PERANCANGAN GEDUNG KREATIF DAN PEMBERDAYAAN REMAJA DI TANGERANG SELATAN DENGAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Rahmad Dodie Setiawan[1], Dody Kurniawan[2], Sri Kurniasih[3]

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

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

[3]Pengajar Program Studi, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
E-mail : sri.kurniasih@budiluhur.ac.id

Abstrak

Bedasarkan jurnal keluarga Sebagai Pusat Pendidikan Dalam Pengembangan Masyarakat yang ditulis oleh C.Asri Budiningsih mengatakan bahwa pendidikan di Indonesia praktis hanya memperhatikan serta menganalisis persoalan-persoalan pendidikan formal yang ada disekolah.

Perancangan Gedung Kreatif dan Pemberdayaan remaja ini merupakan tempat yang menjadi pusat kegiatan remaja yang di dalamnnya berupa tempat pelatihan,sanggar seni & fasilitas rekreasi. Pusat kegiatan kreatif dimaksudkan sebagai sarana pemberdayaan remaja yang berbasis pendidikan non formal untuk meningkatkan sumber daya manusia yang aktif, cerdas dan dapat mengembangkan potensi remaja pada wilayah tersebut.. Adanya Pusat Kreatif ini bertujuan untuk mewadahi remaja di Tangerang Selatan untuk berkegiatan di fasilitas tersebut guna memanfaatkan waktu luang dengan hal-hal yang positif. [1]

Kata Kunci : Gedung Kreatif, Pemberdayaan Remaja, Arsitektur Kontemporer, Kota Tangerang Selatan

Abstract

Based on the journal of family As the Center of Education In the Development of Society written by C.Asri Budiningsih say that education in Indonesia is practically just pay attention and analyze the problems of formal education at the school.

The design of the Building Creative and Empowerment of youth this is the place that becomes the center of activities of the teenagers who are in the inside in the form of training sites,art galleries & recreational facilities. A creative activity intended as a means of youth empowerment-based non-formal education to improve human resources active, intelligent and can develop the potential of youth in the region.. The presence of this Creative Centre aims to accommodate the youth in South Tangerang to activities in the facility to take advantage of the free time with things that are positive. [1]

Keyword : Gedung Kreatif, Pemberdayaan Remaja, Arsitektur Kontemporer, Kota Tangerang Selatan

1.1 Latar Belakang

Melalui Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Tangerang Selatan memiliki tanggung jawab untuk melakukan pembinaan serta pelatihan kepemudaan sebagai wujud dari pemberdayaan pemuda. Hal tersebut telah diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan yang dimaksudkan untuk memperkuat posisi dan kesempatan kepada setiap warga Negara yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun untuk mengembangkan potensi, kapasitas, aktualisasi diri, dan cita-citanya.

Menurut BEKRAF Saat ini, terdapat 16 subsektor industri kreatif di Indonesia, antara lain: kuliner, fashion, kriya, Televisi dan radio, penerbitan, arsitektur, Aplikasi dan Game Developer, periklanan, musik, fotografi, Seni pertunjukan, desain produk, seni rupa, desain interior, film, desain komunikasi visual. Dari ke 16 subsektor industri kreatif tersebut, terdapat 6 subsektor industri kreatif yang menjadi fokus dari departemen perdagangan RI yang difokuskan untuk dikembangkan yaitu subsektor arsitektur, film, video dan fotografi, fashion, musik, kerajinan, dan desain [2]

Dengan konsep Arsitektur Kontemporer yang digunakan sebagai konsep bangunan ini merupakan suatu gaya aliran arsitektur terntentu pada eranya yang mencerminkan kebebasan berkarya sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan suatu aliran baru atau penggabungan dari beberapa gaya arsitektur lainya. Hal ini bersamaan dengan definisi arsitektur kontemporer menurut Konnemann, World of Contemporary Architecture XX dan dibangunanya gedung kreatif dan pemberdayaan remaja yang akan dibuat karena konsep arsitektur kontemporer ini mencerminkan kebebasan berkarya dan hal ini bersamaan dengan jiwa remaja yang memiliki jiwa kebebasan untuk berkarya. [3]

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Tujuan dari Perancangan Gedung Kreatif dan Pemberdayaan Remaja di Tangerang Selatan ini adalah memberikan wadah/fasilitas bagi kegiatan dalam pendidikan non formal. Dengan adanya pendekatan konsep kontemporer yang memiliki tujuan untuk melepaskan dan memisahkan diri dari proses dan cara berfikir. Pada massa bangunan akan memiliki daya tarik & bersifat menyenangkan yang disesuaikan dengan perilaku remaja yang atraktif dan dinamis.

Sasaran

a. Memfasilitasi kegiatan remaja dalam pendidikan non formal dan mewadahi komunitas-komunitas tertentu untuk tetap berkreasi, contoh komunitas diantaranya komunitas seni tari, musik, dan teater.

b. Menyusun dan merumuskan konsep perancangan kreatif dan Pemberdayaan remaja di Tangerang Selatan.

c. Mengidentifikasi potensi-potensi perkembangan dunia industri kreatif yang berpengaruh pada gaya bangunan.

d. Studi tentang konsep kontemporer untuk penerapan kedalam bangunan Perancangan Kreatif dan Pemberdayaan Remaja di Tangerang Selatan.

e. Menghasilkan sebuah rancangan bangunan yang dapat menjadi daya Tarik bagi remaja Indonesia, khususnya di Tangerang Selatan.

1.3 Permasalahan Arsitektur

Setelah melihat alasan yang melatar belakangi pemilihan judul. Maka ada beberapa rumusan masal Didalam mendesain dan membangun sebuah bangunan, pasti memiliki beberapa permasalahan, adapun permasalahan tersebut adalah:

1.3.1 Permasalahan Aspek Manusia

1. Bagaimana menciptakan ruangan yang nyaman dan aman serta layak dengan menyesuaikan fungsi ruang tersebut.
2. Memberikan fasilitas yang lengkap bagi para penggunanya, khususnya para remaja yang berkegiatan di tempat tersebut

1.3.2 Permasalahan Aspek Lingkungan

1. Mendesain dengan menerapkan penggunaan bahan material yang aman dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi sekitar.
2. Memanfaatkan curah hujan sebagai limbah yang bermanfaat.
3. Penerapan konsep arsitektur kontemporer pada aspek lingkungan

1.3.3 Permasalahan Aspek Bangunan

1. Menciptakan bangunan dan ruangan yang sesuai dengan rutinitas remaja pada setiap kegiatan.
2. Pembentukan masa bangunan sesuai dengan tema dan fungsi bangunan.

2.1 Gambaran Umum Proyek

- Judul Proyek : Perancangan Gedung Kreatif Dan Pemberdayaan Remaja di Tangerang Selatan dengan Arsitektur Kontemporer
- Tema : Arsitektur Kontemporer
- Sifat Proyek : Fiktif
- Sasaran : Masyarakat Umum
- Lokasi : CBD Emerald Blok CE/C, Jl. Boulevard Bintaro Jaya No.1 Parigi, Kec. Pd. Aren Kota Tangerang Selatan. Banten 1522
- Peruntukan Lahan : Pelayanan Umum, Campuran, dan Pendidikan.
- Luas lahan : 4,1 Ha

2.2 Pengertian Teoritis Judul Proyek

Sebuah tempat atau wadah yang memfasilitasi anak remaja dalam pendidikan non formal guna mengembangkan potensi-potensi yang tidak didapatkan di sekolah pada umumnya dengan mengenalkan, membina, dan mengembangkan kebudayaan nasional Indonesia.

3.1 Pengertian arsitektur Kontemporer

Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer AR 2211 Teori Desain Arsitektur 2 mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia. [4]

3.2 Karakteristik Arsitektur Kontemporer

1. *Ideologi*, adalah suatu konsep yang memberikan arah,tuuan dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis.
2. *Style* (ragam) adalah gaya – gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer.
3. Ide desain, merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer ialah merupakan suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjadi titik awal karakteristik Arsitektur Kontemporer.

4.1 Analisa

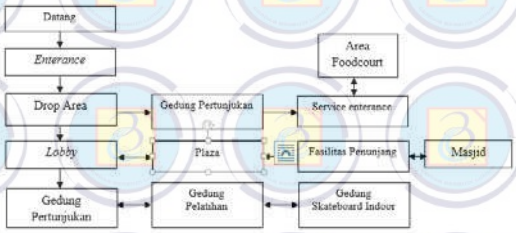
Gedung Kreatifitas dan Pemberdayaan Remaja di kota Tangerang Selatan merupakan sebuah tempat atau wadah yang memfasilitasi anak remaja dalam pendidikan non formal guna mengembangkan potensi-potensi yang tidak didapatkan di sekolah pada umumnya dengan mengenalkan, membina, dan mengembangkan kebudayaan nasional Indonesia. Perspektif yang digunakan

untuk melaksanakan program ini adalah perspektif pembangunan yang berpusat pada manusia/masyarakat yakni pemberdayaan masyarakat.

4.1.1 Analisa Pelaku Kegiatan

- Gedung Kesenian
- Gedung Pelatihan
- Gedung Skateboard Indoor
- Masjid
- *Foodcourt*
- Area Terbuka
- Servis
- *Amphiteater*

Struktur Organisasi Makro Perancangan Gedung Kreatif dan Pemberdayaan Remaja Di Tangerang Selatan



Gambar 1 Struktur Organisasi Makro Perancangan Gedung Kreatif dan Pemberdayaan Remaja

Hasil analisa kebutuhan ruang luar dan dalam:

Table 1 Kebutuhan ruang luar dan dalam

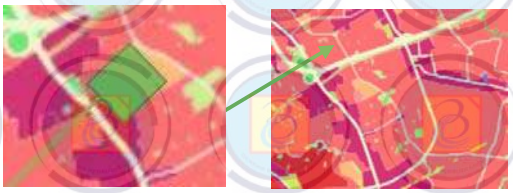
Ruang	Luas Ruang
Gedung Pertunjukan	4.535,22 m^2
Gedung Pelatihan	4.057 m^2
Gedung *Skateboard Indoor*	4.451,66 m^2
Masjid	1.011 m^2
Area Retail	2.026 m^2
Total	16.080 (±1,6Ha)

Sumber Analisa Pribadi

4.1.2 Analisa Lokasi Tapak

Lokasi untuk bangunan Pusat Kebudayaan & Pemberdayaan Remaja berada di Kota Tangerang Selatan, tepatnya pada CBD Emerald Blok CE/C, Jl. Boulevard Bintaro Jaya.

Gambar 2 lokasi tapak



Gambar 3 lokasi tapak

Ketentuan Tapak :

a. Fungsi Lahan : Sub Zona Campuran
b. Luas Lahan : 40.150 m^2
c. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 40%
d. KLB (Koefisien Luas Bangunan) : 4
e. KB (Ketinggian Bangunan) : 16 Lantai
f. KDH (Koefisien Daerah Hijau) : 20%

Kondisi dan Batas sekitar Tapak :

- Utara : Jalan dan Lahan Kosong
- Barat : Perumahan, Jalan dan lahan Kosong
- Timur : Jalan & Lahan Kosong
- Selatan : Jalan Utama

4.1.3 Analisa Bangunan

Perancangan Gedung Kreatif dengan penerapan tema kontemporer dapat mewujudkan pandangan masyarakat tentang arsitektur dibidang pendidikan, dengan penerapan bentuk massa bangunan yang dinamis dan ekspresif. Pada perancang ini mengaplikasikan prinsip konsep

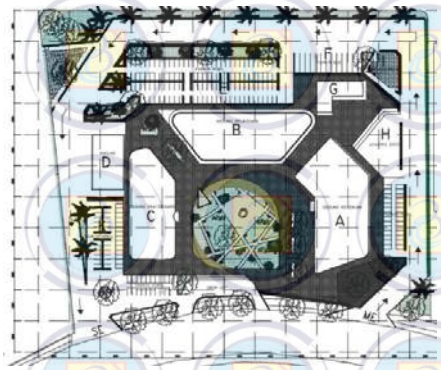
kontemporer pada gubahan massa, pemilihan material, kenyamanan, dan memperlihatkan bangunan yang kokoh.

5.1 Konsep Design

Siteplan

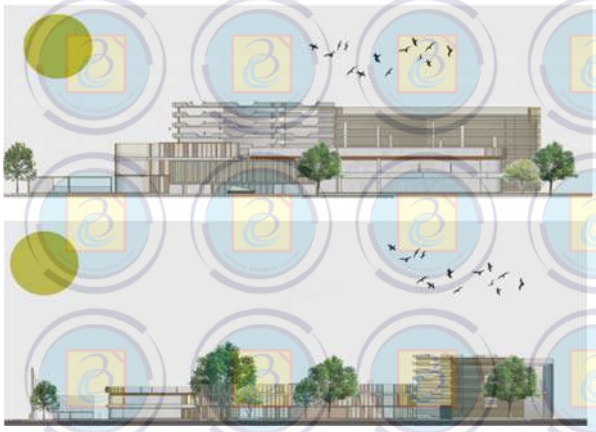
Gambar 4 Siteplan

Blokplan



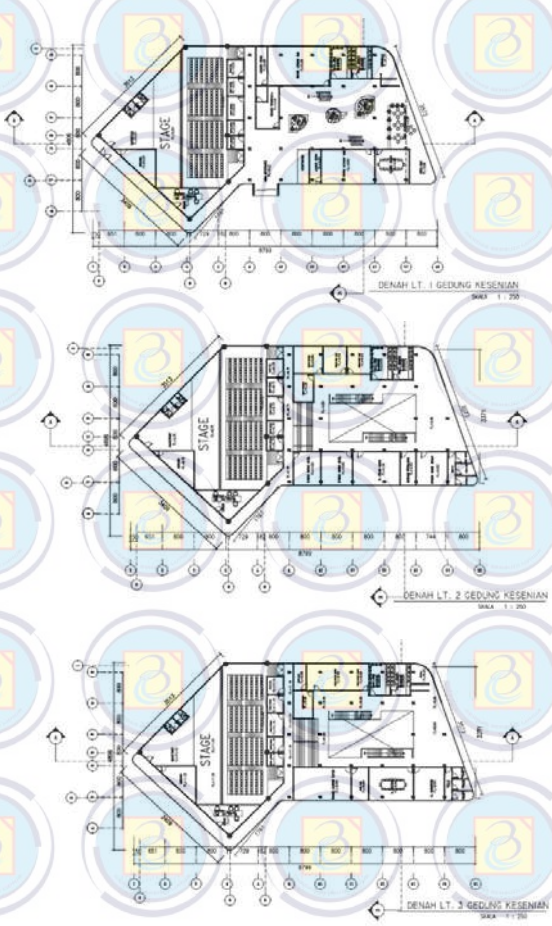
Gambar 5 Blokplan

Tapak Site



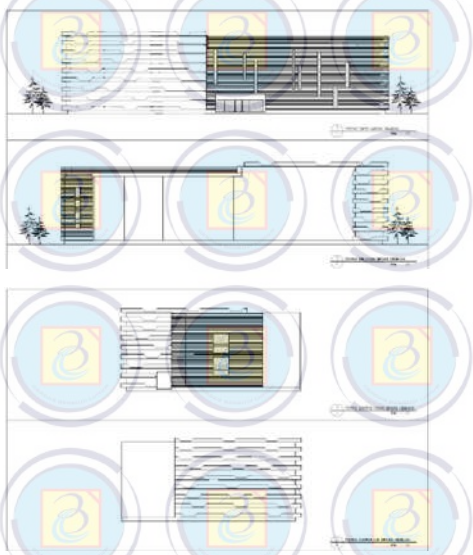
Gambar 6 Tapak site

Gedung Kesenian

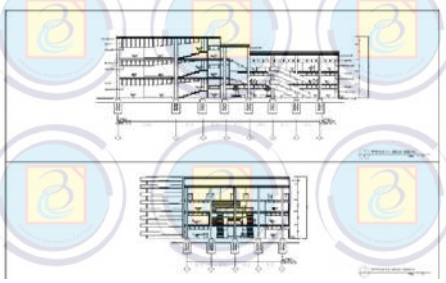


Gambar 7 Denah Gedung Kesenian

Tampak

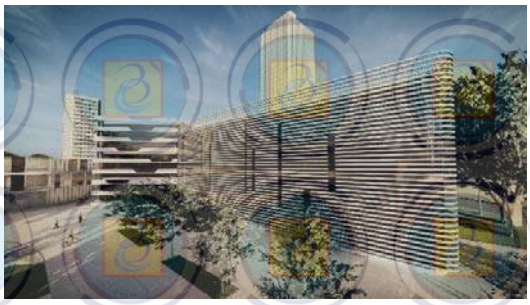


Gambar 9 Tapak Gedung Kesenian



Gambar 10 Potongan

Perspektif



Gambar 11 Gedung Kesenian

Gambar 12 Gedung Kesenian

Gambar 12 Gedung Pelatihan

Gambar 13 Gedung Skateboard i*ndoor*

Gambar 14 Gedung Masjid

Gambar 15 Ruang Meeting

Gambar 18 *Eye Lab Komputer*

Gambar 16 Ruang Kelas

Gambar 19 Perspektif tapak

Gambar 17 *Eye Bird view*

Daftar Pustaka

[1] "Keluaga Sebagai Pusat Pendidikan Dalam Pengembangan Masyarakat Dan Kebudayaan Indonesia Modern," *Majalah Dinamika Pendidikan*, vol. 2, no. 1. 1995.

[2] G. KURNIAWAN, "Pengembangan Industri Kreatif Bisa Cegah Kenakalan Remaja," 2014, [Online]. Available: https://www.tribunnews.com/metropolitan/2014/01/06/pengembangan-industri-kreatif-bisa-cegah-kenakalan-remaja.

[3] S. C. NUGROHO, "Detail tentang Arsitektur Kontemporer," *Univ. Atma Jaya*, pp. 43-56. Jakarta, 2017, [Online]. Available: http://e-journal.uajy.ac.id/11419/.

[4] A. Kontemporer, "Sejarah Arsitektur Kontemporer," 2014.