

## BAB II

### TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

#### 2.1 Tinjauan Mengenai *Youth*

##### 2.1.1 Definisi *Youth*

Menurut KBBI *Youth* masuk dalam zona remaja yang di artikan dalam fase mulai dewasa.<sup>1</sup> Berikut beberapa definisi mengenai *youth*:

1. Menurut UNESCO pengertian *youth* adalah fase atau periode transisi dari masa kanak-kanak menuju ke kedewasaan yang mengarah pada kebebasan dan kesadaran akan posisi dan perannya dalam lingkungan komunitas.<sup>2</sup>
2. Menurut United Nations (UN) definisi *youth* merupakan seseorang yang berada pada rentan usia 15 hingga 24 tahun.<sup>3</sup>
3. Menurut DeBrun (Rice, 1990) remaja merupakan sebuah masa pertumbuhan dari anak-anak menuju ke dewasa yang terlihat dalam perubahan bentuk fisik, emosi-sosial dan perubahan kognitif.

##### 2.1.1.1 Perkembangan Remaja

Pola perkembangan mencakup perkembangan sejak masa pemuahan yang berlangsung hingga proses pertumbuhan selama hidup. Pertumbuhan perkembangan pada masa anak-anak menuju kedewasaan disebut masa remaja yang melibatkan berbagai aspek diantaranya perubahan fisik, sosial-emosi dan kognitif melingkupi perkembangan seksual kemandirian dan poa berfikir.

###### a. Perkembangan Fisik

Perubahan ini ditunjukkan dengan perkembangan anggota tubuh, perkembangan otak dan sensorik.

Terdapat 4 aspek perkembangan tubuh atau fisik menurut Kuhlen & Thompson yaitu:

1. Sistem Syaraf
2. Perkembangan otot-otot
3. Kelenjar endokrin
4. Struktur Fisik Tubuh

Perkembangan fisik apada tiap individu berlangsung dalam waktu dan tempo yang berbeda serta memiliki kriteria yang berbeda pula, hal ini dipengaruhi oelh beberapa faktor seperti genetik juga faktor eksternal terkait asupan gizi yang memadai. Perkembangan fase remaja tidak hanya ditunjukkan dengan perkembangan fisik semata namun juga menimbulkan efek ataupun permasalahan terkait bagaimana pola pikir dan refleks tubuh yang menghadapi pola dan sisitem baru diantaranya;

1. Kestabilan emosional
2. Dampak hormonal yang berimbans pada tingkat stress dan kepekaan.
3. Keinginan *eksposing* jati diri yang mempengaruhi pola pikir

#### **b. Perkembangan Sosial-Emosional**

Perkembangan ini merujuk pada bagaimana seorang individu dalma konteks ini remaja mulai menunjukkan ekspresi-ekspresi yang abstrak, peradaan cinta, gembira, sedih, bahagia akan terangkat mengikuti akan pola dan bentuk gejala emosi yang dihadapi di sekitarnya. Interaksi yang muncul dan diterima antara individu dengan orang tua, teman dan lingkungan sosialnya juga mempengaruhi aspek perkembangan sosial-

emosional ini. Hubungan sosial dengan rekan sebaya akan mempengaruhi bagaimana perkembangan individu tersebut dalam membentuk kemampuan-kemampuan mereka dan mampu mengevaluasi terkait kekurangan, sama, baik dan buruknya yang menjadikannya tolak ukur terhadap lingkungannya dan area sosialnya yang membentuk kepercayaan diri dan penghargaan dirinya. (Hetherington&Parke, 1981).

Adapun beberapa permasalahan yang dapat timbul dalam proses perkembangan sosial-emosional ini diantaranya:

1. Munculnya perilaku anti-sosial
2. Crash atau konflik dengan orang tua
3. Seks Bebas
4. Pergaulan Bebas
5. Kepedulian dan solidaritas yang mengarah kepada kelompok atau komunitas yang memiliki tingkat kerawanan tinggi atau ekstrem.

### **c. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan ini menyangkut perkembangan aspek mental, penalaran, pola berfikir berbahasa serta ingatan (memory).

Menurut Syaodih dan Agustin perkembangan kognitif merupakan perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Husdarta dan nurlan mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah proses yang terjadi secara terus-menerus, namun hasilnya merupakan kesinambungan atau keberlanjutan dari hasil yang

pernah ataupun telah tercapai sebelumnya. Periode-periode perkembangan yang terjadi pada anak atau remaja selalu diikuti dengan proses pencarian keseimbangan antara pengalaman-pengalaman yang baru dengan struktur kognitifnya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif berperan dalam tingkat keberhasilan anak atau remaja dalam proses belajar dikarenakan dalam proses belajar berhubungan dengan aktivitas mengingat dan berfikir.

## **2.2 Tinjauan Youth Center**

### **2.2.1 Youth Center di Indonesia**

*Youth Creative and Community Center* sedikit banyak merupakan pengembangan terhadap gelanggang remaja atau *Youth Center* yang lebih familiar di Indonesia, adapun beberapa peranan keberadaan gelanggang remaja menurut Badan Pemuda dan Olahraga:

1. Remaja mengikuti kegiatan yang ada sebatas peserta
2. Remaja diikutsertakan secara aktif dalam setiap kegiatan dan program yang dijalankan
3. Menggaet masyarakat baik organisasi ataupun individu lain yang saling berhubungan.

Dalam konteksnya, gelanggang remaja hanya sebagai penyedia sarana dan fasilitas yang bertujuan memudahkan masyarakat terutama remaja baik skala individu maupun komunitas dalam mengembangkan kegiatan dan potensi.

## 2.2.2 Struktur Organisasi *Youth Center*

Dalam proses pengelolaan Gelanggang remaja atau *Youth Center* ada beberapa sub-bagian utama menurut Balai Pemuda dan Olahraga.yaitu :

1. Kepala Badan Pengelola
2. Sub-bagian tata usaha
3. Seksi unit

Sedangkan menurut urutan organisasi tertinggi meliputi 6 susunan kinerja

1. Kepala Badan Pengelola
2. Tata Usaha: bagian keuangan, umum dan kepegawaian
3. Seksi Olahraga: Seksi kegiatan dan sarana-prasarana
4. Seksi Seni Budaya: Seksi Kegiatan dan Sarana-prasarana
5. Seksi Pengetahuan dan Keterampilan
6. Unit pengelola pondok pemuda : pelaksana Teknis Badan Pengelola Gelanggang Pemuda

## 2.2.3 Jenis dan Kriteria *Youth Center*

Dalam Gelanggang Remaja atau *Youth Center* terdapat pembagian jenis berdasarkan ruang dan fasilitas yang dinaungi,berikut merupakan pembagian tipe *Youth Center*

- a) Tipe A / Pemula
  - Ruang serbaguna, berfungsi sebagai sarana ruang berolahraga dan kegiatan pementasan seni.
  - Ruang belajar, berfungsi sebagai tempat kursus dan pelatihan pengguna/peminat gelanggang remaja
  - Ruang ganti/kamar gantidan ataaau kamar mandi
  - Lapangan terbuka (serbaguna)

- Ruang kepegawaian (petugas jasa dan gudang)
- Ruang pengelola utama
- Ruang ibadah

b) Tipe B / Madya / Menengah

Pada tipe ini hampir sama seperti kriteria tipe A hanya saja ada perluasan ruang terkait ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang mampu menampung kegiatan olahraga serta fungsi ruang belajar yang diperbesar menjadi ruang diklat.

c) Tipe C / Utama / Tinggi

Kriteria sama dengan klasifikasi tipe B namun ada penambahan fasilitas gedung olahraga yang juga mampu mengakomodasi kegiatan pementasan kesenian serta keberadaan fasilitas kolam renang.

#### **2.2.4 Sarana Prasarana Youth Center**

Dalam konteks sarana prasarana terdapat 2 jenis konteks, yaitu sarana prasarana fisik dan non fisik

##### **1. Sarana fisik**

Sarana fisik berkaitan dengan standar dan macam jenis peralatan yang difungsikan untuk menunjang kegiatan yang tertampung di dalamnya. Pada umumnya peralatan atau sarana yang tersedia meliputi penunjang kegiatan olahraga, keterampilan dan kesenian. Adapun beberapa cara atau jenis penyediaan peralatan pada *Youth Center*, yaitu:

- a) Berdasarkan penyediaan aksesibilitas pihak pengelola terhadap pengguna *Youth Center* terdapat 2 jenis cara:
  1. Cuma-Cuma

Penggunaan sewa Cuma-Cuma diberikan kepada anggota *Youth Center/* Gelanggang remaja

## 2. Rent (Menyewa)

Syarat penyewaan diberikan kepada umum yang hendak menggunakan fasilitas di *Youth Center* dengan harga yang menyesuaikan.

- b) Sebagian fasilitas kegiatan diusahakan atau disediakan oleh pihak *Youth Center* dan sebagian lainnya merupakan usaha dari pengguna kegiatan itu sendiri.
- c) Seluruh fasilitas dan peralatan kegiatan diadakan seluruhnya oleh pengguna peserta kegiatan.

## 2. Sarana Non-Fisik

Sarana non—fisik merupakan sarana yang diberikan dalam bentuk jasa yang berbentuk berupa tenaga ahli ataupun tenaga terlatih yang bertujuan untuk memberikan pelajaran dan bimbingan bagi para pengguna maupun peserta. Selain dalam bentuk jasa, sarana non-fisik juga berbentuk layanan wisata, bimbingan dan konsultasi. Kegiatan pelayanan wisata aktif ditunjukkan dengan membantu menyelenggarakan kegiatan suatu wisata remaja sedangkan untuk konteks pasif dapat berupa pemberian informasi dan petunjuk mengenai penyelenggaraan wisata.

## 2.3 Tinjauan Terhadap Bangunan Sejenis

### 2.3.1 *Platforms of Art and Creativity*

*Platforms of Art and Creativity* merupakan sebuah bangunan yang terletak di Guimaraes , Portugal. Bangunan ini selesai dibangun pada tahun 2012 menempati lahan seluas 15.200 m<sup>2</sup> yang didesain oleh tim arsitek dari Pitagoras Group. Bangunan *Platforms of Art and Creativity* pada awalnya merupakan sebuah kawasan

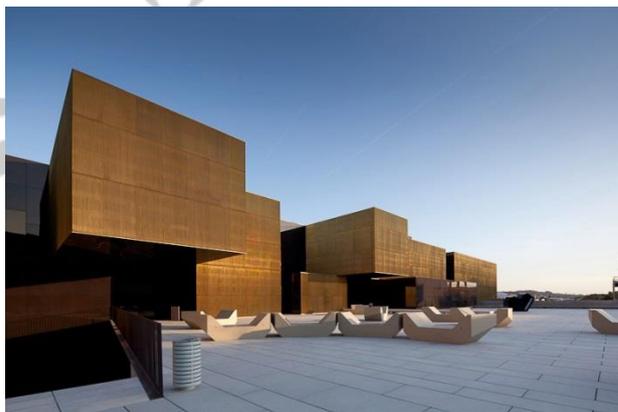
*marketplace* yang menjual berbagai kebutuhan seperti pakaian dan cinderamata.



**Gambar 2.1** Site Platforms of art and creativity

Sumber: <https://www.google.co.id/maps>

Kemudian dibangunlah *Platforms of Art and Creativity* sebagai wadah multifungsi yang bertujuan menjadi tempat pengembangan ekonomi, aktivitas sosial, kesenian dan budaya yang dimana tempat ini juga menjadi bagian wadah *European Capital of Culture* ada tahun 2012.



**Gambar 2.2** Platforms of art and creativity

Sumber: <http://www.archdaily.com/276854/platform-of-arts-and-creativity-pitagoras-arquitectos>

## **Fungsi Utama**

Terdapat 3 fungsi utama yang diwadahi di dalam bangunan *Platforms of Art and Creativity* ini

### *1. Art Center*

Fungsi sebagai *art center* diwadahi dengan sebuah ruang yang difungsikan sebagai ruang display koleksi permanen, terdapat pula sebuah ruang serbaguna yang mampu digunakan untuk berbagai aktivitas, tempat pementasan dan pertunjukkan serta kegiatan servis lainnya



**Gambar 2.3** Area galeri *Platforms of art and creativity*

Sumber: <http://www.archdaily.com/276854/platform-of-arts-and-creativity-pitagoras-arquitectos>

### *2. Workshop*

Berbentuk sebuah ruang kerja dan area kunjungan kreatif bagi kreator muda yang terdapat pada lingkup kawasan site dengan harapan mampu menjadi mewadahi kegiatan pengembangan project dengan jangka waktu singkat atau *temporary project*.



**Gambar 2.4** Area Workshop Platforms of art and creativity

Sumber: <http://www.archdaily.com/276854/platform-of-arts-and-creativity-pitagoras-arquitectos>

### 3. *Creative Labs (Business Support Offices)*

Fungsi *Creative labs* ini mewadahi kegiatan pengembangan dan aktivitas yang berkaitan dengan industri kreatif terutama ditujukan pada rencana pengembangan proyek bisnis.

#### 2.3.2 *Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts*

*Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts* terletak di Providence, Rhode Island, Amerika Serikat. Bangunan ini dibangun oleh desain dari Diller Scofidio dan Renfro.



**Gambar 2.5** Site Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts

Sumber: <https://www.google.co.id/maps>

Bangunan ini menempati lahan seluas 3.562 m<sup>2</sup> dan selesai dibangun pada tahun 2011. *Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts* merupakan bagian dari Brown University.



**Gambar 2.6** Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts

Sumber: <https://www.google.co.id/maps>

### **Fungsi**

*Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts* diadakan dengan tujuan mencapai sebuah creative center yang mampu meningkatkan inovasi studi dalam bidang research, pengajaran, produksi dalam lingkup penekanan kedisiplinan dalam pengembangan seni secara individu dan kelompok. Kegiatan yang ditargetkan mengarah kepada pengembangan mahasiswa melalui adanya komunikasi dan kolaborasi dengan berbagai pegiat tidak hanya bidang seni namun juga menggaet *scientist* dalam menghasilkan sebuah bentuk karya seni yang baru.

### **Fasilitas**

Beberapa fasilitas utama yang diwadahi oleh *Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts* diantaranya.

1. *Recital Hall (218 seat capacity).*
2. *4 Studios Productions (performance and visual art, installations, music & audio, video & film).*
3. *Recording Studio Suite.*
4. *Media Lab for Productions (via computer).*
5. *Physical Media Lab (research sensors, robotics, physycal computing).*
6. *5 Project Studios.*
7. *Gallery.*

## **2.4 Definisi *Creative***

*Creative* atau di dalam bahasa Indonesia disebut kreatif merupakan sebuah gagasan atau ide yang dimunculkan sebagai bentuk eksekusi sebuah masalah melalui cara atau metode yang berbeda atau original. Dalam kamus *Oxford* *creative* merupakan sebuah kegiatan yang berkaitan atau melibatkan imajinasi ataupun sebuah ide original yang digunakan atau ditujukan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu.

### **2.4.1 Definisi *Creative Industry***

*Creative Industry* atau industri kreatif menurut Kementerian Perindustrian merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi daya cipta individu tersebut.

Teori Industri kreatif menurut Robert Lucas mengatakan bahwa yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktivitas kluster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya.

## **2.5 Definisi *Community***

Komunitas atau *Community* menurut kamus *Oxford* berarti sekelompok orang yang hidup bersama dalam tempat yang sama ataupun memiliki karakteristik yang sama atau terlihat umum. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata komunitas berarti sekelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.

## 2.6 Definisi *Center*

Kata *Center* atau dalam bahasa Indonesia berarti pusat merujuk pada arti ujung, inti, pangkal.

Pengertian *Center* ditinjau dari Kamus Umum Bahasa Inggris Indonesia (2011) merupakan sebuah pokok pangkal yang terdiri dari beberapa macam dan sesuatu yang menjadi ujung atau sasaran perhatian.

## 2.7 *Youth Creative and Community Center*

Melihat dari beberapa definisi dan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Youth Creative and Community Center* adalah:

1. *Youth Creative and Community Center* merupakan wadah yang menjadi pusat berkumpulnya para insan kreatif industri dan komunitas yang ditunjang dengan sarana prasarana yang memadai
2. *Youth Creative and Community Center* merupakan sebuah tempat yang mampu menjadi sarana pengenalan sebuah potensi individu ataupun komunitas terhadap masyarakat luas.
3. *Youth Creative and Community Center* merupakan tempat pengembangan ide-ide kreatif dan bakat komunitas yang terwadahi melalui tempat yang mengikuti standar kebutuhannya masing-masing.