuai dengan kegunaan studio tari adalah ruang kaca cermin selebar 6m dengan bar ballet, penyimpanan, ruang istirahat, tempat alat musik, tempat audio dan tempat duduk untuk pelatih. Minimal 37.2 m² untuk kelompok kecil berpraktek dan latihan tambahan. Ruang gerak masing-masing penari agar terhindar dari tabrakan saat berkegiatan adalah 3,2 m² yang meliputi aktivitas paling banyak membutuhkan ruang adalah saat posisi tertidur atau terlentang dengan tangan terbuka.

- Teater atau Drama

Definisi lain dari drama, namun dalam arti secara luas, teater adalah sebuah proses pemilihan naskah, penafsiran, penggarapan, penyajian atau pementasan dan proses pemahaman atau penikmatan dari publik atau pirsawan (bisa pembaca, pendengar, penonton, pengamat, kritikus atau peneliti). Dengan beberapa persyaratan ruang diantaranya adalah : Ruang yang kedap suara agar mencapai audio secara maksimal, Ruang yang multi-fungsi (tari, drama, modelling dan drama; musik dan orchestra), Bentuk, ukuran dan kapasitas menggunakan standar maksimal pergerakan manusia dengan ukuran minimum ruang sebesar 90 m² untuk 16 orang dewasa, Dilengkapi dengan sprung floor pada lantai agar tidak licin.

- Kelas Bahasa

Adalah ruang belajar bagi pengguna yang ingin mempelajari mengenai Bahasa yang digunakan oleh Negara lain. Manfaat belajar Bahasa Asing adalah mendapatkan wawasan lebih, menambah potensi diri, relasi dari berbagai Negara, serta mampu bersaing secara global dan meningkatkan toleransi. Standarisasi ruang kelas bahasa mengikuti ruang kelas teori seperti biasanya. Berikut standar yang di buat oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.24 tahun 2007. Salahsatu diantaranya adalah fungsi kelas sendiri sebagai ruang kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak membutuhkan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah didapat.⁴

2.3 Tinjauan Ruang Berlatih

Fasilitas yang di sediakan akan menimbulkan reaksi secara bersamaan dengan perilaku pengguna yaitu ilmu merancang yang mengacu pada aspek-aspek yang mendasar dan penting terkait sikap & tanggapan manusia terhadap lingkungannya. Bertujuan untuk menciptakan ruang dan suasana tertentu sesuai dengan perilaku manusia beserta lingkungan dan budaya masyarakat. Shafira Andriani, Djoko Murdowo (2016:63) berpendapat bahwa pembentukan psikologi pengguna ruang terjadi karena adanya interaksi manusia dan lingkungan dimana kedua aspek tersebut merupakan kesatuan yang saling berkaitan karena lingkungan memberi pengaruh secara psikologis pada manusia.⁵

Proses dan pola perilaku manusia yang menggambarkan hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia dapat mengacu pada setting perilaku (*behavior setting*). Adalah interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang lebih spesifik yang digunakan dalam desain ruang karena dapat mengerti preferensi pengguna yang diekspresikan dalam pola perilaku pengguna sehingga organisasi ruang papa ruang & perilaku pengguna mempunyai peran yang sangat penting dalam suatu behavior setting.

Tinjauan karakter ini mengikuti segmentasi terbesar di GGM yaitu untuk remaja usia 12-25 tahun, sebagai pengguna utama bangunan. Kebutuhan yang khas bagi remaja, mendorong remaja untuk bertingkah laku yang khas pula yang membuat terbentuknya Gelanggang Generasi Muda Bandung. Antara lain kebutuhan terhadap:

- Rasa nyaman, perasaan bebas dan situasi santai.
- Menekspresikan emosi dan memelihara kesegaran fisik.
- Apresiasi terhadap seni musik dan keindahan alam.
- Kesempatan menggunakan waktu luang dan memperluas pergaulan
- Pengembangan kreativitas dan ketrampilan.

Remaja masa kini cenderung membentuk suatu budaya sendiri menurut keinginannya sebagai hasrat atas kehendak yang dilakukan untuk mencari jati diri hasil obsesi remaja itu. Sehingga memunculkan karakter yang menggambarkan remaja masa kini, diantaranya:

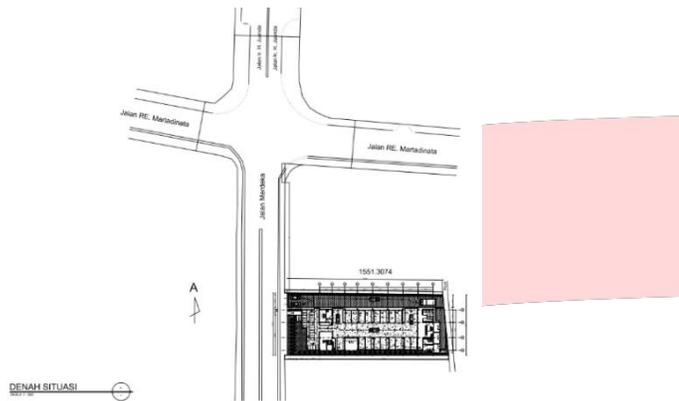
- Instan, berfikir dan bertindak tanpa mengenal adanya proses-proses yang berawal dari nol. Instan untuk dalam ruang meliputi furnitur yang mudah di pindahkan, suasana yang fleksibel, material yang easy maintenance, adanya warna netral sehingga dapat di selaraskan dengan warna apa saja.
- Bebas, karakter yang tidak menyukai adanya peraturan yang dapat membatasi aktivitas mereka sehingga mereka akan merasa terkekang dan tidak dapat mengekspresikan kreatifitas sesuai dengan yang mereka inginkan. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, remaja memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996).
- Interaksi, kegiatan interaksi yang disukai remaja yaitu interaksi secara visual, audio, dan rabaan dalam bentuk ngobrol dengan sesama kawan dalam kelompok sebaya (group), dan interaksi secara visual yaitu remaja cenderung ingin dilihat dan juga ingin melihat orang lain. Pengguna memungkinkan memiliki pergerakan aktif sehingga perlu ruang yang tidak sempit/padat, adanya bentuk simetris dan dinamis, pencahayaan yang tepat sesuai kegunaan ruang sehingga pengguna dapat berinteraksi secara kreatif dengan pengguna lain, material yang mengutamakan keamanan seperti lantai yang kuat dan merekat, tersedia ruang unruk berintraksi atau corner, warna kontras atau aksan sebagai mood yang diterapkan pada masing-masing kebutuhan ruang
- Riang, cenderung menyukai kegiatan-kegiatan yang menyenangkan maupun suasana yang menggembirakan. Untuk memenuhi rasa riang dalam ruang, memerlukan permainan bentuk geometris dan kombinasi bentuk tetapi tidak terlalu banyak karna akan menghasilkan kegelisahan/keresahan, warna cerah atau kontras, material menggunakan material alam, lunak, reflektif yang mendukung suasana nyaman dan aman.

Banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kreativitas dan dibutuhkan sebuah totalitas dari kreativitas, dimana proses kreatif menjadi bagian yang penting, utuh dan menyeluruh. Bagaimana seorang remaja dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap ataupun bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahu seorang remaja jika berhadapan dengan lingkungan yang kosong, sepi, bahkan steril.

3. Konsep Perancangan Desain Interior

3.1 Data Proyek

Nama Proyek	: UPT Pengelolaan Gelanggang Generasi Muda Bandung
Lokasi	: Jl.Merdeka No. 64 Bandung, Jawa Barat
Luas Bangunan	: 2889.1 m ²
Sifat Bangunan	: Real Design / Bangunan Asli
Target Market	: Remaja, rentang umur 12-25 tahun



Gambar 3.1 Lokasi Perancangan
Sumber : Data Pribadi (2020)

Letak gedung berada di Jl.Merdeka No. 64 Bandung. Gedung GGM dikelilingi bangunan dengan fungsi publik, diantaranya Toko/ Pusat perbelanjaan, kantor Bank, serta restoran. Gedung berada di pinggir jalan raya. Kawasan ini selalu ramai dari pagi hingga malam sehingga kendala pada sensory adalah suara bising dari jalan raya dan klason mobil. Untuk vegetasi di sekitar site cukup beragam, salah satunya pohon trembesi. Arah mata angin dari utara ke selatan, dan tapak bangunan mengarah ke barat-timur.

Wilayah gedung berada di Penataan Ruang SWK Cibeunying blok Merdeka, Kec. Sumur Bandung. Berada di zona budidaya dan zona lindung yang kategori perwujudan rencana pola ruang adalah zona sarana pelayanan:

- Sub zona pelayanan umum pendidikan
- Sub zona pelayanan umum olahraga

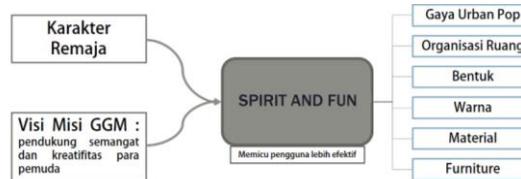
Bangunan ini merupakan bangunan baru yang sebelumnya pada tahun 2017 telah diruntuhkan karna bangunan GGM lama yang sudah tidak layak digunakan. Pada Akhir 2018, Pemkot membangun ulang bangunan sarana dan prasana hingga saat ini. Fasilitas yang disediakan pada gedung ini tidak jauh berbeda dengan fasilitas yang ada di tahun 2017.

3.2 Tema Perancangan

Tema yang diterapkan adalah “*Dive in Multiplicity*” yang artinya menyelam dalam keberagaman. Keberagaman yang dimaksud adalah dalam hal aktivitas dan kegiatan yang bermacam-macam, serta pengguna yaitu siswa dan staf. Melalui tema ini diharapkan dapat menciptakan ruang kegiatan yang rekreatif agar pengguna dapat menikmati proses kegiatan belajar yang lebih efektif. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan karakter perilaku remaja sebagai pengguna utama pada Gelanggang Generasi Muda dengan memenuhi gambaran karakter dalam ruang, remaja memerlukan suasana ruang yang berbeda-beda setiap masing-masing kegiatannya untuk dapat menikmati proses kegiatan yang efektif. Walaupun suasana yang diberikan berbeda atau beragam di setiap ruang, pengguna tetap merasa berada atau menyelam dalam circle yang sama yaitu Gelanggang Generasi Muda Bandung.

Konsep berdasarkan dari hasil pendekatan yang dilakukan, karakter remaja dan visi misi dari Gelanggang Generasi Muda Bandung juga menjadi salah satu pandangan untuk diimplementasikan. Penggunaan konsep spirit and fun cocok diterapkan pada perancangan disesuaikan dengan garis besar sifat serta karakter pengguna yang telah dijabarkan. Spirit merupakan sifat semangat yang akan dituangkan dalam rancangan desain gelanggang remaja melalui konsep-konsep perancangan yang akan memberikan efek psikologis semangat. Fun juga mewakili sifat dari anak muda yang selalu riang dan ceria. Diaplikasikan pada warna serta bentuk desain yang menarik. Hal ini diperlukan rancangan yang dapat memicu penggunaannya untuk lebih semangat dalam

menikmati kegiatannya mengacu pada visi-misi Gelanggang Generasi Muda Bandung. Dengan begitu konsep yang dipakai untuk perancangan ini adalah Spirit and Fun. Penggunaan konsep ini diharapkan dapat mewujudkan visi dan misi Gelanggang Generasi Muda Bandung yang berkualitas, maju, mandiri, professional, demokratis, serta berkepribadian yang diimplementasikan pada perancangan.



Gambar 3. 2 skema tema dan pengayaan
(Sumber: olahan penulis)

Pengayaan, Urban Pop. perpaduan antara urban dan pop art. Urban sendiri diambil dari gaya hidup maupun karakter pengguna di perkotaan yang ingin praktis atau dinamis, sehingga lebih simple, melihat dari bangunan yang memiliki lahan yang banyak tetapi kegiatan yang disediakan beragam. Dan kesan luas yang diterapkan pada warna utama seluruh ruang. Urban biasanya juga memiliki kesan industrial dengan menggunakan material ekspos sehingga terlihat material barang yang digunakan menunjukkan kejujuran dan sifat simple. Pop art diambil pada perancangan dari warna-warna yang ekspresif. Memberikan tampilan yang berani dan menarik perhatian. Sehingga dapat menciptakan citra ruang yang atraktif, penuh semangat dan berjiwa muda. Penerapan warna pop di gunakan sebagai warna aksen pada perancangan. Penggunaan warna ini merupakan salah satu bentuk visi yaitu demokratis, yaitu walaupun warna disetiap ruang berbeda tetapi memiliki perlakuan yang sama dengan tetap memiliki warna utama yaitu warna abu sebagai warna dominan pada bangunan yang diambil dari pengayaan urban. Selain itu, kesan industrial yang menunjukkan kejujuran dari urban design diimplementasikan pada kebutuhan masing-masing ruang yang dirancang secara adil dengan tanpa melebihi rancangan ruang satu dengan yang lainnya sehingga pengguna dari masing-masing ruang memiliki hak dan perlakuan yang sama secara professional dan demokratis.



Gambar 3. 3 contoh pengayaan ruang
(Sumber: urban gym gallery by australiandesignreview.com & yelp's sales offices designed by design studio O+A)

Goals, Suasana yang diharapkan adalah Pemilihan urban pop memberi penggabungan estetika dan usability dalam sebuah lingkungan aktivitas saat ini. Urban pop membangun suasana yang hangat dan playful sehingga terasa adventurous sekaligus casual sesuai dengan karakter remaja yang dinamis.

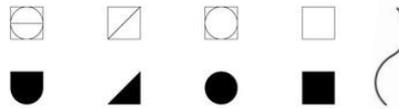
3.3 Konsep Organisasi Ruang & Lay Out Furniture

Organisasi ruang yang di terapkan pada Gelanggang Generasi Muda Bandung menggunakan konsep linier. Tujuannya agar pengunjung dapat lebih mudah untuk menuju ke tempat yang ditujukan tanpa melewati ruangan lain serta pengelompokkan ruangan di sesuaikan dengan kebutuhan aktivitas sehingga memudahkan akses ruang satu sama lain. Peletakkan ruangan di rancang dengan memandang visi profesional dengan memberikan fasilitas sesuai peraturan atau kebutuhan dalam bidang yang dilakukannya seperti pada setiap lantai di lakukan dengan pengelompokkan berdasarkan pengguna, aktivitas, dan sifat ruang. Setelah dilakukan perhitungan luasan ruang mengikuti kapasitas dan kebutuhan ruang masing-masing agar kegiatan berjalan dengan efektif, maka diperlukan layout baru karena terjadinya luasan yang berbeda dari eksisting. Kedekatan ruang dan zoning blocking di sesuaikan dengan pengunjung pada Gelanggang Generasi Muda Bandung agar tidak terjadi kepadatan ruang saat kegiatan berlangsung.



Gambar 3.4 Denah area lantai 2 dan 3
(Sumber: olahan penulis)

3.4 Konsep Visual
A. Konsep Bentuk



Gambar 3.5 Konsep bentuk
(Sumber: olahan penulis)



Gambar 3.6 penerapan di perspektif perancangan
(Sumber: olahan penulis)

Konsep bentuk yang digunakan pada perancangan interior Gelanggang Generasi Muda Bandung adalah bentuk dinamis serta geometris, bentuk ini melihat dari gambaran karakter perkembangan emosi dan sosial pengguna dengan bentuk tidak monoton memadukan garis lurus dan lengkung untuk mendukung pengguna lebih aktif dan kreatif.

Bentuk di realisasikan pada elemen ruang seperti pada dinding dengan bentuk pentagon selain menambah kesan estetika, juga membantu pada kondisi akustik ruang.

Visual bentuk juga dapat diterapkan pada elemen lainnya pada ceiling, bentuk furnitur yang bermacam pada satu area di dukung dengan penggunaan warna dan material.

B. Konsep Warna

Konsep yang dilakukan adalah dengan menggunakan skema warna yang berbeda pada ruang-ruang yang disediakan sehingga memberikan kejutan dan pengalaman yang berbeda dalam beraktivitas.

Warna dominan yang digunakan adalah palet warna abu-abu karena hasil studi banding menyimpulkan setiap gedung menggunakan warna utama netral/ monokrom abu karena memberi suasana luas, nyaman dan kesan industrial. Selain itu warna abu-abu cocok untuk jenis ruang apa saja dan mudah dipadukan dengan warna-warna lainnya.

Dominan:



Aksen:



WARNA	ARTI	DIGUNAKAN DI
	memiliki arti kebahagiaan, warna yang optimis, cerah, dan kreatif. Sehingga termotivasi, merangsang aktivitas pikiran serta meningkatkan mood saat berada didalam.	 <i>Corner area, meeting room, ruang music, teater</i>
	warna gairah dan keaktifan. Ini memiliki efek menarik perhatian, aktivasi, stimulasi otak, kegembiraan, keberanian dan kekuatan .	 ruang latihan beladiri serta resepsionis.
	dikaitkan dengan keheningan, produktivitas, kehidupan, ketenangan pertumbuhan, alam, kebijaksanaan dan kepercayaan. Penerapan warna ini.	 ruang santai/tunggu, lounge.
	menginterpretasikan ketenangan, lebar, kelapangan, harapan, kepercayaan, fleksibilitas, serta diinterpretasikan dengan keseriusan dan pemikiran secara luas sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus .	 area kelas bahasa, ruang staf dan aula.

Tabel 3. 1 Penggunaan Warna Ruang⁶
(Sumber: olahan penulis)

C. Penyelesaian Elemen Interior

- Elemen lantai pada proyek Gelanggang Generasi Muda adalah *polished concrete, ceramic tile, carpet, rubber mat, dan vinyl*. Penggunaan material tersebut agar mudah untuk di rawat dan menyesuaikan dengan kebutuhan dari fungsi ruang masing-masing. *Polished concrete* diaplikasikan pada lantai ruang terutama area lounge, koridor, dan lobby. *Ceramic tile* pada toilet, ruang ganti, *pantry/dapur, kantin. Rubber mat* pada ruang latihan beladiri, *carpet* pada ruang latihan music, ruang meeting. Dan Vinyl pada ruang latihan tari/teater.
- Penyelesaian dinding pada ruang latihan musik, tari, teater, beladiri, dan aula merupakan ruang yang memerlukan treatment khusus untuk mengatasi akustik agar suara dari dalam maupun luar tidak terdengar. Maka pada ruangan menggunakan bahan peredam seperti papan kayu, *glass wool* dengan finishing berbahan lunak, serta panel akustik. Material lain adalah dinding kaca pada ruang staf agar ruangan terasa open dan luas terutama pada area lt. 2. Dengan bentuk geometris serta perpaduan warna pada masing-masing ruang.
- Penyelesaian *ceiling* pada Gelanggang Generasi Muda terdapat permainan naik turun ceiling menggunakan material *gypsum* dengan *finishing* cat serta *expande metal mesh* pada ruang latihan bela diri untuk kesan *expose* dan industrial terutama di aplikasikan pada ruang latihan beladiri. Penggunaan ceiling gypsum putih dengan permainan ketinggian guna mengakomodasi konsep pencahayaan yang diterapkan.

D. Persyaratan Teknis Ruang

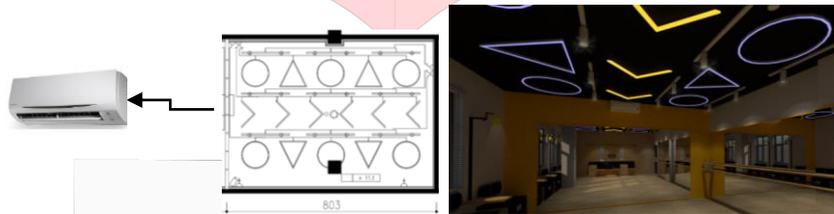
- Sistem Pencahayaan pada siang hari diusahakan menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari dan memaksimalkan bukaan yang ada pada lobby, koridor lt.3 dan lt.4 dengan skylight, dan ruangan yang terdapat kaca jendela bawaan dari bangunan seperti ruang staf dan mushola. Sedangkan pada ruang musik, tari, teater dan beladiri di perlukan roller blind atau venetian blind untuk memaksimalkan pencahayaan yang dibutuhkan pada ruangan dengan pencahayaan buatan. Pencahayaan menggunakan downlight dengan cahaya putih untuk memberikan kesan bersih pada plafon dan memberikan

penerangan yang cukup dan jelas pada pengguna sehingga memperlancar aktivitasnya. Selain itu, cahaya kuning di letakkan pada beberapa tempat untuk memberikan kesan aksen.



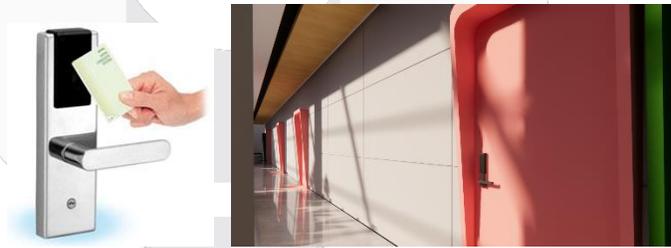
Gambar 3. 7 pengaplikasian pencahayaan di lobby lt.3
(Sumber: olahan penulis)

- Sistem penghawaan pada hotel butik ini memprioritaskan penghawaan alami yang diperbantukan oleh bukaan bawaan dari bangunan. Sedangkan untuk penghawaan buatan, diaplikasikan berdasarkan kebutuhan atau fungsi ruang itu sendiri. Penggunaan penghawaan buatan diantaranya AC Central, AC Split, Exhaust.



Gambar 3. 8 penerapan penghawaan di ruang latihan tari/teater
(Sumber: olahan penulis)

- Sistem keamanan menyediakan *fire detector* yang digunakan sebagai alarm tanda kebakaran dan dilengkapi dengan *water sprinkler* dan *smoke detector*. Terdapat juga *CCTV* pada beberapa titik yang dapat dengan mudah terkontrol suasana ruangnya. Selain itu, *signage* serta pintu evakuasi dipasang untuk mempermudah evakuasi jika terjadi kebakaran atau bencana lainnya. Pada tiap kamar juga diterapkan *Door Lock Smart Card* yang diberikan pada tiap tamu yang menginap.



Gambar 3. 9 penggunaan keamanan pada masing-masing kamar penginapan
(Sumber: olahan penulis)

4. Kesimpulan

Perancangan interior Gelanggang Generasi Muda Bandung bertujuan untuk mewujudkan desain Gelanggang Remaja yang dapat mencakup dan mewadahi fungsinya sesuai karakteristik kebutuhan minat dan bakat remaja di Kota Bandung dan memunculkan desain interior yang dapat memengaruhi penggunaannya agar dapat terstimulasi untuk lebih baik dalam membuat karya/ rancangan melalui pendekatan karakteristik pengguna. Manfaat lain dari perancangan Gelanggang Generasi Muda Bandung adalah agar meningkatkan keproduktifan Remaja Bandung untuk mencetak hasil terbaik dalam bidang Minat dan Bakat.

Perancangan interior Gelanggang Generasi Muda merupakan proyek dari Pemkot Bandung yang di kelola oleh Dispora sebagai fasilitas penunjang untuk menyalurkan minat dan bakat remaja di Kota Bandung. Tema yang di terapkan adalah *Dive in Multiplicity*, yang artinya menyelam dalam keberagaman. Dimana tema ini mempresentasikan sarana yang ditunjang GGM bermacam-macam dengan menciptakan ruang kegiatan yang rekreatif agar pengguna dapat menikmati proses kegiatan belajar yang lebih efektif. Pendekatan yang dilakukan

adalah dengan karakter perilaku remaja sebagai pengguna utama pada Gelanggang Generasi Muda dengan memenuhi gambaran karakter dalam ruang, remaja memerlukan suasana ruang yang berbeda pada masing-masing kebutuhan ruang yang dapat menghasilkan pengalaman yang dalam beraktivitas.

Tema tersebut menghasilkan desain akhir dimana intervensi dari pengguna memungkinkan untuk dilakukan. Intervensi tersebut meliputi kualitas ruang yang dihasilkan berbeda-beda semua kebutuhan pengguna.

5. Daftar Pustaka

- [1] Kantor Menteri Pemuda dan Olahraga. 1986. *Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja*. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia.
- [2] *Martial Sport World Federation & Neufert, Ernst*. 1980. *Architects' Data*. London: Granada.
- [3] Banoe, P. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- [4] Menteri Pendidikan Nasional. 2007. *Standar sarana dan pra sarana untuk sekolah*. Jakarta. Kementrian Pendidikan Nasional
- [5] Shafira Andriani, Djoko Murdowo, Rangga Firmansyah. 2018. *Analisis Desain Interior Kantor Call Center Telkomsel di Gedung Informedia Nusantara dengan Pendekatan Psikologi Ruang*. Bandung: Jurnal Idealog.
- [6] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.

