

## **PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KOTA SORONG**

**<sup>1</sup>Nurmala Nursalim\*), <sup>2</sup>Amrullah Amir.**

*<sup>1</sup> Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Fajar  
<sup>2,3</sup> Staf Pengajar Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Fajar  
Jl. Prof. Abdurrahman Basalamah No.101, Makassar, 90231, Sulawesi Selatan*

*\*)Email : [malanursalim10@gmail.com](mailto:malanursalim10@gmail.com)*

### **ABSTRAK**

Perancangan Gelanggang Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Di Kota Sorong. Kegiatan remaja di Indonesia semakin beragam seiring dengan perkembangan zaman, baik dalam bentuk positif maupun negatif. Untuk itu, fasilitas yang mendukung kegiatan para remaja, seperti Gelanggang Remaja, diperlukan untuk memberikan ruang bagi mereka dalam menyalurkan bakat dan minatnya. Gelanggang Remaja yang disediakan oleh Dinas Pendidikan dan Olahraga setempat bertujuan untuk menyediakan wadah bagi remaja dalam berbagai kegiatan, baik yang dilakukan di dalam maupun luar ruangan. Kota Sorong, yang memiliki jumlah remaja mencapai 61.333 jiwa, juga menghadapi kebutuhan akan fasilitas ini, seiring dengan pesatnya perkembangan sektor seni, budaya, dan olahraga di kota tersebut. Kehadiran ruang publik yang dapat mendukung kegiatan seni, olahraga, serta kreativitas remaja di Sorong sangat diperlukan guna memenuhi kebutuhan intelektual, emosional, dan sosial mereka. Oleh karena itu, perancangan Pusat Kegiatan Remaja di Kota Sorong sangat penting untuk menyediakan sarana yang nyaman, aman, dan mampu mawadahi bakat serta potensi para remaja. Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah Arsitektur Perilaku, yang berfokus pada pemahaman perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungan arsitektur untuk menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dengan pendekatan ini, diharapkan fasilitas yang dirancang dapat mengakomodasi kebutuhan remaja dalam proses tumbuh kembang mereka secara fisik dan psikologis.

Kata Kunci : Arsitektur Perilaku, Gelanggang, Kota Sorong, Pusat kegiatan, Remaja.  
tahun khususnya pada remaja.

### **PENDAHULUAN**

#### **a. Latar Belakang**

Kegiatan remaja semakin banyak dan semakin bermacam-macam seiring berkembangnya zaman baik itu dalam bentuk positif maupun sebaliknya. Indonesia khususnya telah memiliki fasilitas untuk menampung kegiatan para remaja agar mereka lebih nyaman dan dapat menyalurkan bakat serta minatnya. Fasilitas tersebut biasa disebut dengan nama Gelanggang Remaja. Gelanggang Remaja merupakan fasilitas yang disediakan dan dikelola oleh Dispora (Dinas Pendidikan dan Olahraga) setempat bagi para remaja yang memerlukan suatu wadah untuk mereka berkegiatan, baik di dalam bangunan maupun di luar bangunan. Dalam UU No 40 tentang kepemudaan, Pemuda adalah penduduk Indonesia yang berusia 16 sampai dengan 30 tahun. Dengan meningkatnya populasi penduduk setiap

Kota Sorong memiliki jumlah anak dan remaja mencapai 61.333 jiwa, yaitu sekitar 25,575% dari total jumlah penduduk (Biro Pusat Statistik Kota Sorong Dalam Angka 2017). Kota Sorong merupakan salah satu kota besar di provinsi Papua Barat yang mengalami perkembangan pesat tidak hanya disektor pembangunan tapi juga disektor seni dan budaya, di Kota Sorong sendiri terdapat sekitar 75 sanggar seni dengan anggota yang terdiri dari anak-anak hingga orang dewasa. Setiap sanggar yang ada bukan merupakan objek arsitektural gedung yang disediakan oleh pemerintah, melainkan rumah tinggal yang merupakan swadaya oleh pengajar, pelatih serta para anggota. Kegiatan – kegiatan pemuda di Kota Sorong diselenggarakan di GOR (Gedung Olahraga) dan Lapangan Hoki. keberadaan ruang public yang menunjang seluruh kegiatan seni dan kreativitas anak-anak serta remaja di Kota Sorong sangat diperlukan guna menyikapi

kondisi tersebut. Ruang public sangat keberadaanya bagi anak karena dengan ruang-ruang inilah anak-anak dapat mengasah kepekaan intelektual-emosional serta mengolah kesehatan jasmani-rohani (Suara Merdeka, 3September 2009).

Mensikapi kondisi tersebut, dan sebagai kota besar di papua barat mulai diperlukan sebuah fasilitas sarana prasarana khusus untuk proses tumbuh kembang anak dan remaja berupa Pusat Kegiatan remaja (Gelanggang remaja) di kota sorong yang mampu mewadahi intelektual-sosial, emosional, dan bakat para remaja, dengan memperhatikan baik dari segi kenyamanan dan keselamatan. Tidak hanya sekedar mewadahi seluruh kegiatan seni, kreativitas maupun olahraga. namun juga sebagai tempat tinggal sementara selama proses kegiatan berlangsung.

Remaja dengan Usia yang sangat produktif tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para remaja untuk mulai menggali dan mengembangkan apa yang mereka minati. Tak hanya energi yang menjadikan para remaja menjadi sangat produktif, melainkan juga hal-hal yang menyangkut psikologis pada remaja itu sendiri. Masalah psikologis Remaja pada usia tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka di karena kan remaja akan memiliki bermacam-macam sifat dan perilaku yang sangat labil. Keingin tahuan yang besar, aktif dalam melakukan kegiatan, mencoba hal hal baru, rasa ingin bebas, bersosialisasi dengan teman sebaya merupakan beberapa contoh sifat remaja yang sangat menonjol dalam kesehariannya.

Tema perancangan menggunakan konsep Arsitektur Perilaku. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku- perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengamat, dan juga perilaku alam sekitarnya (Mangunwijaya, Y. B., 1988). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang menyelidiki hubungan perilaku manusia dengan lingkungan arsitektur sebagai pertimbangan penerapan desain. Penerapan desain akan mengarah kepada perbaikan lingkungan arsitektur selanjutnya yang mampu mewadahi pola perilaku sesuai dengan kebutuhan perilaku kegiatan.

#### b. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang digunakan dalam perancangan adalah :

1. Hal apa saja yang dipertimbangkan dalam membuat fasilitas Gelanggang Remaja ?
2. Bagaimana merancang Gelanggang Remaja yang dapat memenuhi kegiatan pemuda untuk melakukan kegiatan positif, mengembangkan potensi diri dan bakat ?
3. Bagaimana penerapan arsitektur perilaku dalam membangun Gelanggang Remaja ?

#### c. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam perancangan, yaitu :

1. Tahapan Pengumpulan Data

Tahap ini memaparkan tentang tahapan pengumpulan data yang bersumber dari studi literatur berupa teori-teori pendukung, standarisasi, dan data-data lainnya yang berkaitan dengan judul untuk mendapatkan spesifikasi, teori, dan karakteristik.

2. Konsep Tahap

Konsep berisi hasil dari studi aktifitas, studi ruang, studi masa, studi eksisting bangunan yang berguna sebagai acuan pembuatan konsep Selain itu juga di jelaskan pendekatan desain yang digunakan untuk perancangan proyek ini berdasarkan hasil data yang di dapatkan dari hasil pemograman.

3. Tahap Analisis

- a) Aspek kondisi dan potensi lingkungan.
- b) Aspek kegiatan dan sistem pola ruang
- c) Aspek sistem bangunan

4. Desain

Hasil dari analisis kemudian diaplikasikan ke desain rancangan sehingga menghasilkan desain gambar sesuai dengan konsep yang telah dirancangan dengan gambar 2D (Denah, Tampak, dan Potongan) beserta 3D.

#### TINJAUAN UMUM

Gelanggang remaja adalah tempat untuk bermain, membaca, serta mempelajari berbagai kemampuan/keterampilan baru bagi anak sekaligus sebagai tempat bersosialisasi diluar jam sekolah (Holmes, 2008). Adapula yang berpendapat bahwa gelanggang remaja adalah tempat pendidikan sosial bagi pemuda agar termotivasi untuk menemukan jati diri mereka melalui

partisipasi dalam berbagai kegiatan yang sesuai dengan usianya dan ketertarikannya (inf.org, 2008). Dari beberapa pengertian tersebut diatas, Penulis mengartikan gelanggang remaja sebagai suatu wadah yang memiliki beberapa kompenen fungsi dalam bidang seni dan olahraga untuk memfasilitasi pemuda dalam mengembangkan potensi diri, menciptakan lingkungan untuk berinteraksi secara positif antar pemuda, dan dapat mewadahi para remaja untuk berlatih mengembangkan bakat.

Kota Sorong adalah ibu kota provinsi Papua Barat daya, Indonesia. Sorong adalah kota terbesar kedua di wilayah Papua, setelah Kota Jayapura. Kota ini dikenal dengan sebutan kota minyak, di mana Nederlands Nieuw – Guinea Petroleum Maatschappij melakukan aktivitas pengeboran minyak bumi di sorong sejak tahun 1935.

Gelanggang remaja memiliki beberapa tujuan dan fungsi yang penting, terutama dalam membantu pengembangan dan kesejahteraan anak muda. Berikut beberapa di antaranya:

1. Sebagai wadah untuk memenuhi kebutuhan pemuda potensi diri dan bakat.
2. Untuk memfasilitasi organisasi kepemudaan dalam berkegiatan.
3. Menyediakan sarana dan prasarana kegiatan generasi muda antara lain kegiatan di bidang mental spiritual, ilmu pengetahuan dan ketrampilan serta kreasi.
4. Menyiapkan program kegiatan dalam rangka memupuk dan menyalurkan aspirasi, hasrat, bakat dan minat generasi muda ke arah kegiatan yang positif.

Adapun Fasilitas gelangga remaja sebagai berikut :

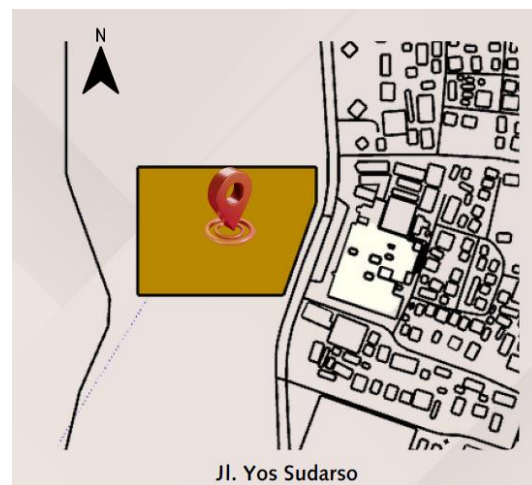
- a. Parkir
- b. Building Entry
- c. Area Berkumpul
- d. Fasilitas olahraga



Gambar 1 : Letak Kota Sorong di papua

Kota Sorong adalah ibu kota provinsi Papua Daya Barat, Indonesia. Kota ini dikenal dengan sebutan Kota Minyak. Sorong adalah kota terbesar kedua di wilayah Papua, setelah Kota Jayapura. Secara geografis Kota Sorong terletak dibawah garis khatulistiwa, antara koordinat 131°-51' Bujur Timur dan 0° 54' Lintang Selatan dengan ketinggian berkisar 3 meter di atas permukaan laut pada Semenanjung Doberai, di ujung barat laut Pulau Papua. Luas wilayah Kota Sorong mencapai 1.105,00 km<sup>2</sup> atau sekitar 1.13% dari total luas wilayah Papua Barat.

Sorong adalah sebuah distrik di kota sorong, papua daya barat, Indonesia. Distrik sorong mempunyai wilayah seluas 48, 81 km<sup>2</sup> atau 7, 6 dari total luas kota sorong. Wilayah distrik sorong terbagi menjadi 4 kelurahan yaitu kelurahan Kampung Baru, Klaba, Klakublik, Klasur.



Gambar 2 : Area Perancangan (Penulis, 2025)

## ANALISIS PERANCANGAN

### Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di Jalan Yos. Sudarso. Lokasi ini dipilih karena memiliki akses yang mudah. Waktu tempuh dari pusat kota menuju lokasi adalah 10 menit dengan jarak kurang lebih 4 km. Selain itu, lokasi ini dapat menjangkau rumah sakit, stadion bola, Sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan pelabuhan sorong.

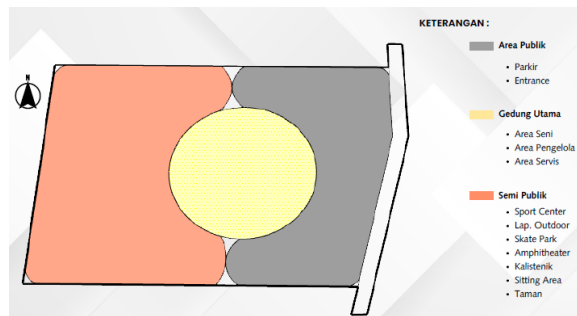
## KONSEP PERANCANGAN

### a. Definisi tema

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas psikologis yang secara umum di definisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dengan lingkungan.

### b. Zoning

Zonasi Site dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis kegiatan. Penzonangan site dikategorikan kedalam beberapa kelompok, seperti public, utama, servis. Publik, Utama, dan Servis. Pada area publik akan terdapat taman, area utama akan dirancang gedung seni dan olahraga, serta pada servis akan ditempatkan TPS, ruang listrik, dan ruang teknis.

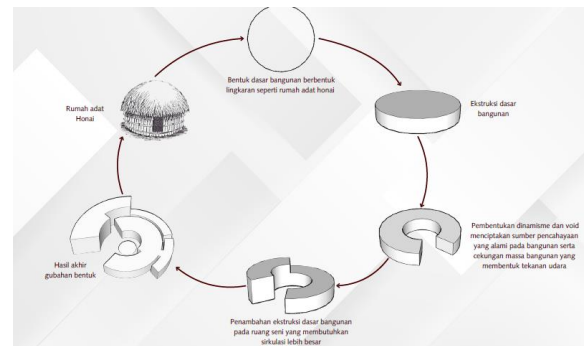


Gambar 3 : Zoning Perancangan (Penulis, 2025)

### c. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan Gubahan Bentuk

Bentuk yang diterapkan yang berbentuk melingkar juga mirip seperti kombinasi antara bentuk rumah adat Honai dan pola rumah adat dani yang

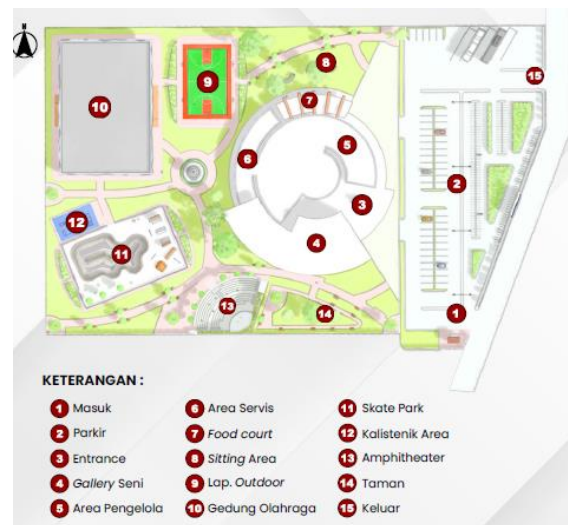
membentuk menjadi setengah melingkar yang memusat aktifitas budayanya di tengah yang ada amphiteater.



Gambar 4 : Gubahan Bentuk (Penulis, 2025)

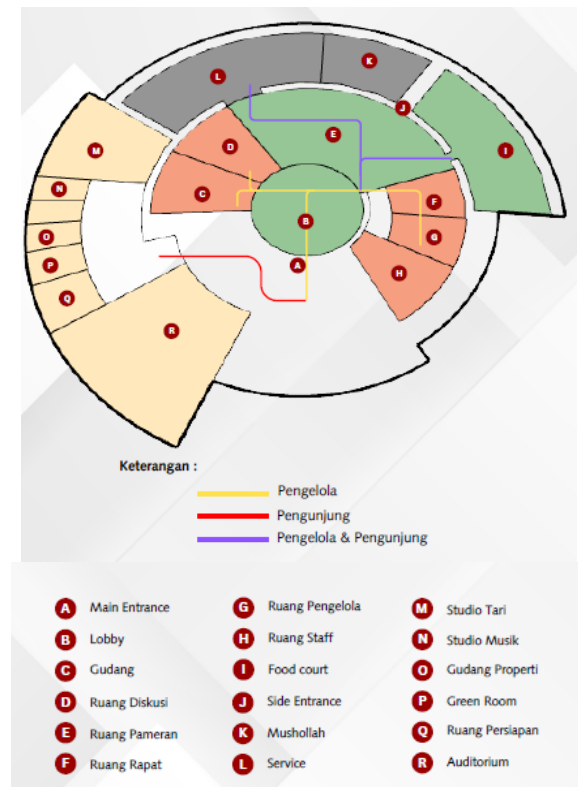
Bentuk massa perancangan bangunan Gelanggang Remaja mengambil dasar bentuk-bentuk geometris yang disesuaikan dengan penggunaan teknik desain arsitektural Dasar bentuk geometris yang diambil adalah bentuk lingkaran. Lingkaran yang memberi kesan labil, bergerak, dan dinamis, sesuai dengan sifat remaja, yang aktif dan dinamis. Bentuk ini memberi kesan sebagai suatu tempat pertahanan yang kuat dan stabil. Penerapan Bentuk ini juga sangat efektif untuk menerapkan Natural Surveillance karena tidak memiliki sudut yang mempermudah visibilitas nantinya.

### d. Tata Ruang Luar Bangunan



Gambar 5 : Tata Ruang Luar bangunan (Penulis, 2025)

e. Tata Ruang Dalam Bangunan



Gambar 6 : Tata Raung Dalam bangunan (Penulis, 2025)

f. Struktur Bangunan

- a. Lower structure, dari bangunan Gelanggang Remaja menggunakan pondasi tiang pancang dengan diameter tiang pancang. Jenis pondasi ini digunakan karena tanah pada lokasi tapak berpasir.
- b. Middle structure, bangunan Gelanggang Remaja berupa kolom dan balok dengan material beton bertulang. Material ini digunakan karena kekuatannya untuk menahan beban yang sangat tinggi. Selain itu, benton bertulang juga mudah dibentuk sehingga dapat mengikuti bentuk bangunan yang melingkar. Material beton bertulang juga memiliki ketahanan terhadap api.
- c. Upper structure, Gelanggang Remaja memiliki jenis atap, yaitu dengan menggunakan jenis atap dak beton karena memiliki kekuatan dan kekuatan yang tinggi, sehingga dapat menahan beban berat dan tahan lama.

g. Material Bangunan

- Material luar Bangunan

**MATERIAL**

- ASPAL POURUS**  
Memiliki karakteristik unik dengan porositas tinggi, kekuatan tekan, dan fleksibilitas yang baik untuk mengurangi genangan air dan meningkatkan kenyamanan berkendara.
- UBIN SEMEN BERTEKSTUR**  
Memiliki karakteristik yang tahan lama, anti-selip, dan mudah dirawat dengan permukaan kasar dan motif tekstur yang beragam.
- GRASSBLOCK**  
Memiliki karakteristik tahan lama, permeabel, anti-selip, ramah lingkungan, dan fleksibel dengan struktur berpori untuk mengurangi genangan air dan mendukung pertumbuhan tanaman.
- RUMPUT GAJAH**  
Memiliki karakteristik tahan lama, kuat, dan adaptif, dengan ciri-ciri daun lebar, batang kuat, dan akar dalam sehingga cocok untuk penggunaan lapangan, taman dan pengendalian erosi.

Gambar 6 : Material Luar Bangunan (Penulis, 2025)

- Material dalam bangunan

**Material :**

- PANEL WPC ( WOOD PLASTIC COMPOSITE )**  
Memiliki karakteristik yang ramah lingkungan dan dapat di daur ulang serta memiliki kekuatan dan ketahanan yang baik. Dengan motif adat papua barat digunakan pada elemen aksen interior
- GRANITE TILE**  
Memiliki pilihan berbagai warna dan pola alami yang unik serta memberikan kesan yang mewah pada ruangan. Digunakan pada sebagian besar lantai dan dinding pada interior bangunan
- ACOUSTIC FOAM**  
Memiliki struktur berpori yang mampu menyerap suara dengan frekuensi tinggi maupun rendah serta mengurangi gema. Digunakan pada dinding interior ruang musik.

Gambar 7 : Material Dalam Bangunan (Penulis, 2025)

**h. Interior Bangunan**

1) Studio Musik



Gambar 8 : Studio Musik (Penulis, 2025)

2) Sport Center



Gambar 9 : Sport Center (Penulis, 2025)

3) Food Court



Gambar 10 : Food Court (Penulis, 2025)

4) Amphitheater



Gambar 11 : Amphitheater (Penulis, 2025)

**i. Eksterior Bangunan**

1) Site Plan



Gambar 12 : Site Plan (Penulis, 2025)

2) Perspektif Mata Elang



Gambar 13 : Perspektif Mata Elang (Penulis, 2025)

3) Perspektif Gedung Utama



Gambar 14 : Perspektif Gedung Utama (Penulis, 2025)

4) Parkiran



Gambar 15 : Perspektif Gedung Utama (Penulis, 2025)

5) Taman



Gambar 16 : Taman (Penulis, 2025)

6) Sitting Area



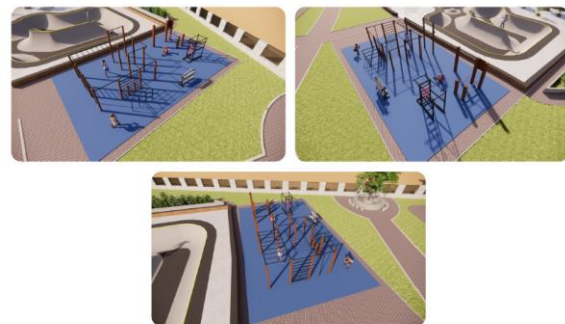
Gambar 17 : Sitting Area (Penulis, 2025)

7) Lapangan Outdoor



Gambar 17 : Lapangan Outdoor (Penulis, 2025)

8) Kalistenik Area



Gambar 18 : Kalistenik Area (Penulis, 2025)

9) Skate Park



Gambar 18 : Skate Park (Penulis, 2025)

## PENUTUP

### a. Kesimpulan

Gelanggang Remaja adalah fasilitas kepemudaan yang memiliki dua fungsi utama yaitu dalam bidang olahraga dan seni. Untuk memaksimalkan keberadaan Gelanggang Remaja disuatu daerah, perancang perlu mengetahui karakter pemuda terutama pemuda pada daerah tersebut. Pemuda pada dasarnya memiliki karakter yang mudah terpengaruh, penuh semangat, kreatif, dan suka berkumpul. Gelanggang Remaja harus memiliki berbagai sarana yang dapat digunakan pemuda untuk berkegiatan di dalamnya. Pemuda juga menyukai kebebasan/tidak merasa terkekang sehingga sarana-sarana Gelanggang Remaja harus dapat diawasi namun tidak membuat pemuda merasa dibatasi.

Gelanggang Remaja Kota Sorong dirancang agar dapat membantu para remaja menemukan serta menggali potensi yang ada pada diri setiap remaja dan dapat dengan nyaman dan aman menuangkannya pada gelanggang remaja ini. Dengan umur yang cukup muda, remaja memiliki beberapa perilaku yang cukup menonjol dan tidak stabil, karna dalam masa ini remaja berada dalam fase untuk menemukan jati diri mereka.

Oleh karena itu, dalam perancangan ini digunakan pendekatan arsitektur perilaku agar dapat lebih mengenali serta memahami apa dan bagaimana perilaku remaja pada zaman ini. Dalam kaitan arsitektural, pendekatan perilaku digunakan dalam pengolahan tapak, sirkulasi, ruang luar serta hubungan antar ruang.

### b. Saran

Bedasarkan studi yang telah dilakukan penulis, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk perancangan kedepannya :

- a) Pemerintah kota disetiap provinsi sudah seharusnya memaksimalkan pemenuhan kebutuhan pemuda akan fasilitas yang dapat mendukung peran aktif pemuda dalam pembangunan nasional, yaitu berupa Gelanggang Remaja.
- b) Gelangga remaja harus dapat memikat dan menarik perhatian pemuda untuk berkegiatan didalamnya, sehingga perancangan gelangga

remaja harus berdasarkan kebutuhan dan karakter pemuda pada lokasi pembangunan terpilih.

- c) Gelangga remaja berkaitan erat dengan semangat pemuda, sehingga perancangan dimaksimalkan dengan pemenuhan sarana yang dapat digunakan pemuda, terutama tata ruang luar yang memungkinkan pemuda untuk berkumpul dan beraktivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Audy 2020. Mengenal Honai, Rumah Adat Tradisional Suku Dani di Papua. <https://www.holamigo.id/mengenal-honai-rumah-adat-tradisional-suku-dani-di-papua>.
- Badan Pusat Statistik Kota Sorong. 2024. Kota Sorong dalam angka tahun 2024.
- Ching, Francis D.K. 2008. Bentuk Ruang dan Tatanan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Citra Satelit. Google earth, [www.googleearth.com](http://www.googleearth.com)
- Departemen Umum, 2012, Standar Perancangan Gedung Olahraga, Jakarta.
- Deskarina, Rekta. 2011. Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Remaja di Surakarta. Surakarta: perpustakaan.uns.ac.id
- Deskarina, Rekta. 2011. Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Remaja di Surakarta. Surakarta: perpustakaan.uns.ac.id
- Dita Ollivia Artha, B. J. B. G. & E. K., 2021. YOUTH CENTER DI KOTA
- PONTIANAK. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, Volume 9.
- Fisher, David. 2008. Dynamic Architecture.
- Gunarsa. S. G. 2003. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT. BPK. Gunung Mulia