

GEDUNG PEMUDA DI MANADO

“ARSITEKTUR PERILAKU LINGKUNGAN”

Disusun Oleh :

Abdul Hafid Tome

Luther Betteng¹

Hanny Poli²

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado

Email : hafid_tome@yahoo.com

ABSTRAK

Pemuda merupakan konsep-konsep yang selalu di kaitkan dengan masalah nilai. Di dalam masyarakat, pemuda merupakan satu identitas yang potensial sebagai penerus cita-cita perjuangan dan pembangunan bangsanya karena pemuda dapat diartikan sebagai harapan Bangsa dan Negara.

Melihat kondisi Kota Manado saat ini begitu memprihatinkan, stabilitas keamanan mulai di pertanyakan dan merupakan tanggung jawab kita bersama sebagai masyarakat kota manado untuk menjaganya. Banyaknya kasus pembunuhan, penggunaan senjata tajam, dan tawuran antar kampung menjadi faktor yang meresahkan masyarakat kota manado. Setelah diidentifikasi diantara berbagai kasus tersebut ternyata sebagian besar palakunya adalah pemuda yang dibawah pengaruh minum-minuman keras. Untuk meminimalisir berkembangnya kasus-kasus ini kiranya perlu di hadirkan suatu wadah/bangunan yang mampu mengakomodasi pemuda dalam penyaluran bakatnya agar mampu mengalihkan kegiatan pemuda pada hal-hal yang lebih positif.

Gedung Pemuda di Kota Manado hadir sebagai salah satu solusi bagi para pemuda untuk mengembangkan minat dan bakat mereka. Gedung Pemuda merupakan sarana pembinaan mental terhadap pemuda dalam bentuk edukatif rekreatif. Sarana ini merupakan wadah bagi pemuda untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pemuda baik dari segi olahraga, seni, iptek maupun kegiatan berorganisasi. Sarana ini juga mampu menjawab tantangan zaman dalam mengarahkan pemuda pada hal-hal yang lebih positif karena pemuda merupakan generasi emas bagi Bangsa dan Negara.

Rancangan Gedung Pemuda di Manado ini menerapkan pendekatan tematik Arsitektur Perilaku Lingkungan. Pendekatan ini diterapkan untuk menyempurnakan rancangan objek, dengan memberikan terapi mental terhadap pengguna bangunan dan juga membantu dan menganalisa kebutuhan ruang bagi pemuda terhadap objek rancangan. Pendekatan tematik ini menyempurnakan fungsi dari objek rancangan sebagai saran pembinaan mental bagi pemuda.

Kata Kunci : Gedung, Pemuda, Perilaku, Lingkungan.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa muda merupakan masa keemasan bagi pertumbuhan jiwa dan mental manusia, masa muda juga merupakan fase yang paling sensitif dan rentan terhadap isu-isu lingkungan. Dalam UU no 40 tahun 2009 tentang kepemudaan di jelaskan bagaimana kontribusi pemuda dalam perjuangan bangsa Indonesia mencapai kemerdekaan. Dalam pembaruan dan pembangunan bangsa, pemuda mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis sehingga perlu dikembangkan potensi dan perannya melalui penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan sebagai bagian dari pembangunan nasional. Untuk membangun pemuda, diperlukan pelayanan kepemudaan dalam dimensi pembangunan di segala bidang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Melihat kondisi lokal kota Manado saat ini sangat memprihatinkan, stabilitas keamanan di kota Manado patut dipertanyakan. Setelah diidentifikasi, diantara berbagai kasus tersebut ternyata sebagian besar pelaku pembunuhan dan penggunaan senjata tajam adalah para pemuda yang rata-rata sebahagian besar sudah putus sekolah dan dibawah pengaruh minuman keras.

Harusnya disini pemerintah mengambil peran untuk pengembangan pelayanan bagi pemuda baik sarana dan prasarana sebagaimana yang diamanatkan dalam UU NO 40 tahun 2009 BAB V Pasal 20. Setiap pemuda berhak mendapatkan: perlindungan, khususnya dari pengaruh destruktif, pelayanan dalam penggunaan prasarana dan sarana kepemudaan tanpa diskriminasi, advokasi, akses untuk pengembangan diri dan. kesempatan berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, evaluasi, dan pengambilan keputusan strategis program kepemudaan.

¹Staf Pengajar Prodi. S1.Arsitektur UNSRAT

Gedung Pemuda di Kota Manado ini hadir sebagai salah satu jawaban bagi para pemuda untuk mengaktualisasikan diri mereka. Gedung Pemuda hadir dengan pendekatan tema perancangan *Arsitektur Perilaku dan Lingkungan* dimana bangunan diharapkan dapat menjadi saran pembinaan mental dan merepresentasikan perilaku pemuda yang begitu dinamis serta mampu menjawab kebutuhan ruang pada bangunan yang sesuai dengan minat dan bakat pemuda.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari identifikasi masalah yang ada, dapat dirumuskan masalah yang muncul adalah bagaimana *Gedung Pemuda di Kota Manado* dengan tema *Arsitektur Perilaku Lingkungan* dapat memfasilitasi bentuk-bentuk kegiatan pemuda baik dari segi edukasi maupun rekreasi, serta bagaimana cara membentuk perilaku pemuda dalam lingkungannya menjadi pribadi yang mampu bertanggung-jawab dan berdaya saing.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari perancangan Gedung Pemuda ini agar dapat menjadi salah satu alternatif bagi pemuda untuk mengembangkan bentuk-bentuk kreativitas mereka, sehingga mampu mengalihkan perhatiannya dari kegiatan yang kurang bermanfaat seperti minum-minuman keras, narkoba, dan tawuran yang semakin tinggi di Kota Manado.

2. METODE PERANCANGAN

- Pendekatan perancangan Gedung Pemuda di Manado meliputi tiga aspek utama perancangan yaitu:
 1. Tipologi Objek
 2. Pendekatan Tematik (*Arsitektur Perilaku Lingkungan*)
 3. Pendekatan Tapak dan Lingkungan
- Proses berpikir yang digunakan yaitu jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu *forward* ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancang.
- Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi ke II yang di kembangkan oleh John Zeizel (1981), dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang terus menerus (*cyclical/spiral*). Model desain seperti ini dipilih sebagai proses perancangan karena model desain ini cenderung tidak membatasi permasalahan sehingga desain nantinya bisa optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Objek

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Gedung* adalah bangunan tembok yg berukuran besar sbg tempat kegiatan, spt perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga, dan sebagainya.

Menurut PP no 36 tahun 2005, *Gedung* adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukannya, sebagian atau seluruhnya berada di atas dan/atau di dalam tanah dan/atau air, yang berfungsi sebagai tempat manusia melakukan kegiatannya, baik untuk hunian atau tempat tinggal, kegiatan keagamaan, kegiatan usaha, kegiatan sosial, budaya, maupun kegiatan khusus.

Sedangkan pemuda menurut UU No, 40 Tahun 2009, *Pemuda* adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.

Pemuda juga merupakan generasi yang di tempatkan sebagai subjek pemberdayaan yang memiliki kualifikasi efektif dengan kemampuan dan keterampilan yang di dukung penguasaan iptek untuk dapat maju dan berdiri dalam keterlibtannya secara aktif bersama kekuatan efektif lainnya guna penyelesaian masalah-masalah yang di hadapi bangsa. (Umar Syadat : 2008)

Jadi menurut penjelasan diatas *Gedung Pemuda* adalah wujud fisik yang di peruntukkan bagi pemuda untuk mengaktualisasikan diri mereka agar mampu menjadi pribadi yang lebih baik dan berdaya saing.

Gedung Pemuda di Manado merupakan lingkungan fisik yang mewadahi bentuk kegiatan generasi muda yang menyangkut kegiatan rekreasi, kreatif, dan pengembangan bakat. Kegiatan pada *Gedung Pemuda* merupakan program yang terarah dan di dasari secara sadar dengan bertolak pada latar pembinaan dan pengembangan yang bersifat edukatif dan rekreatif secara positif.

Gedung Pemuda di Manado selain menjadi wadah bagi pemuda untuk mengaktualisasikan diri gedung pemuda juga merupakan sarana pembinaan mental dengan berbasis rekreatif edukatif. Untuk itu dalam mewujudkan gedung pemuda yang merupakan sarana pembinaan mental maka dalam pendekatan tematik objek rancangan dipilih tema *Arsitektur Perilaku Lingkungan*. Kajian tematik ini mampu mewujudkan gedung pemuda sebagai sarana pembinaan mental.

3.2 Lokasi dan Tapak

Berangkat dari uraian sebelumnya maka objek perancangan bersifat sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang fungsi ruangnya sebagai sarana pembinaan mental bagi pemuda dengan mempertimbangkan fasilitas keterampilan dan kreatifitas yang mendidik sekaligus menghibur. Maka dalam pemilihan lokasi objek rancangan harus sesuai dengan arahan RTRW kota Manado 2010-2030. Dalam rencana sistem pusat pelayanan kota manado yang terdapat dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Manado, kota Manado terbagi atas :

- a. Pusat Pelayanan Regional (PPR)
- b. Pusat Pelayanan Primer (PPP)
- c. Pusat Pelayanan Sekunder (PPS)

Ditinjau dari skala pelayanan objek yakni untuk masyarakat kota manado dan sekitarnya maka orientasi pemilihan lokasi berada pada kawasan Pusat Pelayanan Sekunder yaitu Kec. Mapanget, selain itu Kec. Mapanget merupakan lokasi perancangan yang tepat mengingat kec. Mapanget merupakan daerah sistem pusat pelayanan dibidang edukasi dan rekreasi yang bertujuan mengangkat citra Kota Manado secara internasional.



Gambar 1. Foto Udara Lokasi Perancangan Yang Terletak Pada Kecamatan Mapanget
Sumber : Google Earth (2014)

3.3 Kajian Tema

Arsitektur merupakan kristalisasi dari pandangan hidup sehingga arsitektur bukan semata-mata teknik dan estetika bangunan atau bahkan terpecah-pecah menjadi kelompok seperti ranah keteknikan, ranah seni atau ranah sosial. Arsitektur tidak dapat hanya diartikan sebagai produk, tetapi juga suatu proses. Perilaku berasal dari kata laku yang berarti perbuatan, kelakuan, cara menjalankan atau berbuat. Jadi perilaku merupakan perbuatan, tanggapan individu atau reaksi yang dikenakan kepada, atau terhadap segala sesuatu yang terwujud dalam gerakan tubuh (sikap) tidak saja badan atau ucapan. Lingkungan adalah bulatan yang melingkari, sekalian yang terlindungi dalam suatu daerah

(kekuasaan, golongan, dsb), kalangan. Bila secara harafiah, lingkungan merupakan daerah di sekitar kita. Arsitektur Perilaku Lingkungan adalah seni bangunan yang dengan mempertimbangkan daerah di sekitar dan perbuatan, tanggapan atau reaksi yang ada di kalangan pengguna bangunan, atau terhadap segala sesuatu yang terwujud dalam gerakan tubuh (sikap) tidak saja badan atau ucapan.

Arsitektur perilaku dan lingkungan merupakan pendekatan desain yang menekankan perlunya mempertimbangkan kualitas lingkungan yang di hayati oleh pengguna dan pengaruhnya bagi pengguna lingkungan tersebut. Pendekatan ini secara holistik mengaitkan berbagai fenomena yang mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungannya dalam hal ini lingkungan fisik dan sosial.

Menurut Amos Rapoport (dalam Haryadi, 1995), kajian arsitektur perilaku-lingkungan salah satunya berkaitan tentang bagaimana lingkungan terbangun mempengaruhi perilaku manusia didalamnya dan unsur-unsur fisik yang menyebabkan manusia berperilaku berbeda dalam satu setting (ruang). Jadi secara tidak langsung pengaturan ruang dan bentuk bangunan nantinya, harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik pemuda, serta dapat menuntun dan membimbing perilaku pemuda yang merupakan pengguna utama Gedung Pemuda.

Menurut Rapoport (dalam Haryadi, 1995), bahwa perancangan arsitektur pada dasarnya menyangkut pengorganisasian dari ruang (space), waktu (time), arti (meaning), serta komunikasi, jadi aplikasinya ke dalam Arsitektur Perilaku-Lingkungan adalah pengorganisasian ruang, waktu, makna atau kesan, warna, tekstur dan bentuk. Selain itu ada beberapa konsep penting dalam pengkajian arsitektur perilaku lingkungan yaitu :

- *Behavior setting* (setting perilaku)
- *Environmental Perception* (persepsi tentang lingkungan)
- *Perceived Environment* (lingkungan yang terpersepsikan)
- *Environment Cognition, Image, and Schemata* (kognisi lingkungan, citra, dan skema)
- *Environment Quality* (kualitas lingkungan)
- *Territory* (teritori)
- *Personal Space and Crowding* (ruang personal dan kesumpekannya).
- *Environmental Pressures and Stress* (tekanan lingkungan, stress, dan strategi penanggulangannya)

3.4 Analisis Perancangan

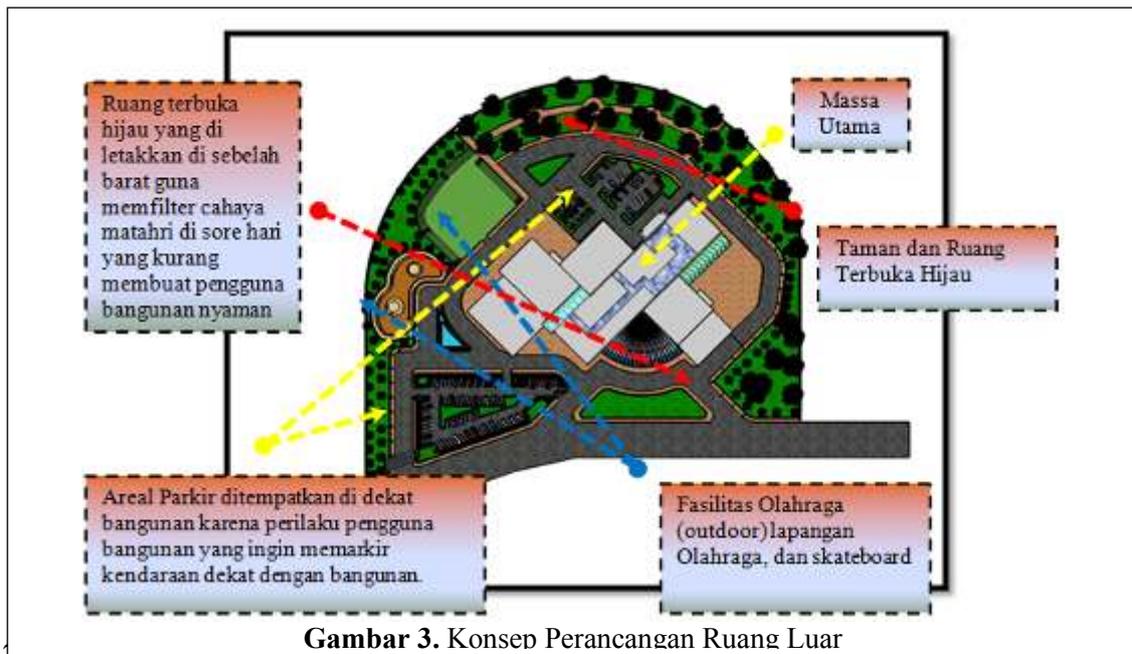


- ✓ Total luas site (a) : 41.272 m²
- ✓ Luas Garis Sempadan Jalan (b) : 3.681 m²
- ✓ Luas Garis Sempadan Bangunan (c) : 1.713 m²
- ✓ Total Luas Efektif (d) : (a-(b+c)) = (41.272 – (3.681+1.713)) = 35.878 m²
- ✓ Koefisien Dasar Bangunan : 60% x (d) = 0.6 x 35.878 m² = 21.526 m²
- ✓ Koefisien Lantai Dasar Bangunan : 300% x (d) = 3 x 35.878 m² = 58.848 m²

4. KONSEP-KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Ruang Luar

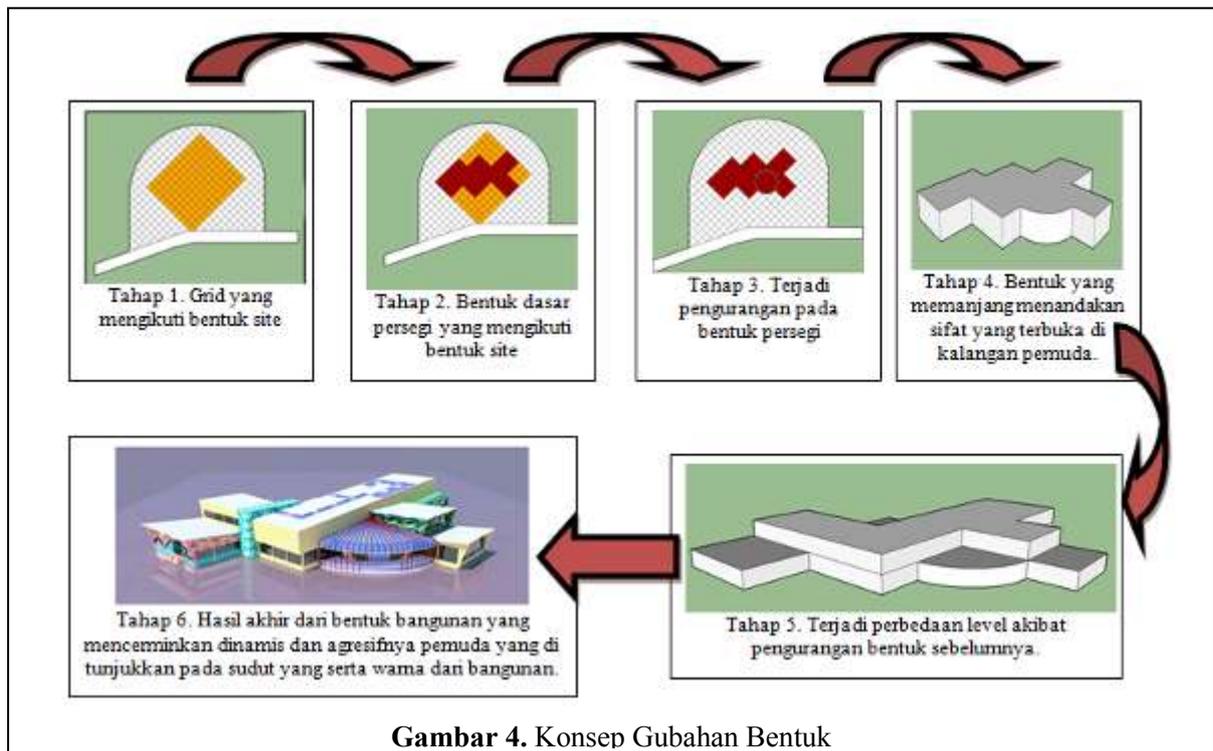
Ruang luar dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemuda juga masyarakat umum seperti taman tempat mereka berbincang dan bermain. Memperbanyak ruang terbuka hijau disekitar bangunan berfungsi menciptakan kawasan sebagai area resapan air dan juga memberikan kesan relaksasi terhadap pemuda dalam beraktifitas.



Gambar 3. Konsep Perancangan Ruang Luar

4.1 Konsep Submanajemen dan Fasilitas

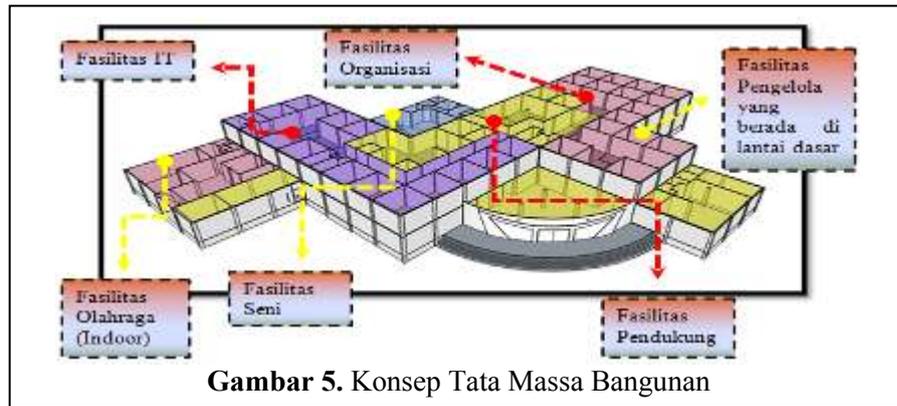
Penentuan ruang dalam berawal dari bentuk dasar segiempat dan lingkaran. Dengan mempertimbangkan pola perilaku pemuda pada lingkungan sosialnya yang begitu aktif, dinamis, agresif, sensitive dan sebagainya. Selain itu bentuk mempertimbangkan jenis perilaku yang TERBUKA yang ada pada manusia.



Gambar 4. Konsep Gubahan Bentuk

- **Konsep Tata Massa**

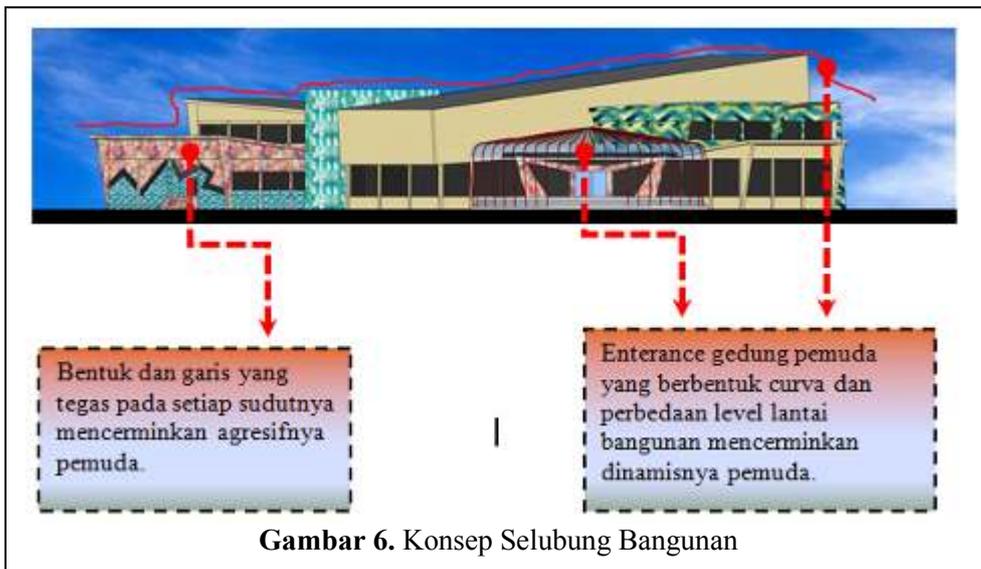
Ruang - ruang pada Gedung Pemuda lebih menyediakan fasilitas-fasilitas PEMBINAAN MENTAL bagi pemuda agar mampu meminimalisir perilaku menyimpang yang berkembang di lingkungan pemuda saat ini.



Gambar 5. Konsep Tata Massa Bangunan

4.3 Konsep Selubung Bangunan

Konsep selubung bangunan yang diterapkan pada perancangan lebih mengarah ke proses identifikasi perilaku pemuda pada lingkungan sosialnya kemudian di transformasikan pada rancangan Gedung Pemuda di Manado seperti perilaku pemuda yang dinamis, agresif, sensitif, dan sebagainya.



Gambar 6. Konsep Selubung Bangunan

5. HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan dari kajian konsep perancangan baik secara struktural maupun arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



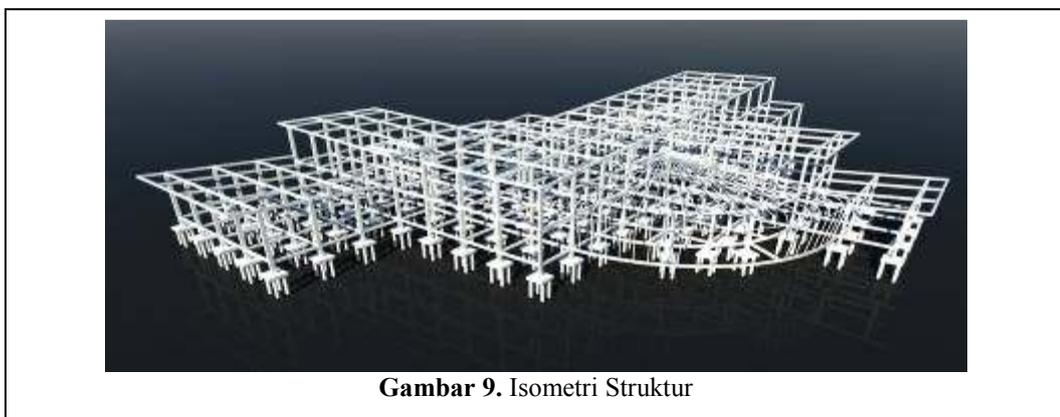
Gambar 7. Lay Out dan Site Plan

Bentuk site plan dan layout gambar diatas merupakan penggabungan dari bentuk dasar lingkaran dan persegi yang memberi kesan dinamisnya pemuda. Disisi lain perletakkan taman dan area terbuka hijau yang ditempatkan disebelah barat agar mampu menyaring cahaya matahari pada sore

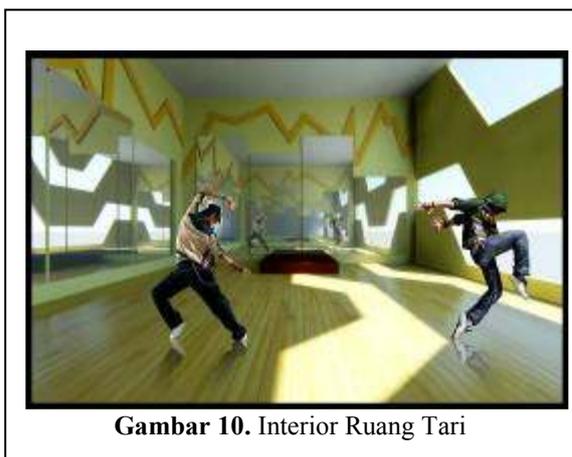
hari. Akses masuk yang ditempatkan disisi kiri site mengikuti jalur kendaraan yang ada pada jalan utama untuk memudahkan pengunjung mengakses tapak.



Tampak bangunan menggunakan warna kuning, yang memberi kesan ceria. Warna merah yang memberi kesan agresifnya pemuda. Warna hijau agar memberi kesan natural dan biru yang memberi kesan damai. Bentuk banyak menggunakan sudut-sudut dan garis-garis yang tegas yang memberi kesan agresifnya pemuda.



Struktur rangka yang digunakan pada atap dan badan bangunan adalah struktur rangka kaku beton bertulang. Dan struktur bawah digunakan pondasi bored pile dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan pada masing-masing struktur.



Interior yang ditampilkan di atas adalah ruang tari dan ruang kelas komputer. Dengan permainan garis yang tegas yang mewakili agresifnya pemuda. Serta dengan penggunaan warna yang cerah yang memberi kesan ceria agar pemuda dalam melakukan aktifitasnya merasa nyaman dan betah dalam ruangan.

6. PENUTUP

Melihat banyaknya potensi yang di miliki pemuda dan juga pemuda sebagai generasi penerus bangsa kiranya bentuk kreatifitas mereka perlu di wadah dan juga di fasilitasi agar bisa membentuk pemuda yang mampu berdaya saing serta mampu membangun bangsa dan Negara lebih baik dan lebih maju dari sekarang.

Gedung Pemuda di Manado merupakan salah satu bentuk yang ingin memfasilitasi kegiatan pemuda. Dengan penerapan tema *Arsitektur Perilaku-Lingkungan* kiranya arah dan kebijakan dalam penentuan ruang mampu memenuhi kebutuhan pemuda, serta dengan tema di harapkan bangunan mampu memberaikan terapi mental dalam penggunaannya.

Demikian paparan mengenai perancangan *Gedung Pemuda di Manado dengan tema Arsitektur Perilaku-lingkungan*, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang berkaitan dengan objek maupun tema perancangan. Sekiranya kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan perancangan ini di hari depan. Semoga paparan mengenai perancangan *Arsitektur Perilaku-Lingkungan* ini dapat berguna bagi banyak orang di hari depan.

Daftar Pustaka

- Aninymous, Peraturan Pemerintah no 36 tahun 2005 Peraturan Pelaksanaan Undang Undang No 28 Tahun 2002;
- Aninymous, Undang – Undang Republik Indonesia No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudan;
- Geldard, Kathryn. (2011). *Intervensi Praktis Bagi Remaja Beresiko*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar;
- Hentje Maahury, 2014, *Perancangan Rumah Produksi Film Dan Multimedia Di Manado*, Manado, UNSRAT
- Jessica, 2010, *Autism Care Center, Arsitektur Perilaku*, Medan, USU
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta : Grasindo.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Ningsar, 2012, *Rumah Produksi Film Dan Multimedia Di Manado*, Manado, UNSRAT
- Panero, Julius AIA ASID dan Martin Zelnik AIA ASID. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Sarwono, Sarlito. (2013). *Psikologi Remaja*, Jakarta : Rajawali Press;
- Setiawan, Haryadi, 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Yogyakarta, UGM
- Syadat, Muhammad, (2008). *Revolusi Politik Kaum Muda*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia