

BAB 2

TINJAUAN OBJEK STUDI GELANGGANG REMAJA

2.1. PENGERTIAN GELANGGANG REMAJA

Gelanggang Remaja berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *Youth Center*. Kata *Youth Center* berasal dari kata “*Youth*” yang berarti Pemuda dan “*Center*” yang berarti Pusat atau Sentral. Kata *Youth Center* kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “Gelanggang Remaja” yang terdiri dari kata “Gelanggang” dan kata “Remaja”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata ‘Gelanggang’ /*ge-lang-gang*/ memiliki arti ruang atau lapangan tempat menyambung ayam, bertinju, berpacu (kuda), berolahraga dan sebagainya [2]. Sedangkan kata ‘Remaja’ /*re-ma-ja*/ menurut KBBI memiliki arti sudah mulai dewasa; sudah sampai umur untuk kawin [2]. Kata Remaja menurut *World Health Organization* (WHO) memiliki arti penduduk yang sedang berada dalam rentang usia antara 10-19 tahun [3]. Menurut PerMen Kesehatan RI No. 25 Tahun 2014, Remaja memiliki pengertian penduduk yang berada dalam rentang usia 10-18 tahun [4]. Untuk rentang usia remaja sendiri menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKB) adalah antara 10-24 tahun dan belum menikah [4].

Kata ‘Gelanggang Remaja’ sendiri menurut KBBI memiliki arti ruang atau tempat yang umumnya digunakan oleh para remaja untuk memanfaatkan/mengisi waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan positif; Arena remaja [5]. Sedangkan menurut John M. Echols menyatakan bahwa Gelanggang Remaja (*Youth Center*) adalah sebuah pusat kegiatan dari para remaja dan merupakan suatu wadah atau suatu tempat yang permanen atau tetap yang diperuntukan bagi remaja menyelenggarakan berbagai kegiatan secara tertata, terarah, dan memiliki penanggung jawab atau penyelenggara atau pengelola tertentu [6].

Berdasarkan pengertian di atas mengenai pengertian Gelanggang Remaja, dapat disimpulkan Gelanggang Remaja memiliki arti sebuah tempat, ruang atau fasilitas dimana pemuda dan sekelompok komunitas dapat berkumpul dan menggunakan tempat tersebut untuk melakukan berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan minat atau hobi mereka serta sebagai fasilitas bagi kaum muda untuk pengembangan diri mereka atau untuk menyalurkan minat dan bakat mereka secara positif.



Gambar 2. 1 Contoh Gelanggang Remaja di Pekanbaru

Sumber: *researchgate.net*

2.2. FUNGSI DAN TIPOLOGI GELANGGANG REMAJA

2.2.1. Fungsi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja sebagai sarana pengembangan minat dan potensi kaum muda secara umum memiliki beberapa fungsi sesuai dengan tugas Gelanggang Remaja. Fungsi Gelanggang Remaja tersebut diantaranya [7]:

- 1) Gelanggang Remaja berfungsi menyediakan fasilitas dan sarana yang bertujuan untuk mawadahi minat kaum muda dalam bidang pembentukan mental, spiritual, edukasi, keterampilan, dan sarana rekreatif bagi kaum muda.
- 2) Gelanggang Remaja memberikan rencana dan program pelatihan bagi pemuda untuk menyalurkan, membentuk dan membimbing minat, bakat, dan potensi kaum muda ke arah yang positif melalui rencana dan program tersebut.
- 3) Gelanggang Remaja dapat melakukan kerja sama dengan instansi atau organisasi tertentu untuk membantu membentuk dan membina para kaum muda.

2.2.2. Tipologi/Klasifikasi Gelanggang Remaja

Bangunan Gelanggang Remaja termasuk kedalam kategori bangunan gedung olahraga yang biasanya dikelola dan/atau milik pemerintahan yang ditujukan untuk pengembangan kaum muda dan bersifat publik. Berdasarkan Standar SNI tentang Bangunan Gedung Olahraga, gedung olahraga dibagi ke dalam 3 klasifikasi, yaitu [8]:

- 1) Bangunan Olahraga Tipe A. Merupakan bangunan olahraga yang mencakup pelayanan dari wilayah Provinsi/Daerah Tingkat I;
- 2) Bangunan Olahraga Tipe B. Merupakan bangunan olahraga yang mencakup pelayanan dari wilayah Kabupaten/Kotamadya;
- 3) Bangunan Olahraga Tipe C. Merupakan bangunan olahraga yang mencakup pelayanan dari wilayah Kecamatan.

Berdasarkan standar SNI tersebut, klasifikasi gedung olahraga direncanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan [8]:

Tabel 2. 1 Klasifikasi dan Penggunaan Gedung Olahraga

Sumber: Standar SNI tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

Klasifikasi Gedung Olahraga	PENGGUNAAN			Keterangan
	Jumlah minimal Cabang Olahraga	Jumlah Minimal Lapangan		
		Pertandingan Nasional/Internasional	Latihan	
Tipe A	1. Tenis lap; 2. Bola Basket; 3. Bola Voli; 4. Bulutangkis.	1 Buah 1 Buah 1 Buah 4 Buah	1 Buah 3 Buah 4 Buah 6-7 Buah	Untuk cabang olahraga lain masih dimungkinkan penggunaannya selama ketentuan ukuran minimal dapat terpenuhi.
Tipe B	1. Bola Basket; 2. Bola Voli; 3. Bulutangkis.	1 Buah 1 Buah (Nasional) -	- 2 Buah 3 Buah	-
Tipe C	1. Bola Voli; 2. Bulutangkis.	- 1 Buah	1 Buah -	-

2.3. TINJAUAN TERHADAP OBJEK SEJENIS

2.3.1. Objek 1: Preston Youth Center (*Blank Architecture*)

Arsitek : *Blank Architecture*
Jenis Proyek : Sayembara Revitalisasi Stasiun Bus
Kota : Preston, London
Luas : 1.000 - 5.000m²
Status : Dalam Pengerjaan

Preston Youth Center merupakan sebuah desain sayembara internasional revitalisasi stasiun bus di Kota Preston, London yang dimenangkan oleh *Blank Architecture* dan merupakan proyek yang sedang dalam tahap pengerjaan. Konsep dari desain Preston Youth Center ini adalah menambahkan fasilitas Youth Center pada stasiun

bus yang dapat menarik perhatian kaum pemuda di Kota Inggris dimana area ini cukup ramai oleh aktivitas pemudanya.



Gambar 2. 2 Preston Youth Center - Blank Architecture
Sumber: blankarchitects.ru

Stasiun bus Preston pertamakali didesain oleh BPD Architects pada tahun 1969. Stasiun bus ini merupakan stasiun yang berada di pusat Kota Preston yang menjadikan stasiun ini berada di pusat keramaian Kota Preston [9]. Kemudian pada tahun 2015 oleh RIBA (*Royal Institute of British Architects*) mengadakan sayembara untuk merevitalisasi stasiun ini dengan mengangkat tema menarik minat pemuda di Kota Inggris yang juga merupakan potensi keramaian ditempat ini [9].

Blank Architect yang menjadi salah satu nominasi 5 besar dari kompetisi ini dan juga mengangkat tema sebuah *Youth Center* yang dapat menarik perhatian kaum pemuda dengan menjadikan *Youth Center* sebagai “Merk Baru” yang melayani minat dan potensi pemuda di Kota Inggris ini [10]. *Blank Architect* kemudian mengeksplorasi lebih dalam lagi dari peluang yang disajikan dari pengembangan stasiun bus dan kaum muda di Kota Inggris dengan fasilitas *Youth Center* sebagai jembatan penghubungnya [10].

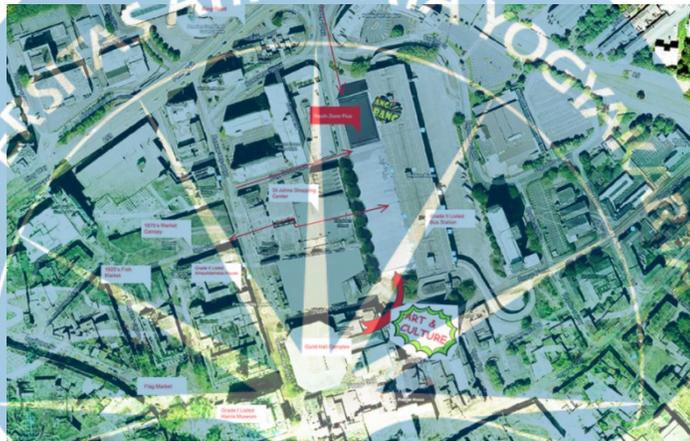


Gambar 2. 3 Preston Youth Center Sebagai Wadah Kaum Muda di Inggris

Sumber: blankarchitects.ru

Konsep dasar dari perancangan *Preston Youth Center* ini sendiri dipertimbangkan melalui aspek stasiun bus yang sudah ada sebelumnya kemudian meningkatkan kualitas lingkungan dan potensi kaum mudanya dengan sebuah desain *Youth Center* yang mencerminkan identitas pemuda di Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Lukasz Kaczmarczyk mengatakan bahwa pada dasarnya stasiun bus ini dibagi menjadi 3 segmen grid yang sama besar dimana *Youth Center* ini mengambil sepertiga sisi utara dan dua pertiga sisi akhir dari site stasiun bus yang menjadi bagian dari ruang publik [10]. Lukasz Kaczmarczyk juga mengatakan bahwa area ruang publik dari *Preston Youth Center* akan dibagi kedalam 2 bagian yang sama yang langsung menghubungkan jalan ke akses masuk utama stasiun bus sehingga pengguna *Youth Center* tidak mengganggu akses pengguna stasiun bus [10].



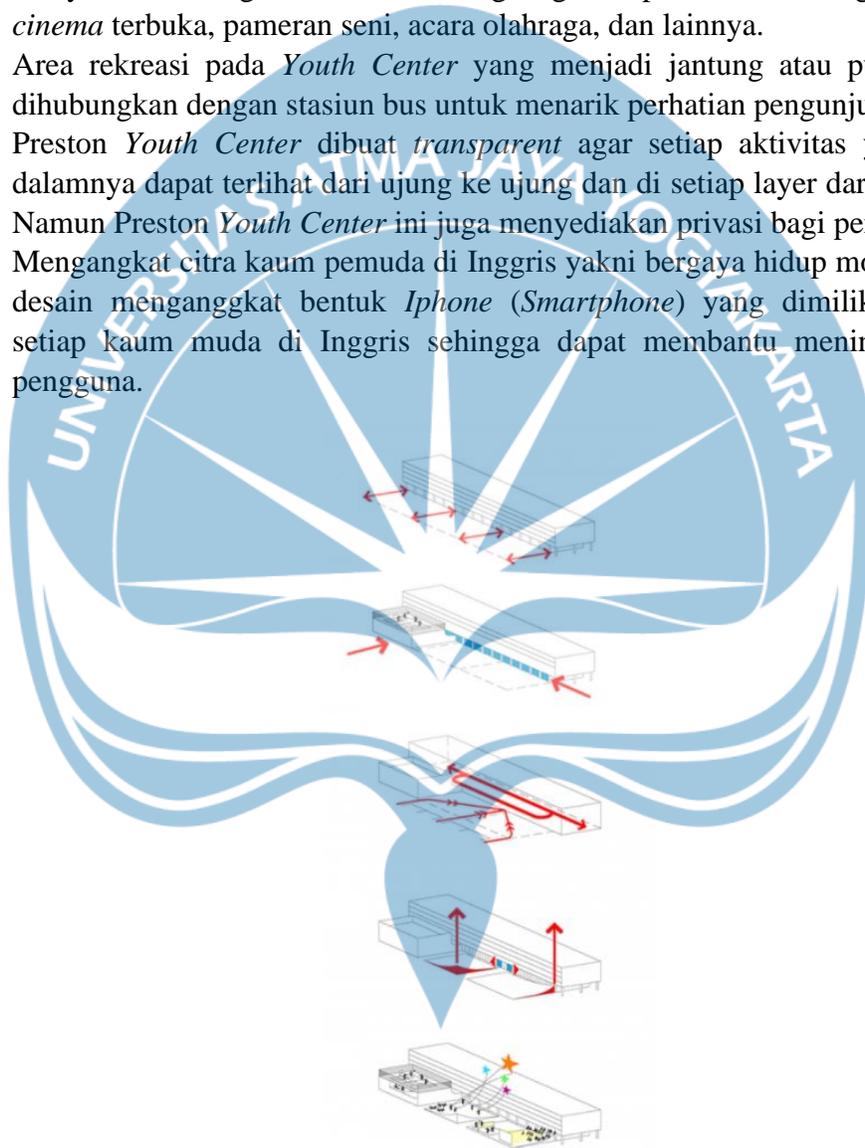
Gambar 2. 4 Master Plan Preston Youth Center
Sumber: *blankarchitects.ru*



Gambar 2. 5 Situasi Preston Youth Center
Sumber: *blankarchitects.ru*

Lukasz Kaczmarcyk menjelaskan bahwa facade dari Preston *Youth Center* didesain dengan beberapa pertimbangan yang menjadi kunci dalam desain *Youth Center* ini. Pertimbangan tersebut antara lain [10]:

- a) Efisiensi, kejelasan, dan transparansi sehingga menciptakan bangunan yang terkesan kompak dan simpel.
- b) Memiliki ruang publik yang tidak didesain berlebihan dengan detail sehingga menyisakan ruang untuk acara langsung maupun acara terorganisasi seperti *cinema* terbuka, pameran seni, acara olahraga, dan lainnya.
- c) Area rekreasi pada *Youth Center* yang menjadi jantung atau pusat keramaian dihubungkan dengan stasiun bus untuk menarik perhatian pengunjung.
- d) Preston *Youth Center* dibuat *transparent* agar setiap aktivitas yang terjadi di dalamnya dapat terlihat dari ujung ke ujung dan di setiap layer dari bangunannya. Namun Preston *Youth Center* ini juga menyediakan privasi bagi penggunanya.
- e) Mengangkat citra kaum pemuda di Inggris yakni bergaya hidup modern, sehingga desain mengangkat bentuk *Iphone* (*Smartphone*) yang dimiliki oleh hampir setiap kaum muda di Inggris sehingga dapat membantu meningkatkan *mood* pengguna.



Gambar 2. 6 Konsep
Peerencanaan Massa
Preston *Youth Center*
Sumber: *blankarchitects.ru*

Sedangkan untuk fasilitas yang disediakan oleh Preston *Youth Center* bagi kaum muda di Inggris antara lain:



Keterangan:

1. *Lobby* Masuk
2. Ruang *Meeting*
3. Ruang Rekreasi Terbuka
4. Dapur dan Ruang *Service*
5. Lapangan Olahraga
6. Tembok Panjat Tebing
7. Ruang *Fitness*
8. *Gym Boxing* atau Ruang Beladiri
9. Studio Seni Pertunjukan
10. Ruang Musik
11. Ruang Film dan Multi-media
12. Ruang Ganti
13. Ruang Kerja Kelompok
14. Zona Bisnis
15. Toilet
16. Ruang Inklusi
17. *Art, Craft, and Fashion Room*
18. Ruang Kesehatan, Kecantikan dan Aktivitas Kebugaran
19. Ruang Pelatihan
20. Ruang Pengelola Umum
21. Ruang Server
22. Kantor Umum
23. *Two Staff Meeting Room*
24. Ruang Karyawan
25. Lapangan Sepak Bola
26. Area *Skate Park*
27. Ruang Rekreasi Dalam
28. Toko Olahraga
29. Ruang *Locker*

Gambar 2. 7 Denah dan Fasilitas Yang Disediakan Preston *Youth Center*

Sumber: *blankarchitects.ru*

Preston *Youth Center* ini menyediakan fasilitas yang cukup bervariasi yang disesuaikan dengan minat dan gaya hidup kaum muda di Inggris. Preston *Youth Center* ini menyediakan fasilitas untuk edukasi, keterampilan, dan sarana rekreatif bagi kaum mudanya sehingga menarik minat pemuda di sekitar Kota Preston. Hal ini didukung dengan desain bangunan yang modern (menyerupai *Iphone*) yang menjadi ciri khas gaya hidup anak muda di Inggris sehingga dapat menambah *mood* dari penggunanya.

2.3.2. Objek 2: *Rivas Vaciamadrid Youth Center (Mi5 Arquitectos)*

Arsitek : Mi5 Arquitectos

Tahun Proyek : 2009

Kontraktor : Dragados

Luas Area : 1.834m²

Lokasi : Madrid, Spanyol

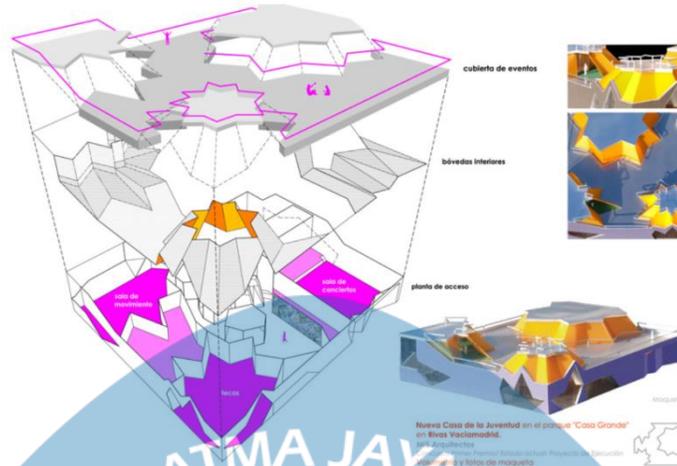
Proyek *Rivas Vaciamadrid Youth Center* ini sejak awal telah mengandung sebuah kemungkinan untuk memampikan “hal yang terturup” menjadi kelihatan, menjadikannya sebuah konstruksi yang dibuat sebagai alat manifestasi radikal sisi luar semangat kaum muda di Madrid secara umum dan untuk komunitas kepemudaan di sekitar Kota Rivas.



Gambar 2. 8 *Rivas Vaciamadrid Youth Center*
Sumber: *arch2o.com*

Rivas Vaciamadrid Youth Center ini diharapkan dapat menjadi sarana komunikasi “remaja” yang eksplisit dengan menggunakan “bahasa dan suara” pemuda di Madrid sebagai bahan dari konsep proyek ini [11]. Dalam proses desainnya, tim proyek mengumpulkan semua komunitas kepemudaan yang ada di sekitar Rivas dan melakukan perancangan bangunan melalui partisipasi kaum mudanya [11]. Mereka menggabungkan ide fantasi dari estetika untuk menciptakan “monument sosial” kontemporer.

Mi5 Arquitectos dalam mendesain *Rivas Vaciamadrid Youth Center* menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku yang diaplikasikan melalui bentuk bangunannya. Bentuk bangunan yang jika dilihat dari atas mirip seperti bukit/batu memiliki tujuan untuk member semangat kepada pengguna bangunan untuk terus aktif bergerak di dalamnya [12]. Pada bagian tengah bangunan terkesan abstrak dan memberikan kesan dinamis pada ruang serta adanya perbedaan level, ruang pada bangunan terpisah dengan sendirinya secara visual dan untuk memberikan tempat untuk berbagai aktivitas tanpa terputus dari koneksi visual/pandangan mata yang tidak terhalang struktur [12].



Gambar 2. 9 Konsep Massa *Rivas Vaciamadrid Youth Center*

Sumber: archdaily.com

Rivas Vaciamadrid Youth Center ini menghasilkan sebuah ruang publik untuk kaum muda di sekitar Rivas dengan suasana semangat ‘*Punk*’. Kaum muda di sekitar Rivas memiliki gaya hidup yang berbeda dengan kaum muda yang berada di tengah kota Madrid, mereka memiliki gaya hidup ‘*Punk*’ yang seringkali dikaitkan dengan gaya hidup muda yang bersifat negatif [11]. Semangat ‘*Punk*’ tidak selalu memiliki citra yang negatif. Jika diarahkan dengan baik, semangat ‘*Punk*’ kaum pemuda di Kota Rivas dapat menjadi suatu kegiatan positif bagi mereka [11].



Gambar 2. 10 Perspektif *Rivas Vaciamadrid Youth Center*

Sumber: archdaily.com

Penerapan Arsitektur Perilaku pada bangunan ini dapat terlihat dari bentuk bangunan. Jika dilihat dari atas, bentuk bangunan ini menyerupai bentuk bintang 2D yang kemudian dipertegas oleh plafon yang berbentuk bintang 3D dan juga memiliki penutup atap yang berbentuk bintang. Hal ini memberikan makna filosofi bagi pemuda di Kota Rivas untuk tidak mudah menyerah dalam menggapai bintang (mimpi) mereka [12].

Bangunan ini juga memiliki bentuk façade dan layout denah yang dinamis yang juga member maksud kepada pemuda di Kota Rivas untuk dapat mengekspresikan diri mereka secara bebas [11].

Selain dari bentuk massa bangunan, pendekatan Arsitektur Perilaku juga diterapkan pada penggunaan warna bangunan. Penggunaan warna yang mencolok baik dari eksterior dan interior bangunan mengindikasikan keselarasan antara bangunan dengan semangat ‘*Punk*’ pemuda [13]. Penggunaan warna tersebut juga budaya pinggiran kota yang mengambil unsur dunia *graffiti* dan komik yang dijadikan ekspresi dari dunia 2D, seni, dan dunia nyata yang kontras dengan citra pemuda di Kota Rivas [13].



Gambar 2. 11 Interior *Rivas Vaciamadrid Youth Center*
Sumber: *archdaily.com*



Gambar 2. 12 Denah Rivas Vaciamadrid Youth Center

Sumber: archdaily.com

Dari Rivas Vaciamadrid Youth Center memiliki beberapa aspek yang menjadikan bangunan ini berhasil dalam membentuk karakter pemuda di Kota Rivas yang memiliki semangat 'Punk' yang sering dianggap budaya yang negatif. Aspek tersebut diantaranya:

- a) Mampu memfasilitasi kebutuhan kaum muda di Kota Rivas yang mayoritas berada di bidang seni, namun juga tetap memberikan fasilitas di bidang edukasi, olahraga, dan sarana rekreatif pemuda.
- b) Mengangkat citra kaum muda yakni semangat 'Punk' dan menjadikannya potensi yang dapat dikembangkan ke arah yang positif.
- c) Penerapan Arsitektur Perilaku yang diaplikasikan ke dalam bentuk massa, penataan ruang, dan *layout* denah yang terkesan dinamis yang member filosofi kepada kaum muda untuk tidak mudah menyerah dalam menggapai mimpi dan untuk bebas dalam mengekspresikan diri mereka.
- d) Arsitektur Perilaku dalam penerapan warna eksterior dan interior bangunan yang mengangkat dari budaya pinggiran kota, seni *graffiti*, dan dunia komik yang erat dengan pemuda di sana untuk membentuk *mood* pengguna.

2.3.3. Objek 3: *Youth Center of Qingpu (Atelier Deshaus)*

Arsitek : Atelier Deshaus – Liu Yichun, Chen Yifeng

Tahun Proyek : 2012

Luas Lahan : 14.360m²

Lokasi : Huake Rd, Qingpu, Shanghai, China

Qingpu *Youth Center* terletak di sebelah timur bagian dari kota baru Qingpu. Bagian ini melingkupi skala besar dengan ketersediaan jalan terbuka yang luas dibandingkan dengan kota lamanya. Dengan tata perencanaan dan kontrol kota yang terpadu dan mekanis, bangunan-bangunan di kota mengambil area yang kosong dan hampa mengakibatkan ketersediaan ruang yang terpakai secara maksimal [14]. Gaya arsitektur kota dipengaruhi dari budaya modern perkotaan akibat dari perubahan dan pertumbuhan penduduk kota [14].



Gambar 2. 13 Kondisi Perkotaan Di Sekitar Qingpu *Youth Center*

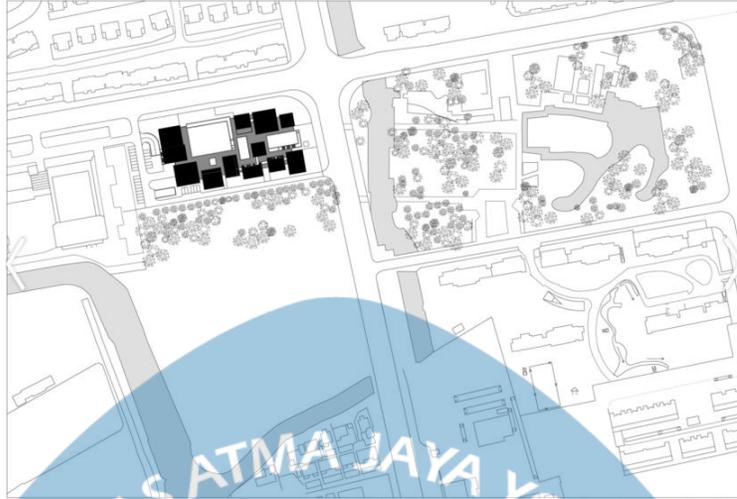
Sumber: *archdaily.com*

Atelier Deshaus berusaha menciptakan sebuah ruang komunitas bagi pemuda di tengah lokasi besrsejarah Kota Qingpu dengan di bawah tekanan kota berskala besar masih ada kemungkinan untuk bangunan ruang publik berskala kecil sebagai tempat humanisasi masyarakat kota Qingpu [14].



Gambar 2. 14 Perbedaan Bentuk Qingpu *Youth Center* Dari Bangunan Di Sekitarnya

Sumber: *archello.com*

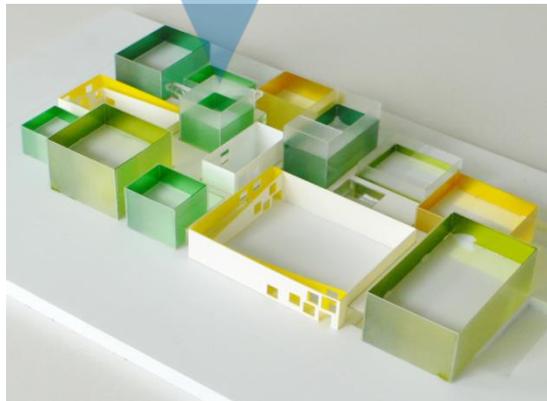


Gambar 2. 15 Situasi Qingpu Youth Center
Sumber: *archdaily.com*

Qingpu Youth Center ini ditujukan untuk memadukan kualitas vernacular untuk melawan kesamaan bentuk bangunan kontemporer diantara bangunan di China dan juga menciptakan rasa keintiman [14]. Qingpu Youth Center menguraikan ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda tergantung dari karakteristik detail penggunaannya, menjadikannya ke unit-unit massa bangunan berskala kecil [15]. Kemudian unit-unit tersebut disusun berdasarkan [16]:

- ❖ Ruang Privasi
- ❖ Ruang Publik
- ❖ Halaman
- ❖ Ruan terbuka
- ❖ Jalan

Yang kemudian dibuat menjadi sebuah kelompok unit bangunan berdasarkan kesamaan karakteristik tersebut.



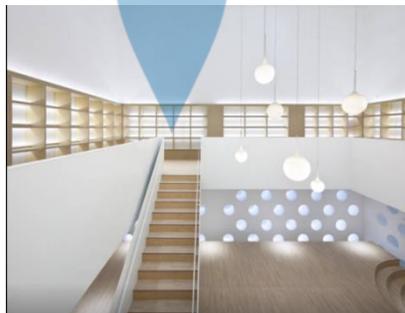
Gambar 2. 16 Bentuk Pembagian Massa
Qingpu Youth Center
Sumber: *archdaily.com*

Massa bangunan Qingpu *Youth Center* dibagi kedalam 15 volume, dimana masing-masing massa bangunan memiliki ketinggian tidak lebih dari 3 lantai untuk menciptakan *cluster* yang seperti pedesaan [15]. Atelier Deshaus ingin membangkitkan tipologi tradisional dari kota Qingpu, yaitu dengan facade bangunan yang berwarna putih dan genting atap berwarna abu-abu [15].

Dengan latar belakang pendidikan yang biasanya menggunakan metode hafalan, *Youth Center* ini hadir dengan mempersiapkan fasilitas untuk kegiatan program ekstrakurikuler untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dan pemuda di kota Qingpu [15]. Fasilitas yang disediakan pada *Youth Center* ini yang menjadi minat pemuda di Kota Qingpu antara lain [15]:

- ❖ Theater
- ❖ Ruang Musik
- ❖ Ruang Lukis
- ❖ Ruang Kaligrafi
- ❖ Ruang Multi Media

Berdasarkan pernyataan Liu Yichun menjelaskan bahwa dalam medesain *Youth Center* ini, mereka memutuskan untuk menaruh berbagai fungsi kedalam bangunan-objek yang berbeda dan kemudian menyusunya hingga terbentuk seperti sebuah komunitas yang menjadi satu kesatuan [15].



Gambar 2. 17 Interior Qingpu
Youth Center

Sumber: archdaily.com

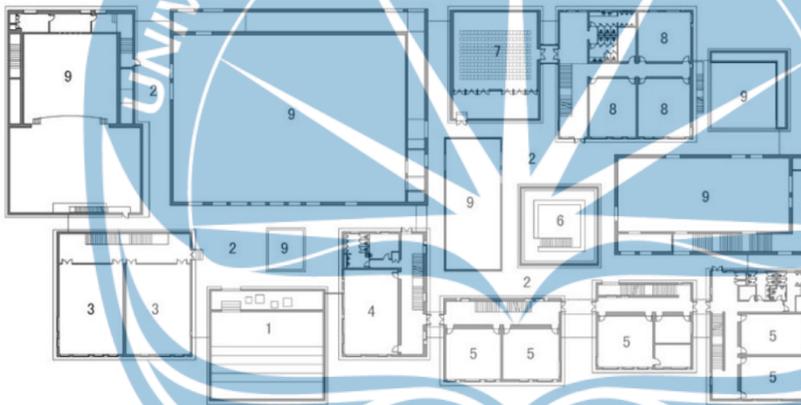
Untuk bentuk denah, penataan ruang dan fasilitas yang tersedia pada Qingpu Youth Center ini adalah sebagai berikut:



Keterangan:

1. Courtyard
2. Teater
3. Ruang Tari
4. Ruang Musik
5. Ruang Kelas
6. Perpustakaan
7. R. Resepsionis
8. Kantor
9. Galeri

Gambar 2. 18 Denah Lantai 1 Qingpu Youth Center
Sumber: *architizer.com*



Keterangan:

1. Teater Terbuka
2. Teras
3. Ruang Tari
4. Ruang Musik
5. Ruang Kelas
6. Perpustakaan
7. Ruang Meeting
8. Kantor
9. Void

Gambar 2. 19 Denah Lantai 2 Qingpu Youth Center
Sumber: *architizer.com*



Keterangan:

1. Roof Garden
2. Ruang Kelas
3. Kantor
4. Ruang Meeting
5. Void
6. Atap

Gambar 2. 20 Denah Lantai 3 Qingpu Youth Center
Sumber: *architizer.com*

Qingpu *Youth Center* berusaha memfasilitasi minat pemuda di Kota Qingpu yang erat dengan minat di bidang edukasi namun tidak lupa juga menjadikan *Youth Center* mewadahi bidang lain sehingga dapat menjadi sarana rekreatif sekaligus edukatif bagi pemudanya. Disisi lain Qingpu *Youth Center* berusaha membentuk komunitas pemuda di tengah urbanisasi dan padatnya penduduk di Kota Qingpu.

2.3.4. Komparasi dan Kesimpulan Objek Sejenis

Tabel 2. 2 Komparasi dan Kesimpulan
Sumber: Penulis 2020

Aspek	<i>Preston Youth Center</i> By <i>Blank Architect</i>	<i>Rivas Vaciamadrid Youth Center</i> By <i>Mi5 Arquitectos</i>	<i>Qingpu Youth Center</i> By <i>Atelier Deshaus</i>
Lokasi	Preston, Inggris	Madrid, Spanyol	Shanghai, China
Gubahan Massa	1 Buah	1 Buah	15 Buah
Fungsi	Gelanggang Remaja	Gelanggang Remaja	Gelanggang Remaja
Konsep	Memberikan “ <i>image</i> ” baru pada stasiun bus lama dan sebuah tempat dimana dapat digunakan berbagai macam aktivitas yang dapat mengundang kaum muda di Kota Preston dan memberikan ruang publik bagi masyarakat sekitar.	Membuat suatu tempat untuk berkumpul komunitas kaum muda yang ada di sekitar Rivas dengan mengangkat semangat ‘ <i>Punk</i> ’ kaum muda.	Menciptakan sebuah ruang komunitas yang dapat membantu perkembangan kaum muda di tengah lokasi bersejarah dengan memadukan konsep vernakular serta mengangkat tipologi tradisional Kota Qingpu.
	1. Area Olahraga (Lapangan Olahraga, Tembok Panjat Tebing, Ruang <i>Fitness, Boxing</i> , Lapangan Sepak Bola,	1. Area <i>Indoor</i> dan <i>Outdoor</i> 2. Aula 3. <i>Concert Hall</i> 4. Ruang Piano 5. Ruang Musik	1. R. Teater 2. R. Tari 3. R. Musik 4. R. Kelas 5. Perpustakaan 6. Galeri

<p>Fasilitas</p>	<p>Toko Olahraga) 2. Ruang <i>Meeting</i> 3. Ruang Rekreasi terbuka dan tertutup 4. Studio Seni Pertunjukan 5. Ruang Musik 6. Ruang Multi-media 7. Ruang Kerja Kelompok 8. Zona Bisnis 9. Ruang Kesenian 10. Ruang Kesehatan 11. Ruang Pelatihan 12. Area <i>Skate Park</i></p>	<p>6. Ruang Kelas 7. Laboratorium 8. Ruang <i>Meeting</i>.</p>	<p>7. Ruang Teater Terbuka 8. <i>Courtyard</i> 9. Ruang <i>Meeting</i></p>
<p>Kesimpulan</p>	<p>Preston <i>Youth Center</i> berusaha mengundang kaum muda dengan menciptakan sebuah tempat yang dapat memenuhi kegiatan kaum muda dan membuat kaum muda beraktivitas dengan fasilitas yang sangat lengkap dan sesuai dengan kebutuhan atau memberikan tempat pengembangan minat bakat mereka.</p>	<p><i>Rivas Vaciamadrid Youth Center</i> ini berusaha mengangkat apa yang menjadi semangat pemuda di Rivas yaitu semangat jiwa 'Punk' dan berusaha membimbing kaum muda ke hal-hal yang positif melalui kegiatan yang dapat dilakukan di dalam <i>Youth Center</i> ini.</p>	<p><i>Qingpu Youth Center</i> berusaha menciptakan sebuah ruang komunitas di tengah perkembangan anak-anak dan kaum muda dengan memberikan mereka fasilitas yang dapat menjadi sarana pengembangan diri mereka melalui <i>Youth Center</i> ini.</p>

2.4. PERSYARATAN, KEBUTUHAN, DAN/ATAU STANDAR-STANDAR GELANGGANG REMAJA

2.4.1. Ukuran dan Kapasitas Bangunan

Berdasarkan Standar SNI tentang Bangunan Gedung Olahraga atau Gelanggang Remaja harus memenuhi kriteria standar minimal ukuran gedung olahraga sebagai berikut [8]:

Tabel 2. 3 Standar Ukuran Minimal Gedung Olahraga
Sumber: Standar SNI tentang Gedung Olahraga

UKURAN MINIMAL (m)				
Klasifikasi	Panjang Termasuk Daerah Bebas	Lebar Termasuk Daerah Bebas	Tinggi Langit-langit Permainan	Langit-langit Daerah Bebas
Tipe A	50	30	12,5	5,5
Tipe B	32	22	12,5	5,5
Tipe C	24	16	9	5,5

Sedangkan untuk kapasitas bangunan Gedung Olahraga atau bangunan Gelanggang Remaja berdasarkan SNI memiliki kapasitas minimal sebagai berikut [8]:

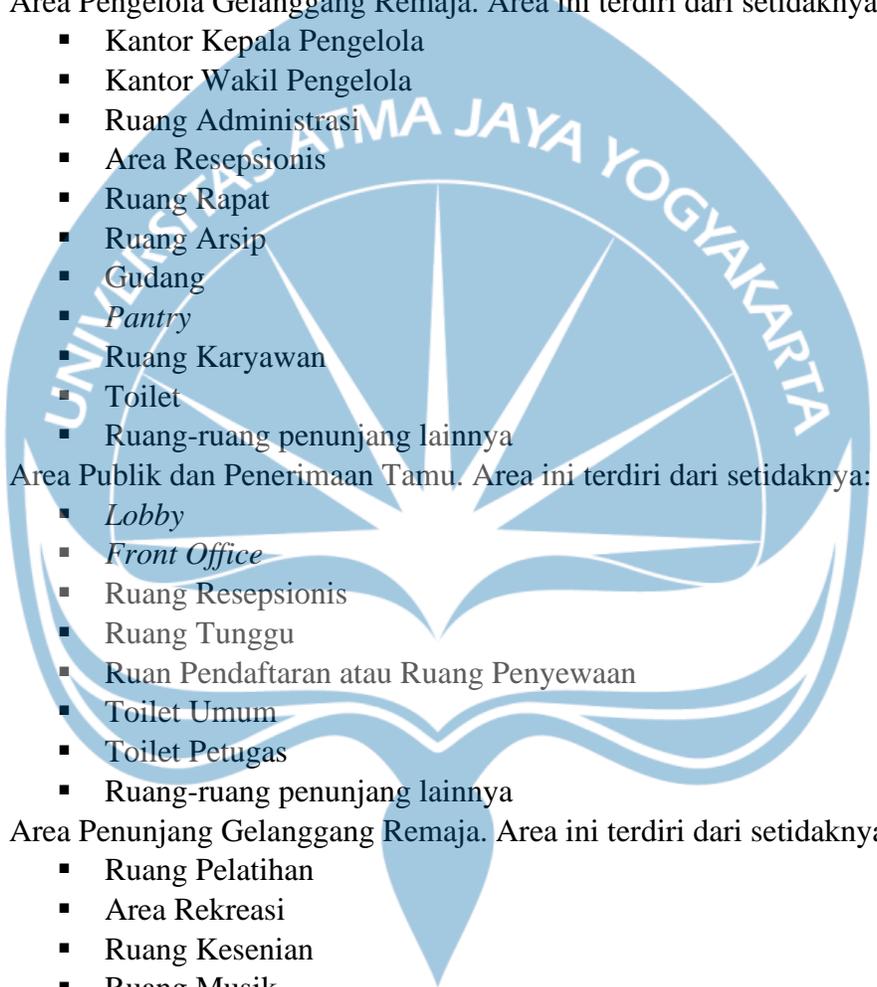
Tabel 2. 4 Standar Kapasitas Minimal Gedung Olahraga
Sumber: Standar SNI tentang Gedung Olahraga

Klasifikasi Bangunan	Jumlah Pengguna (Jiwa)
Tipe A	3.000-5.000
Tipe B	1.000-3.000
Tipe C	Maksimal 1.000

2.4.2. Persyaratan Umum Gelanggang Remaja

Dalam sebuah bangunan Gelanggang Remaja, setidaknya memiliki atau memenuhi beberapa kebutuhan ruang atau fasilitas yang diantaranya adalah:

1. Area Olahraga Utama. Area ini terdiri dari setidaknya:
 - Fasilitas Lapangan Olahraga
 - Area Penonton
 - Gudang Peralatan Olahraga
 - Ruang Pelatih
 - Ruang Ganti
 - Kamar Mandi
 - Toilet
 - Ruang-ruang penunjang lainnya
2. Area Olahraga *Indoor*. Area ini terdiri dari setidaknya:
 - Lapangan Basket dan/atau

- 
- Lapangan Bulutangkis dan/atau
 - Lapangan Voli
 - Ruang Kebugaran (*Gym, Fitness*)
 - Ruang Ganti
 - Gudang Peralatan
 - Kaman Mandi
 - Toilet
 - Ruang-ruang penunjang lainnya
3. Area Pengelola Gelanggang Remaja. Area ini terdiri dari setidaknya:
- Kantor Kepala Pengelola
 - Kantor Wakil Pengelola
 - Ruang Administrasi
 - Area Resepsionis
 - Ruang Rapat
 - Ruang Arsip
 - Gudang
 - *Pantry*
 - Ruang Karyawan
 - Toilet
 - Ruang-ruang penunjang lainnya
4. Area Publik dan Penerimaan Tamu. Area ini terdiri dari setidaknya:
- *Lobby*
 - *Front Office*
 - Ruang Resepsionis
 - Ruang Tunggu
 - Ruan Pendaftaran atau Ruang Penyewaan
 - Toilet Umum
 - Toilet Petugas
 - Ruang-ruang penunjang lainnya
5. Area Penunjang Gelanggang Remaja. Area ini terdiri dari setidaknya:
- Ruang Pelatihan
 - Area Rekreasi
 - Ruang Kesenian
 - Ruang Musik
 - Ruang Diskusi
 - Galeri
 - Perpustakaan
 - Cafeteria
 - Toilet
 - Fasilitas penunjang lainnya
6. Area *Service* dan Keamanan. Area ini terdiri dari setidaknya:
- Ruang *Service*
 - Gudang

- Ruang *Staff* atau *Cleanning Service*
- Ruang Keamanan
- Pos Jaga
- Toilet
- Ruang-ruang penunjang lainnya

2.4.3. Persyaratan Fasilitas Penunjang Pada Gelanggang Remaja

Persyaratan fasilitas penunjang Gelanggang Remaja berdasarkan standar SNI tentang Bangunan Gedung Olahraga harus memenuhi minimal ketentuan yang terkait untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna antara lain [8]:

1. Kelengkapan ruang ganti harus mengikuti ketentuan:
 - a) Toilet pria harus memiliki kelengkapan fasilitas ± 2 wastafel, ± 4 urinoir, dan ± 2 kamar mandi;
 - b) Ruang ganti pakaian pria memiliki kelengkapan loker/tempat penyimpanan dengan minimal 20 kotak dan memiliki kursi panjang untuk ± 20 orang;
 - c) Toilet wanita harus memiliki kelengkapan ± 4 buah kamar mandi dan ± 4 wastafel dengan kaca/cermin;
 - d) Area basuh/bilas wanita harus ruang dengan penutup;
 - e) Area ganti baju wanita memiliki kelengkapan loker penyimpanan dengan ± 20 kotak dan memiliki kursi panjang untuk ± 20 orang.
2. Ruang ganti pelatih harus memiliki kelengkapan setidaknya:
 - Memiliki kelengkapan fasilitas untuk pria dan wanita minimal: 1 buah wastafel, 1 kamar mandi, 1 ruang bilas tertutup, 1 ruang penyimpanan dengan 2 buah loker/tempat simpan dan bangku panjang setara dengan 2 tempat duduk.
3. Lokasi ruang P3K didekatkan dengan ruang ganti atau ruang basuh dan memiliki ± 1 unit dengan luas $\pm 15\text{m}^2$ dan dilengkapi dengan 1 tempat tidur pemeriksa, 1 buah tempat tidur perawatan, dan 1 kamar mandi yang dapat digunakan untuk memeriksa *doping* dengan kapasitas 2 orang.
4. Ruang latihan beban dirancang menyesuaikan dengan alat latihan yang digunakan. Untuk *Type A* luas minimal 150m^2 ; *Type B* 80m^2 ; dan *Type C* diperbolehkan tidak memiliki ruang latihan beban.
5. Toilet pengguna bangunan direncanakan atas perbandingan jumlah wanita dengan pria adalah 1 : 4 serta dipisahkan penempatannya dan memiliki kelengkapan berupa:
 - a) Jumlah kamar mandi duduk untuk pria membutuhkan 1 kamar mandi untuk 200 pengguna pria, dan 1 kamar mandi duduk untuk wanita untuk 100 pengguna wanita;
 - b) wastafel dengan cermin ± 1 buah untuk 200 pengguna pria, dan 1 buah untuk 100 pengguna wanita.
6. Kantor pengelola lapangan tipe A dan B direncanakan dengan pertimbangan:

- a) Mampu menampung ± 10 orang, dan maksimal 15 orang, dan tipe C minimal 5 orang, dengan luas yang dibutuhkan sekurangnya sebesar $5\text{m}^2/\text{orang}$;
 - b) Kelas A dan B harus memiliki kelengkapan ruang petugas keamanan, petugas kebakaran, dan polisi dengan luas $\pm 15\text{m}^2$. Kelas C diperbolehkan tidak memiliki ruang yang tersebut sebelumnya.
7. Gudang penyimpanan alat kebersihan dan alat olahraga menyesuaikan dengan jenis alat yang dipakai dan memiliki ketentuan:
- a) Kelas A luas gudang alat olahraga adalah 120m^2 , dan gudang untuk penyimpanan alat kebersihan adalah 20m^2 ;
 - b) Kelas B luas gudang alat olahraga adalah 50m^2 , dan gudang untuk penyimpanan alat kebersihan adalah 20m^2 ;
 - c) Kelas C luas gudang alat olahraga adalah 20m^2 , dan gudang untuk penyimpanan alat kebersihan adalah 9m^2 .
8. Ruang tiket direncanakan untuk kelas A dan B mengikuti jumlah pengguna.
9. Tempat parkir untuk kelas A dan B sesuai ketentuan:
- a) Jarak maksimal dari tempat parkir atau tempat pemberhentian kendaraan umum menuju pintu masuk bangunan adalah 1.500m^2 ;
 - b) Pada jam-jam sibuk, 1 ruang area parkir mobil untuk ± 4 orang pengunjung.
10. Kelas A dan B harus memiliki toilet untuk difabel. Kelas C boleh tidak memiliki toilet untuk difabel. Minimal fasilitas yang harus ada pada toilet untuk difabel antara lain:
- a) 1 unit yang terdiri dari 1 kamar mandi, 1 urinoir, 1 buah wastafel untuk pengunjung pria. 1 kamar mandi duduk, 1 buah wastafel untuk pengunjung wanita;
 - b) Toilet pria dan wanita harus terpisah;
 - c) Toilet harus ada pegangan tangan (*handle Bar*) untuk membantu berpindah dari kursi roda ke kloset duduk dan dipasang di depan dan samping kloset duduk dengan tinggi 80cm.
11. Bangunan harus memiliki jalur untuk pengguna difabel yang dengan ketentuan:
- a) Memiliki tanjakan dengan kemiringan 8%, dan dengan panjang maksimal 10m;
 - b) Lantai pada selasar tidak boleh licin, permukaan lantai harus dari bahan yang keras/*antislip* dan tidak boleh ada/menimbulkan genangan air;
 - c) Memiliki bidang datar pada ujung tanjakan sebesar $\pm 180\text{cm}$;
 - d) Kursi roda harus dapat melakukan putaran sebesar 180° pada selasar.

2.4.4. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Tinjauan Objek Sejenis

Berdasarkan analisis terhadap objek Gelanggang Remaja, dapat ditemukan kebutuhan-kebutuhan fasilitas yang secara garis besar diperlukan oleh bangunan Gelanggang Remaja. Fasilitas-fasilitas yang diperoleh dari analisis objek Gelanggang Remaja pada **Bab 2.3** antara lain:

- 1) Fasilitas Ruang Utama. Pada ruang ini mencakup:
 - *Lobby*
 - Ruang Tunggu
 - Ruang Penyewaan atau Pendaftaran
 - Fasilitas Lapangan Olahraga (basket dan/atau futsal dan/atau bulutangkis dan/atau voli dan/atau tenis, dll.)
 - Tribun Penonton
 - Ruang Ganti
 - Ruang Pelatih
 - Kamar Mandi
 - Toilet
 - Area Kebugaran (*Gym, Fitness*)
 - Ruang Rekreasi
 - Fasilitas penunjang lainnya
- 2) Fasilitas Untuk Pengelola Gelanggang Remaja. Pada ruang ini mencakup:
 - R. Kepala Pengelola
 - R. Wakil Pengelola
 - R. Sekretaris dan Bendahara
 - R. Administrasi
 - R. Rapat Karyawan
 - R. Karyawan
 - Toilet
 - Fasilitas penunjang lainnya
- 3) Kebutuhan Fasilitas Pelengkap. Pada ruang ini mencakup:
 - Ruang Auditorium
 - Ruang Kelas
 - Ruang Seni
 - Galeri
 - Ruang Diskusi
 - Ruang *Meeting*
 - Ruang Musik
 - Ruang Multi Media
 - *Theater (Indoor dan/atau Outdoor)*
 - Ruang Pelatihan
 - Ruang Kesehatan
 - Perpustakaan
 - Laboratorium

- Fasilitas penunjang lainnya
- 4) Fasilitas Pendukung. Pada ruang ini mencakup:
 - Café atau Restoran
 - Toko Retail
 - Ruang *Service*
 - Ruang Keamanan
 - Ruang Kesehatan (Mini Klinik)
 - Toilet
 - Area Parkir Pengunjung
 - Area Parkir Karyawan
 - Fasilitas penunjang lainnya

