

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

1.1.1.Latar Belakang Pengadaan Proyek

Remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan atau masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perkembangan yang terjadi pada masa remaja mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Batasan usia remaja yang umumnya digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun, dimana pada tingkat pendidikan berkisar antara sekolah menengah pertama hingga keperguruan tinggi (Santrock (2003:26). Masa Remaja seringkali disebut sebagai masa penentuan hidup manusia, sebab pada masa remaja manusia akan mencari jati diri demi mempersiapkan masa dewasa. Masa Remaja ini haruslah menjadi masa yang tepat untuk memberikan bimbingan yang baik sebagai gambaran akan masa depan bagi remaja. Remaja haruslah mendapat bimbingan yang baik, sehingga nantinya mereka akan menjadi para penerus bangsa yang dapat membawa . Kegiatan pengembangan diri untuk remaja haruslah dilakukan secara efektif dan berkelanjutan.

Remaja dengan usia yang berkisar antara 12 hingga 21 tahun sebagian besar berprofesi sebagai pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kesadaran untuk mendapatkan Pendidikan memang sudah tinggi di kalangan masyarakat, namun pendidikan dimata masyarakat masih hanya berbentuk pendidikan formal yaitu sekolah, sedangkan pendidikan nonformal yang terjadi di luar sekolah juga sama berpengaruhnya bagi perkembangan diri dan karakter remaja. Sekolah memang menjadi faktor penting pembentuk diri

remaja, namun kegiatan sekolah yang padat lambat laun menyebabkan peserta didik jenuh. Para remaja kemudian mencari kegiatan di luar sekolah untuk menghibur dan melepaskan diri dari padatnya kegiatan sekolah. Kegiatan diluar sekolah tersebut kemudian menjadi faktor yang cukup berpengaruh bagi pembentukan diri dan karakter remaja. Faktor pembentuk diri dan karakter remaja haruslah menjadi perhatian utama yang diperhatikan sekolah, orang tua, serta pemerintah. Karakter remaja yang aktif pada umumnya menjadikan kegiatan diluar sekolah menjadi kegiatan paling disukai dan diminati. Kegiatan tersebut yang haruslah didukung kearah yang positif agar kegiatan tersebut tidak hanya menjadi hiburan semata bagi remaja, namun kegiatan tersebut dapat mendukung pengembangan minat dan bakat para remaja. Kegiatan yang diarahkan ini juga dapat berpengaruh pada penurunan angka kenakalan remaja dan control bagi pemerintah terhadap kenakalan remaja dan pergaulan bebas.

Demi menunjang pembinaan diluar sekolah yang positif dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan remaja untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki. Remaja sering kali menghadapi hambatan untuk mengembangkan bakat karena belum ada penyediaan fasilitas yang ramah terhadap para remaja. Dewasa ini, keberadaan fasilitas yang mewadahi kegiatan para remaja di Indonesia terutama di kota kota besar termasuk Kota Cilegon sangatlah minim. Fasilitas yang ada umumnya memiliki beberapa masalah, seperti; keberadaan fasilitas yang tidak mudah untuk dijangkau, fasilitas yang buruk, dan biaya yang cukup tinggi. Minimnya fasilitas yang ada di Kota Cilegon ini menyebabkan remaja Kota Cilegon melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat untuk mengisi waktu luang di luar sekolah yang mereka miliki hal tersebut akhirnya berimbas pada timbulnya beberapa hal negatif yang di timbulkan diantaranya; pada meningkatnya angka kenakalan remaja, tingkat individualitas yang tinggi dikalangan remaja, kecanduan bermain videogame, dan

pergaulan bebas. Fasilitas yang direncanakan diharapkan dapat sesuai dengan budaya dan karakter serta kebutuhan remaja Kota Cilegon, sehingga nantinya dengan direncanakannya fasilitas yang memwadahi aktifitas remaja kota cilegon fasilitas tersebut dapat membawa perubahan yang lebih baik bagi generasi muda.

Tabel 1.1: Tabel Kependudukan Berdasarkan Umur

(Sumber : BPS Kota Cilegon)

Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0-4	22 044	20 766	42 810
5-9	19 273	18 145	37 418
10-14	17 844	17 421	35 265
15-19	18 345	17 942	36 287
20-24	19 292	18 358	37 650
25-29	18 807	18 446	37 253
30-34	18 454	18 379	36 833
35-39	17 348	17 108	34 456
40-44	16 024	15 359	31 383
45-49	13 423	12 042	25 465
50-54	10 087	8 886	18 973
55-59	7 306	6 019	13 325
60-64	4 147	3 727	7 874
65-69	2 367	2 566	4 933
70-74	1 184	1 623	2 807
75+	1 057	1 514	2 571
Jumlah	207 002	198 301	405 303

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Menurut Santrock dalam Remaja edisi 11, pada masa remaja jumlah waktu yang digunakan remaja untuk berinteraksi dengan kawan-kawan sebaya cenderung meningkat. Sebuah penyelidikan yang dilakukan oleh Barker dan Wright pada tahun 1951 menyebutkan bahwa dalam sehari remaja menggunakan 40 persen waktunya untuk berinteraksi dengan kawan sebaya. Mederich dalam Remaja edisi 11 menyebutkan mengatakan bahwa banyak kegiatan yang dilakukan

remaja saat mereka berkumpul dengan kawannya antara lain; Olahraga memiliki minat terbanyak yaitu sebesar 45 persen, bermain *videogame*, berkunjung ke berbagai tempat dan mengobrol.

Fakta yang berada di cilegon namun sebaliknya karena kurangnya fasilitas pendukung kegiatan minat dan bakat remaja, sebagian besar remaja cilegon menghabiskan waktu dengan permainan *videogame*. Pada jam pulang sekolah hingga malam rental ps dan warnet game selalu penuh sesak oleh para remaja, hal tersebut menyebabkan para orang tua mengeluhkan bagaimana anaknya kecanduan bermain *videogame*. Permainan *videogame* yang menjadi kegemaran remaja dewasa ini menciptakan remaja bertumbuh menjadi sosok yang individualis dan tidak peka akan lingkungan. Waktu remaja untuk berinteraksi social menjadi berkurang dan remaja tidak akan mendapat pengalaman akan kehidupan dari dunia sekitar namun hanya sibuk terhanyut dalam dunia digital.

Aktifitas yang dilakukan remaja perlulah diwadahi oleh fasilitas pendukung agar segala aktifitas terarah dan dapat mengembangkan minat dan bakat remaja. *Youth centre* ini akan dilandasi dengan pendekatan analogi bentuk yang dinamis agar sesuai dengan remaja yang cenderung berkarakter dinamis. Karakter dinamis ini sangat sesuai dengan remaja Kota Cilegon aktif dan kreatif yang senada dengan karakter remaja Kota Cilegon. Proyek *Youth Centre* di Kota Cilegon ini merupakan sebuah sarana para remaja untuk berrekreasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya serta melakukan kegiatan yang mengembangkan minat dan bakat yang diminati. Kota Cilegon memang sedang giat dalam melakukan pembangunan fasilitas yang telah terwujudkan antaranya taman kota, taman disetiap kecamatan, taman anak, dan pedestrian, berdasarkan keterangan dari BAPPEDA pada survey tanggal 12 Oktober 2017 BAPPEDA sangat menyadari kebutuhan akan ruang yang mewadahi aktifitas remaja. BAPPEDA memiliki rencana untuk menciptakan ruang aktifitas remaja disetiap

kacamatan seperti kebijakan Ali Sadikin pada saat ia menjabat menjadi Gubernur DKI Jakarta. Ruang Remaja tersebut telah perencanaannya telah diusulkan kepada pemerintah Kota Cilegon oleh BAPPEDA namun BAPPEDA belum memiliki desain terutama desain yang mewadahi dan selaras dengan jiwa remaja Kota Cilegon, Sehingga harapannya Landasan Perencanaan dan Perancangan *Youth Centre* di Kota Cilegon ini akan dapat bermanfaat untuk masukan pembangunan *Youth Centre* di Kota Cilegon yang mewadahi aktifitas remaja Kota Cilegon dengan baik dan berjiwa selaras dengan Kota Cilegon terutama remaja Kota Cilegon.

1.2.Rumusan Masalah

Bagaimana tatanan ruang luar bangunan *Youth Centre* di Kota Cilegon yang berkarakter dinamis melalui pendekatan analogi bentuk

1.3.Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai masukan rencana dan rancangan sebuah Youth Center yang dapat mewadahi kegiatan remaja Kota Cilegon untuk mengembangkan minat dan bakatnya dengan bangunan yang sesuai dengan karakter Remaja Kota Cilegon, yang kemudian diharapkan dapat berpengaruh pada menurunnya angka kenakalan remaja di Kota Cilegon.

1.3.2. Sasaran

Sesuai dengan tujuan yang akan di capai maka sasaran yang harus dilaksanakan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi perilaku dan kecenderungan aktifitas remaja diluar sekolah yang mendukung pengembangan minat dan bakat remaja Kota Cilegon
2. Mengidentifikasi Youth centre yang cocok dibangun di Kota
3. Mengidentifikasi Lokasi Tapak yang tepat untuk dijadikan *Youth Centre*
4. Mengidentifikasi dan melakukan analisis pada *Youth Centre* yang telah terbangun sebagai preseden meliputi kondisi tapak, standar pelaku untuk beraktifitas, besaran ruang, pedestrian kawasan, dan alur kendaraan serta parkir
5. Menganalisis faktor yang mempengaruhi kecenderungan pemanfaatan *Youth Centre* oleh remaja untuk mengetahui solusi menjadikan *Youth Centre* yang dapat dinikmati dan digunakan oleh para remaja Kota Cilegon
6. Mengidentifikasi solusi yang tepat untuk perencanaan dan perancangan *Youth Centre* di Kota Cilegon yang berkarakter dinamis dengan pendekatan analogi bentuk.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Materi Studi

Bagian *Youth Centre* yang di rencanakan akan diolah sebagai penekanan studi adalah

1.4.1.1. Lingkup spasial

Ruang luar *Youth Centre* yang akan di olah sebagai ruang yang memiliki karakter dinamis dengan pendekatan analogi bentuk

1.4.1.2. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian permasalahan kebutuhan ruang aktifitas remaja dalam kurun waktu 30 tahun

1.4.1.3. Lingkup Substansial

Bagian ruang luar diolah sebagai ruang yang memiliki karakter aktif dan kreatif adalah bagian suprasegmen arsitektur yang mencakup bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, proporsi dan ukuran pada elemen pengisi, pembatas, dan pelengkap ruang

1.4.2. Pendekatan Studi

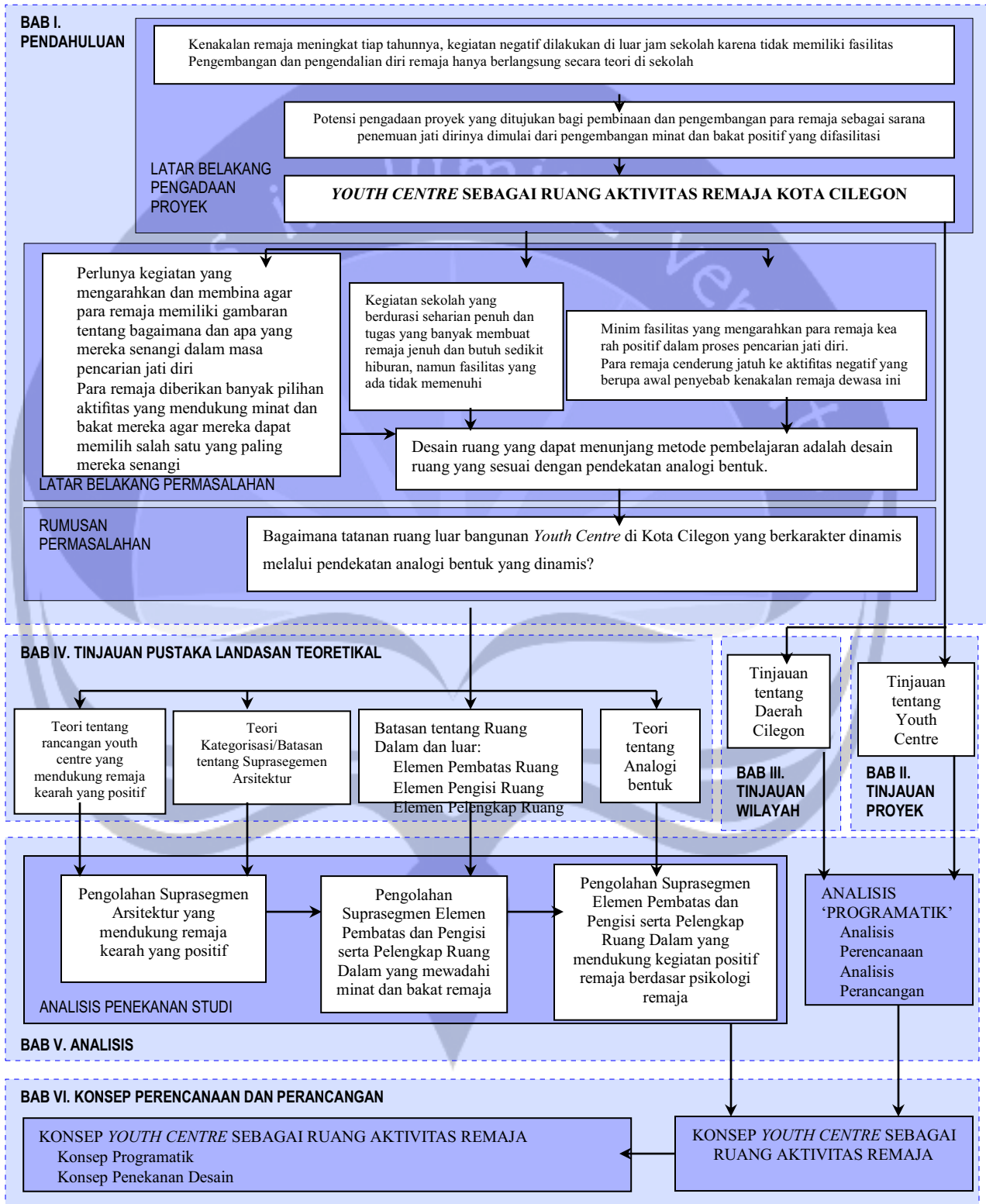
Pendekatan studi yang digunakan untuk mencapai *Youth Centre* yang memiliki suasana yang aktif dan adalah analogi bentuk. Pendekatan tersebut dipilih karena perencanaan dan perancangan *Youth Centre* di Kota Cilgon diharapkan dapat memiliki bentuk yang dinamis selaras dengan Karakter Remaja Kota Cilegon yang aktef dan kreatif.

1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Dalam menyusun penelitian ini digunakan studi literatur dan penelitian kasus langsung dilapangan. Studi literatur diperoleh melalui buku makalah jurnal arsitektur, dan internet. Studi literatur dan data internet kemudian dimanfaatkan untuk mendukung hasil penelitian lapangan. Penelitian lapangan dilakukan Kota Cilegon. Hasil penelitian lapangan kemudian dianalisis dengan cara membandingkan dengan teori dari studi literatur

1.6. Tata Langkah



1.7.Sistematika Penulisan

Pembahasan studi ini dibagi menjadi 6 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN *YOUTH CENTRE*

Berisi tinjauan tentang *Youth Centre* yaitu; pengertian *Youth Centre*, fungsi *Youth Centre*, dan peran *Youth Centre*. Tinjauan *Youth Centre* juga berhubungan dengan tinjauan pengguna *Youth Centre*, yaitu; usia pengguna, ciri-ciri pengguna, dan kegiatan aktifitas yang dapat dilakukan di *Youth Centre*.

BAB III TINJAUAN LOKASI KOTA CILEGON

Berisi tinjauan tentang Kota Cilegon. Tinjauan Kota Cilegon ini meliputi; Deskripsi umum Kota Cilegon, kondisi Kota Cilegon, Potensi Kota Cilegon, data serta peraturan Kota Cilegon

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA

Berisi Teori tentang rancangan *Youth Centre* yang mendukung remaja kearah yang positif, Teori Kategorisasi/Batasan tentang Suprasegmen Arsitektur, Batasan tentang elemen pembatas dan pengisi Ruang Dalam dan Luar, teori tentang analogi bentuk dan bentuk dinamis.

BAB V ANALISIS

Berisikan tentang analisis penekanan studi dan analisis programatik. Analisis Programatik sendiri membahas tentang analisis perancangan dan analisis perencanaan. Analisis penekanan studi berisi Pengolahan Suprasegmen Arsitektur yang mendukung remaja kearah yang positif, Pengolahan Suprasegmen Elemen Pembatas dan Pengisi serta Pelengkap Ruang Dalam yang mewadahi minat dan bakat remaja, dan Pengolahan Suprasegmen Elemen Pembatas dan Pengisi serta

Pelengkap Ruang Dalam yang mendukung kegiatan positif remaja berdasar analogi bentuk dinamis yang sesuai dengan karakter remaja Kota Cilegon.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan Konsep Programatik Penekanan, dan Konsep Desain *Youth Centre* yang mewadahi aktifitas remaja Kota Cilegon

