

IDENTIFIKASI ELEMEN ARSITEKTUR PADA GELANGGANG REMAJA DI JAKARTA BERDASARKAN PARAMETER ARSITEKTUR PLACEMAKING “COMFORT AND IMAGE”

Marcello Rios ¹⁾ Audrey Juliana^{1)*}

¹⁾Program Studi Arsitektur, Universitas Agung Podomoro
Jl. Letjen S, Parman No.28. Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
*Koresponden Email: audrey.juliana@podomorouniversity.ac.id

ABSTRAK

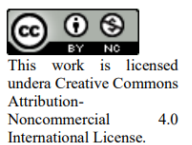
Gelanggang Remaja merupakan suatu wadah perkumpulan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan diri dengan berbagai fasilitas maupun prasarana bangunan. Gelanggang Remaja dapat menjawab kebutuhan masyarakat yang kreatif, inovatif dan intelektual agar mereka dapat berkembang dan berkarya secara baik. Gelanggang Remaja juga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sosial sebagai wadah berkoneksi, bertukar pikiran dan menciptakan ide. Kebutuhan masyarakat akan Gelanggang Remaja terutama dari kalangan usia remaja hingga dewasa terus berkembang. Akan tetapi, sekarang ini fungsi Gelanggang Remaja mengalami pergeseran bahkan penyimpangan aktivitas di dalam fasilitas, khususnya aktivitas permusikan yang jarang sekali ditemukan pada fasilitas non fisik Gelanggang Remaja. Padahal pertumbuhan permusikan diproyeksikan sangat baik; *entertainment* di bidang permusikan mendobrak empat terbesar sebagai penyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 7.26-10.26%. (Research Summary - Music Ecology Subsector of Indonesia, 2018) Dengan angka ini juga diikuti potensi even permusikan yang sering diadakan setiap tahunnya, Gelanggang Remaja semestinya berpotensi untuk mendukung masyarakat bidang permusikan untuk berkarya lebih baik. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui observasi, wawancara hingga kuesioner untuk mengetahui seberapa baik Gelanggang Remaja di setiap kotamadya DKI Jakarta sehingga dapat mendukung pengembangan masyarakat khususnya permusikan. Penelitian ini khususnya dilakukan dengan mengidentifikasi elemen arsitektur berdasarkan parameter *placemaking* “*comfort and image*” sebagai elemen desain yang nantinya dapat memperbaiki Gelanggang Remaja tersebut dari segi visual maupun kenyamanan masyarakat.

Kata Kunci: Gelanggang Remaja, Penyimpangan Aktivitas, Permusikan, *Placemaking*, *Comfort and Image*

ABSTRACT

Identifying Architecture Elements in Youth Center Jakarta Based on Architectural Placemaking Parameters “Comfort and Image”

Youth Center is a place for community gathering to improve their abilities and develop themselves using various facilities and building infrastructure. Youth Center is an answer to the needs of a creative, innovative and intellectual community so that they can self-develop and work together. Youth Center could also fulfil the needs of social community to be a place to connect, combine thoughts and create ideas. The community's need for Youth Center, especially from teenagers to adults, continues to grow. However, nowadays the function of Gelanggang Remaja has been shifted and even deviated, especially musical activities that are rarely found in non-physical facilities of Gelanggang Remaja. In fact, musical growth is projected to be very good, which is also estimated in the music sector that breaks the 4th largest contributor to Gross Domestic Product (GDP) of 7.26-10.26%. (Research Summary - Music Ecology Subsector of Indonesia, 2018) This number followed by potential for musical events held every year, Gelanggang Remaja should have potential to



support the musical community to be better. Therefore, this study was conducted by collecting data through observation, interviews and questionnaires to find out how well Youth Centers in each DKI Jakarta municipality could support community development, especially music. This research was specifically conducted by identifying architectural elements based on placemaking parameters "comfort and image" as design elements that can later improve Youth Center in terms of visual and community comfort.

Keywords: Youth Center, Activity Deviation, Music, Placemaking, Comfort and Image

A. PENDAHULUAN

Gelanggang remaja dibangun sebagai ruang pengembangan bakat dan minat bagi seluruh kalangan masyarakat. Gelanggang remaja telah dibangun 30 tahun lamanya dan dirancang oleh Ali Sadikin sebagai pencetus ruang kreatif (Priherdityo E dan Nasiri N, 2016). Menurut data, DKI Jakarta memiliki 109 fasilitas gelanggang remaja dengan 32 fasilitas di Jakarta timur, 30 fasilitas di Jakarta Selatan dan disusul 13 fasilitas di Jakarta Pusat. (Dinas Pemuda dan Olahraga, 2021). Data statistik Jakarta menunjukkan terdapat paling tidak 35 fasilitas gelanggang remaja di setiap kecamatan Jakarta yang terhitung hingga tahun 2020. Gelanggang remaja ini seharusnya memwadahi aktivitas fisik maupun non fisik. Seiring waktu banyak gelanggang tidak digunakan sebagai wadah non fisik, kebanyakan gelanggang remaja dipakai untuk aktivitas - aktivitas lainnya yang menyimpang. Sekarang ini, kebanyakan gelanggang remaja hanya berfokus pada aktivitas fisik seperti olahraga serta bela diri, sedangkan fungsi program untuk kebutuhan kreativitas dan inovasi khususnya bidang permusikan cenderung berkurang.

Gelanggang remaja perlu direvitalisasi untuk mengembangkan fungsi sebagai wadah aspirasi minat dan bakat pemuda kembali. Terutama wadah permusikan di Gelanggang

Remaja menjadi hal yang penting untuk direvitalisasi atau ditingkatkan karena sangat minimnya fasilitas yang dapat menampung para pemusik di Jakarta. Menurut data, jumlah gedung pertunjukan dan permusikan di Jakarta hanya mencapai 1.8% dimana angka ini berbanding terbalik dengan potensi pemusik yang terus meningkat mencapai 5.08% pertahunnya. (Badan Statiska Provinsi DKI Jakarta, 2020) Dengan adanya revitalisasi gelanggang remaja terutama wadah permusikan, diharapkan fasilitas permusikan menjadi lebih baik dan dapat merangsang aspirasi pengguna.

Tingginya potensi permusikan didukung data statistik Jakarta tahun 2017-2019 yang menyebutkan jumlah acara permusikan sekurang-kurangnya 155 *event* per tahun, termasuk festival sebanyak 55 *event*, seni dan workshop 25 *event*. (Badan Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2020). Menurut Joe Mills dalam artikel *British Council of Indonesia*, musik masuk dalam empat besar sub sektor dengan pertumbuhan tertinggi sebesar 7.26% diatas Desain Komunikasi Visual (DKV) yang tumbuh sebesar 10.26. Pelaku industri musik diperkirakan 5.08% dari jumlah peminat musik yang tersebar di Jakarta (Bastari dan Resmadi, 2018). Dapat disimpulkan bahwa bidang permusikan sangat berpotensi di Jakarta apalagi jika didukung dengan wadah atau ruang yang baik.

Ruang yang baik dapat di dukung dari segi sarana maupun

prasarana serta kualitas arsitekturnya. Penerapan pendekatan arsitektur *placemaking* dengan parameter *comfort and image* dapat menjadi kunci solusi untuk mendapatkan ruang yang interaktif, nyaman, atraktif dan bermakna. Dengan pendekatan ini diharapkan ruang dapat menstimulus perkembangan diri yang lebih baik dan aktif sesuai dengan kebutuhan para pengguna khususnya di bidang musik. Pada akhirnya, ruang ini juga dapat mempengaruhi daya minat pemusik untuk terus berkarya, yang dapat mendukung potensi kreatif pemusik.

Di dalam makalah ini, penulis ingin melakukan komparasi Gelanggang Remaja yang sudah dibangun di masing - masing kotamadya DKI Jakarta dengan acuan teori *placemaking* terhadap 9 parameter *comfort and image*. Penulis ingin menganalisis kondisi gelanggang remaja yang sudah ada berkaitan dengan elemen arsitektur yang dipakai. Selanjutnya hasil penelitian ini akan menentukan elemen arsitektur yang baik berdasarkan arsitektur *placemaking* dengan parameter *comfort and image* untuk mencapai wadah yang lebih baik, khususnya untuk wadah permusikan.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Definisi Gelanggang Remaja



Gambar 1. Lapangan gelanggang remaja
(Tribun Jakarta, 2019)

Gelanggang remaja merupakan pengertian dari Bahasa Inggris yakni *youth center* yang artinya pusat bagi para remaja beraktivitas termasuk untuk berkompetisi dan bertanding. Gelanggang remaja juga adalah tempat diselenggarakannya berbagai macam aktivitas dan wadah untuk menyalurkan bakat dan minat. Di dalam gelanggang, para remaja dapat berkreasi, belajar, dan bersosialisasi sesuai dengan aspirasi.

Fungsi Gelanggang Remaja

Sasaran Gelanggang Remaja adalah untuk membina dan mengembangkan anak muda khususnya anak remaja melalui penyediaan ruang yang baik berupa fasilitas dan prasarana yang mendukung kegiatan pengguna. Oleh karena itu, gelanggang remaja memiliki beberapa fungsi antara lain:

- Menyediakan ruang sarana maupun prasarana yang berhubungan dengan aktivitas kegiatan anak muda khususnya spiritual, pengetahuan serta ketrampilan.
- Menyiapkan program aktivitas kegiatan dalam mencapai penyaluran aspirasi, bakat dan minat generasi muda khususnya Remaja.
- Mengadakan kerjasama antar instansi maupun organisasi yang bisa mendukung dan meningkatkan keterampilan anak remaja.

Elemen Dasar Arsitektur

Dalam perancangan arsitektur, enam elemen desain berikut adalah aspek universal yang dipakai arsitek untuk bereksperimen menciptakan ruang yang memungkinkan dialog baru antara orang dan tempat dari waktu ke waktu. (Master Class, 2021)

- a. Garis (*Line*)

Berbagai jenis garis dapat memperkuat perasaan tertentu yang membangun karakter dan identitas sebuah bangunan. Ketika dikombinasikan dengan cara yang kreatif, garis dapat membentuk identitas sebuah desain. Garis yang dihasilkan antara lain: Garis vertikal memperkuat perasaan kekuatan, stabilitas, dan kemandirian.

b. Arah (*Direction*)

Arah di dalam desain adalah bagaimana garis dan elemen desain lainnya bergabung untuk menciptakan rasa gerakan alami dalam sebuah bangunan. Dengan kata lain, ini memberitahu seseorang untuk memusatkan perhatian pada bagian atau bagian tertentu dari sebuah bangunan.

c. Proporsi (*Proportion*)

Elemen proporsi desain adalah perbandingan ukuran dan skala antara setidaknya dua bagian dari sebuah desain. Dengan mempertimbangkan perbandingan, arsitek dapat mengubah rasa realitas dalam desain bangunan. Ketika membahas arsitektur, ukuran bangunan atau ruang diukur dalam kaitannya dengan bentuk manusia.

d. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah perasaan taktil dari bahan yang arsitek gunakan di mana saja yang dapat disentuh oleh pengguna bangunan. Namun, tekstur bukan hanya nuansa tiga dimensi dari material, tetapi juga mencakup tekstur visual, atau sentuhan dua dimensi material. Misalnya, jalan beraspal terlihat lebih bersih tetapi lebih keras daripada rumput dan jalan tanah yang terlihat lebih lembut tetapi lebih kacau.

e. Warna (*Colour*)

Pilihan warna komponen arsitektur dapat mengubah perasaan pengguna. Dinding biru dapat menenangkan ruangan dan memberikan rasa aman, sedangkan dinding merah dapat membuat ruangan terasa intens dan

kuat. Menggabungkan dan memanipulasi warna memberi arsitek cara untuk menandai estetika desain atau menciptakan suasana yang diinginkan.

f. Membentuk Bentuk (*Shape and Form*)

Bentuk adalah definisi dua dimensi dari desain yang dibentuk oleh elemen desain lainnya. Ini termasuk bentuk geometris, abstrak, dan umum yang ditemukan di alam. Bentuk adalah representasi tiga dimensi yang memungkinkan desainer untuk mendefinisikan desain menggunakan cahaya, bayangan, dan lingkungan.

Prinsip Elemen Pembentuk Visualisasi

Visualisasi berperan penting dalam mempengaruhi kualitas pengguna melalui penglihatan dan perasaan (Halajian P, 2022). Berikut adalah prinsip dasar pembentuk visualisasi yang mempengaruhi kualitas aspek ruang:

a. Titik Fokus (*Focal Point*)

Titik fokus adalah area minat, penekanan, atau perbedaan dalam komposisi yang menangkap perhatian penglihat. Titik fokus dalam desain Anda harus menonjol tetapi harus diperhatikan setelah elemen yang paling dominan.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan memberikan stabilitas dan struktur pada desain dengan menempatkan elemen sedemikian rupa sehingga bobot visual, dalam hal objek, warna, tekstur dan ruang, didistribusikan, yaitu simetri. Misalnya, bentuk besar yang diposisikan dekat dengan pusat dapat diseimbangkan dengan bentuk kecil dekat dengan tepi.

c. Kesatuan (*unity*)

Keseimbangan memberikan stabilitas dan struktur pada desain dengan

menempatkan elemen sedemikian rupa sehingga bobot visual, dalam hal objek, warna, tekstur dan ruang, didistribusikan, yaitu simetri. Misalnya, bentuk besar yang diposisikan dekat dengan pusat dapat diseimbangkan dengan bentuk kecil dekat dengan tepi.

d. Kontras (*contrast*)

Kontras menunjukkan perbedaan warna yang diakibatkan intensitas kemurnian suatu warna. Warna kadar abu - abu disebut kelemahan suatu warna hingga diisi corak yang penuh.

e. Repetisi (*repetition*)

Sebuah kelanjutan, aliran, atau perasaan gerakan yang dicapai dengan pengulangan informasi visual yang diatur. Pengulangan dalam desain dapat bekerja dalam beberapa cara yang berbeda.

f. Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah perbandingan bentuk satu dengan lainnya dengan hubungan skala satu elemen lainnya bahkan keseluruhan suatu objek bentuk.

g. Pergerakan (*movement*)

Gerakan adalah jalan yang diikuti mata kita ketika kita melihat sebuah karya seni, dan pada umumnya sangat penting.

Teori Arsitektur *Placemaking*

1. Pengertian *Placemaking*

Placemaking adalah pendekatan untuk meningkatkan kualitas suatu ruang (*space*) menjadi suatu tempat yang bermakna (*place*). Namun, banyak sekali penggunaan istilah tersebut terkadang membingungkan dan kontradiktif. (Project For Public Space, 2019). Banyak implementasi teori *placemaking* ditemukan pada segmen aktivitas ruang publik yang tingkat pengunjungnya banyak hingga terbentuknya suatu *circle zone*. Dengan pendekatan *placemaking*, pengunjung lebih memilih ruang yang

memiliki tingkat interaksi sosial yang lebih tinggi. Hal ini menjadi keunikan dari *sense of place*, dimana ruang itu hidup dan terus berinovasi akibat interaksi dan keterlibatan manusia di dalam tempat itu. Masing – masing pengunjung beraktivitas serta mendapatkan pengalaman akibat efek yang terjadi di lingkungan mereka berkumpul. Sehingga mereka dapat menginspirasi lainnya datang berkunjung ditempat tersebut. “*Placemaking*” is both an overarching idea and a hands-on tool for improving a neighborhood, city or region. It has the potential to be one of the most transformative idea of this century. (Fortuzzi, 2013) *Placemaking* akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dan ruang, tetapi yang terpenting pendekatan ini akan menciptakan arti ruang yang lebih bermakna yang dapat dirasakan oleh pengguna. Keterlibatan masyarakat akan mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu ruang yang dirancang, dan ruang ini harus dirancang mengikuti kontekstual waktu.

2. Parameter *Placemaking*

Menurut organisasi *Project for Public Space*, untuk menciptakan kualitas suatu perancangan dengan pendekatan *placemaking*, harus diperhatikan beberapa parameter sebagai berikut (Project for Public Spaces, 2022):



Gambar 2. Parameter *placemaking*
(Project for Public Spaces, 2022)

a. *Sociability*

Salah satu parameter terpenting di suatu tempat yang baik adalah saat pengunjung dengan senang menganggap sebuah tempat menjadi tempat favorit mereka untuk bersosialisasi atau menyapa; dan juga saat orang saling tidak mengenal merasa nyaman untuk berinteraksi di dalam tempat tersebut.

b. *Uses and activities*

Aktivitas yang beragam merupakan elemen dasar penciptaan tempat yang baik. Jika suatu ruang tidak mempunyai aktivitas maka sebuah ruang akan menjadi mati sebab tidak ada pilihan aktivitas yang tepat yang akan membantu menarik banyak orang pada waktu yang berbeda sepanjang hari. Aktivitas merupakan kunci dalam membuat suatu ruang menjadi spesial, unik dan mendorong terciptanya kebanggaan akan suatu komunitas sosial.

c. *Access and Linkages*

Hubungan antara suatu tempat dan lingkungan sekitar sangat penting baik secara visual maupun fisik. Suatu ruang publik yang baik adalah ruang yang mudah diakses, mudah dicapai dan mudah untuk dinavigasi dengan berjalan kaki dan idealnya terdapat sarana angkutan umum dan fasilitas parkir.

d. *Comfort and Image*

Suatu tempat yang berhasil adalah tempat yang nyaman dan terlihat mengundang rasa nyaman. Dalam kasus ini mencakup keamanan, kebersihan dan ketersediaan tempat untuk duduk atau elemen lainnya yang dapat menjadi titik ukur kenyamanan pengguna. (PPS, 2019)

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan 3 cara antara lain observasi, wawancara serta membagikan kuesioner mengenai elemen arsitektur berdasarkan kriteria *placemaking* parameter *comfort and image*. Observasi dilakukan secara langsung di berbagai gelanggang remaja di DKI Jakarta berdasarkan kacamata peneliti dengan teori dasar arsitektur. Peneliti kemudian melakukan wawancara terhadap salah satu pengelola di setiap gelanggang remaja untuk mendapatkan kepastian informasi secara aktual. Peneliti juga melakukan kuesioner terhadap masyarakat maupun pengguna gelanggang remaja dengan tujuan mengklarifikasi kebenaran observasi serta jawaban wawancara.

Menurut Groat and Wang, penelitian kualitatif dilakukan dengan melibatkan interpretasi peneliti terhadap suatu fenomena. Penelitian dilakukan dengan menggali permasalahan yang terjadi dengan melibatkan responden terkait dengan permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Maka, hasil observasi, wawancara dan kuesioner dianalisis lebih lanjut dengan dasar teori dan juga studi preseden untuk menentukan elemen arsitektur yang baik berdasarkan arsitektur *placemaking* dengan parameter *comfort and image*.

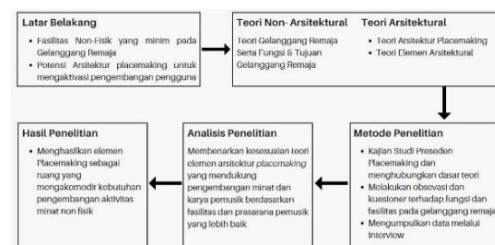


Diagram 1. Diagram Kerangka Penelitian

C. METODE PENELITIAN

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Kasus

Peneliti melakukan studi preseden dengan mengaitkan teori *place making* berdasarkan parameter *comfort and image*. Kajian teori *placemaking* ini berhubungan dengan pemilihan tipologi bangunan.

Tabel 1. Komparasi Tabel Preseden Arsitektur *Placemaking* Parameter Comfort and Image

Indikator	Studi Preseden Arsitektur " <i>placemaking</i> " Parameter Comfort & Image Khususnya Perencanaan	Linde Center for Music	Voxman Music Building	Espaço Alana
Model Bangunan				
Architect Tahun	William Rawns Associates 2019	LMV Architects 2017	Rodrigo Oliveira Arquitetura 2015	
Fungsi Bangunan	Osestra Music and Learning center, Auditorium, Paviliun pelatihan studio, Cafeteria, Mechanical Services, Taman Ruang Luar	Aula pertunjukan, Lobby atrium, perpustakaan musik, ruang latihan, ruang kelas dan studio fakultas komunitas serta kantor	youthcenter community berupa perpustakaan, sekolah musik, auditorium, cafeteria, community association, ruang administrasi	
Green	Memiliki ruang luar yang cukup nyaman & baik untuk ruang kumpul & bersantai pengguna serta terdapat pohon rindang yang melindungi dari paparan matahari. Pohon yang variatif baik untuk visual	Green berupa landscape/ garden masih belum dimanfaatkan pada site ini. Bangunan hanya berfokus pada fasilitas fungsional berupa theater.	Area berupa taman masih belum maksimal, tapi ruang luar cukup baik sebagai area interaksi, tempat melakukan olahraga maupun sudah cukup baik untuk area tempat teduh	
Walkable	Memiliki perbatasan jelas antara pejalan & luar luar, terdapat canopy sebagai peneduh, penerangan dan penunjuk jalan yang jelas. Nyaman secara aksesibilitas	Area atrium sangat welcoming, baik secara akses jalan masuk terhadap aksesibilitas dan disabilitas berdasarkan fasilitas lift vertical maupun tangga	Area berjalan terhadap aksesibilitas maupun disabilitas sudah didukung oleh material pedestrian, cahaya lampu dan canopy sebagai area tempat teduh pengguna	
Sittable	Terdapat tempat duduk yang nyaman, tempat duduk untuk berkumpul, communal dan interaksi	Area luar terdapat fasilitas duduk communal yang nyaman, bersih dan terlindungi dari sinar matahari	Area tempat duduk masih bisa dimanfaatkan, sudah cukup nyaman dan penempatan sudah terlindungi dari paparan matahari.	

Spiritual	 Permainan pencahayaan dan penghawaan alami sangat terasa secara arsitektural, area kosong sendiri masih dipergunakan maksimal sebagai area communal, spotlight terasa pada ruang pertemuan	 Area tertutup, tenang dan iconic membuat pengguna menjadi lebih terikat dengan ruang dan berfokus pada aspek yang kuat. Didukung oleh permainan cahaya seliot masuk dan kisi-kisi elemen pada ruang area communal	 Permainan penghawaan dan pencahayaan alami cukup dipergunakan pada area khusus belajar, kelompok communal berfokus dan nyaman untuk melakukan aktivitas dan kesan warna putih dipakai sebagai reflektivitas cahaya.
Charming	 Kesan pewarnaan coklat, putih merupakan warna yang hangat dan nyaman untuk ruang belajar dan menciptakan kesan semangat. Tekstur sangat terasa dan pemilihan yang pas terhadap suasana yang kondusif	 Warna solid putih dan cream membuat kesan ruang yang bersih, luas serta bebas berekspresif. Tekstur sangat terasa ditempatkan pada area yang membunikan cahaya extra sebagai kesan yang cerah dan luas	 Warna yang dimainkan antara lain putih, coklat dan kuning pada eksterior. Tercipta kesan hangat dan kebersamaan yang membuat pengguna, khususnya area communal nyaman. Tapi permainan tekstur masih bisa dimanfaatkan
Attractive	 Memiliki kualitas arsitektur yang indah berkonsep arsitektur tropical minimalist, sehingga ada identitas tersendiri sebagai bangunan pemusik dan osestra	 Sangat menarik perhatian dari warna merah yang tegas, memberikan suasana semangat dan sinergik khususnya ruang osestra dan elemen bentuk juga diimplementasi secara abstrak	 Kesan melengkung menjadi perhatian utama, untuk menunjukkan konsep <i>community</i> pada bangunan ini, warna facade kuning sebagai warna yang bahagia dan ceria gambaran anakmuda
Historic	 dari Seiji Ozawa Hall yang sudah bertahan sejak 1841. Dari area barat menuju area utara sebagai pertimbangan view yang lebih memawan	 Bentuk dasar massa mempertimbangkan view-view yang mengarahkan ke situasi rumah lama yang berkonsep <i>courtyard house</i>	 Merekonstruksi bangunan perkumpulan anak muda sebagai perkembangan aktivitas yang sempat hilang pada area tersebut
Source	https://www.archdaily.com/921243/linde-center-for-music-and-learning	https://www.archdaily.com/886540/voxman-music-building-lmv-architects	https://www.archdaily.com/876170/espaco-alana-rodrigo-oliveira-arquitetura

(Dokumentasi pribadi, 2022)

Pembahasan

Penilaian Analisis Pemakai dan Pengukuran Parameter Studi Kasus Terhadap Bangunan Gelanggang Remaja Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan respon berupa data identitas yang mencakup jam berkunjung, umur, jenis pekerjaan serta analisis pemakai kebutuhan di gelanggang remaja.

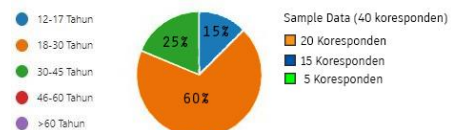


Diagram 2. Analisis Umur Pemakai Gelanggang Remaja
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Responden kuesioner dalam penelitian didominasi oleh rentang umur antara 18-30 tahun dari total responden sebanyak 25 orang. Lalu diikuti oleh rentang umur 30-45 tahun dengan total responden sebanyak 15

orang serta 5 orang diatas umur 30 tahun.

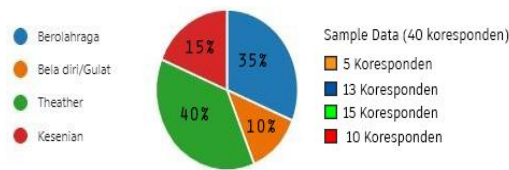


Diagram 3. Analisis Aktivitas Pemakai Gelanggang Remaja
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Data juga didukung oleh durasi waktu yang dipakai pengguna terhadap fasilitas gelanggang remaja. Jumlah pemakai teater sebanyak 15 orang yang diikuti oleh jumlah pemakai olahraga sebanyak 13 orang, lalu yang terkecil adalah bela diri sebanyak 5 orang. Gelanggang remaja lebih didominasi oleh bidang teater serta olahraga dengan jadwal terpadat menurut kebanyakan rata-rata gelanggang remaja yang diteliti.

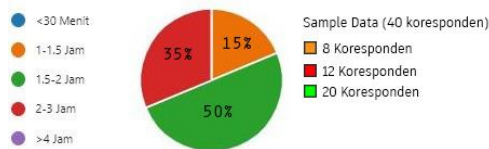


Diagram 4. Analisis Durasi Pemakai Gelanggang Remaja
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Data didukung oleh durasi pemakai aktivitas Gelanggang Remaja dengan rata rata kebanyakan 1.5-2 jam maksimal, dengan jumlah 20 orang. Biasanya mereka sering beraktivitas di atas jam 3-6 sore, diantara selepas belajar maupun bekerja. Sesuai durasi waktu terlama 2-3 jam dengan jumlah 12 orang.

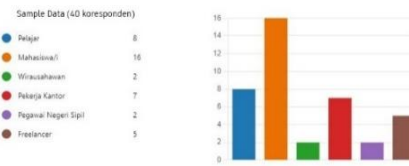


Diagram 5. Analisis Kategori Pekerjaan Pemakai Gelanggang Remaja
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Kategori pemakai gelanggang remaja didominasi oleh mahasiswa dengan jumlah terbanyak yakni 16 dari 40 koresponden, diikuti oleh pelajar sebanyak delapan dan jumlah sedikit yakni pegawai negeri sipil. Kategori pengguna ini dilakukan penelitian antara siang menuju sore.

Kesimpulan Rata-Rata Analisis Data Pengguna

Dari data di atas, pemakai gelanggang remaja kebanyakan didominasi oleh kategori remaja dengan pekerjaan mahasiswa serta range umur antara 18-30 tahun dengan aktivitas terbanyak teater musik serta berolahraga dengan durasi rata-rata waktu paling lama maksimal dua jam dengan total sampel yang diambil yakni 40 koresponden.

Peneliti melakukan dengan mengukur serta mengobservasi setiap gelanggang remaja di setiap kotamadya DKI Jakarta antara lain:

1. Gelanggang Remaja Grogol Petamburan, Jakarta Barat



Gambar 3. Suasana Gelanggang Remaja Grogol Petamburan
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Tabel 2. Kesimpulan Analisis Berdasarkan Observasi dan Wawancara

HASIL ANALISA TERHADAP GELANGGANG REMAJA DI-KOTA MADYA DKI JAKARTA		
DKI JAKARTA BARAT (GELANGGANG GROGOL PETAMBURAN)		
PARAMETER PLACEMENT 'COMFORT and IMAGE'	Lokasi Bangunan	Luas Site
	GELANGGANG Grogol Petamburan Jl. Semeru Raya No.1 RW 7 Grogol Kab Jeruk, Kota Jakarta Barat 11450	13.819 m ²
		Fasilitas Bangunan - Ruang Serbaguna - Ruang Tari - Ruang Auditorium - Ruang Theater - Ruang Gulat + Gym - Ruang Basket - Ruang Kesenian
SAFE	Keamanan tempat ini dalam kondisi baik, dengan penjagaan 2 penjaga dari pintu masuk. Akan tetapi, team staff tidak selalu ditempat (hanya 6 staff) dan pernah terjadi aksi pencurian elektronik pada ruang sound system sekitar 6 tahun sebelumnya. Gelanggang tutup jam 8 malam dengan 2 staff malam berjaga, yang dinilai beresiko dan akses kontrol CCTV jarang digunakan	
CLEAN	Tidak disediakan peralatan kesehatan (<i>hand sanitizer</i>) lalu kebersihan gelanggang sedikit kurang dan berdebu, satu sisi, jadwal kebersihan tidak memenuhi yang ditambah peralatan pembersih yang minim. area wc publik tercium bau yang menyengat serta kualitas air kurang jernih dan beresiko saat air di gunakan	
GREEN	Terlihat taman kecil seluas 18m ² dengan fasilitas taman bermain yang minimal, penanaman pohon sangat minim dan belum bisa dijadikan tempat naungan. Penanaman pohon dan perdu tidak bervariasi. Staff datang sebanyak 1x/bulan. watec fitur taman kurang maksimal.	
WALKABLE	Ramp untuk kebutuhan disabilitas dan penolong petugas disediakan, tapi <i>yellow line</i> belum disediakan. Lebar cukup baik dengan ukuran 2-2.5m. Lalu belum ada lift vertical untuk kebutuhan disabilitas maupun aksesibilitas	
SITTABLE	Belum terlihat fasilitas tempat duduk, material kasar membuat tidak nyaman. kebanyakan duduk ditepi <i>paving beton</i> . Serta belum ada kanopi sebagai peneduh. Ruang terbuka minim. Tidak pernah melakukan perawatan furniture ditempat ini.	
SPIRITUAL	Kesan ruang dihadirkan tertutup dan tenang, tapi belum ada permainan cahaya alami. Permainan estetika bentuk masih belum terlihat dan tidak <i>iconic</i> , belum terlihat simbol yang kuat menggambarkan gelanggang ini.	
CHARMING	Kunjungan studi jarang dilakukan. Kurang pwarnaan yang interaktif dan belum ditemukan ketertarikan sebagai identitas ini. Minimnya permainan tekstur terhadap interior. Kesan style secara arsitektural masih belum terasa.	
ATTRACTIVE	Kesan interior bosan dan kurang interaktif. Belum ada instalasi atau elemen produk yang unik di ruang publik. Kurang permainan lampu. Pengguna jarang memotret bagian arsitekturalnya dan jarang mempublikasikan foto.	
HISTORIC	Kesan sejarah secara arsitektural menjadi bangunan tertua di Jakarta barat. Jarang ada aktivitas kebudayaan, kecuali dihari tertentu. Lalu tempat tidak menunjukkan identitas korelasi sejarah dengan gelanggang.	

(Dokumentasi pribadi, 2022)

Peneliti juga mencari data penelitian melalui kuesioner terhadap tingkat kenyamanan pengguna di Gelanggang Remaja Grogol Petamburan. Kuesioner dilakukan sebanyak 16 orang di jam antara 3-5 sore. Dengan ini kuesioner dapat menunjukkan seberapa baik gelanggang remaja memberikan pengaruh lebih terhadap perasaan pengguna.



Gambar 4. Kesimpulan Kuesioner Berdasarkan Tingkat Kenyamanan
(Data dokumentasi pribadi, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian di Grogol Petamburan, peneliti mendapati parameter menarik belum terpenuhi, karena kesan interior yang

bosan dan kurang interaktif. Satu sisi parameter *green* cukup baik dengan menempatkan fasilitas taman di ruang luar, akan tetapi masih harus dimaksimalkan

Elemen yang belum memenuhi standar parameter *comfort and image* :

- Area tata publik harus dikembangkan, agar menjadi area bisa menampung kebutuhan komunal untuk belajar dan berinteraksi satu dengan lainnya.
- Bangunan menunjukkan kesan bentuk identitas yang lemah, tidak menunjukkan elemen yang atraktif dan hiburan
- Jarak sirkulasi antar ruang masih sangat jauh, tidak ada pencahayaan, sempit dan tidak ada penunjuk ruangan
- Kesan interaktif seperti pewarnaan tidak terlalu dimainkan, sehingga kesannya monoton dan pucat
- Permainan tekstur kurang ditonjolkan, hanya beberapa bagian muka bangunan terutama di entrance area.
- Permainan pencahayaan alami dan ventilasi alami belum diterapkan khususnya area theater, kesenian yang harus ditingkatkan

Elemen yang sudah memenuhi standar parameter *comfort and image* :

- Ditemukan permainan atraktif seperti *climbing wall* di depan entrance bangunan
- Skala bangunan cukup luas dengan pandangan ke seluruh arah, khususnya di entrance depan

2. Gelanggang Remaja Cempaka Putih, Jakarta Pusat



Gambar 5. Suasana Gelanggang Remaja Cempaka Putih
(Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 6. Kesimpulan Kuesioner berdasarkan Tingkat Kenyamanan
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Tabel 3. Kesimpulan Analisis Berdasarkan Observasi dan Wawancara

HASIL ANALISA TERHADAP GELANGGANG REMAJA DI-KOTA MADYA DKI JAKARTA			
DKI JAKARTA PUSAT (GELANGGANG CEMPAKA PUTIH)			
PARAMETER	Lokasi Bangunan	Luas Site	Fasilitas Bangunan
PLACE MAKING "COMFORT dan IMAGE"	GELANGGANG KOJA Jl. Balai Rakyat No.16, RT1/PW.4, Tugu Sel. Koja, Kota Jkt Utara	13.819 m ²	- Ruang Serbaguna - Ruang Tari - Ruang Auditorium - Ruang Theater - Ruang Gula + Gym - Ruang Basket - Ruang Kesenian
SAFE	Keamanan tempat ini dalam kondisi baik, dengan penjagaan 2 penjaga dari pintu masuk. Akan tetapi, team staff tidak selalu ditempat (hanya 6 staff) dan Tidak pernah terjadi aksi kriminalitas. Gelanggang tutup jam 8 malam dengan 2 staff malam berjaga. CCTV berfungsi, tapi penanggung jawab nya jarang mengontrolnya		
CLEAN	Kebersihan gelanggang jarang dikontrol oleh staff kebersihan, meskipun fasilitas kebersihan cukup layak. satu sisi jaival tidak menentu dengan kurangnya peralatan kebersihan. Area kamar ganti sangat jauh (terdapat diujung melalui korong kecil) dengan kondisi baru kurang sedap karena ventilasi kecil. Fitur air keran sangat kecil keahsannya		
GREEN	Ruang publik berupa taman tidak ada, jarang ada pemeliharaan pepohonan serta penanaman pohon kurang variatif dan belum bisa jadi tempat naungan. Staff lingkungan jarang datang sesuai waktu yang ditentukan. Material bahan standar setelah bangunan baru berlangsung 2 tahun yang lalu		
WALKABLE	Belum ada ramp disabilitas, belum ada yellowline dan akses pejalan melalui jalur mobil dan motor dan belum ada penerangan serta masih didominasi jalur untuk parkir mobil. Lebar lorong disabilitas lebih dari 2.3m		
SITTABLE	Fasilitas tempat duduk tidak ditemukan diarea komunal publik dan area kesenian disediakan tempat duduk bila ada acara kebutuhan. Tempat duduk kusam dan tidak terawat.		
SPIRITUAL	Kesan ruang dihadirkan terbuka akibat permainan kaca dan facade sebagai pencahayaan alami. Simbol khas adalah elemen batu facade sebagai penegasan gelanggang. Komunitas pencak: silat menggunakan sebagai area komunal		
CHARMING	Pewarnaan putih sebagai kesan luas dan warna kayu yang alami serta adanya permainan facade bebatuan sebagai ciri khas arsitektural. Kesan megah ditemukan pada area olahraga dan kesenian berupa kaca second skin		
ATTRACTIVE	Kesan atraktif ditemukan secara facade arsitekturalnya. Belum ada instalasi atau elemen produk yang unik di ruang publik. Kurang permainan lampu. Pengguna jarang memotret bagian arsitekturalnya dan jarang mempublikasikan foto.		
HISTORIC	Kesan sejarah secara arsitektural kurang begitu muncul. Jarang ada aktivitas kebudayaan, kecuali dihari tertentu. Lalu tempat tidak menunjukkan identitas korelasi sejarah dengan gelanggang. Tidak ada icon maupun tugu yang kental dengan sejarah gelanggang.		

(Dokumentasi pribadi, 2022)

Peneliti juga mencari data penelitian melalui kuesioner terhadap tingkat kenyamanan pengguna di Gelanggang Remaja Cempaka Putih. Kuesioner dilakukan sebanyak 15 orang di jam antara 1-2 siang. Dengan ini kuesioner dapat menunjukkan seberapa baik gelanggang remaja memberikan pengaruh lebih terhadap perasaan pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa parameter *sittable* belum maksimal diterapkan, khususnya area ruang luar dengan poin 2.30. Parameter *spiritual* berupa area komunal sangat terasa disini, dengan kesan yang tertutup, tenang dan nyaman untuk melakukan aktivitas.

Elemen yang belum memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- Area tata publik harus dikembangkan, agar menjadi area bisa menampung kebutuhan komunal untuk belajar dan berinteraksi satu
- Masih ada ruang yang tidak terpakai secara maksimal seperti ruang didepan tangga, belakang parkir serta lorong menuju lapangan
- Penempatan ruang kamar mandi yang terlalu jauh dan sulit diakses, serta tidak ada icon penunjuk ke fasilitas gelanggang ini

Elemen yang sudah memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- Ada identitas yang kuat berupa pemakaian material batu alam sebagai tekstur fasad pada bangunan gelanggang ini.
- Permainan *cross-ventilation* dan *lighting* pada fasad sehingga terasa kesan alami.
- Aspek *walkable* dengan memperhatikan sirkulasi pejalan dan kendaraan sudah diterapkan di dalam bangunan

ini.

- d. Aspek kenyamanan komunitas terlihat pada pembagian ruang publik dan privat di ruang kesenian dengan ruang bela diri.
- e. Permainan warna coklat dan putih sebagai variasi dan terlihat kesan hangat yang didukung oleh pencahayaan buatan di bangunan.

3. Gelanggang Remaja Koja Utara, Jakarta Utara



Gambar 7. Suasana Gelanggang Remaja Koja Utara
(Dokumentasi pribadi,2022)

Tabel 4. Kesimpulan Analisis Berdasarkan Observasi dan Wawancara

HASIL ANALISA TERHADAP GELANGGANG REMAJA DI KOTA MADYA DKI JAKARTA			
DKI JAKARTA UTARA (GELANGGANG KOJA)			
PARAMETER PLACEMAKING "COMFORT dan IMAGE"	Lokasi Bangunan	Luas Site	Fasilitas Bangunan
	GELANGGANG KOJA Jl. Balai Rakyat No.16, RT 1 RW 4, Tugu Sel, Koja, Kota Jkt Utara	13.819 m ²	- Ruang Serbaguna - Ruang Tari - Ruang Auditorium - Ruang Theater - Ruang Gula + Gya - Ruang Basket - Ruang Kesenian
SAFE	Keselamatan tempat dalam kondisi baik, 2 penjaga di pintu masuk. Hanya ada 1 akses kontrol pintu masuk. Total staff ada 4. Turun jam 10 malam dengan pergantian shift 2 penjaga. Tidak pernah terjadi kriminalitas. Belum ada yang berjaga di area ruang CCTV. Belum terlihat CCTV disebarkan dengan maksimal		
CLEAN	Kebersihan gelanggang dikontrol dengan 1 team berjumlah 4 orang. Kebersihan ruang serbaguna, fasilitas olahraga sampai entrance masuk, sedikit ditemukan sampah. Jarak kamar mandi cukup dekat secara akses. Kondisi kehalusan keran air kecil, air jernih tapi tidak berbau		
GREEN	Belum ada ruang publik berupa taman, hanya ada tanaman kecil di depan yang belum bisa dijadikan tempat naungan. Belum ada staff khusus lingkungan untuk gelanggang. Material bahan berstandar setelah bangunan baru berlangsung kurang lebih 10 tahun yang lalu		
WALKABLE	Belum ada ramp disabilitas, belum ada yellowline dan akses pejalan melalui jalur mobil dan motor dan belum ada penarungan serta masih didominasi jalur untuk parkiran mobil. Lebar lorong disabilitas lebih dari 2.5m		
SITTABLE	Fasilitas tempat duduk tidak ditemukan di area komunal publik dan area kesenian disediakan tempat duduk bila ada acara kebutuhan. Tempat duduk kusam dan tidak terawat		
SPIRITUAL	Kesan ruang masih sangat tertutup dan solid, belum ada permainan cahaya alami. Simbol khas belum ditemukan sebagai penegasan gelanggang. Belum ada komunitas khusus menggunakan tempat sebagai area komunal		
CHARMING	Belum ada permainan warna yang variatif, belum ada elemen arsitektural yang kuat sebagai ciri khas arsitektural, belum ada kesan mewah dan megah pada area gelanggang ini		
ATTRACTIVE	Belum ada kesan atraktif berupa warna maupun bentuk. Belum ada instalasi atau elemen produk yang unik di ruang publik. Kurang peminatan lampu. Pengguna jarang memotret bagian arsitekturalnya dan jarang mempublikasikan foto		
HISTORIC	Kesan sejarah secara arsitektural kurang begitu muncul. Jarang ada aktivitas kebudayaan, kecuali di hari tertentu. Lalu tempat tidak menunjukkan identitas koridor sejarah dengan gelanggang. Tidak ada icon maupun tugu yang kental dengan sejarah gelanggang.		

(Dokumentasi pribadi,2022)

Hasil penilaian oleh peneliti berupa skala 1-5 dengan penilaian dari buruk hingga baik. Penilaian berdasarkan kacamata peneliti secara arsitektural. oleh karena itu peneliti menyimpulkan beberapa hal antara lain:



Gambar 8. Kesimpulan Kuesioner Berdasarkan Tingkat Kenyamanan
(Dokumentasi pribadi,2022)

Elemen yang belum memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- a. Area tata publik harus dikembangkan, agar menjadi area bisa menampung kebutuhan komunal untuk belajar dan berinteraksi satu dengan lainnya.
- b. Belum ada fasilitas tempat duduk yang memadai, serta tidak ada perawatan rutin sehingga aktivitas kumpul tidak maksimal.
- c. Belum ada permainan pencahayaan dan *cross ventilation* sebagai aspek sirkulasi untuk kenyamanan pengguna di dalam bangunan.
- d. Jarak tempat ke satu tempat lainnya terkesan masih jauh serta tidak ada penunjuk fasilitas di gelanggang ini.
- e. Kesan bangunan masih sangat solid sehingga belum bisa diterapkan ruang privat dan publik seperti ruang manajemen yang bersebelahan di ruang kesenian dan teater.
- f. Fasilitas aksesibilitas masih belum maksimal, serta belum ada jalur pejalan masih

- terganggu oleh jalur transportasi
- g. Ruang teater dan musik masih sangat polos.

Elemen yang sudah memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- Terdapat elemen pewarnaan pada dinding yang aktif menghidupi gelanggang.
- Penempatan tangga juga mempertimbangkan akses pengguna yang diarahkan ke fasilitas olahraga.

4. Gelanggang Remaja Pulogadung, Jakarta Timur



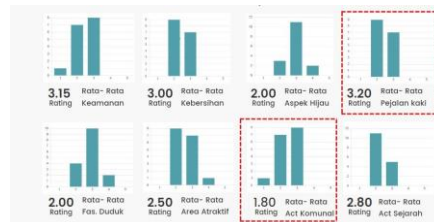
Gambar 9. Suasana Gelanggang Remaja Pulogadung (Dokumentasi pribadi,2022)

Tabel 5. Kesimpulan Analisis Berdasarkan Observasi dan Wawancara

HASIL ANALISA TERHADAP GELANGGANG REMAJA DI-KOTA MADYA DKI JAKARTA			
DKI JAKARTA TIMUR (GELANGGANG PULO GADUNG)			
PARAMETER PLACEMARKING "COMFORT dan IMAGE"	Lokasi Bangunan	Luas Site	Fasilitas Bangunan
	Jalan Balai Rakyat 1, Kelurahan Cakung Timur, Jakarta Timur	13.819 m ²	- Ruang Serbaguna - Ruang Tari - Ruang Auditorium - Ruang Theater - Ruang Gula + Gym - Ruang Basket - Ruang Kesenian
SAFE	Keamanan dalam kondisi baik, terdapat penjaga parkir melalui portal. Total 4 staff dengan tutup jam 10 malam dengan pergantian shift 2 penjaga. CCTV berfungsi dengan maksimal, tetapi belum ada yang menjaga di control room		
CLEAN	Kebersihan gelanggang minim, staff penjaga kurang, meskipun ada team tersendiri. Area kesenian harus masuk dengan alas dan belum ada perawatan terhadap gelanggang. Jarak kamar mandi cukup jauh serta tempat sampah ditaruh belum maksimal.		
GREEN	Belum ada ruang publik berupa taman, hanya ada tanaman kecil di depan yang belum bisa dijadikan tempat naungan. Belum ada staff khusus lingkungan untuk gelanggang. Tidak ada variasi tanaman maupun pepohonan di gelanggang		
WALKABLE	Terdapat ramp disabilitas dibelakang, belum ada yellowline dan akses pejalan melalui jalur mobil dan motor dan belum ada penerangan serta masih didominasi jalur untuk parkir mobil. Lebar koridor disabilitas lebih dari 2.5m		
SITTABLE	Fasilitas tempat duduk tidak ditemukan di area komunal publik dan area kesenian disediakan tempat duduk bila ada acara kebutuhan. Tempat duduk kusam dan tidak terawat.		
SPIRITUAL	Kesan ruang masih sangat tertutup dan solid, belum ada permainan cahaya alami. Simbol khas belum ditemukan sebagai kumpulan remaja badminton Pulogadung. Pengguna komunitas antara lain badminton		
CHARMING	Belum ada permainan warna yang variatif. Elemen arsitektural berupa facade tegas dengan garis dan melengkung. belum ada kesan mewah dan megah pada area gelanggang ini		
ATTRACTIVE	Belum ada kesan atraktif berupa warna maupun bentuk. Belum ada instalasi atau elemen produk yang unik di ruang publik. Kurang penataan lampu. Pengguna jarang memotret bagian arsitekturalnya dan jarang mempublikasikan foto.		
HISTORIC	Kesan sejarah secara arsitektural kurang begitu muncul. Jarang ada aktivitas kebudayaan, kecuali di hari tertentu. Lalu tempat tidak menunjukkan identitas korelasi sejarah dengan gelanggang. Tidak ada icon maupun tuju yang kental dengan sejarah gelanggang.		

(Dokumentasi pribadi,2022)

Peneliti juga mencari data penelitian melalui kuesioner terhadap tingkat kenyamanan pengguna di Gelanggang Remaja Pulogadung Kuesioner dilakukan sebanyak 14 orang di jam antara 2-4 siang. Dengan ini kuesioner dapat menunjukkan seberapa baik gelanggang remaja memberikan pengaruh lebih terhadap perasaan pengguna.



Gambar 10. Kesimpulan Kuesioner Berdasarkan Tingkat Kenyamanan (Dokumentasi pribadi,2022)

Berdasarkan hasil penelitian, parameter *walkable* cukup memenuhi standar dengan fasilitas yang memperhatikan jalur pejalan dan kendaraan. Satu sisi, bangunan masih sangat tertutup serta belum ada permainan pencahayaan yang mendukung aktivitas bangunan. Oleh karena itu parameter *spiritual* mendapatkan nilai 1.80 dibawah rata rata 2.

Elemen yang belum memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- Area tata publik harus dikembangkan, agar menjadi area bisa menampung kebutuhan komunal untuk belajar dan berinteraksi satu dengan lainnya.
- Jarak sirkulasi antar ruang masih sangat jauh, tidak ada pencahayaan, sempit dan tidak ada penunjuk ruangan.
- Kesan interaktif seperti pewarnaan tidak terlalu dimainkan, sehingga kesannya monoton dan pucat. Penempatan ruang kesenian yang diletakan di paling depan yang kurang

nyaman saat beraktivitas.

- d. Permainan tekstur pada interior secara khususnya ruang kesenian, musik dan serbaguna harus lebih dimaksimalkan.

Elemen yang sudah memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- a. Fasad bangunan terlihat kesan modern berupa penempatan kaca kaca solid sebagai kesan bangunan umumnya.
b. Bentuk bangunan memiliki kesan modern dengan bentuk dasar setengah lingkaran yang melengkung.

5. Gelanggang Remaja Bulungan Selatan, Jakarta Selatan



Gambar 11. Suasana Gelanggang Remaja Pulogadung
(Dokumentasi pribadi,2022)

Tabel 6. Kesimpulan Analisis Berdasarkan Observasi dan Wawancara

HASIL ANALISA TERHADAP GELANGGANG PEMAJA DI-KOTA MADYA DKI JAKARTA			
DKI JAKARTA SELATAN (GELANGGANG BULUNGAN SELATAN)			
PARAMETER PLACEMAKING "COMFORT dan IMAGE"	Lokasi Bangunan	Luas Site	Fasilitas Bangunan
	Jl Bulungan B1 C/1, Kranat Pela, Kebayoran Baru	13.819 m ²	- Ruang Serbaguna - Ruang Tari - Ruang Auditorium - Ruang Theater - Ruang Gulat - Gym - Ruang Basket - Ruang Kesenian
SAFE	Keamanan tempat dalam kondisi baik, 2 penjaga di pintu masuk. Hanya ada 1 akses kontrol pintu masuk. Total staff ada 4. Tutup jam 10 malam dengan pergantian shift 2 penjaga. Tidak pernah terjadi kriminalitas. Belum ada yang berjaga di area ruang CCTV. Belum terlihat CCTV disebar dengan maksimal		
CLEAN	Kebersihan gelanggang dikontrol dengan 1 team berjumlah 4 orang. Kebersihan ruang serbaguna, fasilitas olahraga sampai entrance masuk. sedikit ditemukan sampah. Jarak kamar mandi cukup dekat secara akses. Kondisi keluaran keran air kecil, air jernih tapi tidak berbau		
GREEN	Belum ada ruang publik berupa taman, hanya ada tanaman kecil di depan yang belum bisa dijadikan tempat nuangan. Belum ada staff khusus lingkungan untuk gelanggang. Material bahan berstandar setelah bangunan baru berlangsung kurang lebih 10 tahun yang lalu		
WALKABLE	Belum ada ramp disabilitas, belum ada yellowline dan akses pejalan melalui jalur mobil dan motor dan belum ada penempatan serta masih didominasi jalur untuk parkir mobil. Lebar lorong disabilitas lebih dari 3.5m		
SITTABLE	ada area Fasilitas tempat duduk bagian outdoor, tapi minim perawatan sehingga tidak layak lagi. bisa dimaksimalkan		
SPIRITUAL	Kesan ruang masih sangat tertutup dan solid, belum ada permainan cahaya alami. Simbol khas belum ditemukan sebagai penegasan gelanggang. Belum da komunitas khusus menggunakan tempat sebagai area komunal		
CHARMING	Belum ada permainan warna yang variatif, belum ada elemen arsitektural yang kuat sebagai ciri khas arsitektural. belum ada kesan mewah dan megah pada area gelanggang ini		
ATTRACTIVE	Belum ada kesan atraktif berupa warna maupun bentuk. Belum ada instalasi atau elemen publik yang unik di ruang publik. Kurang penataan lampu. Pengguna jarang memotret bagian arsitekturalnya dan jarang mempublikasikan foto.		
HISTORIC	Kesan sejarah secara arsitektural kurang begitu muncul. Jarang ada aktivitas kebudayaan, kecuali dihari tertentu. Lalu tempat tidak menunjukkan identitas korelasi sejarah dengan gelanggang. Tidak ada icon maupun tuju yang kental dengan sejarah gelanggang.		

(Dokumentasi pribadi,2022)

Peneliti juga mencari data penelitian melalui kuesioner terhadap tingkat kenyamanan pengguna di Gelanggang Remaja Pulogadung Kuesioner dilakukan sebanyak 14 orang di jam antara 2-4 siang. Dengan ini kuesioner dapat menunjukan seberapa baik gelanggang remaja memberikan pengaruh lebih terhadap perasaan pengguna.



Gambar 12. Penilaian Observasi Oleh Peneliti

(Dokumentasi pribadi,2022)

Elemen yang belum memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- a. Area tata publik harus dikembangkan, agar menjadi area bisa menampung komunal untuk belajar dan berinteraksi satu lainnya.
b. Fasilitas duduk kurang maksimal dan belum ada perawatan rutin. Satu sisi penempatan fasilitas masih berantakan dan belum ditata
c. Akses pejalan kaki masih belum terlindungi dari kendaraan mobil
d. Tempat teduh pejalan, penerangan serta icon penunjuk masih belum maksimal ditempatkan. Pencahayaan alami dan ventilasi alami masih kurang diterapkan pada bangunan ini, khususnya bangunan pertunjukan dan fasilitas atlet bela diri.

Elemen yang sudah memenuhi standar parameter *comfort and image*:

- Tingkat keamanan dengan layout satu portal penjagaan serta ruang parkir yang tertata rapi membuat kesan nyaman.
- Fasilitas aksesibilitas berupa *ramp*, *yellow line* juga diterapkan demi mencapai kenyamanan pengguna.
- Elemen variatif berupa warna yang cerah menjadi identitas dan tercipta kesan mengundang pengguna.
- Bagian ruang *entrance* dipergunakan sangat baik, sebagai ruang komunal khususnya komunitas kesenian, bela diri dan lainnya.

Kesimpulan analisis parameter yang memenuhi standar "*place making*"

Tabel 7. Kesimpulan analisis standar parameter *comfort and image*

PENJAJAN GELANGGANG REMAJA BERDASARKAN STANDAR PLACE-MAKING BERPARAMETER COMFORT & IMAGE					
Note: (+) Rata-Rata Memenuhi Standar, (-) Rata-Rata Kurang Memenuhi Standar					
PARAMETER COMFORT & IMAGE	JAKARTA BARAT Gelanggang Remaja Lingsi Veteran/Kusini	JAKARTA PUSAT Gelanggang Remaja Komplek Puri	JAKARTA UTARA Gelanggang Remaja Sella	JAKARTA TIMUR Gelanggang Remaja Pulo Gadung	JAKARTA SELATAN Gelanggang Remaja Makasar/Statuta
SAFETY	-	+	+	-	+
CLEAN	-	+	+	-	+
GREEN	+	-	-	-	+
WALKABLE	-	+	+	-	+
SITTABLE	-	-	-	-	-
SPIRITUAL	+	+	+	+	-
CLUSTERING	-	-	-	-	-
ATTRACTIVE	-	-	-	-	-
HISTORIC	+	-	+	-	+

(Dokumentasi pribadi,2022)

Setelah melakukan rata-rata per parameter, peneliti menyimpulkan analisis berupa + serta - berdasarkan acuan parameter "*comfort dan image*" dengan arti + (memenuhi standar parameter) dan - (tidak memenuhi standar parameter).

Gelanggang remaja yang cukup baik secara "*comfort and image*" adalah gelanggang remaja Cempaka Putih dengan permainan tekstur dan pewarnaan yang memberi kesan hangat dan semangat. Gelanggang yang paling belum memenuhi standar parameter *comfort and image* adalah gelanggang remaja Pulo Gadung.

Aspek *green* serta *sittable* menjadi perhatian karena belum ada satu gelanggang pun yang maksimal, dengan rata-rata output sebesar 2.50, padahal indikator tersebut dapat mendukung perkembangan sosial dari segi aktivitas, interaksi dan belajar. Gelanggang remaja Grogol Petamburan adalah gelanggang yang paling minim akan penghijauan fasilitas tempat duduk yang minim.

Parameter *walkable* yang cukup memenuhi standar ditemukan pada gelanggang remaja di Cempaka Putih dengan kenyamanan aksesibilitas dan disabilitas berupa penerangan jalan, *ramp* dan penunjuk jalan. Terlepas dari akses pejalan yang masih belum terlindungi, Gelanggang Cempaka Putih dan Pulo Gadung mendapatkan 3.07 dan 3.05 dibanding rata rata sebesar 2.05. Akses yang baik akan mengundang pengguna lebih banyak, karena aman, nyaman dan terlindungi. Dari sisi material, desain perkerasan juga dapat dipertimbangkan untuk mengarahkan jalur pejalan kaki agar mengundang pengunjung untuk mengeksplor suasana Gelanggang Remaja.

Secara arsitektur sakral sebagai indikator spiritual memerlukan unsur pendukung untuk menciptakan suasana yang tenang dan tertutup, sehingga timbul perasaan menggugah dalam ruang interior. Elemen ini mendatangkan sifat *connection to place* sehingga ada ikatan komunikasi antara pengguna dan ruang. Spiritual dapat menciptakan komunitas yang menginspirasi satu lainnya sehingga timbul kekhasan identitas tersendiri dalam bangunan secara objektif.

E. KESIMPULAN

Gelanggang remaja yang atraktif, interaktif dan nyaman dapat menimbulkan peran sosial untuk para remaja mengembangkan diri. Teori *placemaking* dengan aspek parameter *comfort and image* terbagi menjadi beberapa variabel sebagai berikut: *safe* (aman), *clean* (bersih), *green* (hijau), *walkable* (pejalan kaki), *sittable* (fasilitas duduk), *spiritual* (ketenangan), *charming* (kenyamanan), *attractive* (atraktif), dan *historic* (kesan sejarah).

Dari rata - rata kelima gelanggang remaja yang sudah diteliti, parameter yang sudah cukup terpenuhi standarnya antara lain *safe*, *clean*, *spiritual*, *historic*, dengan rata - rata nilai di atas 2.0-2.5; meskipun harus tetap dimaksimalkan khususnya pada aspek spiritual sebagai ruang yang mendukung fokus pengguna.

Sedangkan parameter lain yang perlu dimaksimalkan bahkan harus diterapkan dalam gedung gelanggang remaja antara lain *green*, *walkable*, *sittable*, *charming*, *attractive* dengan data rata-rata skala parameter dibawah poin 2.0. Lima dari sembilan parameter tersebut sangat mempengaruhi potensi ruang yang nyaman, rapi dan atraktif. Elemen yang tidak maksimal akan berdampak pada lemahnya ruang interaksi, koneksi sosial lalu ruang tidak tercipta kesan semangat dan interaktif sehingga masyarakat akan kurang tertarik terhadap gelanggang remaja.

Oleh karena itu, elemen arsitektur *placemaking* dengan acuan parameter *comfort and image* dapat menjawab permasalahan aktivitas non-fisik di gelanggang remaja yang tidak dipakai secara maksimal oleh masyarakat saat ini. Sangat diperlukan penerapan *placemaking* untuk

menciptakan ruang yang inovatif, atraktif, nyaman dan bermakna khususnya demi mencapai serta mendukung kebutuhan pengembangan minat para pemusik.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak sehingga peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Adli Nadia S.T., M.T. selaku Kepala Prodi Arsitektur.
2. Bapak Doni Fireza S.T., M.T. selaku dosen maupun kordinator mata kuliah Pra - Tugas Akhir dimana penelitian ini dibuat sebagai tugas.
3. Rekan dan keluarga yang telah membantu dan memberi dukungan kepada peneliti selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- A Placemaking Primer - Indicator of Placemaking. (2022). *Placemaking: What If We Built Our Cities Around Places?* Retrived from: https://uploads-ssl.webflow.com/5810e16f-be876cec6bcbd86e/6335ddc88fbf7f29ec537d49_2022%20placemaking%20booklet.pdf
- Angelica Fortuzzi. (2013). *Placemaking as International Society of Biourbanism. Placemaking: An Introduction To The American Experience.* Retrived from: <https://www.biourbanism.org/introduction-to-the->

- [american-experience-of-placemaking/](#)
Architecture Design Principles & Elements of Building Design. (2022, February 17). Retrieved from: <https://www.masterclass.com/articles/elements-of-design-explained>.
- Paul Halajari Architects. Retrieved from: <https://halajianarch.com/>
- Badan Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2020). *Kegiatan Nasional Di Ibu Kota Tahun 2017-2019*. Retrieved from: <https://statistik.jakarta.go.id/kegiatan-nasional-di-ibu-kota-tahun-2017-2019/>
- MasterClass. (2021). *Elements of Design: Understanding the 7 Elements of Design*. Retrieved from: <https://www.masterclass.com/articles/elements-of-design-explained>
- Endro Priherdityo, & Munaya Nasiri. (2016). *Wadah Anak Muda Bernama Gelanggang Remaja*: Retrieved from: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160909111014-275-157209/wadah-anak-muda-bernama-gelanggang-remaja>
- Dinas Pemuda dan Olahraga. Gelanggang Olahraga Remaja. Retrieved from: <https://jakarta.go.id/gelanggang-olahraga-remaja>. Jakarta.Go.Id.
- Project for Public Space. (2019). *What if we built our cities around places?* Retrieved from: <https://www.pps.org/article/greatcitiesinitiative>
- Investors.id. (2011, September 3). *Menpora: Gelanggang Pemuda Perlu Revitalisasi*. Retrieved from: <https://investor.id/sport/20379/menpora-gelanggang-pemuda-perlu-revitalisasi>
- Ecology Subsector of Indonesia. (2018). *Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia*.