

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS REMAJA DI BOLAANG MONGONDOW UTARA

Elsi Firstanianda Paputungan¹⁾, Kalih Trumansyahjaya²⁾, Heryati³⁾

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo

Email: iful.elsifirstp@gmail.com¹⁾

Asal Negara: Indonesia

ABSTRAK

Bolaang Mongondow Utara memiliki beberapa bentuk kreativitas yang telah jarang dikembangkan. Sebagian besar banyaknya kreativitas yang ada di daerah Bolaang Mongondow Utara hampir punah disebabkan kurangnya perhatian yang diberikan oleh masyarakat setempat dan juga kurangnya dukungan berupa ekonomi di kalangan masyarakat. Munculnya tujuan untuk terwujudnya desain atau rancangan Pusat Kreativitas Remaja di Bolaang Mongondow Utara dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, untuk metode yang digunakan dalam proses mendesain yaitu menggunakan metode pengumpulan data, kemudian dari metode ini mendukung untuk perancangan awal yaitu dalam analisis data, kemudian dijadikan rujukan untuk proses desain Pusat Kreativitas Remaja di Bolaang Mongondow Utara. Hasil dari penelitian ini mendapatkan fasilitas pusat kreativitas, bagian kantor, wisma dan area servis, dalam perancangan ini menerapkan konsep arsitektur perilaku yang menjelaskan bahwa desain arsitektur dapat digunakan untuk membentuk perilaku manusia dan begitu juga sebaliknya. Adanya Pusat Kreativitas Remaja di Daerah Bolaang Mongondow Utara dengan pendekatan arsitektur perilaku ini bisa menjadi wadah bagi para remaja tersebut sebagai tempat pelatihan yang berada di daerah Bolaang Mongondow dalam mengembangkan kreativitas mereka.

Kata kunci: Pusat Kreativitas Remaja; Arsitektur Perilaku, Kreativitas Remaja Bolmut

ABSTRACT

North Bolaang Mongondow has several forms of creativity that have been rarely developed. Most of the creativity in the North Bolaang Mongondow area is almost extinct due to the lack of attention given by the local community and also the lack of economic support among the community. The emergence of the goal for the realization of the design or design of the Youth Creativity Center in North Bolaang Mongondow with the Behavioral Architecture approach, for the method used in the design process, namely using the data collection method, then from this method supports the initial design, namely in data analysis, then used as a reference for the design process of the Youth Creativity Center in North Bolaang Mongondow. The results of this study obtained the facilities of creativity centers, office sections, guesthouses and service areas, in this design applied the concept of behavioral architecture which explains that architectural design can be used to shape human behavior and vice versa. The existence of the Youth Creativity Center in the North Bolaang Mongondow Area with this behavioral architecture approach can be a forum for these teenagers as a training place in the Bolaang Mongondow area in developing their creativity.

Keywords: Youth Creativity Center, Behavioral Architecture, Bolmut Youth Creativity

1. PENDAHULUAN

Anak atau remaja merupakan sebuah fase perkembangan pada setiap manusia. Menurut WHO, masa remaja terjadi dalam rentang usia 10-19 tahun. Sementara, menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.. Masa ini merupakan fase yang dilalui seorang anak menuju dewasa dengan banyaknya sifat baru, seperti perubahan pada perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial.

Kecamatan dan desa/kelurahan di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Sulawesi Utara, Indonesia terdiri dari 6 kecamatan, 1 kelurahan, dan

106 desa. Pada tahun 2017, jumlah penduduknya mencapai 83.112 jiwa dengan luas wilayah 1.680,00 km² dan sebaran penduduk 52 jiwa/km². Daerah Bolaang Mongondow Utara memiliki jumlah anak dan remaja mencapai 14.338 jiwa, yaitu sekitar 15,684% dari total jumlah penduduk 83.112 jiwa (Biro Pusat Statistik Bolaang Mongondow Utara, 2020). Banyaknya kalangan Remaja di Daerah Bolaang Mongondow Utara yang telah putus sekolah, untuk Provinsi Sulawesi Utara sendiri sebanyak 1.229 siswa pada tahun ajaran 2017/2018, 2.198 pada tahun ajaran 2018/2019, serta sebanyak 1.697 pada tahun 2019/2020. Ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti :

1. Kurangnya ekonomi keluarga,
2. Kurangnya arahan bersifat positif dan bermanfaat untuk melakukan aktivitas,
3. Kurangnya kesempatan belajar, serta
4. Kurangnya motivasi dan sosialisasi pentingnya belajar pada anak-anak.

Bolaang Mongondow Utara memiliki beberapa bentuk kreativitas yang telah jarang dikembangkan, seperti kerajinan tangan (anyaman bambu, anyaman pelepas nanas, kerajinan tanah liat, kain tenun *bentenan*, kerajinan eceng gondok), seni pertunjukan (tari *Maengket*, tari Tempurung, tari *Katrili*, tari *Tatengesan*, tari *Mane'e*, tari *Gunde*, tari *Lenso*, tari *Tumatenden*, tari *Uwela*, tari *Mesalai*, tari *Mokosambe*, tari *Pasasanggarroma*, tari *Pisok*, tari *Mahambak Batik*), dan seni musik (Kolintang, Tiup Bamboo, Music Bia) dan Bahasa. Dari banyaknya kreativitas yang ada di daerah Bolaang Mongondow Utara ini, sebagian besar kreativitas tersebut hampir punah disebabkan kurangnya perhatian yang diberikan oleh masyarakat setempat dan juga kurangnya dukungan berupa ekonomi di kalangan masyarakat.

Maka dengan adanya latar belakang tersebut, dibutuhkan Pusat Kreativitas Remaja di Daerah Bolaang Mongondow Utara yang perlu didesain menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, agar bisa menjadi wadah bagi para remaja yang terlibat dalam masalah tersebut sebagai tempat pelatihan yang berada di daerah Bolaang Mongondow Utara dalam mengembangkan kreativitas mereka. Dengan kreativitas beberapa remaja tersebut akan membuat hidup menjadi lebih indah karena akan dikelilingi oleh hal-hal yang bervariasi dan tidak monoton, meningkatkan motivasi dan semangat hidup. Semakin hari kreativitas dalam dunia usaha akan semakin diperlukan dan juga kreativitas menjadi langkah awal terjadinya inovasi (penemuan) perubahan-perubahan.

2. METODE PENELITIAN

1. Terkumpulnya data-data yang dibutuhkan terkait fungsi fasilitas, standar besaran ruang, dan model pola organisasi ruang.
2. Terkumpulnya data-data yang dibutuhkan terkait pendekatan Arsitektur Perilaku.
3. Tersusunnya kriteria pemilihan lokasi dengan penentuan lokasi tapak sampai, terkumpulnya data lokasi tapak yang terpilih.
4. Tersusunnya analisis program ruang, besaran ruang, hubungan ruang, dan organisasi ruang.
5. Tersusunnya analisis tapak (klimatologi, tata masa, kebisingan, orientasi matahari, vegetasi, view dan sirkulasi udara).
6. Tersusunnya zoning tapak (konsep-konsep perancangan tapak).
7. Membuat acuan dasar perancangan desain pusat kreativitas remaja di Bolaang Mongondow Utara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Lokasi Penelitian

Lokasi untuk perencanaan pusat kreativitas remaja berada Jln. Trans Sulawesi, Desa Padang, Kec. Bintauna, Kab. Bolaang Mongondow Utara dengan wilayahnya sebagian besar terdiri dari areal lahan kosong dan menjadi sasaran pengembangan pembangunan di kabupaten Bolaang Mongondow Utara dengan luas wilayah Luas total: $40.130,37 \text{ m}^2$.

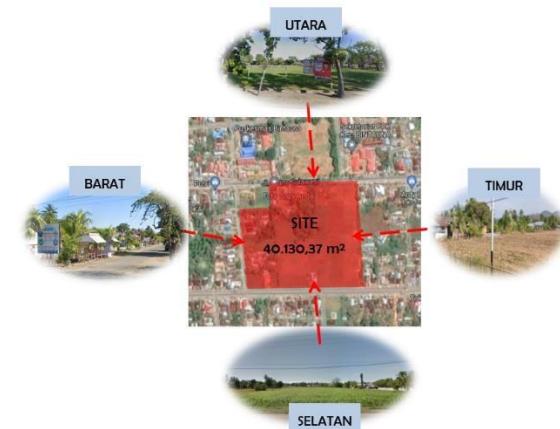


Gambar 1. Lokasi Perancangan
(Sumber : Google Maps, 2023)

3.2. Batasan Tapak

Batas – batas wilayah sekitar site adalah :

1. Utara berbatasan dengan jalan, lapangan dan pemukiman penduduk
2. Timur berbatasan dengan pemukiman penduduk.
3. Selatan berbatasan dengan jalan desa dan persawahan.
4. Barat berbatasan pemukiman penduduk



Gambar 2. Batasan Tapak
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

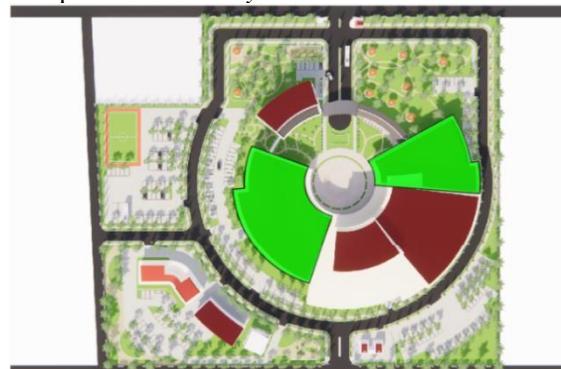
3.3. Pengelompokan Zona Tapak

Konsep *zoning* pada pusat kreativitas remaja di Bolaang Mongondow Utara ini terbagi menjadi 4 bagian utama yang mengikuti sifat dari ruang yaitu publik, semi publik, privat dan servis/pengelola.



Gambar 3. Zona Publik
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Klasifikasi ruang terdiri dari : Ruang Pameran, Ruang Seminar, Kafetaria, Mushola, Resepsionis Dan *Lobby*.



Gambar 4. Zona Semi Publik
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Klasifikasi ruang terdiri dari Perpustakaan, *Workshop*, Ruang Kelas, Dan Ruang *Display*.



Gambar 5. Zona Privat
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Klasifikasi ruang terdiri dari : Wisma, Ruang Rapat, Ruang Kepala UPTD, Ruang Sekretaris, Ruang Departemen, Dan Kamar Tidur.

3.4. Sirkulasi

Pada pusat kreativitas remaja, sirkulasi dibagi menjadi 4 bagian Yaitu :

3.4.1. Sirkulasi Pengunjung



Gambar 7. Sirkulasi Pengunjung
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

3.4.2. Sirkulasi Pengguna Kantor



Gambar 8. Sirkulasi Pengguna Kantor
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

3.4.3. Sirkulasi Servis/Pengelola

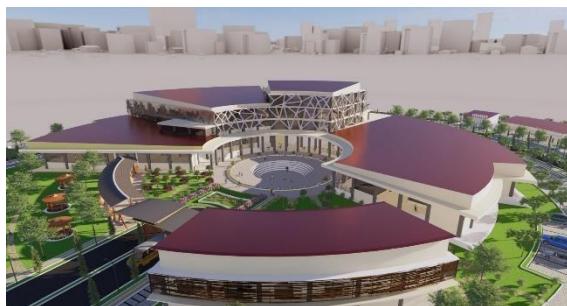


Gambar 10. Sirkulasi Servis dan Pengelola
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

3.4.4. Penerapan Arsitektur Perilaku

Perilaku pada remaja didapat dari pengalaman atau diistilahkan sebagai “*nurture*”. Kondisi ini menjelaskan bahwa desain arsitektur dapat digunakan untuk membentuk perilaku manusia dan begitu juga sebaliknya.

Konsep bentuk pada gedung utama (Inkubasi) pusat kreativitas remaja ini mengambil salah satu sifat remaja, yaitu dinamis yang identik dengan bentuk melingkar. Bentuk ini memiliki sifat aktif dan penuh semangat.



Gambar 11. Bentuk Bangunan Inkubasi
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Menerapkan bentuk salah satu bentuk dinamis pada pintu gerbang utama sehingga memberikan banyak manfaat, baik dari segi estetika maupun fungsional serta pintu gerbang yang lebih indah dan menarik, yang dapat menjadi focal point pada area pintu masuk.



Gambar 12. Penerapan Bentuk Pintu Gerbang
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Penerapan prinsip terbuka pada gazebo pada taman dapat memberikan banyak manfaat, baik dari segi estetika maupun fungsional. Serta menciptakan suasana yang terbuka dan aman bagi remaja untuk mengekspresikan diri mereka dengan bebas.



Gambar 13. Gazebo
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Amfiteater, dengan desainnya yang unik dan atmosfer yang terbuka, dapat menjadi ruang yang ideal untuk mendukung perkembangan remaja.

Amfiteater dapat menjadi panggung yang sempurna untuk pertunjukan musik, teater, tari, dan berbagai bentuk seni lainnya. Ini memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif, mengembangkan bakat mereka, dan meningkatkan rasa percaya diri.



Gambar 14. Amfiteater
(Sumber : Analisa Pribadi, 2023)

Amfiteater dapat menjadi panggung yang sempurna untuk pertunjukan musik, teater, tari, dan berbagai bentuk seni lainnya. Ini memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif, mengembangkan bakat mereka, dan meningkatkan rasa percaya diri.



Fasad pada bangunan diterapkan bentuk abstrak sebagai Abstrak merupakan sebuah karya seni yang proses pembuatannya melibatkan berbagai bentuk eksplorasi dan akhirnya menghasilkan sebuah ide yang sangat tinggi. Karya abstrak ini menampilkan esensi dari berbagai hal dengan pengolahan imajinasi dan daya khayal pengguna.

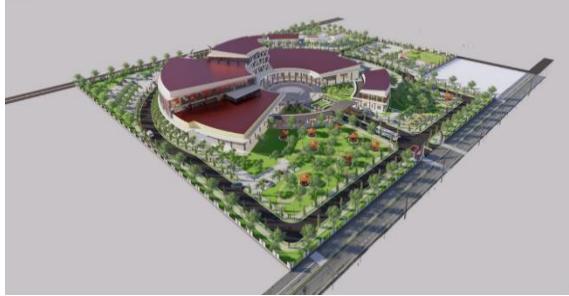
Hal ini memberikan kesan dalam seni, desain, dan arsitektur untuk menciptakan rasa keindahan, minat, dan gerakan.

Perilaku remaja seringkali digambarkan sebagai pola abstrak yang kompleks dan sulit dipahami. Pola-pola ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perkembangan fisik dan kognitif, tekanan sosial, norma budaya, dan pengalaman pribadi.



Gambar 17. Fasad Bangunan
Sumber : Hasil Desain, 2023

3.5. Hasil Desain



Gambar 18. Perspektif Mata Burung
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 22. Parkiran
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 19. Perspektif Mata Manusia Gedung Inkubasi
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 23. Kantor
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 20. Perspektif Mata Manusia Drop Off
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 24. Selasar
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 21. Perspektif Mata Manusia Pintu Gerbang
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 25. Gazebo
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 26. Taman Depan
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 27. Interior Ruang Display
(Sumber : Hasil Desain, 2023)



Gambar 28. Interior Ruang Kafetaria
(Sumber : Hasil Desain, 2023)

4. KESIMPULAN

Perancangan Pusat Kreativitas Remaja di Bolaang Mongondow Utara dengan pendekatan arsitektur perilaku adalah remaja yang dibekali wadah atau tempat memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi remaja dalam kegiatan kreatif. Kemudian dapat menciptakan lingkungan yang mempromosikan eksplorasi dan percobaan. Penggunaan ruang terbuka yang fleksibel dan modular, serta pengaturan yang memungkinkan perubahan dan adaptasi, dapat merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas remaja.

Desain Pusat Kreativitas Remaja Dengan menggunakan Pendekatan Arsitektur Perilaku juga memperhatikan penggunaan warna, pencahayaan, dan tekstur yang sesuai. Dengan warna-warna cerah dan stimulasi visual yang menarik dapat mempengaruhi suasana hati dan energi kreatif remaja. Serta Pencahayaan yang baik juga penting

untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mempromosikan konsentrasi.

Dengan memadukan aspek-aspek tersebut dalam Perancangan Pusat Kreativitas Remaja di Bolaang Mongondow Utara dapat menjadi lingkungan yang memotivasi, merangsang, dan mendorong remaja untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ASTINI, W. (2021). PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK. (hal. 36). Banda Aceh: WINDI ASTINI.
- Badan Pusat Statistik Bolaang Mongondow Utara . (2022). Kependudukan dan Jumlah Remaja
- Deskarina, R. (2011). Pusat Remaja di Surakarta Sebagai Wadah Interaksi Sosial Bagi Remaja di Surakarta. *perpustakaan.uns.ac.id*, 14.
- Diananda, A. (2018). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA, 2.
- Fakriah, N. (2015). PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM PENGEMBANGAN KONSEP. Banda Aceh: Nurul Fakriah.
- Nur'aini, A. A. (2021). KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU DAN TINGKAT KENYAMANAN PENGHUNI PADA HUNIAN VERTICAL DENGAN ANALISIS BEHAVIORAL MAPPING. 2.
- Poli, A. H. (2014). GEDUNG PEMUDA DI MANADO "ARSITEKTUR PERILAKU LINGKUNGAN". 4.
- Shokiyah, N. N. (2014). ANALISIS HUBUNGAN ANTARA KEGIATAN MELUKIS. 2.
- Tarore, J. C. (2019). PUSAT KREATIVITAS ANAK & REMAJA DI KOTA SORONG. PUSAT KREATIVITAS ANAK & REMAJA DI KOTA SORONG, 3.
- Wibowo, S. T. (2018). Kajian Arsitektur Perilaku Sebagai Langkah Untuk. Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia, 4.