

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA REMAJA DI JAKARTA TIMUR

Ananda Bagus Rafly Maulana, Amin Sumadyo, Dyah S. Pradnya P.

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

raflymaulana35@student.uns.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas tentang penerapan arsitektur perilaku pada perancangan gelanggang olahraga remaja di Jakarta Timur. Gelanggang olahraga remaja merupakan bangunan yang mewadahi berbagai kegiatan olahraga yang menciptakan interaksi antar remaja, sebagai salah satu upaya dalam mengurangi kenakalan remaja di kota Jakarta Timur. Pendekatan arsitektur perilaku mencakup beberapa prinsip, yaitu komunikasi bangunan dengan manusia dan lingkungan sekitarnya, bangunan yang memfasilitasi dan memberi kenyamanan dan kesenangan bagi penggunanya, bangunan yang memperhatikan kondisi dan perilaku pemakainya. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif meliputi pengumpulan data primer melalui observasi lokasi eksisting, aktivitas pelaku, dan kebutuhan ruang calon pengguna, serta data sekunder melalui kegiatan studi literatur dan studi preseden mengenai perancangan gelanggang olahraga serta pendekatan arsitektur perilaku. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan sintesis untuk memperoleh kriteria desain serta penerapan prinsip arsitektur perilaku pada rancangan. Hasil penelitian ini berupa penerapan prinsip arsitektur perilaku pada pemilihan bentuk gubahan massa persegi panjang dan lingkaran, perancangan landscape dan sirkulasi dengan pusat kawasan sebagai pusat interaksi, penggunaan vegetasi sebagai shading dan barrier terhadap angin dan sinar matahari, penggunaan kolam dan fountain sebagai elemen penyejuk kawasan, pembagian ruang publik dan semi publik berdasarkan karakteristik remaja, serta tampilan yang menerapkan penggunaan warna cerah dan elemen terbuka/transparan pada dinding untuk menarik perhatian remaja.

Kata kunci: Gelanggang Olahraga, Remaja, Arsitektur Perilaku, Jakarta Timur

1. PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mencari identitas diri, yang berkaitan dengan pertumbuhan fisik dan psikis. Remaja mempunyai sifat yang cenderung menggebu-gebu dan mempunyai tingkat emosi yang tinggi. Sifat-sifat tersebut adakalanya baik dan buruk. Kenakalan remaja yang terjadi saat ini merupakan sifat buruk dari remaja yang diluapkan kedalam suatu aktifitas yang negatif. Untuk menyalurkan energi mereka, maka remaja perlu diberi kegiatan yang berdampak positif bagi remaja, melalui hobi ataupun kegiatan yang mereka senangi.

Saat ini, Indonesia menghadapi masalah serius terkait kenakalan anak dan remaja yang semakin meningkat, pada tahun 2015 mencapai 7762 kasus (BPS). Salah satu kota yang memiliki tingkat kenakalan remaja tinggi adalah Ibukota negara, dengan salah satu yang paling tinggi yaitu wilayah Jakarta Timur. (Polda Metro Jaya).

Supirno yaitu Kepala Binaan Masyarakat (Binmas) Kepolisian Resor (Polres) Jakarta Timur. Menurut Supirno (2016), selain memiliki wilayah yang paling luas yaitu 184,01 km². Jakarta Timur

memiliki kondisi pemukiman yang padat dan lebih banyak pemukiman kumuh dibandingkan dari wilayah Jakarta lainnya, sehingga perilaku kenakalan dan kriminalitas mudah terjadi. Selain itu Kota Jakarta Timur merupakan salah satu kota dengan jumlah remaja terbanyak, dengan total jumlah remaja rentang usia 10-19 tahun sejumlah 418 ribu jiwa

Beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kenakalan remaja antara lain: kelebihan energi yang dimiliki remaja, waktu luang yang kurang termanfaatkan, tempat berkumpul yang tidak terawasi, kurangnya fasilitas sebagai tempat peluapan energi, uang saku yang tidak dimanfaatkan dengan baik, serta faktor pergaulan lingkungan sosial yang negatif. Berdasarkan uraian tersebut diambil ide perancangan sebuah bangunan Gelanggang Olahraga Remaja yang memiliki tujuan untuk mewadahi kegiatan remaja sebagai sarana meluapkan energi mereka melalui hal-hal positif dan sebagai tempat berkumpul dan bersosial yang terawasi, sehingga diharapkan dapat meminimalisir kenakalan remaja.

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya (Mangunwijaya, 1992). Arsitektur berwawasan perilaku juga dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan sesuai dengan gaya hidup manusia di dalamnya (James C. Snyder, 1989). Carol Simon Weisten dan Thomas G. David (1987) menyebutkan desain arsitektur perilaku memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yakni kemampuan berkomunikasi sesuai kondisi dan perilaku pengguna, manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, serta dapat memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Dengan menerapkan pendekatan ini diharapkan agar dapat lebih mengenali serta memahami apa dan bagaimana perilaku remaja sehingga mereka dapat merasa nyaman untuk menggunakan serta menikmati suasana di dalamnya nanti.

2. METODE PENELITIAN

Metode desain yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang melalui beberapa tahapan, dari penentuan masalah, pengumpulan data dan informasi yang relevan, analisis, hingga penentuan rencana desain gelanggang olahraga remaja.

Tahapan utama dalam proses perancangan awal dengan cara menganalisa data dan *issue* dari daerah kota Jakarta Timur yang akan menjadi tempat perancangan sekaligus menjadi latar belakang dari proses perancangan.

Pengumpulan data dimulai dengan pengumpulan data primer, antara lain: pengumpulan data kondisi eksisting, aktivitas pelaku kegiatan, serta kebutuhan ruang pelaku kegiatan. Pengumpulan data tersebut dilakukan di Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur. Data sekunder diperoleh dari studi literatur tentang gelanggang olahraga serta pendekatan arsitektur perilaku. Selain itu, dilakukan studi preseden sebagai pembanding objek bangunan yang akan dirancang dengan bangunan serupa yang telah terbangun.

Data yang telah dikumpulkan kemudian menjadi dasar tahapan analisis dan sintesis data dalam merumuskan penyelesaian rumusan masalah yang diangkat. Proses ini dimulai dengan menghubungkan objek rancangan dengan prinsip pendekatan arsitektur perilaku yang kemudian membentuk kriteria desain yang dapat dijadikan acuan dari masing-masing poin analisis, sehingga dapat dirumuskan rencana desain penerapan prinsip arsitektur perilaku pada rancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gelanggang olahraga remaja di Jakarta Timur menerapkan pendekatan arsitektur perilaku untuk menciptakan karakteristik desain yang nyaman bagi penggunanya. Penerapan konsep mengambil dari prinsip arsitektu perilaku yang dikemukakan oleh Weisten dan David (1987) yaitu:

1. Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.
2. Memfasilitasi pengguna dengan baik sehingga memberikan kenyamanan dan rasa senang dalam beraktivitas.
3. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

1. Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

Rancangan harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna. Bentuk yang disajikan oleh arsitek harus dapat dimengerti oleh pengguna bangunan, karena pada umumnya bentuk adalah yang paling mudah dimengerti oleh manusia.

A. Gubahan Massa

Bangunan utama gelanggang olahraga remaja menggunakan atap miring mencirikan kegiatan olahraga yang dinamis. Bangunan ini memiliki skala paling massif, sehingga dapat dengan mudah diidentifikasi sebagai bangunan utama dalam sebuah kawasan.

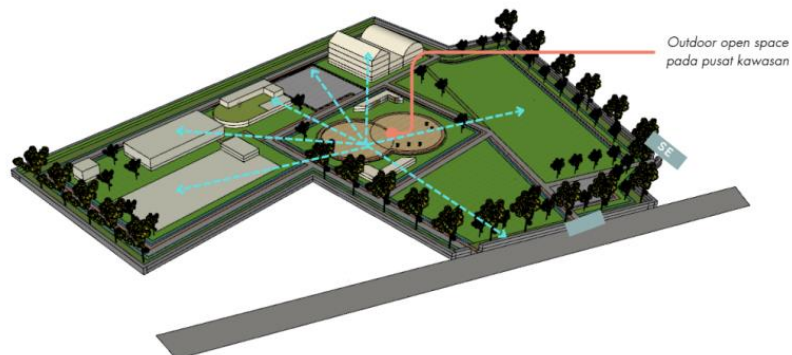
Pemilihan bentuk dasar massa persegi panjang memberi struktur yang jelas, peruangan yang efisien, dan menciptakan kesan yang terstruktur dan terorganisir, Bentuk lingkaran menciptakan kesan harmonis, memiliki titik pusat, dinamis dan berenergi sehingga dapat mendorong kemauan untuk berolahraga. Selain itu, perbedaan ketinggian dan proporsi antar massa juga dapat memunculkan skala dan hierarki dalam kawasan.



Gambar 1
Gubahan Massa Pada Tapak.

B. Ruang Publik

Ruang publik sebagai ruang interaksi sosial diletakkan pada titik pusat yang merupakan pertemuan dari massa-massa lainnya, dengan mendesain ruang sosial sebagai ruang yang terbuka agar mudah terlihat dan dikenali. Selain itu ruang publik ini dilengkapi dengan gazebo serta bangku-bangku sebagai salah satu upaya penyediaan ruang interaksi sosial bagi remaja.



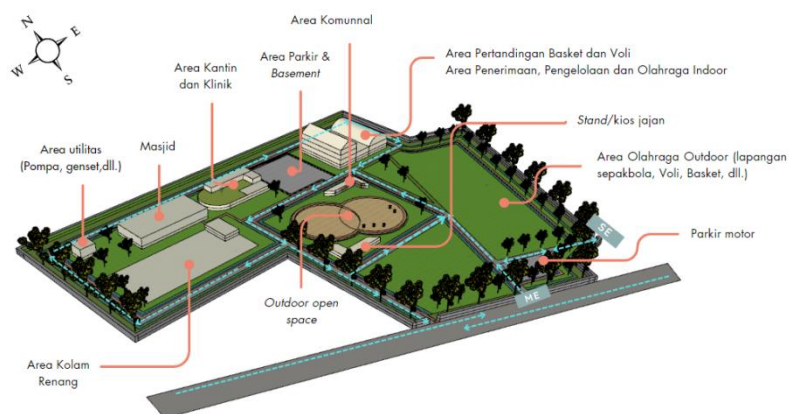
Gambar 2
Peletakkan Ruang Publik pada Pusat Tapak.

2. Memfasilitasi pengguna dengan baik sehingga dapat memberikan kenyamanan dan rasa senang dalam beraktivitas.

Menurut praktisi perancang ruang publik dan *landscape*, Rustam Hakim (Hakim, Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, 2012), kenyamanan ditentukan oleh beberapa unsur pembentuk dalam perancangan antara lain: sirkulasi, daya alam/iklim, kebisingan, keamanan, dan kebersihan.

a. Sirkulasi

Kenyamanan dapat berkurang karena apabila sirkulasi dirancang dengan kurang baik, pergerakan manusia akan mempengaruhi sistem sirkulasi dalam tapak. Sirkulasi juga dapat berupa pedestrian atau plaza yang membentuk *landscape* yang berhubungan erat dengan aktivitas sosial di dalam tapak.



Gambar 3

Pola Sirkulasi pada Tapak.

b. Daya alam atau iklim

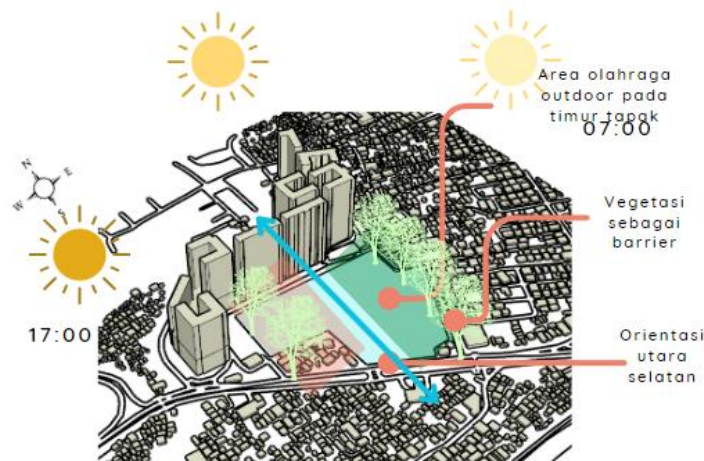
Daya alam atau iklim dapat berpengaruh terhadap kenyamanan suatu kawasan. Beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan antara lain:

- Sinar matahari

Sinar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan. Paparan sinar matahari berlebih dapat mengurangi kenyamanan, sehingga diperlukan adanya peneduh (*shading*) atau penghalang (*barrier*) terutama pada sisi timur dan barat yang banyak menerima sinar matahari.

Sisi timur tapak merupakan area yang terkena sinar matahari pagi sehingga baik untuk olahraga outdoor. Cahaya alami dapat meningkatkan energi, motivasi, dan semangat dalam berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Paparan sinar matahari dapat merangsang produksi serotonin, hormon yang berperan dalam meningkatkan suasana hati dan meredakan stres, serta membantu tubuh memproduksi vitamin D.

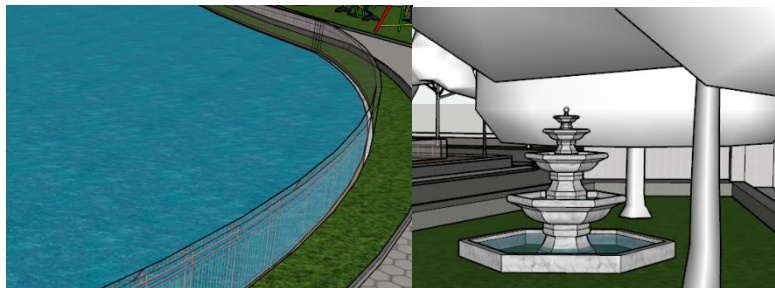
Orientasi utama bangunan menghadap utara-selatan untuk mengurangi sisi yang terpapar radiasi matahari pada pagi dan sore hari, serta Orientasi lapangan utara-selatan agar pengguna tidak mengalami silau saat beraktivitas pada pagi dan sore hari.



Gambar 4
Respon Desain terhadap Matahari Berdasarkan Konsep Arsitektur Perilaku

- Temperatur

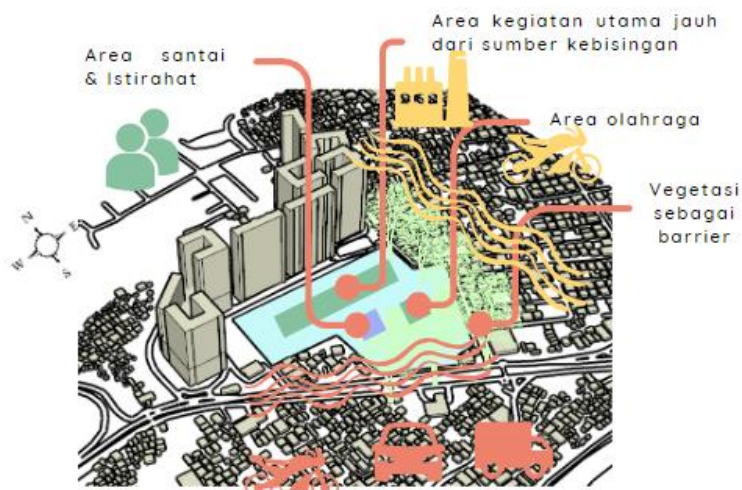
Temperatur yang terlalu dingin akan menurunkan gairah kerja dan temperatur yang terlampau panas dapat membuat kelelahan dalam bekerja dan cenderung banyak membuat kesalahan. Sehingga diperlukan temperatur optimal untuk orang dapat beraktivitas dengan baik. Pada perancangan digunakan vegetasi berupa rerumputan dan pepohonan, serta penggunaan *fountain* dan kolam sebagai upaya untuk menyejukkan kawasan.



Gambar 5
Vegetasi, Fountain, dan Kolam sebagai penyejuk

c. Kebisingan

Pada daerah padat penduduk dan padat lalu lintas, kebisingan adalah satu masalah pokok yang bisa mengganggu kenyamanan. Banyak cara untuk mengurangi kebisingan, seperti memberi *barrier* atau penghalang antara sumber kebisingan dengan pengguna, serta meletakkan area kegiatan jauh dari sumber kebisingan.



Gambar 6
Respon Desain Kebisingan Berdasarkan Arsitektur Perilaku.

d. Keamanan

Perasaan aman dan nyaman sangat memengaruhi bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka, karena dapat menghambat manusia dalam beraktivitas. Salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keamanan adalah (CPTED - *Crime Prevention Through Environmental Design*), yaitu dengan menggunakan desain yang terbuka serta pencahayaan yang baik untuk meningkatkan visibilitas, serta penggunaan elemen fisik seperti jalan setapak, taman, dan pagar untuk mengarahkan gerakan orang dan kendaraan agar tidak terjadi kecelakaan.

e. Kebersihan

Sesuatu yang bersih selain menambah daya tarik lokasi, juga menambah rasa nyaman karena bebas dari kotoran sampah dan mengeliminasi bau-bauan yang tidak sedap yang

ditimbulkannya. Selain itu, lingkungan bersih dapat meningkatkan suasana hati, mengurangi stres, dan meningkatkan produktivitas. Oleh karena itu pada gelanggang olahraga remaja akan diletakkan tempat sampah dan tempat cuci tangan/wastafel pada berbagai bagian tapak. Sementara itu akan diletakkan pula beberapa kamar mandi umum pada area *indoor dan outdoor*.

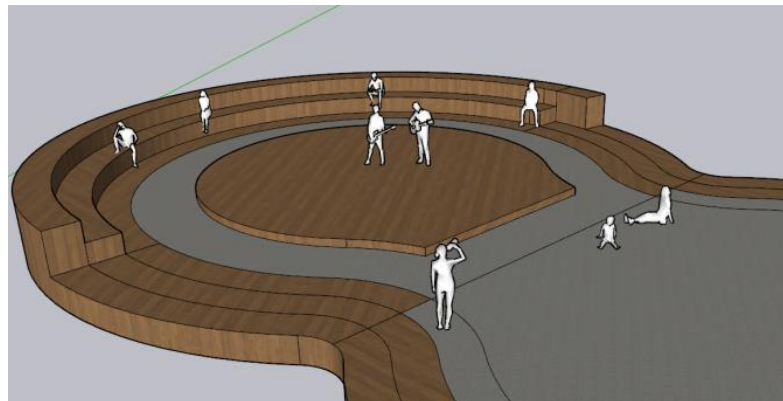
3. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai (mengeksplora remaja)

a. Karakteristik dan kepribadian remaja.

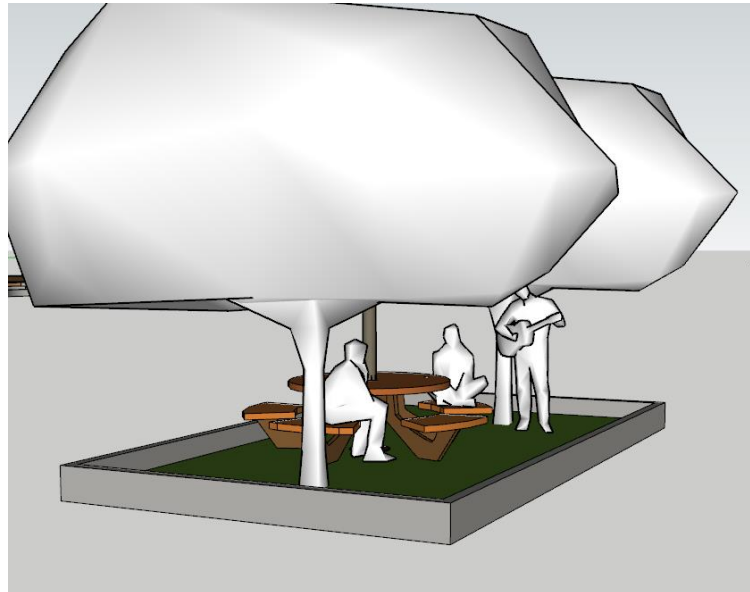
Suryabrata (2003) membagi tipe kepribadian remaja menjadi 2; remaja introvert memiliki sifat yang tertutup, tidak banyak bicara, tidak menyukai keramaian serta cenderung menjaga jarak kecuali dengan teman dekat mereka, sedangkan remaja ekstrovert memiliki sifat terbuka, menyukai keramaian, ceria dan sangat menyukai bekerja sama. Sehingga dibutuhkan area kegiatan publik yang terbuka, dan area kegiatan semi-publik yang masih mendapatkan privasi, untuk mengakomodasi kebutuhan remaja yang berbeda tersebut.

Menurut Mapiarie (1982) ada beberapa kebutuhan khusus bagi remaja : 1. Rasa nyaman, perasaan bebas, dan situasi santai. 2. Mengekspresikan emosi dan memelihara kesehatan fisik. 3. Menggunakan waktu luang dan memperluas pergaulan. 4. Pengembangan keterampilan.

Adanya ruang komunal yang terbuka dan dilengkapi dengan vegetasi akan menciptakan perasaan bebas dan santai, serta mendorong interaksi untuk memperluas pergaulan. Adanya lapangan-lapangan olahraga seperti lapangan basket dan voli membantu remaja memelihara kesehatan fisik sekaligus mengasah keterampilan mereka.



Gambar 7
Ruang Kegiatan Publik



Gambar 8
Ruang Kegiatan Semi-publik

b. Penggunaan warna dan pencahayaan

Remaja cenderung mudah tertarik dan ingintahu akan sesuatu. Penggunaan palet warna didominasi dengan warna-warna cerah dapat memberi kesan positif dan menarik perhatian remaja. Warna oranye merupakan warna gabungan dari kuning dan merah, yang menciptakan kesan rasa ingintahuan yang lebih. Selain itu, penggunaan warna krem dapat memberikan kesan yang modern, dan warna coklat memberikan kesan yang hangat.



Gambar 9
Penggunaan Palet Warna yang Cerah dan Hangat, serta Visual yang Terbuka

c. Visual kegiatan yang terbuka

Konsep keterlihatan (visibilitas) mempunyai hubungan yang erat, terkait pergerakan dalam sebuah konfigurasi ruang dan dalam sebuah system (Bafna, 2003)

Kaca atau elemen transparan membuat remaja dapat melihat ke dalam bangunan dan merasa terlibat. Sebuah ruang yang “terlihat” akan menarik orang untuk mendatangi sehingga sebuah *space* akan berubah menjadi *place* karena aktivitas di dalamnya (Yudhanta, 2018)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan teori yang dikaji, terdapat prinsip-prinsip desain arsitektur perilaku yang dapat diterapkan pada bangunan, yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan.

Remaja ekstrovert cenderung menyukai keramaian dan ruang terbuka agar tercipta interaksi, sedangkan remaja introvert lebih menjaga jarak dan lebih menyukai ruang semi-terbuka agar dapat lebih menjaga privasi mereka. Pada tampilan bangunan, digunakan warna-warna yang cerah serta penggunaan elemen bukaan dan material transparan agar dapat menarik perhatian remaja yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan warna cerah dan terang akan menarik perhatian remaja, dan elemen bukaan dan kaca akan membuat remaja dapat melihat ke dalam bangunan dan merasa ingin terlibat untuk berolahraga maupun untuk bergaul.

Prinsip yang diterapkan pada proses gubahan massa adalah mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan dengan memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Pemilihan bentuk dasar massa persegi panjang memberi struktur yang jelas, perulangan yang efisien, dan menciptakan kesan yang terstruktur dan terorganisir, Bentuk lingkaran menciptakan kesan harmonis, memiliki titik pusat, dinamis dan berenergi sehingga dapat mendorong kemauan untuk berolahraga. Selain itu, perbedaan ketinggian dan proporsi antar massa juga dapat memunculkan skala dan hierarki dalam kawasan. Massa-massa tersebut disusun menggunakan komposisi radial untuk memunculkan suatu titik pusat pada kawasan dimana sirkulasi antar-massa akan terjadi, hingga diharapkan dapat mendorong terjadinya interaksi antar remaja.

Berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang telah diterapkan tersebut, diharapkan rancangan yang mampu memberikan keamanan, kenyamanan, dan menstimulasi remaja dalam berinteraksi.

REFERENSI

- Andi Mappiare. 1982. Psikologi Remaja. Surabaya: Usaha Nasional
- Bafna, S., 2003. Space Syntax: A brief introduction to its logic and analytical techniques. Environment and Behavior Journal, Vol.35 Issue 1, pages 17-29. Kementrian PUPR (2010). Pedoman Pemanfaatan dan Penggunaan Bagian-Bagian Jalan
- David, Carol Simon Weisten dan Thomas G. 1987. Spaces for Children: The Built Environment and Child Development .New York
- Haryadi. 1995. Arsitektur Lingkungan dan Perilaku. Yogyakarta. Pusat Studi Lingkungan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Snyder, J. C. (1989). Pengantar arsitektur / James C. Snyder, Anthony J. Catanese. Jakarta: Erlangga.
- Mangunwijaya, Y. B. 1992. Wastu Citra. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suryabrata, S. 2003. Psikologi Kepribadian. Jakarta: CV Rajawali