

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
GELANGGANG REMAJA PALEMBANG**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya*



OLEH

LJU MENNA ERSANDA

03061181320003

DOSEN PEMBIMBING :

IR. HJ. MEYVIRINA HANUM, S.T., M.T.

M. FAJRI ROMDHONI, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

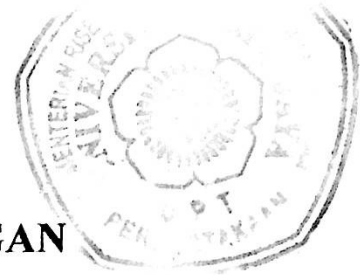
FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2018

5
725.804 207 570 16

- 500550 -

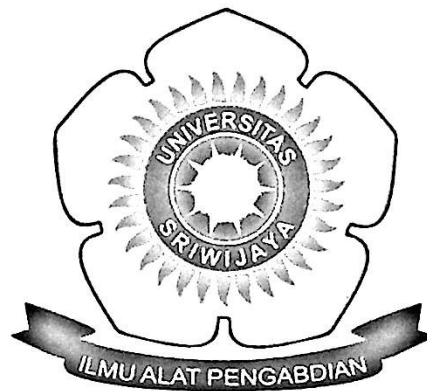


Liu
9
2017

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
GELANGGANG REMAJA PALEMBANG**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya*



OLEH:

LIU MENNA ERSANDA

03061181320003

DOSEN PEMBIMBING :

IR. HJ. MEIVIRINA HANUM, S.T., M.T.

M. FAJRI ROMDHONI, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA PALEMBANG

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

Oleh :

LIU MENNA ERSANDA

NIM. 03061181320003

Palembang, Januari 2018

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing 1**



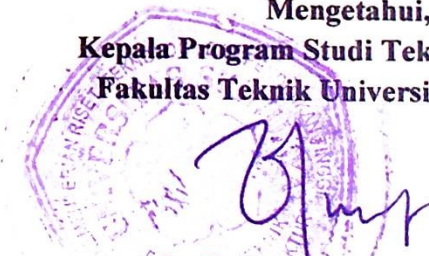
Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.
NIP. 195705141989032001

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing 2**



M. Fajri Romdhoni, S.T, M.T.
NIP. 198107022005011003

**Mengetahui,
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya**



Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001


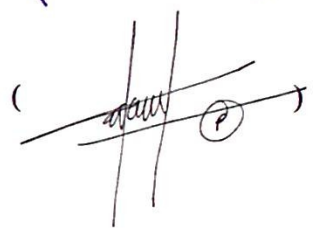
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan Judul “*Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Remaja Palembang*” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 16 Desember 2017.

Palembang, Januari 2018

Pembimbing:

1. Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.
NIP. 195705141989032001
2. M. Fajri Romdhoni, S.T, M.T.
NIP. 198107022005011003


()
()

Penguji:

1. Dr. Ir. H. Setyo Nugroho, M.Arch.
NIP. 195605051986021001
2. Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001

()
()

Mengetahui,
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya

()
Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Liu Menna Ersanda
NIM : 03061181320003
Judul : "Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Remaja Palembang"

Menyatakan bahwa Skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, Januari 2018



Liu Menna Ersanda

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA PALEMBANG

Liu Menna Ersanda

Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya
Palembang - Prabumulih Km 32 Indralaya, Ogan Ilir
ersandaliu@gmail.com

ABSTRAK

Remaja merupakan sebuah fase pertumbuhan dari anak-anak menuju dewasa. Pada fase ini, remaja dikenal sebagai masa pencarian jati diri. Oleh karena itu, pengaruh lingkungan sangatlah penting dalam pembentukan karakter remaja. Remaja membutuhkan wadah untuk kegiatan pembinaan dan pengembangan diri yang terarah dan berkelanjutan. Namun sayangnya belum ada ruang dan massa yang jelas, sehingga remaja hanya memanfaatkan ruang—ruang publik tanpa adanya fasilitas yang mendukung. Salah satu wadah yang dapat dihadirkan yaitu Gelanggang Remaja. Perencanaan Gelanggang Remaja mengambil lokasi perancangan di Jakabaring - Palembang dengan menghadirkan berbagai fasilitas untuk remaja dalam melakukan aktivitas diluar kegiatan sekolah. Gelanggang Remaja ini juga diharapkan dapat memicu / menstimulasi kreativitas remaja dengan menyediakan berbagai fasilitas untuk kegiatan olahraga, edukasi, seni dan hobi. Remaja dengan sifatnya yang kompleks, menjadi salah satu pendekatan dalam perencanaan Gelanggang Remaja ini. Metode *parametric architecture* merupakan salah satu solusi rancangan yang dapat menyelesaikan kompleksitas permasalahan melalui sintesa dari parameter desain itu sendiri. Pola *infinity loop* menjadi salah satu parameter konsep yang digunakan dalam perancangan Gelanggang Remaja, yang diimplementasikan ke dalam massa bangunan dan sirkulasi.

Kata Kunci: Aktivitas, *Infinity Loop*, Kompleksitas, *Parametric Architecture*, Remaja.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 1



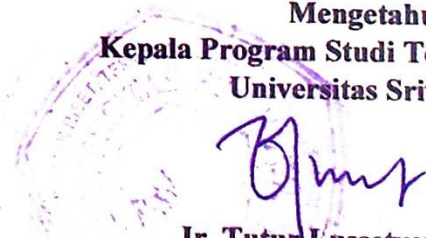
Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.
NIP. 195705141989032001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 2



M. Fajri Romdhoni, S.T, M.T.
NIP. 198107022005011003

Mengetahui,
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Sriwijaya



Ir. Tuter Lussetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001

PLANNING AND DESIGN OF PALEMBANG YOUTH CENTRE

Liu Menna Ersanda

Department of Architecture Engineering of Sriwijaya University
Palembang - Prabumulih Km 32 Indralaya, Ogan Ilir
ersandaliu@gmail.com

ABSTRACT

Adolescence is a growth phase from children to adulthood. In this hase, adolescence is known as a period of time when they seek of their own identities. Therefore, the influence of the environment is very important in the formation of youth character. Youth need a guidance and sustainable coaching and self-development activitie. Unfortunately, there is not have a special space, so they only used public space without the facilities support. One of the containers that can be presented is the Youth Arena. Planning the Youth Centre takes the design site in Jakabaring – Palembang by presenting various facilities for Youth in performing outside school activities. The Youth Centre is also expected to trigger / stimulate the creativity of youth by providing various facilities for sports, education, arts and hobbies. Youth with a complex nature, to be one approach in planning this Youth Centre. The parametric architecture method is one of the design solutions that can solve the complexity of the problem through the synthesis of the design parameters themselves. The infinity loop pattern becomes one of the concept parameters used in the design of Youth Centre,, which is implemented into building mass and circulation.

Keywords: *Activity, Infinity Loop, Complexity, Parametric Architecture, Youth.*

Approved by,
Supervisor 1



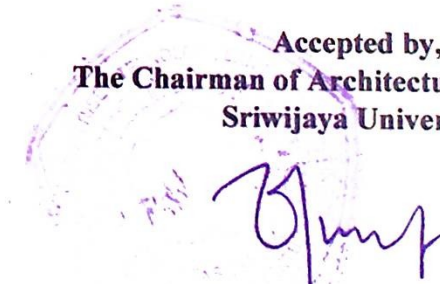
Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.
NIP. 195705141989032001

Approved by,
Supervisor 2



M. Fajri Romdhoni, S.T, M.T.
NIP. 198107022005011003

Accepted by,
The Chairman of Architecture Engineering
Sriwijaya University



Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, nikmat kesehatan, kesempatan, dan membukakan jalan pikiran dan orang-orang yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Remaja Palembang” ini, sehingga dapat terselesaikan di waktu yang tepat. Tidak dapat dipungkiri, penulis menyelesaikan skripsi ini tak luput dari bantuan dari berbagai pihak sehingga kesulitan dan kendala yang terjadi dapat selesai dengan maksimal. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu, ayah, adik yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam segala hal yang diperlukan penulis. Dan tentunya juga semua keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan doa untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Pembimbing Tugas Akhir penulis, Ibu Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T. dan Pak M. Fajri Romdhoni, S.T., M.T. yang telah bersedia membimbing, memberikan waktu, ilmu dan arahan-arahan, serta berbagai kritik yang membangun, yang dapat membantu penulis dalam pelaksanaan Tugas Akhir sehingga dapat selesai.
3. Kak Dessa Andriyali S.T., M.T., yang telah menjadi koordinator selama Tugas Akhir penulis dengan memberikan info-info, masukan, dan nasihat yang sangat berguna dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir sehingga dapat berjalan dengan lancar.
4. Semua dosen yang mengetahui proses Tugas Akhir penulis dan telah memberikan masukan, semangat kepada penulis agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhirnya dengan maksimal.
5. Mbak Dian, Kak Salam, Pak Arif, Kak Untung, dan Kak Alvin yang membantu dengan berbagai info dan bantuan lainnya kepada penulis.
6. Nadhira Revi Amalina sebagai *partner* berbagai hal termasuk sesi curhat dan galau, sejak memasuki zona akhir perkuliahan yang super hingga perkuliahan ini berakhir.

7. Rizka, Monic, Dika, Sandika, Ahmad yang bersedia dengan totalitas waktu, kemampuan, tingkah, dan lelucon receh yang membantu penulis dalam masa-masa menegangkan di detik-detik akhir menuju pengumpulan dan sidang akhir. *Lucky me, thankyou guys!*
8. Preman Cantik, cewek-cewek hebat nan rumpi yang ada di setiap *moment-moment* penting dalam masa perkuliahan hingga akhir.
9. MIS, orang penting sejak beberapa tahun terakhir yang selalu memberikan semangat, doa, dan bantuan lainnya yang dibutuhkan penulis walaupun terlalu menyebalkan dalam penyampainya, *but thankyou!*
10. Mira Yunita sebagai salah satu *supporter* terbaik, teman seperjuangan di periode akhir perkuliahan
11. Arsitektur'13 yang telah membantu penulis dalam berbagai hal, termasuk dalam menyelesaikan produk Tugas Akhir maupun semangat-semangat dan berbagai suasana yang telah dihadirkan dalam setiap moment selama perkuliahan hingga akhir perkuliahan ini. Aku bahagia punya kalian!
12. Dan semua orang di depan maupun di belakang layar perkuliahan dan proses per-TA-an, kakak tingkat, adik tingkat, yang telah memberikan bantuan baik berupa *support, motivation, advice*, dan bantuan lainnya.

Semoga laporan ini dapat memberikan ilmu bagi setiap orang yang membacanya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun selalu diperlukan sebagai bekal ilmu yang dapat digunakan di kemudian hari. Terima kasih.

Palembang, Januari 2018

Liu Menna Ersanda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS
ABSTRAK
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR BAGAN x
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
 1.1 Latar Belakang 1
 1.2 Rumusan Masalah 4
 1.3 Tujuan dan Sasaran 4
 1.4 Ruang Lingkup 4
 1.5 Sistematika Pembahasan 4
BAB II 6
TINJAUAN PUSTAKA 6
 2.1 Definisi dan Pemahaman Proyek 6
 2.1.1 Pengertian Remaja 6
 2.1.2 Perkembangan Remaja 7
 2.1.3 Karakter Remaja dan Komunitas Remaja Palembang 8
 2.1.4 Definisi Gelanggang Remaja 10
 2.2 Dasar-Dasar Perancangan 10
 2.2.1 Klasifikasi Gelanggang Remaja 10
 2.2.2 Kriteria Lokasi 12

2.2.3 Spesifikasi Ruang pada Gelanggang Remaja	12
2.3 Tinjauan Obyek Sejenis.....	18
2.3.1 RTH Kalijodo	18
2.3.2 Gelanggang Remaja Bulungan Jakarta Selatan	19
2.3.3 Serpentine Gallery Pavilion.....	21
2.4 Elbphilharmonie Hamburg	23
2.4 Tinjauan Fungsional	25
2.4.1 Fungsi Gelanggang Remaja.....	25
2.4.2 Aktivitas.....	26
2.4.3 Fasilitas	27
2.5 Data Lapangan.....	28
2.5.1 Peta Lokasi.....	28
2.5.2 Peta Kawasan.....	29
2.5.3 Peta Tapak dan Lingkungan	31
BAB III	32
METODE PERANCANGAN.....	32
3.1 Pentahapan Kegiatan Perancangan.....	32
3.1.1 Pengumpulan Data Penunjang Perancangan	32
3.1.2 Analisa Pendekatan Perancangan	33
3.2 Kerangka Berpikir Perancangan.....	37
BAB IV	38
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Analisis Fungsional	38
4.1.1 Kegiatan Utama.....	38
4.1.2 Kegiatan Penunjang.....	47
4.2 Analisa Spasial	51
4.2.1 Besaran Ruang	51
4.2.2 Hubungan / Organisasi Ruang	58
4.3 Analisa Kontekstual	62

4.3.1 Analisa Regulasi Tapak	64
4.3.2 Analisa Tautan Lingkungan.....	65
4.3.3 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian.....	66
4.3.4 Analisa Matahari.....	68
4.3.5 Analisa View	69
4.3.6 Analisa Vegetasi.....	71
4.3.7 Analisa Infrastruktur dan Utilitas	73
4.4 Analisa Geometri dan <i>Enclosure</i>	73
4.4.2 Analisa <i>Enclosure</i>	79
4.5.1 Sintesa Arsitektural.....	88
4.5.2 Sintesa Struktural dan Utilitas	89
BAB V.....	92
KONSEP PERANCANGAN.....	92
5.1 Konsep Perancangan Tapak	92
5.1.1 Sirkulasi dan Pencapaian	93
5.1.2 Tata Massa	94
5.1.3 Tata Hijau.....	95
5.2 Konsep Perancangan Arsitektur	96
5.2.1 Gubahan Massa.....	96
5.2.2 Fasad Bangunan.....	96
5.2.3 Tata Ruang Dalam	97
5.3 Konsep Perancangan Struktur	97
5.3.1 Sistem Struktur.....	97
5.4 Konsep Perancangan Utilitas.....	98
5.4.1 Tata udara.....	98
5.4.2 Tata cahaya	98
5.4.3 Distribusi Listrik	98
5.4.4 Sistem Plumbing	99
5.4.5 Proteksi Bahaya Kebakaran	100

5.4.6	Akustika Ruang.....	100
5.4.7	Sistem Transportasi.....	100
5.4.8	Pembuangan Sampah	100
5.4.9	Penangkal Petir	101
5.4.10	Sistem Komunikasi	102
DAFTAR PUSTAKA		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lintasan Luncur Skate	12
Gambar 2.2 Lintasan Luncur Freestyle Sepatu Roda	13
Gambar 2.3 Ukuran Lapangan Aula Olahraga	13
Gambar 2.4 Ukuran Ruang Tambahan Aula Olahraga	14
Gambar 2.5 Lintasan Bmx Gambar	14
Gambar 2.6 Ruang Penonton Bioskop Optimal	15
Gambar 2.7 Jarak Kursi Bioskop	15
Gambar 2.8 Ukuran Rak Dan Sirkulasi	16
Gambar 2.9 Layout Amphitheater	17
Gambar 2.10 Potongan Wilayah Penonton Amphitheater	17
Gambar 2.11 Seating Tabulation	17
Gambar 2.12 Area Skate Dan Bmx Kalijodo	18
Gambar 2.13 Plaza Kalijodo	18
Gambar 2.14 Konsep Kalijodo	19
Gambar 2.15 Ruang Olahraga Dan Theater Bulungan	21
Gambar 2.16 Serpentine Gallery Pavilion	21
Gambar 2.17 Garis Struktural Serpentine Gallery Pavilion	22
Gambar 2.18 Hasil Garis Struktural Serpentine Gallery Pavilion	22
Gambar 2.19 Elbphilharmonie Hamburg	23
Gambar 2.20 Elbphilharmonie Section	23
Gambar 2.21 Elbphilharmonie Alghorithmic Process	24
Gambar 2.22 Panel Elbphilharmonie	25
Gambar 2.23 Peta Lokasi Wilayah Jakabaring	29
Gambar 2.24 Foto Udara Tapak Alternatif	29
Gambar 2.25 Luasan Tapak Alternatif	30
Gambar 2.26 Foto Udara Tapak	31

Gambar 4.1 Peta Sumatera, Sumatera Selatan, Jakabring	63
Gambar 4.2 Regulasi Tapak	64
Gambar 4.3 Batas Tapak	64
Gambar 4.4 Tautan Lingkungan	65
Gambar 4.5 Analisa Sirkulasi Dan Pencapaian	66
Gambar 4.6 Sintesa Sirkulasi Dan Pencapaian	67
Gambar 4.7 Analisa Matahari	68
Gambar 4.8 Analisa View In	69
Gambar 4.9 Sintesa View In	70
Gambar 4.10 Analisa View Out	70
Gambar 4.11 Analisa Vegetasi	71
Gambar 4.12 Analisa Infrastruktur Dan Utilitas	73
Gambar 4.13 Sintesa Transformasi Bentuk	78
Gambar 4.14 Analisa Enclosure	79
Gambar 4.15 Sintesa Arsitektural	88
Gambar 5.1 Blok Lokasi Perancangan	92
Gambar 5.2 Konsep Sirkulasi Dan Pencapaian	93
Gambar 5.3 Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki	94
Gambar 5.4 Konsep Tata Massa	95
Gambar 5.5 Konsep Tata Hijau	95
Gambar 5.6 Transformasi Gubahan Massa	96
Gambar 5.7 Contoh Fasad	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Usia Remaja	1
Table 2.1 Data Jenis Kegiatan (Komunitas) Remaja Palembang	9
Tabel 2.2 Batasan-Batasan Alternatif Tapak	30
Tabel 2.3 Pembobotan Alternatif Tapak	30
Tabel 4.1 Besaran Ruang Kegiatan Utama	52
Table 4.2 Total Luasan Kegiatan Utama	54
Table 4.3 Total Luasan Kegiatan Penunjang	54
Table 4.4 Total Luasan Ruang Dalam Bangunan	57
Table 4.5 Luasan Ruang Luar	57
Table 4.6 Luasan Parker	57
Table 4.7 Luasan Total Bangunan	58
Table 4.8 Pengelompokan Ruang	58
Table 4.10 Analisa Jenis Massa Bangunan	74
Table 4.11 Analisa Pola Tata Massa	75
Table 4.12 Analisa Bentuk Dasar Geometri	76
Table 4.13 Analisa Transformasi Bentuk	77
Table 4.14 Analisa Struktur Bawah	80
Table 4.15 Analisa Struktur Atas	82
Table 4.16 Jenis Pantulan Suara	85
Table 4.17 Sistem Transportasi Vertical	86
Table 5.1 Tata Ruang Dalam	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Pendekatan Perancangan Arsitektur Oleh Zahnd	34
Bagan 3.2 Kerangka Berpikir	37
Bagan 4.1 Pola Kegiatan Olahraga Dan Extreme Games	42
Bagan 4.2 Pola Kegiatan Seni Dan Hobi	46
Bagan 4.3 Pola Kegiatan Edukasi	47
Bagan 4.4 Pola Kegiatan Komersil	48
Bagan 4.5 Pola Kegiatan Konseling	48
Bagan 4.6 Pola Kegiatan Kepustakaan	49
Bagan 4.7 Pola Kegiatan Pengelolaan	50
Bagan 4.8 Pola Kegiatan Amenitas	51
Bagan 4.9 Pola Kegiatan Servis	51
Bagan 4.10 Skema Hubungan Ruang Makro	59
Bagan 4.12 Skema Hubungan Ruang Lantai 1	60
Bagan 4.11 Skema Hubungan Ruang Lantai 1	60
Bagan 4.14 Skema Hubungan Ruang Zona Seni Dan Hobi	61
Bagan 4.13 Skema Hubungan Ruang Zona Olahraga	61
Bagan 4.15 Skema Hubungan Ruang Massa Seni Dan Hobi	62
Bagan 4.16 Analisa Distribusi Pembuangan Sampah	87
Bagan 4.17 Sintesa Distribusi Listrik	89
Bagan 4.18 Sintesa Air Bersih	90
Bagan 4.19 Proteksi Kebakaran	90
Bagan 4.20 Sintesa Distribusi Sampah	91
Bagan 4.21 Sintesa System Komunikasi	91
Bagan 5.1 Sistem Tata Udara	98

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan suatu periode peralihan dalam fase pertumbuhan, yaitu peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja akan mulai mengalami berbagai perubahan dalam dirinya, mulai dari perubahan fisik, sikap, emosi, dan lain-lain. Remaja dianggap juga merupakan periode dalam pencarian identitas diri. Menurut Gunarsa (1978), pada masa remaja terjadi kecenderungan untuk memisahkan diri dari orang tua karena mereka bukan lagi anak-anak. Mereka ingin pengalaman yang lebih luas dengan teman sebayanya dan bersama-sama berusaha mencapai kebebasan dan menghayati kebebasan tersebut.

Mappiare (1982) mengatakan bahwa sebagian besar remaja mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku dan harapan sosial yang baru, meskipun emosi remaja seringkali sangat kuat dan tidak terkendali, tetapi pada umumnya dari tahun ke tahun terjadi perbaikan perilaku emosional. Dalam teori *Maslow*, masa remaja didominasi oleh motivasi *self actualization* (aktualisasi diri), *esteem* (pengakuan), dan *belonging* (penghargaan). Aktualisasi diri dalam remaja ditunjukkan dalam bentuk perasaan ego yang tinggi, yang membuat remaja selalu merasa dirinya benar sehingga dapat mengakibatkan terjadinya pemberontakan terhadap peraturan-peraturan yang tidak sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu, lingkungan yang baik akan memberikan pengaruh positif terhadap remaja, dan sebaliknya. Lingkungan yang buruk akan membawa dampak negatif kepada remaja sehingga akan muncul berbagai masalah sosial di masyarakat dari kenakalan-kenakalan yang disebabkan oleh remaja, seperti tawuran, pergaulan bebas, aksi kriminalitas, penyalahgunaan narkoba dan lain sebagainya.

Berbicara mengenai remaja sebagai potensi bangsa yang perlu dimanfaatkan, remaja memiliki peran penting dalam pembangunan nasional di segala bidang. Untuk mencapai peran tersebut, diperlukan kegiatan pembinaan dan

2

pengembangan diri remaja yang terarah, bersifat tetap serta berkelanjutan. Dari segi pendekatannya, dilakukan melalui pendidikan formal dan non formal. Dalam hal pendidikan formal dipegang penuh tanggung jawabnya oleh pihak sekolah. Sedangkan pendidikan non formal dapat dilakukan melalui pelatihan dan kursus di luar sekolah.

Kegiatan non formal diluar sekolah dilakukan remaja untuk mengisi waktu luang dengan berbagai aktivitas yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Upaya pengembangan dan pengendalian diri diluar sekolah akan memberikan efek yang baik untuk remaja jika dilakukan dengan terarah sehingga dapat meminimalisir kenakalan remaja. Untuk melakukan upaya ini, dibutuhkan penyediaan fasilitas. Dengan penyediaan fasilitas, diharapkan supaya waktu luang yang dimiliki remaja dapat dimanfaatkan dengan baik oleh remaja.

Badan Pusat Statistika memproyeksikan penduduk Indonesia pada tahun 2016 didominasi oleh kelompok umur produktif yakni antara 15-34 tahun. Dalam hal ini terlihat bahwa remaja di Indonesia memiliki jumlah yang banyak, tidak terkecuali di Palembang. Berikut ini data jumlah remaja di kota Palembang.

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Usia Remaja

Kelompok Umur (tahun)	Jumlah Penduduk (jiwa)
10-14	134.521
15-19	152.164
20-24	160.120
Total	446.805

Sumber: Data BPS Kota Palembang, 2016.

Dari data diatas tercatat bahwa terdapat sebanyak 446.805 jiwa dalam usia 10-24 tahun penduduk di kota Palembang (Palembang dalam angka 2016). Jumlah remaja yang banyak di kota Palembang ini belum didukung dengan fasilitas terpadu yang dapat menampung berbagai kegiatan non formal diluar sekolah untuk remaja. Hal ini yang membuat individu remaja ataupun komunitas remaja di

Palembang menggunakan fasilitas umum seperti Kambang Iwak, Benteng Kuto Besak, Jakabaring, dan lain-lain untuk melakukan aktivitas remajanya seperti melakukan hobi atau sekedar untuk bersantai mengisi waktu luang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu sarana yang dapat mewadahi berbagai kegiatan remaja adalah gelanggang remaja (*Youth Center*).

Gelanggang Remaja di Palembang akan menyediakan berbagai fasilitas yang bersifat stimulatif dalam kreativitas remaja sehingga kegiatan akan menjadi lebih terarah. Gelanggang remaja ini juga akan menjadi wadah untuk edukasi dan rekreasi bagi remaja di kota Palembang, karena diharapkan remaja di Palembang dapat mengisi waktu luang dengan berbagai kegiatan positif yang dapat menyegarkan diri dari rutinitas formalnya sebagai salah satu wujud rekreasi, dan dapat menyalurkan minat bakat yang mereka miliki untuk dikembangkan sebagai ajang meningkatkan prestasi yang berarti remaja akan diarahkan dalam edukasinya.

Remaja akan selalu dihadapkan dengan keadaan yang kompleks, karena pada masa remaja inilah dikenal dengan tahapan pencarian jati diri seseorang. Oleh karena itu, kompleksitas pada remaja akan menjadi benang merah dalam perancangan Gelanggang Remaja Palembang dengan pendekatan *architecture parametric*. Pendekatan ini akan menjadi satu cara mewujudkan Gelanggang Remaja yang berkarakterkan remaja itu sendiri. Sesuatu yang awalnya *simple*, tetapi akan dibuat menjadi seolah rumit namun dalam prosesnya tetap menjadi salah satu hal yang menyenangkan dan dapat menstimulasi otak menjadi kreatif. Hal inilah yang menjadi parameter dalam perancangan Gelanggang Remaja Palembang. Diharapkan fasilitas gelanggang remaja ini dapat mencirikan remaja sehingga menarik remaja untuk memanfaatkan fasilitas Gelanggang Remaja Palembang dalam memicu kreativitas dengan optimal, demi terciptanya remaja yang mampu memposisikan dirinya jauh dari berbagai hal negatif yang dapat merusak masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merencanakan dan merancang wadah aktivitas remaja di Palembang yang dapat memicu/menstimulasi kreativitas remaja melalui pendekatan *architecture parametric*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1. Membuat perencanaan dan perancangan wadah aktivitas remaja di Palembang dalam kegiatan olahraga, edukasi dan rekreasi secara positif dan terarah yang dapat mewartakan minat dan bakat remaja demi meminimalisir kenakalan remaja
2. Menghasilkan rancangan gelanggang remaja yang mencirikan keadaan remaja yang kompleksitas dalam sebuah bangunan melalui pendekatan *architecture parametric* sehingga dapat memicu kreativitas remaja.

1.4 Ruang Lingkup

1. Lingkup Gelanggang Remaja Palembang ditujukan untuk remaja individu usia 10-24 tahun dan komunitas remaja di Palembang.
2. Kegiatan utama Gelanggang Remaja Palembang meliputi kegiatan dalam bidang olahraga, edukasi, seni, dan hobi.
3. Gelanggang Remaja Palembang beroperasi setiap hari pada pukul 10.00-19.00 (Senin s/d Jumat) dan pukul 09.00-20.00 pada Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional

1.5 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika pembahasan pada laporan perencanaan dan perancangan gelanggang remaja ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang uraian singkat mengenai gelanggang remaja, dimulai dari definisi dan pemahaman proyek, pedoman / standar-standar / ketentuan perancangan, kajian objek sejenis, tinjauan fungsional, data lapangan, dan kompilasi data.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi tahapan mengenai kegiatan perancangan gelanggang remaja berupa pentahapan kegiatan perancangan, pengumpulan data penunjang perancangan, analisa pendekatan perancangan dan kerangka berpikir perancangan gelanggang remaja.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang kajian-kajian mengenai perencanaan dan perancangan gelanggang remaja di Palembang meliputi analisa fungsional, analisa spasial / ruang, analisa kontekstual / tapak, analisa geometri dan *enclosure*, sintesa analisa perencanaan dan perancangan (sintesa arsitektural dan sintesa struktural dan utilitas)

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep-konsep yang ditunjukkan dalam perancangan gelanggang remaja di Palembang yaitu konsep perancangan tapak (sirkulasi dan pencapaian, tata massa, tata hijau), konsep perancangan arsitektur (gubahan massa, fasade bangunan, dan tata ruang dalam, konsep perancangan struktur (sistem struktur, material), dan konsep perancangan utilitas (tata air, tata cahaya, tata udara, tata suara, transportasi, sampah, pencegahan kebakaran, penangkal petir, komunikasi, listrik).

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Atthailah. 2014. *Arsitektur Parametrik dengan Rhinoceros dan Grasshopper: Kajian Workflow dari Desain, Fabrikasi hingga Hitungan Kebutuhan Material*. Jurnal Arsitekno (3): 10-23.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*. Jakarta : Erlangga.
- Dariyo, A. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Desmita, Psikologi Perkembangan. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2009 ; 189
- Fisabila Rizky. (2013). *Multifungsi Graha Remaja dengan Reprsentasi Tema Pelangi*. Jurnal Sains dan Seni Pomits Jurusan Arsitektur ITS, 2(2).
- Gunarsa, Singgih. (1981). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia
- Hasang, S. dan Supradjo, S. 2012. *Geometri Fraktal dalam Rancangan Arsitektur*. Media Matrasain 9(1).
- Huda. 2013. *Pertumbuhan Fisik Dan Perkembangan Intelek Usia Remaja*. Al-'Ulum, 2.
- Hurlock, E.B. 1990. *Developmental Psychology: A Lifespon Approach* (terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Krori, Smita Deb. 2011. *Developmental Pscyhology*. Homeopathic Journal, 4(3).
- Laksmi. *Penciptaan Lingkungan Musik Terpadu bagi Remaja Kota Bandung melalui Sarana Bandung Youth Music Center*. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain.
- Mappiere, Andi. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Nasional
- Municha, R.T., Aldy, P., dan Dharma, M., 2014. *Pekanbaru Youth Center dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku*. Riau. JOM FTEKNIK, 1 (2).
- Neufert, Ernst. 2002 *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.

- Pieter, D. W. B. dan Mandey, J. C. *Algotecture (Algoricthmic Architecture)*.
- Rivanly, M., Suryono, MT., dan M Michael, R. 2015. *Gelanggang Remaja / Youth Center di Tahuna Arsitektur Postmodern Double Coding oleh C. Jenks*. Journal Arsitektur DASENG, 4(1).
- Sanyang, C., Betteng, L., dan Franklin, P. J. C. *Arena X-Games di Manado*.
- Saputri, D.R. 2014. *Youth Center di Kota Yogyakarta sebagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat dan Minat Komunitas di Yogyakarta dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern*. Semarang. Canopy: Journal of Architecture, 3(1).
- Sarwono, S. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tyas, Widji Indahiang. (2013). *Jurnal Online Itenas No. 2 Vol 1: Kajian Bentuk dan Tatahan Massa Di Kawasan Bangunan Cihampelas Walk*. Bandung : Jurusan Arsitektur Itenas.
- Zahnd, Markus. (2009). *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius
- Zhafran, M. F. *Nur Madani Youth Islamic Ceter*. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain.