

GELANGGANG REMAJA / *YOUTH CENTER* DI TAHUNA ARSITEKTUR *POSTMODERN DOUBLE CODING* OLEH C.JENCKS

Rivanly Makatumpias¹

Suryono²

Michael M. Rengkung³

ABSTRAK

Kabupaten Sangihe termasuk dalam Provinsi Sulawesi Utara yang dalam pemekaran menjadi Provinsi Nusa Utara. Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam pemekaran wilayah ini adalah faktor pendidikan, khususnya pendidikan pada remaja. Jika ditinjau kembali pendidikan remaja sangatlah penting dalam pembentukan karakter suatu daerah. Pendidikan remaja di Kota Tahuna yang semakin lama semakin mengalami penurunan mempengaruhi perkembangan karakter remaja dari segi kepribadian dan sifat yang lebih mengarah ke arah yang negatif, padahal remaja di Kota Tahuna banyak yang memiliki bakat dan minat dalam bidang-bidang kesenian ataupun olahraga.

Permasalahan perkembangan remaja di Kota Tahuna yang terbilang masih tertinggal jika ditinjau dari kota-kota besar lainnya seperti di Jakarta ataupun Manado, serta kebutuhan sarana-sarana untuk menunjang bidang minat dan bakat remaja di kota Tahuna yang masih belum ada, maka hal ini menjadi acuan untuk menghadirkan Youth Center atau Gelanggang Remaja di kota Tahuna. Lokasi yang dipilih juga mudah untuk diakses. Selain itu juga lokasi yang dipilih sesuai dengan RTRW sebagai pengembangan kawasan pendidikan.

Perancangan Youth Center di Tahuna mengangkat tema Arsitektur Postmodern Double Coding oleh Charles Jencks. Penggunaan tema ini diharapkan mampu mempresentasikan bentuk dengan menyatukan 2 unsur arsitektur yang berbeda seperti arsitektur modern dan tradisional. Hal ini dikarenakan supaya unsur arsitektur tradisional yang ada tidak ditinggalkan dan menghadirkan serta memperkenalkan arsitektur modern yang baru. Diharapkan dengan pemaknaan tema serta analisa berbagai aspek perancangan dapat menghadirkan Youth Center yang dapat menjadi salah satu solusi bagi permasalahan remaja di kota Tahuna, serta menghadirkan objek arsitektur yang dapat menyatukan 2 unsur, mulai dari bentuk, pemakai, dan fungsi bangunan.

Kata kunci : Youth Center, Remaja, Double Coding, Tahuna

PENDAHULUAN

Kota Tahuna adalah salah satu daerah di Provinsi Sulawesi Utara yang merupakan suatu daerah yang masih dalam perkembangan menjadi kota yang maju. Perencanaan pemekaran wilayah menjadi Provinsi Nusa Utara menuntut perkembangan Kota Tahuna dalam berbagai bidang, baik itu pembangunan, ekonomi, sosial dan budaya, ataupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan masyarakat di Kota Tahuna secara umum masih dibidang tertinggal. Dalam permasalahan ini untuk menjamin perkembangan Kota Tahuna untuk kedepan maka dibutuhkan generasi muda yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi dan berkualitas secara rohani maupun jasmani.

Namun meninjau juga pendidikan anak remaja di Kota Tahuna yang dari tahun ke tahun semakin menurun dilihat dari jumlah anak yang putus sekolah ataupun yang tidak melanjutkan, banyak juga diantaranya yang memiliki minat dan bakat dalam bidang olahraga. Secara khusus di Kota Tahuna banyak remaja yang memiliki minat dan bakat dalam bidang olahraga dan kesenian namun kurangnya fasilitas-fasilitas yang menunjang minat dan bakat remaja baik itu dalam sekolah ataupun di luar sekolah sehingga hal ini memacu para remaja untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang mereka sukai di luar sekolah.

Berbagai permasalahan dan potensi-potensi yang ada diatas menjadi pertimbangan untuk menghadirkan Gelanggang Remaja (*Youth Center*) di Tahuna. Hal ini dikarenakan di Kota Tahuna masih belum ada objek arsitektur yang mewadahi kegiatan minat dan bakat remaja padahal banyak

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

potensi-potensi dari remaja yang ada di Kota Tahuna yang bisa dikembangkan sehingga mampu menunjang perkembangan Kota Tahuna untuk kedepan, baik dalam bidang pendidikan, pembangunan, ataupun sumber daya manusia yang lebih baik.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Gelanggang Remaja / *Youth Center* di Tahuna melalui 3 aspek pendekatan perancangan, yaitu :

- **Pendekatan Tematik** , bertujuan untuk mendalami pemahaman tema untuk bisa mengoptimalkan penerapan konsep Arsitektur *Postmodern Double Coding* Oleh C. Jencks.
- **Pendekatan Tipologi Objek**, pemahaman terhadap objek yang akan dihadirkan dan terbagi atas 3 bagian yaitu pendekatan melalui tipologi objek dari segi fungsi, pendekatan terhadap bentuk dan pendekatan terhadap langgam.
- **Pendekatan Terhadap Kajian Tapak dan Lingkungan**, meliputi analisa lokasi, tapak dan lingkungan serta eksistensinya terhadap kawasan.

KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Perancangan

Secara etimologis pengertian Gelanggang Remaja di Tahuna adalah ruang atau lapangan tempat berolahraga, atau pusat kegiatan olahraga, kesenian, dan sebagainya untuk anak dengan rentang usia 12-21 tahun di Tahuna

2. Prospek dan Fisiabilitas Objek Rancangan

a. Prospek Objek Rancangan

Objek ini mampu menjadi tempat yang mewadahi kegiatan dan memfasilitasi minat bakat, serta sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi para remaja di Kota Tahuna serta mampu menunjang perkembangan Kota Tahuna dalam bidang sosial ekonomi dan ilmu pengetahuan. Selain itu juga dengan belum adanya objek dengan judul yang sama dengan objek rancangan di Tahuna maka objek ini akan mampu menarik minat pemakai dengan berbagai fasilitas di dalamnya.

b. Fisiabilitas Objek Rancangan

Perancangan Gelanggang Remaja yang berfungsi sebagai tempat penyaluran minat bakat dalam seni dan olahraga dapat menggali potensi dari minat dan bakat remaja serta menambah pengetahuan dalam bidang teknologi dan informasi bagi remaja di Kota Tahuna, sehingga mampu menghasilkan generasi muda yang kompetitif dalam berbagai bidang maka dengan demikian, kualitas generasi muda semakin meningkat dan dapat menjadi generasi penerus yang bisa membangun daerah Nusa Utara sehingga dapat mengikuti kota-kota yang telah berkembang seperti Manado atau Jakarta.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi Logis Tema dan Objek Rancangan

Gelanggang Remaja di Tahuna sebagai suatu wadah yang memfasilitasi setiap kegiatan minat dan bakat remaja di Kota Tahuna memiliki tujuan untuk membantu perkembangan anak remaja secara intelektual dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani remaja. Walaupun sifat dan karakter remaja di Kota Tahuna yang terbilang masih tertinggal namun dengan hadirnya Gelanggang Remaja ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan remaja atau bahkan memperkenalkan sesuatu yang baru sehingga remaja Kota Tahuna mampu mengikuti perkembangan zaman yang sudah modern ini. Berdasarkan dengan tujuan inilah maka diangkat konsep bangunan dengan tema “Arsitektur *Postmodern Double Coding* Oleh C. Jencks” yaitu dengan menampilkan arsitektur tradisional yang digabungkan dengan teknik modern. Tema ini menggambarkan sifat dan karakter remaja di Kota Tahuna yang masih tradisional dan kemudian akan dibentuk menjadi karakter yang mampu bersaing di dunia modern.

b. Kajian Tema Perancangan

Posmodernisme bukan berarti perpindahan dari “eksplanasi totalitas” modernisme menuju “eksplanasi totalitas” yang lain. Pergantian dari posmodernisme dari paradigma sebelumnya bukan berarti oposisi (perlawanan), namun lebih sebagai *hybridization* (turunan) dan *complexification* (pengkayaan) elemen modern dengan sesuatu yang lain. Itulah yang disebut *double coding* (Jencks, 1992).

Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur *postmodern* dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, modern dengan setengah nonmodern, perpaduan yang lama dengan yang baru.

Sebagai produk, konsep posmodernisme arsitektur paling besar dari Jencks adalah “*double coding*”. *Double Coding* adalah menciptakan kode-kode yang dapat “dibaca” lebih dari satu cara. Dalam hal ini *double coding* dipandang sebagai metode komunikasi terhadap berbagai komunitas masyarakat. *Double Coding* secara teknis berarti mencampur dua unsur arsitektur yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa *double coding* merupakan konsep terbesar yang dikemukakan oleh Charles Jencks. Secara umum prinsip dari Arsitektur *Postmodern Double Coding* adalah menciptakan suatu karya arsitektur yang mengandung unsur-unsur komunikatif, membangkitkan kembali kenangan historik, menerapkan kembali teknik pemakaian ornamentasi, dan berwujud metaforik. Sedangkan implementasi konsep *double coding* pada bangunan adalah dengan :

- Mengangkat bentukan-bentukan arsitektur tradisional yang ditampilkan dengan teknik-teknik modern seperti pemakaian material, atau bentuk struktur.
- Tetap menampilkan keaslian dari bentuk arsitektur tradisional atau lingkungan tempat dibangunnya objek.
- Memperbaharui sesuatu yang lama yang dirasa perlu untuk diubah menjadi sesuatu yang lebih baru tanpa meninggalkan pemikiran atas sesuatu yang lama tersebut. Dari 3 hal diatas dengan penerapan konsep *double coding* maka terbentuk pandangan baru oleh pengamat sehingga suatu bangunan mampu “dibaca” dengan 2 cara atau lebih yang disebut *double coded*, atau menurut istilah Jencks, disebut ekspresi *multivalent*.

4. Analisis Perancangan

a. Analisis program dasar fungsional

Berdasarkan studi yang dilakukan maka pelaku kegiatan yang ada dalam Gelanggang Remaja ini terdiri dari :

- Kelompok pelaku pengelola dan servis, adalah semua individu yang bekerja untuk menjalankan dan mendukung operasional bangunan.
- Kelompok Pelaku Kegiatan, semua remaja minat dan bakat olahraga, kesenian dan keterampilan.
- Kelompok Pelaku Pengunjung / Penonton, semua individu yang berkunjung pada Gelanggang Remaja untuk menikmati pameran kesenian atau pertandingan olahraga.

Berdasarkan kajian terhadap pengguna maka kebutuhan ruang dibagi 2, yaitu fasilitas *indoor* dan *outdoor*.

b. Analisis tapak

Berdasarkan kriteria-kriteria pemilihan lokasi dan tapak maka ditetapkan bahwa tapak yang dipilih berlokasi di Kecamatan Tahuna.

- Batas Utara : Lahan kosong / perkebunan,
- Batas Selatan : Lahan kosong / perkebunan,
- Batas Timur : Lahan kosong / hutan,
- Batas Barat : Jalan Manente

Dengan perhitungan kapabilitas tapak sebagai berikut :

- Total Luas Site (TLS) = ± 31.029 m²
= 3,1 HA

- Area sempadan jalan:

Tabel 1. Total Besaran Ruang

	Ruangan	Luas (m ²)
1.	Indoor <i>Lobby, Lounge dan Galeri, Restoran, & Coffee shop, Lapangan rangkap, Ruang ganti pemain.</i> <i>Game station, Gym, Social network, Ruang Biliard, Hall competition, Galery art, Studio kesenian, Ruang Pengelola, Area Penunjang</i>	4199,8
2.	Outdoor <i>Kolam Renang, Lapangan outdoor, Tribun, Area Parkir, Outdoor plaza</i>	13.660,4
TOTAL		17.860,2

Sumber : Penulis, 2015

Lebar jalan: 6 meter = 4 meter
 4 meter x 104,5 meter =
 418 meter²
 4 meter x 117 meter =
 468 meter²
 Total luas sempadan jalan = 886 meter²

- Luas site efektif = Luas site – total luas sempadan
 = 31.029 – 886
 = 30.143 meter²
- Luas Lantai Dasar :
 BCR = TLSe x standar RTRW (50%)
 BCR = 30.143 x 50%
 BCR = 15.071,5 m²
 FAR = TLSe x standar RTRW (100%)
 FAR = 30.143 X 100%
 FAR = 30.143 m²
 Jumlah lantai FAR/BCR
 30.143 / 15.071,5 = 2 lantai.

c. Analisa view

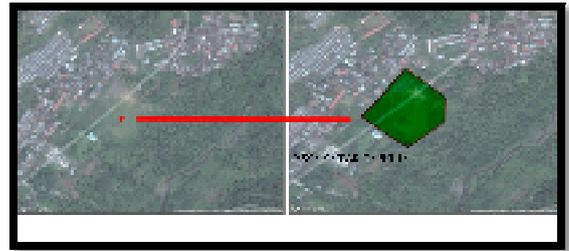
Berdasarkan hasil survey lokasi objek perancangan maka data-data *view* ke dalam dan keluar tapak dapat diuraikan sebagai berikut :

- *View A (-) view* ke arah permukiman, tidak terlalu penting untuk *view* dari dalam bangunan.
- *View B (+) view* ke arah hutan atau perkebunan juga *view* ke arah gunung Awu, sehingga mampu dioptimalkan untuk *view* dari dalam bangunan.
- *View C view* ke arah perkebunan yang memberikan pemandangan vegetasi-vegetasi yang terkesan alami.
- *View D view* ke arah perkebunan dan lahan kosong, juga memberikan kesan suasana yang tenang di luar bangunan.

d. Analisa klimatologi

Berdasarkan data-data klimatologi dan vegetasi dalam site, maka dibuat tanggapan perancangan untuk Gelanggang Remaja di Tahuna adalah sebagai berikut :

- Perletakan massa menyesuaikan dengan orientasi matahari. Posisi massa yang membutuhkan sinar matahari khususnya sinar matahari pagi dan menghindari matahari pada siang hari. Contohnya saja seperti kegiatan olahraga dalam ruangan akan lebih baik menerima sinar matahari pagi karena baik untuk kesehatan, dan untuk ruang luar sinar matahari berpengaruh pada orientasi lapangan sebagai tempat latihan ataupun pertandingan olahraga. Lapangan harus diorientasikan kearah utara untuk kenyamanan dari pemakai.
- Mengurangi dampak panas matahari dengan vegetasi, mengingat bangunan yang dihadirkan bukan bangunan bertingkat banyak. Serta memilih *facade* dengan kemampuan untuk mengurangi penyerapan panas sinar matahari terutama pada sisi barat dan timur.
- Bentuk atap bangunan akan disesuaikan kondisi iklim tropis dan curah hujan yang tinggi, pemilihan bentuk atap segitiga atau setengah lingkaran akan berguna untuk tanggapan terhadap iklim di daerah pembangunan objek ini.



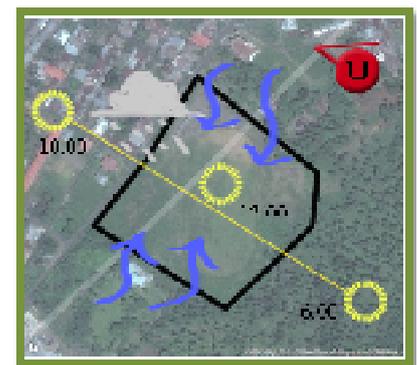
Gambar 1. Lokasi Tapak
 Sumber : Penulis, 2015



Gambar 2. Analisa Luas Site
 Sumber : Penulis, 2015



Gambar 3. Analisa View
 Sumber : Penulis, 2015

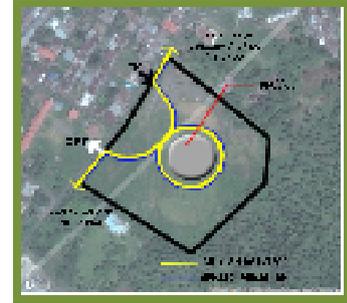


Gambar 4. Analisa Klimatologi
 Sumber : Penulis, 2015

- Pengadaan bukaan dan ventilasi lebih dominan pada bagian Timur sebagai tanggapan terhadap arah angin yang dominan, agar dapat memberi fungsi penghawaan alami.
- Vegetasi yang ada pada site hanya pada bagian belakang, ini bisa dipertahankan sebagai daerah hijau selain itu pada area depan site masih kurang dengan vegetasi yang berfungsi sebagai barier sinar matahari, sebagai peneduh bagi pejalan kaki dan penghalang dari sumber kebisingan latar belakang pada site akibat suara kendaraan yang melintas.

e. Analisa aksesibilitas dan sirkulasi

Sirkulasi menuju site dianggap mudah karena jangkauan waktu untuk mencapai lokasi cenderung cepat karena memiliki beberapa alternatif jalan dan juga memiliki akses kendaraan, baik kendaraan pribadi ataupun angkutan umum yang beroperasi di daerah ini dan juga dapat diakses dengan jalan kaki. Dengan posisi jalan utama berada di bagian barat maka jalur keluar masuk kendaraan di letakkan pada bagian ini. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dalam tapak akan dibuat memutar karena tapak yang terpilih cukup luas, sehingga dengan sirkulasi memutar maka akan memudahkan mengakses semua bagian dalam site.



Gambar 5. Aksesibilitas dan Sirkulasi
Sumber : Penulis, 2015

f. Analisa gubahan bentuk

Berdasarkan analisis studi komparasi terhadap objek dengan judul yang sama dan juga berdasarkan dengan tema yang akan dipakai dalam perancangan yaitu *double coding* maka analisis terhadap bentuk objek rancangan diangkat dari kesimpulan terhadap studi komparasi dan tema. Hasil kesimpulan dari studi komparasi mengenai bentuk masa dari *youth center* baik dari luar ataupun dalam negeri memiliki bentuk massa tunggal.

Sesuai dengan pemahaman dan prinsip tema *double coding* maka bentuk massa yang akan diterapkan yaitu mengangkat bentuk dari arsitektur tradisional dengan gabungan terhadap teknik modern seperti pemakaian material modern dan struktur sebagai ekspresi yang baru (hybrid). Selain itu juga berdasarkan tema *double coding* maka pemilihan bentuk massa harus merupakan bentuk lama yang sudah ada dibenak masyarakat Kota Tahuna sebagai bentuk yang tidak asing dan yang mereka ketahui tapi penerapannya ditampilkan dengan tampilan yang baru sehingga mampu dilihat dengan beberapa cara.

g. Analisis Sistem Struktur, Konstruksi dan Utilitas

Analisa terhadap sistem struktu, konstruksi, dan utilitas dimaksudkan untuk memberikan solusi terhadap kekokohan bangunan serta efisiensi sistem utilitas.

- **Analisa sistem struktur**

Berdasarkan kondisi site yang ada dan bentuk bangunan Gelanggang Remaja yang tergolong *mid-rise building* maka jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi telapak.

Struktur tengah untuk menopang dinding dan menerima beban atap yang akan digunakan adalah balok dan kolom (elemen kaku), terutama pada bagian yang menggunakan tembok beton sebagai partisi bangunan.

Struktur bagian atas dapat dipadukan antara struktur tradisional dan struktur modern. Penggunaan struktur kayu pada bagian massa yang tidak mendapatkan beban yang besar dan bentangan yang pendek. Penggunaan rangka baja juga dipertimbangkan dalam struktur atas, karena selain mengacu pada konsep bangunan *double coding* juga sebagai tanggapan terhadap penataan massa yang memiliki bentangan yang lebar dan menghilangkan penggunaan kolom dan balok sehingga memberikan ruang gerak lebih seperti pada ruang lapangan *indoor*. Sistem struktur baja yang digunakan menggunakan elemen struktur rangka ruang dengan modular segitiga atau segiempat digunakan untuk dapat mendukung bentuk struktur bentangan lebar.

- **Analisa sistem konstruksi**

Secara keseluruhan bangunan ini akan menggunakan konstruksi beton bertulang dan konstruksi kayu pada beberapa bagian dan konstruksi rangka baja pada beberapa bagian. Kontruksi beton bertulang akan digunakan untuk bagian bangunan dengan partisi dinding beton sehingga mampu mengatasi beban beton yang ada, sedangkan konstruksi rangka baja akan digunakan untuk menahan beban material atap dengan bentangan yang lebar, baik aluminium maupun kaca.

- **Analisa sistem utilitas**

Analisa sistem utilitas untuk dapat mendukung sistem operasional Gelanggang Remaja. Pengadaan air bersih pada objek perancangan disediakan oleh PDAM dan didukung dari sumber mata air yang ada dekat dengan site. Untuk pengolahan air kotor seperti, air hujan ditampung atau diolah kembali untuk keperluan perawatan taman, atau debit air tanah. Untuk air limbah dari kamar mandi, wastafel, urinoir akan disalurkan melalui pipa dan diolah di IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) sederhana sebelum dibuang ke riol kota. Penghawaan bangunan menggunakan kombinasi antara penghawaan dengan AC dan sistem ventilasi. Terutama untuk ruangan yang terkesan tertutup untuk menimbulkan kenyamanan termal perlu dipertimbangkan penggunaan AC. Sistem AC yang digunakan adalah sistem AC *split* dengan tujuan setiap ruangan memiliki akses kontrol masing-masing. Namun ada juga ruangan yang menggunakan penghawaan alami, terlebih untuk fasilitas yang terkesan terbuka dan tidak memiliki pembatas. Sistem jaringan listrik utama bersumber dari PLN dan genset sebagai alternatif ketika listrik padam pada saat sedang dilangsungkannya event atau kegiatan lomba olahraga.

KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Perancangan Tapak

a. Konsep *site development*

Perletakan zona servis di beberapa area dimana dimaksudkan untuk memberi servis bagi pengunjung yang datang yaitu berupa area parkir kendaraan maupun area untuk kedaraan umum menurunkan penumpang. Sedangkan area privat berupa ruang pimpinan dan pengelola, diletakkan di depan untuk memudahkan diakses.

b. Konsep penataan massa

Sesuai dengan fungsi dalam Gelanggang Remaja ini yaitu kegiatan olah raga dan kesenian maka dibuat pola zonasi sesuai dengan jenis fasilitas. Antara fasilitas olahraga dan kesenian dipisahkan oleh fasilitas pengelola dan fasilitas servis agar kegiatan olahraga tidak saling mengganggu dengan kegiatan kesenian. Walaupun dibuat terpisah namun masih tetap dalam satu massa.

c. Konsep sirkulasi dalam *site*

Pola sirkulasi dibuat melingkar sehingga memudahkan pemakai dan pengunjung dalam mengakses semua fasilitas *outdoor* yang ada. *Main Entrance* di letakkan pada bagian depan site yaitu pada jalan utama dengan membagi jalur masuk dan keluar.

d. Konsep Bangunan

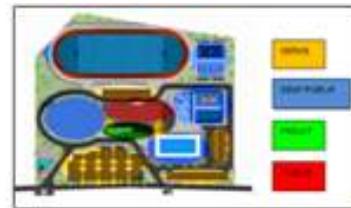
1. Massa bangunan

Bentukan bangunan disesuaikan dengan pembagian zoning sesuai jenis fasilitas. Massa bangunan dibuat 1 massa walaupun terlihat terbagi menjadi 2 massa.

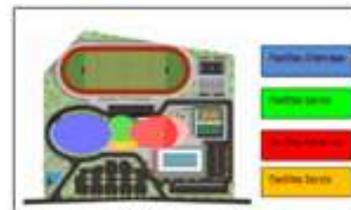
2. Atap bangunan

Dengan membagi zoning antara fasilitas olahraga dan kesenian maka dapat menghadirkan secara bersamaan bentuk atap tradisional dan bentukan baru (modern).

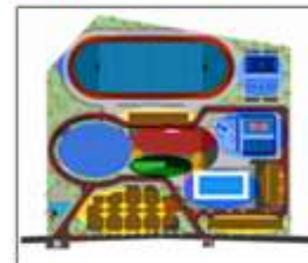
Menampilkan bentukan atap tradisional Sulawesi Utara, dan juga menampilkan bentukan yang baru yang diangkat dari bentukan atap tradisional rumah adat Sulawesi Utara dengan melakukan penambahan dan pengurangan



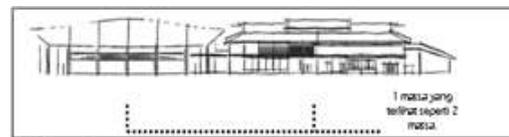
Gambar 6. Konsep Site Development



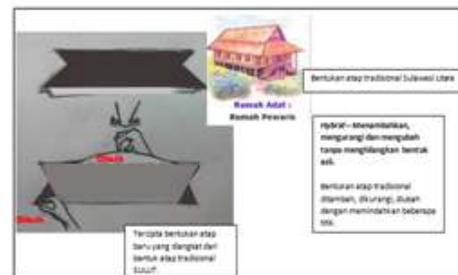
Gambar 7. Konsep Zoning



Gambar 8. Konsep Sirkulasi



Gambar 9. Konsep Massa Bangunan



Gambar 10. Konsep Atap Bangunan

Sumber : Penulis, 2015

bentuk pada beberapa sisi sehingga membentuk bentukan yang baru yang belum ada di Tahuna, sehingga bentukan ini termasuk sebagai bentukan yang baru atau modern.

3. Struktur

Struktur atap menggunakan struktur baja rangka ruang dan struktur kuda-kuda kayu dengan penutup atap *aluminium composite panel* pada rangka baja dan seng pada rangka kayu. Untuk struktur baja rangka ruang akan digunakan pada ruang lapangan *indoor* karena pada ruang ini membutuhkan ruang gerak yang besar sehingga struktur bentang lebar sangat tepat untuk ruang ini.

4. Konsep ruang dalam

Untuk konsep ruang dalam lebih mengarah pada penerapan teknik-teknik modern seperti penggunaan material kaca sebagai pembatas ruang, sehingga menciptakan kesan yang mengekspos setiap kegiatan remaja. Hal ini dikarenakan untuk mengubah karakter remaja dengan membiasakan remaja untuk mampu tampil dengan minat dan bakatnya di depan banyak orang.

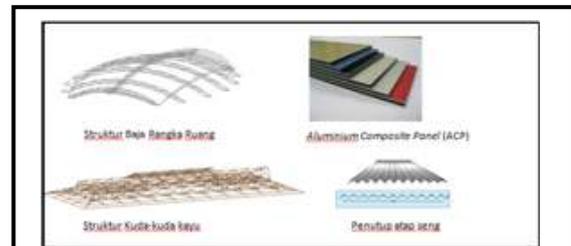
5. Konsep ruang luar

Untuk ruang luar, penataan fasilitas-fasilitas olahraga outdoor yang diletakkan saling berdekatan sehingga memudahkan dalam mengaksesnya. Selain itu juga fasilitas-fasilitas olahraga outdoor dilengkapi juga dengan tribun penonton.

6. Konsep aplikasi tematik

Berdasarkan kesimpulan dari studi kasus tematik yaitu mengenai implementasi konsep *double coding* pada bangunan maka penerapan tema *double coding* pada konsep Gelanggang Remaja di Kota Tahuna adalah sebagai berikut :

- Mengangkat bentukan-bentukan arsitektur tradisional yang ditampilkan dengan teknik-teknik modern seperti pemakaian material, atau bentuk struktur. Penerapannya pada bangunan yaitu dengan mengangkat bentuk atap tradisional Sula wesi Utara yang digabungkan dengan teknik-teknik modern seperti penggunaan material yang sudah berkembang saat ini, contohnya material kaca yang digunakan sebagai pengganti pembatas dinding, atau material baja yang digunakan untuk struktur atap dengan bentangan lebar.



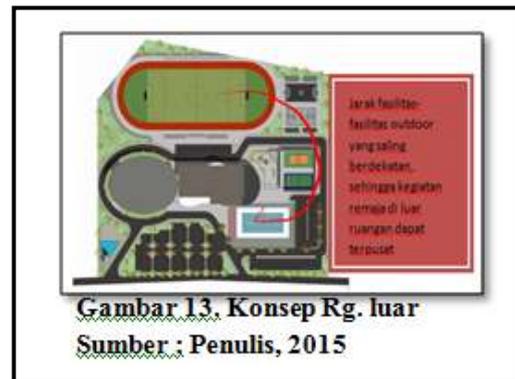
Gambar 11. Konsep Struktur

Sumber : Penulis, 2015



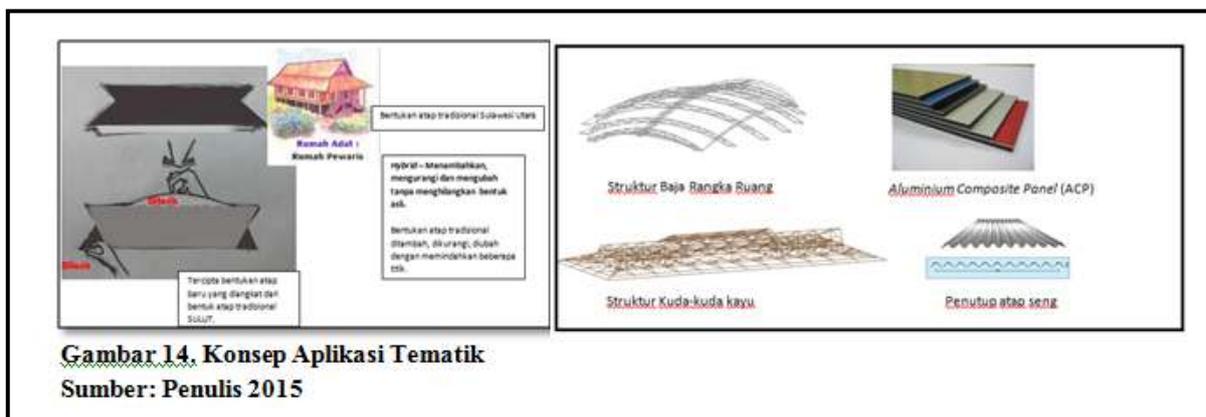
Gambar 12. Konsep Rg. Dalam

Sumber : Penulis. 2015



Gambar 13. Konsep Rg. luar

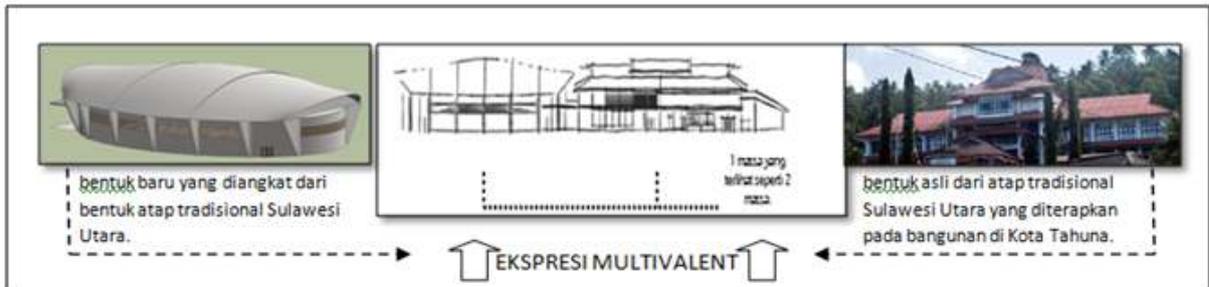
Sumber : Penulis, 2015



Gambar 14. Konsep Aplikasi Tematik

Sumber: Penulis 2015

- Tetap menampilkan keaslian dari bentuk arsitektur tradisional atau lingkungan tempat dibangunnya objek. Penerapannya pada bangunan yaitu pada massa bangunan dengan tetap mempertahankan bentuk asli atap tradisional Sulawesi Utara yang memang sudah dikenal dalam kalangan masyarakat. Sehingga dengan menghadirkan bentuk baru yang diangkat dari bentuk asli atap tradisional ini akan menciptakan pandangan yang lain kepada objek ini, sehingga menciptakan ‘ekspresi multivalent’ atau menurut Charles Jencks disebut *double coding*.



Gambar 15. Konsep Aplikasi Tematik

Sumber: Penulis 2015

- Memperbaharui sesuatu yang lama yang dirasa perlu untuk diubah menjadi sesuatu yang lebih baru tanpa meninggalkan pemikiran atas sesuatu yang lama tersebut. Penerapannya pada bangunan adalah dengan mengimplementasikan kecanggihan dan perkembangan material saat ini untuk mengubah pola perilaku manusia. Pada Gelanggang remaja penggunaan material kaca sebagai pengganti dinding akan mengubah tingkat percaya diri remaja sebagai pemakai, dimana setiap kegiatan minat dan bakat remaja mudah terekspos dengan penggunaan material kaca sebagai pembatas ruang.



Gambar 16. Konsep Aplikasi Tematik

Sumber: Penulis 2015

7. Hasil perancangan

Hasil perancangan Gelanggang Remaja / *Youth Center* di Tahuna merupakan suatu bangunan bermassa tunggal yang terdiri dari 2 lantai dan didesain berdasarkan prinsip-prinsip *double coding*. bangunan ini didesain berdasarkan analisa data-data mengenai objek dengan judul yang sama, tapak yang dipilih sebagai lokasi pembangunan objek, dan penekanan pada tema Arsitektur *Postmodern Double Coding* Oleh Charles Jencks yang menghasilkan bentuk yang harmoni sekaligus kontras dengan bangunan-bangunan yang ada di Tahuna yang dilihat dari segi bentuk bahkan pemakaian material yang sudah lebih modern.

Berikut ini adalah beberapa gambaran hasil perancangan Gelanggang Remaja / *Youth Center* di Tahuna dengan implementasi tema Arsitektur *Postmodern Double Coding* Oleh C. Jencks.



Gambar 17. Hasil-Hasil Perancangan
Sumber: Penulis 2015

PENUTUP

Dari pengkajian objek dan tema serta dari hasil perancangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- Menghadirkan wajah atau tampilan objek arsitektural yang baru akan lebih terlihat seiring dengan bangunan-bangunan yang sudah ada atau objek-objek yang sudah tertanam dalam pikiran masyarakat umum, sehingga masyarakat mampu berimajinasi lebih akan bentuk arsitektural selanjutnya. Hal ini juga dimaksudkan untuk memacu perkembangan objek arsitektural di kota Tahunatanpa harus meninggalkan budaya lokal dan nilai tradisinya. Nilai-nilai budaya seharusnya dipertahankan sejalan dengan kemajuan zaman yang sudah semakin modern.
- Penggunaan material-material baru tidak membatasi dalam merancang walaupun harus dipadukan dengan aspek-aspek tradisional. Namun dalam menerapkannya perlu diperhatikan demi menghadirkan hasil yang baik. Selain itu walaupun dengan material-material yang berbeda tetapi dengan konsep yang tepat mampu menghadirkan objek arsitektural yang selaras.

Secara menyeluruh dengan menghadirkan objek ini maka kota Tahuna akan mampu menghasilkan generasi muda yang bertalenta, berpikiran modern dengan sifat atau karakter tradisional atau yang tetap mempertahankan jiwa muda kedaerahan.

Perancangan Youth Center / Gelanggang Remaja di Tahuna dengan tema *double coding* memerlukan perhatian khusus dalam penerapannya dan perawatannya. Perancangan ini bisa lebih dikembangkan lagi supaya diperoleh hasil akhir yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur :

Gartiwa, Marcus. (2010). "*Morfologi Bangunan Dalam Konteks Kebudayaan*". Bandung: Muara Indah.

Ikhwanuddin. *Postmodernisme Dalam Arsitektur*. UGM press, Yogyakarta.

Jencks, Charles. (2005). "*The New Paradigm In Architecture*". London: Yale University Press.

Neufert, Ernst. (1996). "*Data Arsitek Jilid 1*". Jakarta: Erlangga

Neufert, Ernst. (2002). "*Data Arsitek Jilid 2*". Jakarta: Erlangga.

Prijotomo, Josef. (1998). "*Pasang Surut Arsitektur di Indonesia*". Surabaya: Cv. Ardjun Surabaya.

Internet:

Astuti Mulefa, <http://astutimulefa.blogspot.com/2011/04/perbedaan-sistem-pendidikan-di.html>

(diakses 1 september 2014, 11.25)

<http://belajarsikologi.com/karakteristik-remaja/>

(diakses 1 september 2014, 11.43)

https://www.academia.edu/3876264/Pendidikan_Pada_Masa_Remaja

(diakses 1 september 2014, 12.55)

<http://www.artikata.com/arti-328071-gelanggang.html>

(diakses 1 september 2014, 13.10)

<http://www.amazine.co/22336/perbedaan-antara-modernisme-dan-postmodernisme/>

(diakses 1 september 2014, 14.00)

Gerald Rembet, <http://geraldrhy.blogspot.com/2012/09/post-modern-dan-6-alirannya-arsitektur.html>

(diakses 8 Januari 2015, 14.00)