

PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA TANGERANG

Siti Nurhaliza¹, Putri Suryandari², Harfa Iskandaria³

1. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : sitinurhalizah874@gmail.com

2. Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : putri.suryandari@budiluhur.ac.id

3. Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Kota Tangerang, sebagai kota terbesar di Provinsi Banten dan ketiga terbesar di kawasan Jabodetabek, mengadopsi konsep smart city. Namun, meskipun populasi remaja berusia 10-24 tahun cukup besar, fasilitas Youth Center di pusat kota tergolong langka. Gelanggang Remaja yang ada saat ini tidak terintegrasi dengan fasilitas olahraga dan lebih fokus pada kegiatan organisasi. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk menyediakan fasilitas yang mampu mendukung kreativitas dan perkembangan remaja dengan kenyamanan yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Gelanggang Remaja dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer, yang menekankan pada desain yang aktual dan nyaman, serta menyediakan fasilitas lengkap untuk kegiatan positif remaja. Dengan adanya fasilitas yang memadai dan desain arsitektur yang mendukung, diharapkan remaja dapat lebih berkembang dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan mereka.

Kata Kunci : Gelanggang Remaja, Arsitektur Kontemporer, Kota Tangerang

ABSTRACT

Tangerang City, as the largest city in Banten Province and the third largest in the Jabodetabek area, has adopted the smart city concept. However, even though the population of teenagers aged 10-24 years is quite large, Youth Center facilities in the city center are relatively rare. The existing Youth Center is not integrated with sports facilities and is more focused on organizational activities. Therefore, there is a need to provide facilities that are able to support youth creativity and development with good comfort. This research aims to design the Youth Center by applying contemporary architectural principles, which emphasizes current and comfortable design, as well as providing complete facilities for positive youth activities. With adequate facilities and supportive architectural design, it is hoped that teenagers can develop more and participate actively in their activities.

Keywords: Youth Center, Contemporary Architecture, Tangerang City

1.1. LATAR BELAKANG

Gelanggang Remaja berfungsi sebagai tempat atau arena yang menyediakan fasilitas untuk berbagai kegiatan remaja, mulai dari olahraga hingga aktivitas kreatif, baik dalam skala besar maupun kecil. Istilah "Gelanggang," menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada ruang atau lapangan untuk berbagai kegiatan fisik seperti tinju dan olahraga [1]. Konsep Youth Center atau pusat kegiatan remaja ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dan pengembangan aspek non-akademik di kalangan remaja.

Kota Tangerang, sebagai kota terbesar di Provinsi Banten dan ketiga terbesar di kawasan perkotaan Jabodetabek, mengadopsi konsep smart city. Dengan populasi yang padat, mencapai 1.911.914 juta orang pada tahun 2021, kota ini memiliki kebutuhan yang signifikan akan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan dan perkembangan remaja.[2]

Meskipun Kota Tangerang telah menyediakan berbagai jenis lapangan olahraga, termasuk Gelanggang Remaja, lapangan sepak bola, dan fasilitas lainnya, integrasi fasilitas olahraga dengan Gelanggang Remaja masih terbatas. Gelanggang Remaja yang ada saat ini lebih difokuskan pada kegiatan organisasi dan tidak mengintegrasikan berbagai jenis olahraga dalam satu lokasi. Keberadaan Youth Center di pusat Kota Tangerang tergolong jarang, menunjukkan adanya kekurangan fasilitas yang dapat mendukung aktivitas remaja secara holistik.

Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk merancang dan mengembangkan Gelanggang Remaja yang lebih terintegrasi, yang dapat menyediakan fasilitas yang lengkap dan nyaman untuk mendukung berbagai kegiatan positif dan pengembangan kreativitas remaja di Kota Tangerang.

Isu dan kenyataan yang ada menunjukkan kebutuhan mendesak akan fasilitas yang memadai untuk remaja di Kota Tangerang. Remaja memerlukan tempat yang tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar tetapi juga menyediakan lingkungan yang nyaman dan mendukung kreativitas mereka. Meskipun sudah ada fasilitas seperti Gelanggang Remaja, hingga saat ini belum ada yang menerapkan konsep Arsitektur Kontemporer.

Arsitektur Kontemporer adalah pendekatan desain yang mengikuti perkembangan gaya dan praktik desain terkini. Menurut Schirmbeck (1988)[3], prinsip-prinsip arsitektur kontemporer meliputi gubahan massa yang ekspresif, konsep ruangan yang terbuka, harmonisasi ruang luar dan dalam, fasad

transparan, kenyamanan hakiki, maksimalisasi elemen lansekap, serta penggunaan material dan teknologi baru. Prinsip-prinsip ini mendukung pembuatan desain bangunan yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer pada pembangunan Gelanggang Remaja, diharapkan fasilitas ini tidak hanya akan memenuhi kebutuhan praktis remaja tetapi juga menjadi pusat perhatian dengan karakteristik desain yang modern dan teknologi canggih. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang menarik dan adaptif, yang dapat meningkatkan kualitas interaksi dan kegiatan remaja serta memberikan kontribusi positif bagi warga Kota Tangerang.

1.2. Pernyataan Permasalahan Arsitektur

Merancang Gelanggang Remaja dengan prinsip arsitektur kontemporer untuk menciptakan kenyamanan pencahayaan, kenyamanan pengguna, dan fasilitas pendukung perkembangan remaja.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Perencanaan dan perancangan Gelanggang Remaja merupakan fasilitas yang mawadahi para remaja untuk dapat melakukan kegiatan dan berkreatifitas. Oleh karena itu dapat menciptakan tempat yang nyaman, fasilitas yang memadai, ruangan terbuka, serta dapat memberikan dukungan bagi para pengguna fasilitas Gelanggang Remaja.

2. Sasaran

Memanifestasikan Gelanggang Remaja dengan fasilitas yang lengkap, memadai dan dapat membuat para Pemuda-pemudi di Kota Tangerang dapat beraktifitas dan berkumpul bersama komunitas serta mengeluarkan kreatifitas didalam dirinya, kriteria fasilitas lengkap yaitu seperti menyediakan alat-alat Olahraga, kesenian, musik, dan Theater.

1.4. Pemecahan Permasalahan Arsitektur

Pemecahan permasalahan Arsitektural sebagai berikut:

1. Aspek Manusia (*Human Issue*)

Menciptakan Fasilitas-fasilitas yang lengkap pada Gelanggang Remaja untuk berkegiatan positif bagi remaja. dengan adanya fasilitas yang lengkap, tempat yang nyaman, maka remaja akan sangat memperdalam dirinya.

2. Aspek Lingkungan (*Inveromental Issue*)

Arsitektur Kontemporer merupakan desain yang tidak luput dari lansekap maka aspek utama diberikan pepohonan agar menyaring polusi udara yang terjadi di luar bangunan, agar pengguna tetap fokus dalam melakukan kegiatan tersebut.

3. Aspek Bangunan (*Building Issue*)

Dengan menerapkan arsitektur kontemporer yang dapat dirancang dengan sesuai prinsip-prinsip desain kontemporer. Dengan demikian aspek bangunan membutuhkan bangunan yang Asri, berteknologi maju, dan dapat memberikan ketenangan serta fokus bagi remaja.

2.1. GAMBARAN UMUM PROYEK

- Judul Proyek : Perancangan Gelanggang Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Kota Tangerang
- Tema : Arsitektur Kontemporer
- Lokasi: Jl. Lp.Pemuda, Tangerang Kota,Banten
- Sifat Proyek : Fiktif
- Pemilik : Swasta
- Luas Lahan : 40.000 m² / 4 Ha
- Fungsi Lahan : Fasilitas Kota
- Sasaran : Remaja (usia 10 – 26 tahun)

2.2. TINJAUAN TEORITIS JUDUL PROYEK

2.2.1. Definisi Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Gelanggang Remaja di Kota Tangerang

1. Penerapan : penerapan adalah suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan.
2. Arsitektur : Arsitektur merupakan seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya.
3. Kontemporer: Kontemporer merupakan pada waktu yang sama,semasa, sewaktu: pada masa kini.
4. Remaja : Menurut KBBI Remaja masuk dalam zona remaja yang diartikan dalam fase mulai dewasa.
5. Gelanggang : Menurut KBBI Bahasa Indonesia nya Pusat merupakan Pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan dan sebagainya.[1]

2.3. TINJAUAN TERHADAP GELANGGANG REMAJA

2.3.1. Definisi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja juga menjadi tempat para remaja berkumpul, menyalurkan minat dan bakat serta berorganisasi, Fasilitas Gelanggang Remaja diharapkan dapat menciptakan remaja yang mandiri dan bermanfaat di bidang kegiatan seni, olahraga, dan kreatifitas dalam digital.

2.3.2. Sejarah Gelanggang Remaja

Sejarah Gelanggang Remaja bermula 52 tahun lalu, 15 April 1970 dari seorang Gubernur DKI Jakarta yang bernama Ali sadikin

2.3.3. Fungsi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja dapat berfungsi sebagai tempat untuk menunjang aktifitas para remaja dengan berbagai fasilitas yang telah disediakan. Penyediaan Prasarana ini agar para remaja dapat mengeksplorasi dirinya dibidang seni, olahraga, dan kreatifitas digital.

2.3.4. Fasilitas Gelanggang Remaja

- Sarana dan prasarana operasional (fasilitas Olahraga,kesenian,ilmiah,dan kerohanian)
- Sarana dan prasarana pengelolaan
- Fasilitas-fasilitas non fisik berupa jasa ketrampilan,keahlian,konsultasi,psikolog i,dll.

2.3.5. Struktur Organisasi Gelanggang Remaja

Struktur Organisasi Gelanggang Remaja menurut Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Tangerang.[4]

- Kepala Dinas
- Sekretaris Dinas
- Sub bagian umum dan kepegawaian
- Ketua tim kerja perencanaan dan keuangan
- Kelompok jabatan fungsional
- Bidang Olahraga
- Bidang Pemuda

2.3.6. Klasifikasi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja di Klasifikasi menjadi 3 tipe, yaitu (Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja, Menpora,1986).[5]

- Ruang serbaguna adalah ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian, Ruang belajar adalah ruang yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus, Kamar ganti pakaian atau kamar kecil, Ruang ibadah, Ruang pengelola, Tempat tinggal petigas jasa dan gudang, Lapangan terbuka serbaguna.
- Tipe B (Madya)
Tipe B pada hakekatnya sama dengan Tipe A namun dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga bola voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.
- Tipe C (Utama)
Pada dasarnya sama dengan tipe B, Hanya saja ada penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang menampung

kegiatan kesenian maupun pertunjukan dan kolam renang.

2.4. TINJAUAN TERHADAP REMAJA

2.4.1. Definisi Remaja

remaja adalah individu yang mengalami perkembangan fisik, psikologis, dan sosial saat mereka bertransisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, dengan peningkatan kematangan seksual, perubahan dalam psikologi, dan peralihan menuju kemandirian sosial ekonomi.

2.4.2. Pengelompokan Tahap Perkembangan Remaja

- Remaja awal (*Early Adolescence*)
Tahapan remaja adalah masa di mana individu merasa bingung menghadapi transformasi yang terjadi dalam diri mereka.
- Remaja Madya (*Middle Adolescence*)
Tahapan remaja adalah saat di mana individu merasa perlu memiliki banyak teman dan merasa bahagia ketika disukai oleh orang lain.
- Remaja akhir (*Late Adolescence*)
fase remaja menuju kedewasaan ditandai dengan peningkatan minat yang lebih sesuai dengan diri sendiri dan dorongan ego untuk mengeksplorasi pengalaman baru.

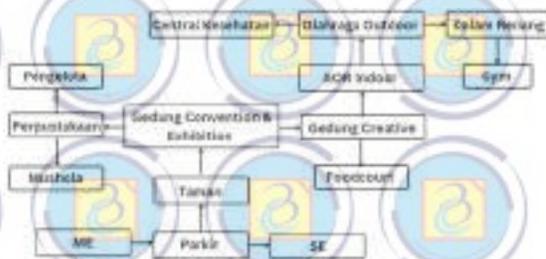
3.1. TINJAUAN TERHADAP TANGERANG KOTA

3.1.1. Definisi Kota Tangerang



Gambar 2.5.. Peta Kota Tangerang

Kota Tangerang atau “Kota Benteng” merupakan kota multietnis. Yang dimana terdapat kelompok etnis dari etnis lokal terdiri dari Sunda, Jawa, dan Betawi.[6]



3.2. PENGERTIAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

3.2.1. Definisi Arsitektur

Arsitektur adalah ilmu dan seni dalam merancang serta membangun struktur bangunan dan lingkungan, termasuk perencanaan kota dan lingkungan makro, bukan hanya fokus pada satu bangunan saja.

3.2.2. Definisi Kontemporer

Kontemporer merupakan suatu hal yang kekinian, modern atau lebih tepatnya sesuatu yang sedang berlangsung di masa kini.

3.2.3. Definisi Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu gaya arsitektur yang mengikuti masa kini atau masa yang akan datang, serta tidak terpatuh pada aturan-aturan yang ada.[7]

3.3. SEJARAH PERKEMBANGAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI INDONESIA

Arsitektur kontemporer hadir karena kebutuhan akan gaya baru pada masa tersebut kemudian terus berkembang ke era art and craft, yaitu keadaan masyarakat mulai merasakan jenuh dengan fabrikasi dan melakukan gerakan social craftsmanship. Arsitektur kontemporer berlanjut pada era perkembangan seni, seperti futurism, kubisme dan neoplastisisme. perkembangan arsitektur kontemporer merupakan suatu gaya baru dalam dunia arsitektur tentang merancang suatu karya arsitektur yang dapat bertahan hingga waktu yang tidak dapat ditentukan, dan mampu memecahkan permasalahan arsitektur di masa yang akan datang.

3.4. TINJAUAN TERHADAP ARSITEKTUR KONTEMPORER

Arsitektur Kontemporer berakar pada kebutuhan untuk mencerminkan gaya dan praktik desain yang paling mutakhir dalam konteks zaman sekarang. Seiring dengan berjalannya waktu, dunia arsitektur telah mengalami berbagai perubahan besar, dari penemuan teknologi baru hingga evolusi dalam kebutuhan dan preferensi sosial. Arsitektur Kontemporer muncul sebagai respons terhadap batasan-batasan yang diterapkan oleh gaya-gaya tradisional dan klasik yang dianggap kurang relevan dalam konteks modern. Dengan pendekatan yang lebih bebas dan eksperimen, arsitektur kontemporer memungkinkan inovasi dan adaptasi yang lebih baik terhadap perubahan-perubahan ini, menciptakan ruang dan bangunan yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi.

4.1. KONSEP PROGRAM RUANG

Fasilitas yang tersedia di Gelanggang Remaja di Kota Tangerang.

1. Fasilitas Ruang dalam

- Gedung Pengelola
- Gedung Olahraga
- Gedung Perpustakaan
- Mushola
- Kolam Renang
- Central kesehatan
- Gedung kesenian
- Gedung Convention dan Exhibition
- Gedung Creative

2. Fasilitas Ruang Luar

- Parkir
- Boxing Area
- Lapangan Outdoor
- Communal Space
- Wall Climbing

Hasil analisis kebutuhan ruang adalah sebagai berikut :

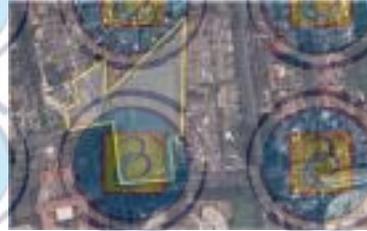
Tabel 4.1. Keseluruhan Kebutuhan Ruang luar dan dalam

| NO. | Keterangan | Luas (m ²) |
|---|--------------------------------|------------------------|
| 1. | Gedung Pengelola | 408 m ² |
| 2. | Gedung Olahraga | 1.878 m ² |
| 3. | Gedung Perpustakaan | 759 m ² |
| 4. | Mushola | 283,6 m ² |
| 5. | Fasilitas Outdoor | 2.930 m ² |
| 6. | Kolam Renang | 1.855 m ² |
| 7. | Central Kesehatan | 139 m ² |
| 8. | Servis | 198 m ² |
| 9. | Gedung Kesenian | 3.806 m ² |
| 10. | Gedung Convention & Exhibition | 3.686 m ² |
| 11. | Gedung Creative | 726 m ² |
| 12. | Parkir | 3.422 m ² |
| TOTAL KESELURUHAN KEBUTUHAN RUANG GELANGGANG REMAJA | | 20.090 m ² |

Struktur organisasi ruang makro pada Kawasan Gelanggang Remaja sebagai berikut :

4.2. KONSEP TAPAK

Lokasi tapak terletak di Jl. Lp Pemuda, Kecamatan Tangerang, Banten, dan Jl. Bouraq, Kecamatan Tangerang, Banten.



Gambar 4.2. site

Berdasarkan ketentuan dari Peraturan Daerah No.6 TH 2019 RTRW Kota Tangerang bahwa mengenai lahan pada lokasi terpilih adalah berikut :

- Luas Tapak : ± 41.000 m² / 4,1 Ha
- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 60%
- KLB (Koefisien Luas Bangunan) : 4
- KDH (Koefisien Daerah Hijau) : 30%
- Garis Sepadan Bangunan (GSB) : 8 meter
- Peruntukkan Lahan : Penyediaan dan Jasa

Zonifikasi yang dikelola pada tapak Kawasan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3. Penzoningan

Keterangan
 Kuning : Ruang Publik
 Merah : Ruang Private (Pengelola dan Servis)
 Pada zoning ini Gedung memiliki ruang yang bersifat publick dan private, Perpustakaan, GOR, Convention & Exhibition, Gedung Creative, Gedung kesenian dan Fasilitas outdoor merupakan ruang publik untuk remaja/pengunjungGelanggang Remaja.

4.2.1. Sketsa Ide



Gambar 4.4. Sketsa Ide

Keterangan :

- Kantor Pengelola
- Gedung Olahraga indoor & outdoor
- Gedung Perpustakaan
- Mushola
- Fasilitas Outdoor (Taman, Wall climbing, boxing, skate park, foodcourt, dan communal space.
- Kolam Renang
- Central Kesehatan
- Servis
- Gedung Kesenian
- Gedung Convention & Exhibition
- Gedung Creative

• Site Plan



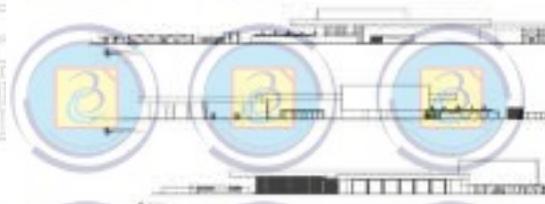
Gambar 5.2. Site Plan

• Block Plan



Gambar 5.3. Block Plan

• Tampak Site



Gambar 5.4. Tampak Site

• Potongan Site



Gambar 5.6. Potongan Site

5.1. KONSEP SITE

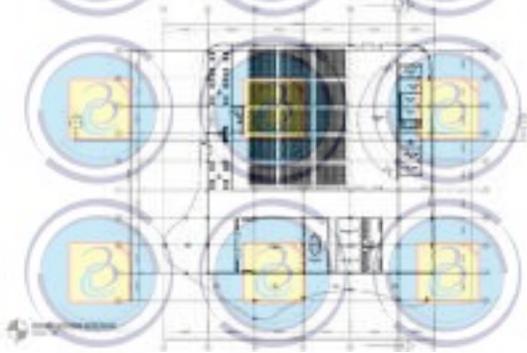
• Situasi Site



Gambar 5.1. Situasi Site

5.2. KONSEP DESAIN BANGUNAN

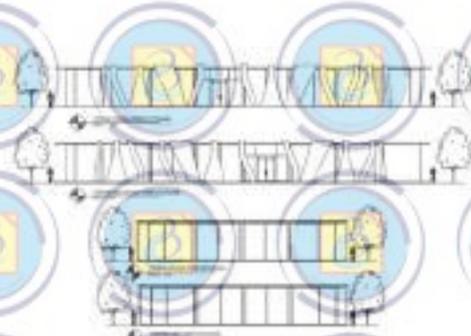
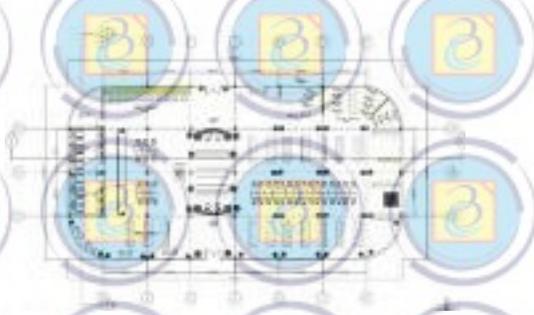
- **Gedung Kesenian**



Gambar 5.5. Denah, tampak, Gedung Convention & exhibition

Penerapan Konsep pada Gedung Kesenian mengungkap konsep Arsitektur Kontemporer yang penerapannya terdapat di penggunaan Material yang berteknologi maju serta masa kini, dan fasad pada gedung kesenian menggunakan kaca dan kayu yang merupakan ciri-ciri dari arsitektur kontemporer.

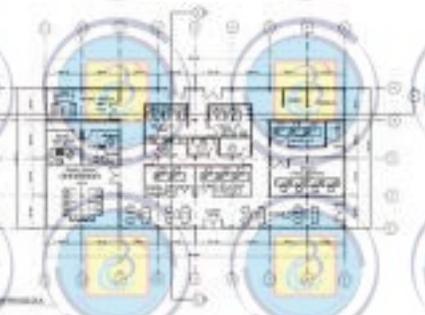
- **Gedung Perpustakaan**



Gambar 5.8. Denah, Tampak Perpustakaan

Penerapan Konsep pada Perpustakaan mengungkap konsep Arsitektur Kontemporer yang penerapannya terdapat di penggunaan Material yang menggunakan logam pada fasad bangunannya, serta kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami.

- **Kantor Pengelola**



Gambar 5.8. Denah, Tampak Kantor Pengelola

Penerapan Konsep pada Kantor pengelola penerapannya terdapat di penggunaan Material yang menggunakan ACP (Aluminium Composite Panel) pada fasad bangunannya, serta kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami.

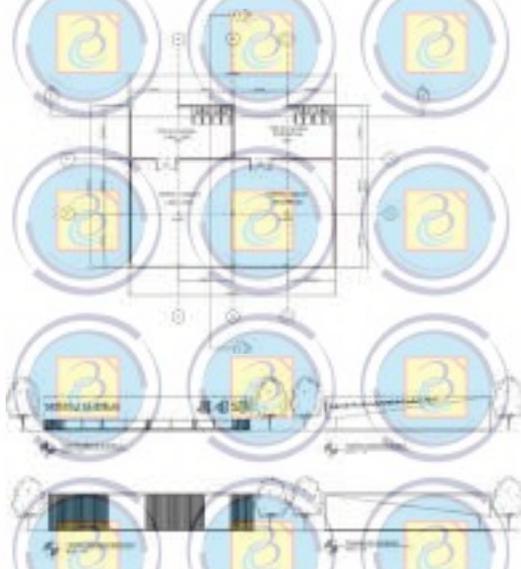
- **Gedung Creative**



Gambar 5.10. Denah, tampak Gedung Creative

Penerapan Konsep pada Gedung Creative mengusung konsep Arsitektur Kontemporer yang penerapannya terdapat di penggunaan material fasad, menggunakan ACP (Aluminium Composite Panel), serta kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami, serta bentuk fasad yang melengkung tidak beraturan.

- **Mushola**



Gambar 5.11. Denah, tampak, Mushola

Penerapan Konsep pada Mushola mengusung konsep Arsitektur Kontemporer yang penerapannya terdapat di material fasad, menggunakan ACP (Aluminium Composite Panel) dan kayu, serta kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami.

5.3. RENDERING

- **Exterior**





Gambar 5.3 Exterior Gelanggang Remaja

• **Interior**





Gambar 5.4. Interior Gelanggang Remaja

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari kalimat tersebut adalah bahwa di Kota Tangerang, meskipun telah ada berbagai fasilitas olahraga dan kegiatan untuk masyarakat, keberadaan youth center yang terintegrasi dengan konsep arsitektur kontemporer masih sangat jarang. Youth center yang ada saat ini tidak menyatukan berbagai jenis olahraga dan hanya difokuskan untuk organisasi tertentu. Dengan populasi remaja yang besar dan padatnya penduduk kota, terdapat kebutuhan mendesak untuk membangun fasilitas yang dapat mendukung kreativitas remaja dengan desain arsitektur yang modern dan fungsional. Penerapan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dapat

meningkatkan daya tarik dan efektivitas youth center, menjadikannya tempat yang nyaman, berkarakter, dan sesuai dengan teknologi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]K. B. B. Indonesia, "No Title."
- [2]B. P. S. K. Tangerang, "No Title."
- [3]R. P. Arfananda, "No Title," *Binus University*.
- [4]D. K. TANGERANG, "Struktur Organisasi," 2021.
- [5]FA and Wijaya, "TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM 2.1 Tinjauan Mengenai Youth 2.1.1 Definisi Youth," pp. 24–36, 2018, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/13857/3/TA147542.pdf>
- [6]E. Dunia, "Kota Tangerang."
- [7]Suharjana, "Kontemporer," *Suharjana FIK UNY*, p. 4, 2022.