

PERANCANGAN INTERIOR GELANGGANG REMAJA KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG

Niken Sintia Fiska¹, Widyanesti Liritantri² dan M Togar Mulya Raja³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nikensf@student.telkomuniversity.ac.id, widyanesti@telkomuniversity.ac.id,
togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Masa remaja merupakan masa yang memiliki risiko tinggi sepanjang proses berkembangnya manusia karena perubahan yang terjadi ditandai dengan adanya perubahan fisik, sikap, perilaku, dan perkembangan intelektual yang dapat mengarah ke arah baik atau buruk didasari oleh bagaimana lingkungan hidup remaja tersebut. Salah satu perilaku buruk yang terjadi pada masa remaja adalah kasus perkelahian massal atau tawuran, perundungan, pencurian, merokok, hingga penyalahgunaan obat-obatan terlarang. Untuk mengatasi permasalahan terkait kenakalan remaja ini maka diperlukan bantuan dan perhatian dari beberapa pihak, salah satunya adalah Negara yaitu dengan adanya fasilitas Gelanggang Remaja. Gelanggang Remaja merupakan fasilitas sarana dan prasarana yang mengakomodasi kegiatan operasional dalam kelas, pengelolaan, dan jasa dengan tujuan mengakomodasi kebutuhan remaja. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan pada Gelanggang Remaja yaitu terkait penunjang kegiatan sosialisasi antar pengguna individu dan komunitas, penyelesaian interior yang didasari oleh standar pemerintah, dan pengkondisian ruang yang didasari oleh keunikan dan kebutuhan akan akustiknya. Perancangan interior Gelanggang Remaja Kota Bandung yang didasari oleh penyelesaian masalah-masalah agar dapat beraktivitas secara optimal berdasarkan kebutuhan dan dapat mengarahkan perilaku remaja dengan mengajak untuk berkegiatan secara positif di Gelanggang Remaja Kota Bandung. Didukung oleh pendekatan yang diangkat pada perancangan yaitu psikologi ruang yang studinya berfokus pada sensasi, persepsi dan atensi.

Kata kunci: Gelanggang Remaja, Kota Bandung, Remaja, Psikologi Ruang

Abstract: *Adolescence is a period that has high risk throughout the process of human development because the changes that occur are marked by changes in physical, attitude, and intellectual development that can lead to good or bad based on how the environment of their lives. To overcome problems related to juvenile delinquency, assistance and attention are needed from several parties, one of which is the State, namely the existence of Youth Center facilities. Youth Center is a facility and infrastructure that accommodates operational activities in class, management, and services with the aim of accommodating the needs of youth. Based on the results of observations, several problems were found in the Youth Center, namely related to supporting socialization activities between individual and community users, interior finishing based on government standards, and room*

conditioning based on the uniqueness and need for acoustics. The interior design of the Bandung City Youth Center is based on solving problems so that they can carry out activities optimally based on needs and can direct the behavior of adolescents by inviting them to do positive activities at the Bandung City Youth Center. Supported by approach adopted in design, spatial psychology whose studies focus on sensation, perception and attention.

Keywords: Youth Center, Bandung City, Youth, Spatial Psychology

PENDAHULUAN

Proses berkembangnya remaja akan mengarah ke tingkah laku baik atau buruk berdasarkan bagaimana lingkungan hidup tiap individunya, masa ini juga memiliki tingkat risiko yang tinggi terhadap pengaruh baik dan buruk yang akan membantu atau mengganggu pematangan prosesnya dalam persoalan fisik, psikis, hingga sosial. Tingkah laku remaja seperti suka melawan, tidak tenang, dan labil menjadi faktor yang dapat mengarahkan remaja kearah negatif seperti perkelahian massal, perundungan, pencurian, merorok, hingga penyalahgunaan obat-obat terlarang. Menurut Badan Narkotika Nasional (BNN), pada tahun 2021 terdapat peningkatan kasus penyalahgunaan narkoba di Kota Bandung yang semula 1,80% di tahun 2019, naik menjadi 1,95% di tahun 2021 yang mana usia penggunaannya dimulai dari umur 15 tahun. Ada tiga peran yang dapat membantu remaja dalam proses berkembangnya remaja. Peran orang tua, peran kedua adalah pribadi remaja sendiri, dan peran ketiga adalah negara yang memiliki wewenang besar dalam mengatur masyarakatnya. Salah satu bentuk dari fasilitas yang dapat menjadi wadah dalam upaya mendukung dan menampung segala kegiatan remaja adalah fasilitas gelanggang remaja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Pada fasillitas Gelanggang Remaja tidak mendukung penggunaannya untuk saling bersosialisasi satu sama lain selain ketika kelas peminatan sedang berlangsung. Kemudian hasil observasi pada kondisi eksisting saat ini pada gelanggang remaja juga masih kurang optimal dilihat dari desainnya yang sebagian besar hanya menggunakan ruang kosong tanpa

aksen atau dekorasi tertentu. Pada beberapa kegiatan yang membutuhkan treatment khusus seperti akustik pada ruang kelas musik atau kebutuhan akan upaya peralatan pertolongan pertama pada kegiatan olahraga karena memiliki tingkat risiko cedera yang tinggi tidak terpenuhi sehingga dapat menimbulkan gangguan pada aktivitas yang sedang berlangsung hingga kesalahan fatal seperti kecelakaan saat beraktivitas.

Agar perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung ini menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan, maka perancangan ini menggunakan implementasi psikologi ruang yang fokusnya berada pada sensasi, persepsi, dan atensi yang dirasakan oleh pengguna.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan beberapa tahapan metode sebagai berikut:

Observasi

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data terkait objek perancangan yang bersumber pada literatur pada buku, jurnal, tugas akhir, artikel, dan studi preseden

Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada pengelola di Gelanggang Remaja Kota Bandung, Jakarta Barat, Jakarta Selatan dan pengunjung terkait interaksi antara pengguna ruang dengan fasilitas dan elemen interior

Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data pada objek penelitian secara langsung dan pengambilan gambar

Studi Literatur

Mencari literatur yang bersumber kepada berbagai referensi untuk dijadikan acuan penyusunan laporan seperti buku yang berkaitan dengan teori

desain interior dan arsitektur, ergonomi dan antropometri, peraturan-peraturan perancangan, dan penelitian dengan topik psikologi ruang

HASIL DAN DISKUSI

Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan

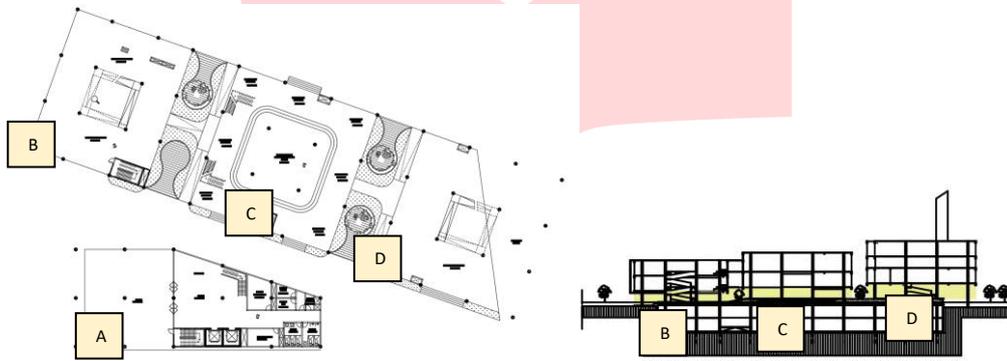
Tema yang diterapkan pada perancangan interior Gelanggang Remaja Kota Bandung adalah "Dynamic Community", *dynamic* memiliki arti (*of a person*) *having a lot of energy and a strong personality; (of a process, system) always changing and making progress; (of a force or power) producing movement; (of verbs) describing an action rather than a state* sedangkan *community* berarti *all the people who live in a particular area, country, etc. that share the same religion, race, job; the feeling of sharing things and belongis to a group in the place where you live* sehingga jika dilihat kembali pada gelanggang remaja yang memiliki berbagai jenis kegiatan hingga membentuk komunitasnya masing-masing dan penggunaannya yaitu remaja yang memiliki karakter dinamis. Dapat disimpulkan bahwa *dynamic community* merupakan cara untuk menyelesaikan keberagaman yang ada di gelanggang remaja namun memiliki fokus minat yang sama yaitu terus bergerak dengan penuh semangat dengan harapan untuk membuat perubahan. Tema ini diharapkan dapat menjawab persoalan yang ada dalam persoalan remaja yang membutuhkan kehidupan bersosialisasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan cara yang kreatif

Suasana yang diharapkan adalah suasana yang fokus pada pengalaman tiap kegiatan yang mana dalam perancangan ini memiliki beberapa jenis kegiatan berdasarkan jenis aktivitasnya yaitu area ruang kelas linguistik, area ruang kelas seni musik dan tari, dan area rekreatif/berkumpul yang berada di setiap gedung pada zona masing-masing kegiatan. Empat jenis aktivitas tersebut akan memiliki *mood* suasananya masing-masing namun tetap menyatu antara satu sama lain.

Konsep Perancangan

Konsep Organisasi Ruang, Sirkulasi, dan Layout

Konsep organisasi bangunan pada perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung membentuk tipe cluster yang dikelompokkan berdasarkan tipe kegiatan yaitu kelas linguistik, kelas seni musik & tari, kelas olahraga, area serbaguna, dan *open space* sebagai area rekreatif & berkumpul. Pengategorisasian berdasarkan tingkat intensitas tiap jenis kegiatan yang sangat berbeda yang diharapkan dapat membantu agar fokus setiap kegiatan tidak terpecah dan tercampur.



Gambar 1 Denah dan keyplan lantai 1

Sumber: Dokumentasi penulis





Gambar 2 Denah dan keyplan lantai 2
 Sumber: Dokumentasi penulis

Tabel 1 Sirkulasi ruang

Sirkulasi & Layout	Respon	Aplikasi Interior
Linier	Memiliki satu alur dengan tujuan tertentu	<div data-bbox="935 887 1203 1039" style="text-align: center;">  <p>k. tari</p> </div> <div data-bbox="791 1104 1342 1256" style="text-align: center;">  <p>area tunggu A (zona linguistik) & lobi</p> </div> <div data-bbox="791 1321 1342 1473" style="text-align: center;">  <p>k. beladiri & area tunggu B (zona olahraga)</p> </div>

<p>Memusat</p>	<p>Berfokus pada kegiatan di tengah-tengah yang membentuk kelompok dan menciptakan interaksi</p>	 <p>r. diskusi & k. gitar</p>  <p>k. bahasa</p>
----------------	--	---

Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep Bentuk

Perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung menggunakan bentuk-bentuk geometris yang bersifat dinamis. Pola irama berulang pada bentuk diharapkan dapat mengatur alur bentuk agar teratur, mudah dipahami dan dapat membangkitkan suasana yang ada.

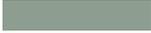


Gambar 3 Konsep Bentuk
Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep Warna

Tabel 2 Konsep warna

Warna	Makna			Aplikasi Interior
	Persepsi	Mood	Atensi	
	Kebahagiaan, persahabatan, kehangatan, sosialisasi	Ramah, senang, optimis	Meningkatkan komunikasi	 <p>r. komunal</p>  <p>r. diskusi</p>
	Mewah, menyenangkan, keajaiban	Kebahagiaan, ceria, produktif	Semangat dan mendorong kreativitas	 <p>k. gitar</p>
	Kekuatan, energi, api, power, cinta	Intensitas, kemarahan, bersemangat, nafsu	Menginspirasi aksi dan percaya diri	 <p>k. beladiri</p>
	Aman, nyaman, damai	Relax, stabil, hangat	Simple, stabil, nyaman	 <p>k. tari</p>

	<p>Alam, hidup, tumbuh</p>	<p>Tenang, Bahagia, beruntung, sabar</p>	<p>Relaxes mentally and physically</p>	 <p>k. kerohanian</p>  <p>r. konsultasi</p>
	<p>Damai, lembut, tulus, dingin</p>	<p>Produktif, tenang, relax</p>	<p>Tenang dan membantu intuisi</p>	 <p>k. bahasa</p>

Sumber: Dokumentasi penulis

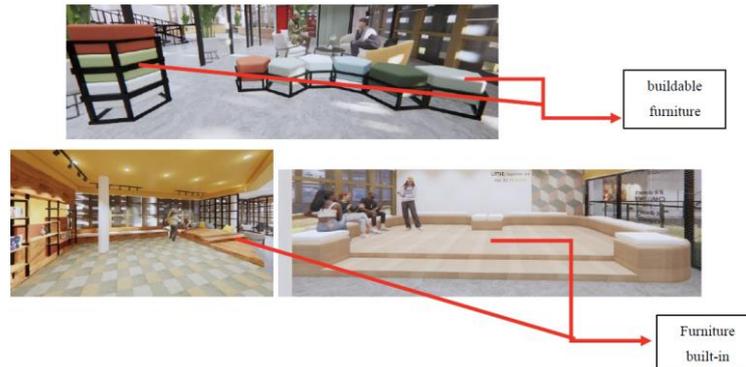
Konsep Material

1. Elemen lantai pada perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung menggunakan material *polish concrete, carpet, mat, sprung floor, dan vynil*. Penggunaan material disesuaikan pada tiap jenis kegiatan dan berdasarkan kebutuhannya
2. Elemen dinding pada perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung menggunakan material kaca, *polish wood, ceramic tile*, hebel finishing cat dan pada ruangan yang membutuhkan penyelesaian akustik menggunakan papan kayu, *padded wall* dan panel akustik.
3. Elemen ceiling pada perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung menggunakan material gypsum dengan permainan bentuk dan warna.

Konsep Furniture

Pada jenis furniture loose, bentuk yang fleksibel dan bisa diangkat dan dipindahkan dapat membantu pengguna dalam berkegiatan secara maksimal berdasarkan jenis kegiatannya seperti dalam bersosialisasi yang membutuhkan

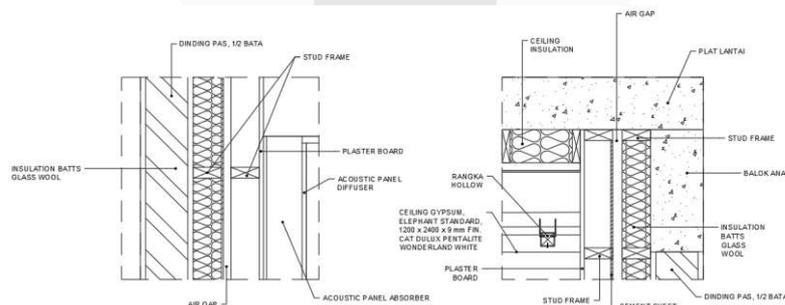
space yang dibentuk mendukung interaksinya yang mana disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter kelompok, ini juga dapat meningkatkan fokus dalam berkreasi. Sedangkan furniture jenis built-in akan membantu pengguna dalam berkelompok untuk saling berhadapan satu sama lain di satu tempat, terpusat pada satu titik, namun tetap memiliki ruang untuk berkreasi.



Gambar 4 Konsep Furniture
 Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep Akustik

Konsep akustik pada perancangan Gelanggang Remaja Kota Bandung diterapkan pada ruangan yang memutuhkan kebutuhan khusus dalam mengendalikan suara dari dalam dan luar ruangan. Terdapat dua ruang yang membutuhkan teknik *sound proofing* dan *acoustic treatment* yaitu ruang kelas musik gitar dan kelas seni tari.



Gambar 5 Teknik *sound-proofing*
 Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 6 *Acoustic treatment*
Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep Pencahayaan

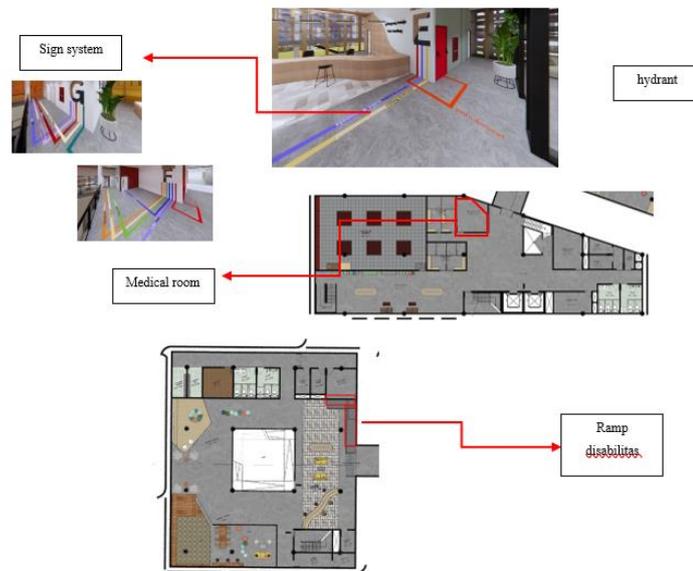
Pencahayaan buatan menggunakan armatur *ceiling recessed luminaire double washlight*, *ceiling recessed louvred luminaire*, dan *track mounted spotlight*, *pendant*, dan *LED strip*. Sedangkan pencahayaan buatan berasal dari sinar matahari yang mengarah pada lubang di fasad bangunan yang menggunakan material *formed metal panel* yang kemudian menembuh melewati dinding kaca.

Konsep Penghawaan

Penghawaan alami yang masuk ke area lantai dua pada gedung E, F, dan G melalui void di lantai dua yang udaranya tersebar ke seluruh area *foyer* dan penghawaan buatan pada perancangan yang menggunakan *AC central* dan *exhaust fan* digunakan pada tiap ruang tertutup.

Konsep Keamanan

Sistem keamanan pada bangunan yang diterapkan adalah penggunaan *fire alarm*, *sprinkler*, *smoke detector*, *speaker*, *sign system*, *cctv*, *fire hydrant*, dan *apar*. pada zona bangunan kelas olahraga beladiri dibutuhkan *medical room* sebagai *antisipasi*. Kemudian terdapat penerapan *sign system* pada tiap area. Bangunan ini memiliki tiga lantai dengan akses menggunakan tangga dan ramp pada eksisting gedung.



Gambar 7 Konsep keamanan
Sumber: Dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Tujuan dari fasilitas Gelanggang Remaja adalah memwadahi kegiatan remaja seperti olahraga, kesenian, musik, bahasa, konseling, dll yang dapat berfungsi secara optimal, memiliki keunikannya masing-masing, dan bisa memiliki dampak yang baik untuk pribadi si remaja, masyarakat, maupun Negara. Permasalahan yang berkaitan dengan standar sarana dan prasarana dari pemerintah, pengondisian ruang terkait akustik dan kebutuhan ruang, cara remaja bersosialisasi, dan bagaimana penyelesaian terkait fenomena kenakalan remaja diterapkan pada pendekatan perancangan yang menggunakan studi keilmuan psikologi ruang dapat memaksimalkan bagaimana interior dapat berpengaruh pada penggunaannya berdasarkan sensasi, persepsi, dan atensi yang dirasakan. Perancangan interior Gelanggang Remaja Kota Bandung ini mengusung tema “*dynamic community*” yang merupakan upaya penyelesaian terhadap keberagaman yang ada di Gelanggang Remaja.

Melalui perancangan interior Gelanggang Remaja Kota Bandung ini diharapkan dapat mengobservasi, meneliti, dan menganalisis literatur terkait agar hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal dan Laporan ini diharapkan agar dapat menjadi wawasan dan referensi baru khususnya untuk studi keilmuan desain interior. Meskipun masih terdapat banyak sekali kekuarangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran dari pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, R. (2014). *Lighting: interior and exterior*. Routledge.
- Dora, P. E. (2010). Optimasi desain pencahayaan ruang kelas SMA Santa Maria Surabaya. *Dimensi Interior*, 9(2), 67-79.
- Rhinesmith, C. (2015) "YouthStudio: designing public library ya spaces with teens.", vol 6
- Tivorsak, T. L., Britto, M. T., Klostermann, B. K., Nebrig, D. M., & Slap, G. B. (2004). Are pediatric practice settings adolescent friendly? An exploration of attitudes and preferences. *Clinical pediatrics*, 43(1), 55-61.
- Murdowo, D., & Riski, R. (2017). Role of ent government to increase regeneration and youth creativity in playing sasando music instrument. *International journal of humanities and social science*, 7(5), 122-132.
- Abdulhadi, R. H. W., Febriyanti, S., & Sugihono, E. A. (2023). Identifikasi skema pencahayaan terhadap ketertarikan pengunjung pada koridor jalan asia afrika bandung. *Waca cipta ruang*, 9(1), 45-52.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: a source book of design reference standards*. Watson-Guptill.
- Neufert, E. (2019). *Architects' data*. John Wiley & Sons.
- Chusid, M. (1991). Time-saver standards for building types. *Journal of testing and evaluation*, 19(4), 347-347.

De Chiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (1991). *Time-saver standards for interior design and space planning*. McGraw-Hill Companies.

Junianto, R. E. (2020). *Landasan konseptual perencanaan dan perancangan arsitektur youth centre di kabupaten magelang dengan pendekatan psikologi remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

Ardani, L. S. (2017). Perancangan interior pusat aktivitas anak dan remaja berbasis multiple intelligence di surabaya. *Intra*, 5(2), 749-758.

Sari, S. M. (2005). Peran ruang dalam menunjang perkembangan kreativitas anak. *Dimensi Interior*, 3(1).

Margana, S. T. (2018). *Youth islamic community center bandung tema: architecture behaviour* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Lestari, P. (2012). Fenomena kenakalan remaja di Indonesia. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 12(1).

Setiawan, H. (2011). *Pusat pendidikan musik di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).

Darmawati, I., & Yuniar, D. (2018). Emotional quotient remaja kota bandung.

Sopiani, L. (2017). Studi deskriptif mengenai character strength pada siswa yang tidak melakukan kenakalan remaja di smk x kota bandung.