

PEKANBARU YOUTH CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Riska Lestari¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Wahyu Hidayat³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

Email : ahmadridho876@gmail.com

ABSTRACT

The enthusiasm of adolescents in Pekanbaru to development of the arts, entertainment, sports, education, and recreation is quite large. This is done by their desire to create and engage these fields to relieve stress and return after their activities. The pattern of social interaction with teenagers being joined with 'community'. But unfortunately the potential and achievement of adolescents in the community is not supported by the availability of space and the masses in accordance with activity needs. Taking the location of design at Jl. Naga Sakti, Pekanbaru Youth Center is present as a solution of activity and interaction of adolescent with Deconstruction Architecture as paradigm and applying four of Daniel Libeskind's design methods namely Metaphora, Fragmentation, Void, dan Disorientation. The final result is the creation of a container that can accommodate and distribute their interests and talents, so they can be active and increase their social value.

Keyword : Adolescent, Community, Deconstruction Architecture, Youth Center

1. PENDAHULUAN

Pekanbaru merupakan ibukota dari provinsi Riau, Indonesia. Sebagai ibukota tentunya perkembangan dan kemajuan remaja harus diperhatikan. Sudah sepantasnya pemerintah harus menyediakan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan positif remaja agar dapat mengurangi kenakalan remaja dan pergaulan bebas yang sering terjadi dimasa kini. Banyak dari kegiatan dan komunitas-komunitas positif remaja yang mengalami hambatan karena kurangnya fasilitas dan tempat untuk mewadahi aktivitas mereka tersebut. Oleh sebab itu maka dibutuhkan sebuah tempat yang dapat *mensupport* dan

tentunya juga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan remaja tersebut.

Gelanggang Remaja atau *Youth Center* merupakan pusat kegiatan remaja yang berorientasi pada kegiatan sosial, kreativitas, kesenian, kebudayaan, pendidikan, dan keolahragaan. Dilengkapi dengan fasilitas penunjang untuk pendidikan, keterampilan, arena olahraga terbuka, dan untuk memenuhi kebutuhan remaja Pekanbaru pada khususnya namun tidak menutup kemungkinan bagi remaja dari daerah lain.

Karakter remaja yang cenderung bebas dan tidak monoton ini harus sesuai dengan perancangan Pekanbaru *Youth Center*, agar mereka merasa nyaman dan tidak merasa bosan saat sedang beraktivitas. Pekanbaru

Youth Center akan dirancang dengan menerapkan tema pendekatan Arsitektur Dekonstruksi dan menggunakan pola dan bentuk yang abstrak agar tidak ada kejenuhan pada penggunaanya.

Arsitektur Dekonstruksi memiliki karakter bangunan yang terlihat abstrak dan tidak beraturan sehingga membuat bangunan ini terlihat lebih menonjol dari bangunan yang ada disekitarnya. Salah satu arsitek yang menganut paham Arsitektur Dekonstruksi pada desainnya adalah Daniel Libeskind. Dengan adanya Pekanbaru *Youth Center* ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja di Pekanbaru dalam beraktivitas dan berkomunitas, baik secara individu maupun berkelompok dan dapat mendorong nilai sosial diantara mereka.

Berdasarkan penjabaran diatas, muncul permasalahan pada perancangan Pekanbaru *Youth Center* ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pekanbaru *Youth Center* dapat mewadahi kegiatan-kegiatan positif remaja dengan baik dan fungsional?
- b. Bagaimana merumuskan konsep yang diterapkan sesuai dengan perancangan Pekanbaru *Youth Center*?
- c. Bagaimana merumuskan karakter dan prinsip Arsitektur Dekonstruksi kedalam rancangan Pekanbaru *Youth Center*?

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatlah tujuan sebagai berikut:

- a. Merumuskan Pekanbaru *Youth Center* yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan remaja dengan baik dan fungsional.

- b. Merumuskan konsep yang sesuai dalam perancangan Pekanbaru *Youth Center*.
- c. Merumuskan karakter dan prinsip Arsitektur Dekonstruksi pada rancangan Pekanbaru *Youth Center*

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma Perancangan

Perancangan Pekanbaru *Youth Center* ini menggunakan paradigma perancangan arsitektur dekonstruksi dengan menerapkan teori arsitek Daniel Libeskind.

b. Strategi Perancangan

Langkah-langkah dalam melakukan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Perumusan Konsep
Dalam merancang, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu merumuskan konsep.
2. Penzoningan
Penzoningan dirancang berdasarkan kebutuhan ruang yang sudah dilakukan.
3. Tatahan Ruang Luar
Tatahan ruang luar terdiri dari lapangan *outdoor*, *amphitheater*, taman, dan parkir kendaraan.
4. Sirkulasi Ruang Luar
Sirkulasi ruang luar ruang terdiri dari sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan, dan sirkulasi untuk akses servis.
5. Bentuk Massa
Bentuk massa dihasilkan dari konsep dengan menerapkan metode perancangan Daniel Libeskind.

6. Struktur

Struktur yang digunakan yaitu rangka baja dengan pondasi *footplat*.

7. Ruang Dalam

Tatanan ruang dalam dirancang dengan mempertimbangkan fungsi dari bangunan dengan memperhatikan kenyamanan dan kebutuhan aktifitas pengguna bangunan.

8. Fasad

Fasad dirancang sesuai dengan fungsi dan aktifitas didalamnya namun tetap disesuaikan dengan konsep dan tema yang sudah ada.

9. Lansekap

Desain lansekap pada perancangan merupakan salah satu daya tarik dari bangunan bagi pengunjung yang datang, dan juga tetap memperhatikan tatanan sirkulasi pada luar bangunan.

10. Utilitas

Menyusun denah ruang sesuai dengan standar ukuran ruang serta kebutuhan ruang dan memikirkan perancangan utilitas bangunan.

11. Hasil Desain

Pada proses ini melengkapi dari gambaran-gambaran yang dibutuhkan dalam perancangan, dari proses penggambaran denah hingga penggambaran detail-detail yang diperlukan.

c. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Survei Lokasi
2. Dokumentasi
3. Studi Pustaka
4. Studi Banding

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

A. Lokasi

Lokasi untuk perancangan Pekanbaru *Youth Center* berada di Jl. Naga Sakti, Simpang Baru, Tampan, Kota Pekanbaru. Lokasi yang dipilih untuk perancangan memiliki luas 25.000 m² (2.5 Ha), memiliki kontur yang relatif datar dengan batasan sebagai berikut: arah selatan berbatasan dengan Jl. Naga Sakti, pada bagian utara, barat, dan timur berbatasan dengan lahan kosong.



Gambar 3.1 Lokasi Site

B. Kebutuhan Ruang

Dari hasil analisa kebutuhan dan program ruang, maka didapatlah total luas kebutuhan ruang sebagai berikut:

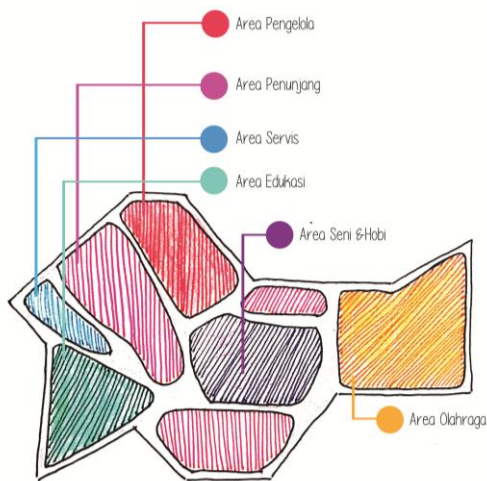
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang

No.	Fasilitas	Luas
1	Fasilitas Pengelola	490,83 m ²
2	Fasilitas Olahraga	530,22 m ²
3	Fasilitas Seni dan Hobi	670,49 m ²
4	Fasilitas Pengelola	587,6 m ²
5	Fasilitas Edukasi	449,49 m ²
6	Fasilitas Penunjang	1888,64 m ²
7	Fasilitas Servis	240,5 m ²
8.	Fasilitas Luar dan Parkir	6033,3 m ²
Luas Total + Sirkulasi 30%		10303,47 m ²

Jika luas tapak yang digunakan 25.000 m² dan penggunaan lahan maksimal 70%, maka luas bangunan yang bisa digunakan untuk perancangan adalah 17.500 m².

C. Penzoningan

Untuk mempermudah pembagian zona dalam tahap perancangan, maka dilakukan pembagian berdasarkan aktifitas kegiatan tersebut.



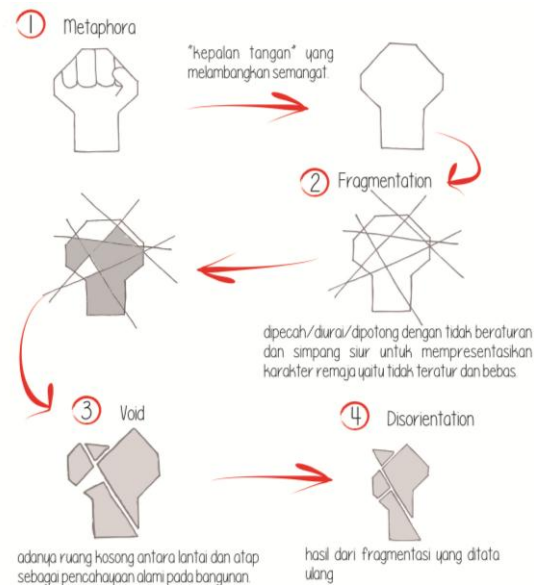
Gambar 3.2 Penzoningan

D. Konsep

Pekanbaru Youth Center dirancang sebagai wadah yang memfasilitasi kegiatan remaja yaitu sebagai sarana olahraga, seni dan hobi, serta edukasi untuk menuangkan kreasi dan ide dalam bidang non-akademik. Konsep bangunan yang diterapkan pada Pekanbaru Youth Center ini adalah *Spirit of Youth* atau dapat diartikan sebagai semangat remaja.

Penerapan konsep *Spirit of Youth* dalam perancangan Pekanbaru Youth Center ini adalah bentuk dari kepalan tangan yang kemudian diolah menjadi massa bangunan. Kepalan tangan memiliki filosofi yaitu semangat, kuat, tekad, kokoh dan berani.

Dalam proses merancang Pekanbaru Youth Center ini menggunakan empat metode Daniel Libeskind yaitu *Metaphora*, *Fragmentation*, *Void*, dan *Disorientation*



Gambar 3.3 Konsep

E. Tampilan Fisik Bangunan

Pada tampilan luar bangunan menonjolkan sudut-sudut tegas bangunan dan juga tampilan fasad yang didesain sesuai dengan konsep dan tema yang diambil dengan menggunakan prinsip-prinsip dari Daniel Libeskind. Atap didesain dengan bentuk dak seperti bangunan Daniel Libeskind lainnya.



Gambar 3.4 Tampilan Fisik Bangunan

F. Gaya Bangunan

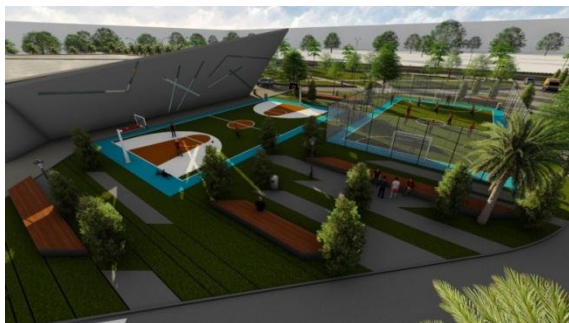
Berdasarkan dari tema yang diterapkan, maka gaya bangunan yang digunakan adalah gaya dekonstruksi. Arsitektur dekonstruksi memiliki karakteristik pada bangunannya yaitu bentuk massa yang terlihat abstrak, memiliki sudut-sudut yang tegas, dan warna bangunan dominan abu-abu.



Gambar 3.5 Gaya Bangunan

G. Penerapan Tema pada Bangunan

Penerapan tema pada bangunan terlihat pada dinding bangunan yang memiliki sayatan-sayatan sebagai keluar masuk cahaya dalam bangunan atau sebagai pencahayaan alami.



Gambar 3.6 Penerapan Tema

Selain menggunakan warna abu-abu dan penggunaan atap dak, bangunan juga menerapkan fungsi void yaitu ruang kosong antara atap dan lantai sebagai pencahayaan alami pada bangunan.



Gambar 3.7 Penerapan Void

H. Tatahan Massa

Bangunan terletak menghadap ke arah Jl. Naga Sakti atau selatan site. Pada sekitaran bangunan dikelilingi oleh fasilitas olahraga *outdoor* sebagai fasilitas penunjang bangunan. Area parkir roda dua, roda empat, dan bus dibuat terpisah agar sirkulasi lebih teratur.



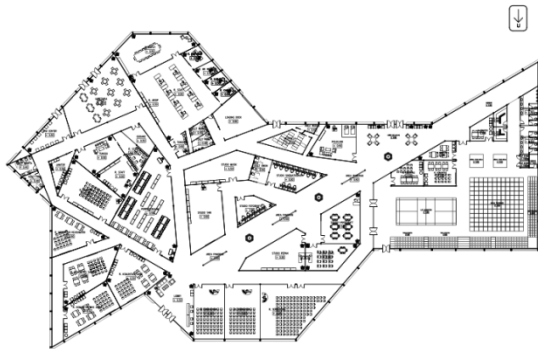
Keterangan:

A. Bangunan Utama	G. Lapangan Basket
B. Parkir Mobil	H. Area Skateboard
C. Parkir Bus	I. Lapangan Volley
D. Parkir Motor	J. Drop Off
E. Amphitheater	K. Jalan Masuk
F. Lapangan Futsal	L. Jalan Keluar

Gambar 3.8 Tatahan Massa

I. Tataan Ruang Dalam

Tataan pada ruang dalam bangunan Pekanbaru *Youth Center* ini ditata dengan menerapkan konsep pada tatanannya.



Gambar 3.9 Denah

Ruang pada Pekanbaru *Youth Center* didesain dengan menerapkan karakter dari penggunaannya yaitu remaja. Karakter remaja yang tidak teratur atau bebas dipresentasikan pada interior ruang-ruang bangunan untuk menciptakan suasana yang tidak membosankan.



Gambar 3.10 Ruang Komunitas

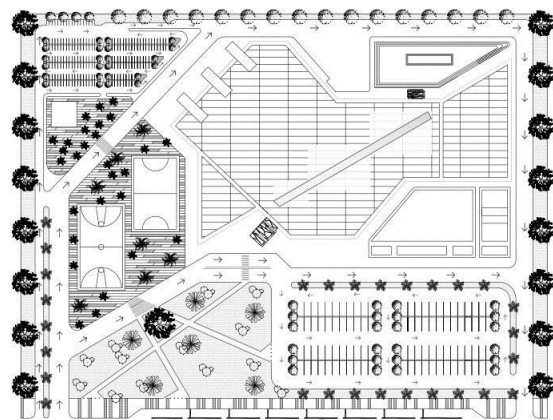


Gambar 3.11 Ruang Rapat

J. Sirkulasi dan Pencapaian

Sirkulasi pada perancangan Pekanbaru *Youth Center* terbagi atas kendaraan mobil, motor, dan pejalan kaki. Seluruh akses masuk dimulai dari Jalan Naga Sakti yang berada pada utara site.

Terdapat dua akses masuk kedalam site, masing-masing adalah akses kendaraan motor dan akses kendaraan mobil. Untuk mobil angkutan barang seperti truk akan melewati belakang bangunan, sedangkan sirkulasi mobil pengunjung hanya berada didepan bangunan. Akses pengunjung dibuat terpisah untuk memudahkan penggunaannya.



Gambar 3.12 Sirkulasi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari perancangan Pekanbaru *Youth Center* dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi ini diantaranya adalah:

1. Pekanbaru *Youth Center* ini merupakan tempat untuk mewadahi kegiatan-kegiatan positif remaja di Pekanbaru yang menyediakan fasilitas dalam bidang olahraga, seni dan hobi, serta edukasi non-formal.
2. Arsitektur Dekonstruksi sebagai pendekatan dalam proses perancangan

Pekanbaru *Youth Center* ini diterapkan pada bangunan sesuai dengan pengguna utamanya yaitu remaja. Dekonstruksi memiliki karakter bangunan yang tidak beraturan dan menonjol seperti karakter remaja pada umumnya yang tidak suka diatur dan ingin menonjolkan diri. Metode Dekonstruksi yang diterapkan dalam desain mengikuti metode perancangan Daniel Libeskind yaitu *Metaphora*, *Fragmentation*, *Void*, dan *Disorientation*.

3. Konsep dasar perancangan pada Pekanbaru *Youth Center* ini adalah *Spirit of Youth* atau semangat remaja dengan mengambil bentukan kepala tangan yang memiliki filosofi semangat, kuat, tekad, kokoh dan berani.

Adapun saran pada perancangan Pekanbaru *Youth Center* ini haruslah memiliki fasilitas yang memadai karena belum tersedianya fasilitas yang menunjang kegiatan remaja di Pekanbaru dengan baik. Dengan adanya Pekanbaru *Youth Center* diharapkan dapat mewadahi kegiatan-kegiatan remaja Kota Pekanbaru dengan efektif dan dapat membangun karakter remaja yang baik sebagai generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daradjat, Zakiah. 1995. *Remaja, Harapan dan Tantangan*. Ruhama. Jakarta.

Lake, Reginaldo Ch. 2017. *Metode Pendekatan Desain Menurut Henry*

Bergson dan Gilbert Ryle Terhadap *Arsitektur Dekonstruksi*. Kupang.

Mantiri, Hyginus J. 2011. *Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi*. Media Matrasain Vol. 8 No. 2 Agustus 2011.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek: Jilid 1 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek: Jilid 2 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta.

Prayitno, Elida. 2006. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Angkasa Raya. Padang.