

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

# GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA DIDASARKAN PADA KARAKTERISTIK REMAJA GENERASI MILENIAL



DISUSUN OLEH:  
PRISTA RIAN ABELLA  
160116407

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2019

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

## **GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA DIDASARKAN PADA KARAKTERISTIK REMAJA GENERASI MILENIAL**

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**PRISTA RIAN ABELLA  
NPM: 160116407**

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan  
**Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**  
pada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 29 - 6 - 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch

Ketua Program Studi Arsitektur



  
Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Prista Rian Abella

NPM : 160116407

Dengan sesungguhnya-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:  
GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA DIDASARKAN PADA KARAKTERISTIK  
REMAJA GENERASI MILENIAL

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 7 Juli 2020

Yang Menyatakan,



PRISTA RIAN ABELLA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia – Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan ilmiah ini tepat pada waktunya. Tidak lupa terimakasih pula kepada orang-orang yang memberi dukungan, semangat, serta bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan yang berjudul “Gelombang Remaja di Yogyakarta Didasarkan pada Karakteristik Remaja Generasi Milenial” dengan kelebihan dan kekurangan yang ada. Penulis berharap tulisan ini dapat memberi pengetahuan mengenai wadah yang dapat menampung kegiatan para generasi milenial. Penulis menyadari tanpa dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberi kesempatan penulis untuk menambah ilmu dan memperluas wawasan.
2. Bapak Dr. Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Adityo, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberi motivasi, wawasan serta bimbingan selama belajar mengenai arsitektur.
4. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc., selaku Kepala Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Teman - teman angkatan 2016 yang telah memberi saran, bantuan, serta pendapat dalam proses penulisan dan desain.
6. Teman – teman alumni SMAK St. Augustinus Kediri yang telah memberi semangat dan motivasi dalam berbagai bentuk pada proses tugas akhir ini.
7. Ibuk, Bapak dan Mas Adam yang memberi dukungan, semangat, serta doa dalam penulisan laporan dan proses desain dari awal hingga selesai.
8. Mas Yosia Adetyawan Prasetya, S.Hut., yang telah memberi semangat dan motivasi dalam berbagai bentuk pada proses tugas akhir ini.

Segala yang penulis kerjakan merupakan proses pembelajaran sehingga pasti terdapat ketidaksempurnaan dalam penulisan tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan semangat dan hal positif bagi pembaca.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Penulis,

Prista Rian Abella



## ABSTRAK

Kota Yogyakarta merupakan kota yang memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan, baik dalam hal wisata, maupun pendidikan. Yogyakarta memiliki banyak julukan, salah satunya kota pelajar. Sebagian besar pendatang yang menetap di Yogyakarta merupakan pelajar yang menempuh pendidikan di kota pelajar ini, hal itu menyebabkan penduduk di Kota Yogyakarta ini mulai meningkat dan didominasi oleh para remaja. Walaupun Kota Yogyakarta merupakan kota pendidikan, namun tetap tidak lepas dari isu-isu kenakalan remaja. Di generasi milenial ini, remaja yang ada cenderung memiliki sifat yang cenderung labil, emosional, aktif dan agresif, akibatnya banyak aksi negative yang meresahkan dan merugikan banyak orang. Diperlukan wadah bagi remaja untuk dapat mengontrol perilaku mereka, salah satunya adalah dengan wadah yang dapat menampung minat dan bakat mereka sehingga perilaku mereka akan menjadi lebih positif. Di Yogyakarta sendiri sudah ada fasilitas yang mewadahi kegiatan remaja yaitu Youth Center di Mlati, Sleman, namun fasilitas tersebut kurang efektif karena kurang lengkapnya fasilitas yang diwadahi mulai dari fasilitas hobi, fasilitasnya kurang menarik dan lokasi yang jauh dari aktivitas para remaja. .

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dari proses mengidentifikasi masalah dari isu-isu yang terjadi di kalangan remaja dan menggunakan metode analisis melalui observasi, dan pencarian dokumen yang kemudian dianalisis secara mendalam. Dari data yang didapat tersebut kemudian dijadikan bahan dalam proses perancangan sehingga menghasilkan rancangan yang lebih fungsional dan lebih mendukung kegiatan remaja milenial di kota. Kesimpulan dari penelitian ini mengenai proses perancangan Gelanggang Remaja di kota Yogyakarta yang didasarkan karakteristik remaja generasi milenial dan fasilitas yang ada dapat menyesuaikan dengan kebutuhan remaja jaman milenial sekarang, dengan memperhatikan aspek bangunan, fasilitas, dan kenyamanan dalam rancangan. Diharapkan Gelanggang Remaja ini dapat memberikan nilai positif untuk mengurangi terjadinya kenakalan remaja.

***Kata kunci : Kota Yogyakarta, Kenakalan Remaja, Gelanggang Remaja, Generasi Milenial***

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I</b> .....	1
<b>1.1 LATAR BELAKANG</b> .....	1
1.1.1 LATAR BELAKANG PROYEK .....	1
2.1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN.....	5
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH</b> .....	9
<b>1.3 TUJUAN dan SASARAN</b> .....	9
1.3.1 TUJUAN.....	9
1.3.2 SASARAN.....	9
<b>1.4 LINGKUP STUDI</b> .....	10
1.4.1 MATERI STUDI.....	10
1.4.2 PENDEKATAN STUDI.....	10
1.4.3 METODE STUDI .....	10
<b>1.5 TATA LANGKAH</b> .....	12
<b>1.6 SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	13
<b>BAB II</b> .....	15
<b>2.1 TINJAUAN REMAJA GENERASI MILENIAL</b> .....	15
2.1.1 PENGERTIAN REMAJA .....	15
2.1.2 PERKEMBANGAN REMAJA.....	16
2.1.3 KARAKTERISTIK REMAJA.....	18
2.1.4 PERMASALAHAN REMAJA .....	19
<b>2.2 TINJAUAN GENERASI MILENIAL</b> .....	21
2.2.1 CIRI UMUM GENERASI MILENIAL.....	21
2.2.2 JUMLAH DAN SEBARAN GENERASI MILENIAL .....	22
<b>2.3 TINJAUAN GELANGGANG REMAJA</b> .....	23
2.3.1 PENGERTIAN GELANGGANG REMAJA .....	23

2.3.2	FUNGSI GELANGGANG REMAJA .....	23
2.3.3	FASILITAS GELANGGANG REMAJA .....	24
2.3.4	STRUKTUR ORGANISASI GELANGGANG REMAJA.....	25
<b>2.4</b>	<b>TINJAUAN TERHADAP BANGUNAN SEJENIS .....</b>	<b>25</b>
2.4.1	GARRY COMER YOUTH CENTER .....	25
2.4.2	INGALLS RINK.....	28
<b>BAB III</b>	.....	<b>31</b>
<b>3.1</b>	<b>TINJAUAN UMUM KOTA YOGYAKARTA .....</b>	<b>31</b>
3.1.1	KONDISI ADMINISTRATIF.....	31
3.1.2	KONDISI GEOGRAFIS .....	32
3.1.3	KONDISI TOPOGRAFIS .....	32
3.1.4	KONDISI PENDUDUK.....	33
3.1.5	KONDISI KLIMATOLOGIS.....	34
3.1.6	KONDISI KESENIAN, PENDIDIKAN, DAN OLAHRAGA .....	35
3.1.7	POLA TATA RUANG KOTA YOGYAKARTA.....	38
<b>3.2</b>	<b>GAMBARAN UMUM REMAJA GENERASI MILENIAL DI KOTA YOGYAKARTA..</b>	<b>40</b>
3.2.1	LOKASI PERSEBARAN REMAJA .....	40
<b>3.3</b>	<b>TINJAUAN PENENTUAN TAPAK .....</b>	<b>41</b>
3.3.1	KRITERIA PEMILIHAN TAPAK.....	41
3.3.2	ALTERNATIF PEMILIHAN TAPAK.....	42
<b>3.4</b>	<b>GELANGGANG REMAJA di YOGYAKARTA .....</b>	<b>45</b>
<b>BAB IV</b>	.....	<b>47</b>
<b>4.1</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA RUANG DALAM DAN RUANG LUAR.....</b>	<b>47</b>
4.1.1	TEORI RUANG.....	47
4.1.2	RUANG DALAM .....	47
4.1.3	RUANG LUAR .....	51
<b>4.2</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA TAMPILAN BANGUNAN .....</b>	<b>53</b>
4.2.1	BENTUK.....	53
4.2.2	PROPORSI DAN SKALA.....	54
4.2.3	MATERIAL .....	56
4.2.4	TEKSTUR .....	58
4.2.5	WARNA.....	58

<b>4.3</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA PENEKANAN KARAKTERISTIK REMAJA GENERASI</b>	
	<b>MILENIAL</b> .....	60
4.3.1	KARAKTER CONFIDENCE .....	60
4.3.2	KARAKTER <i>CREATIVE</i> .....	65
4.3.3	KARAKTER CONNECTED .....	68
<b>BAB V</b>	.....	69
<b>5.1</b>	<b>ANALISIS PERENCANAAN</b> .....	69
5.1.1	ANALISIS PROGRAMATIK .....	69
5.1.2	ANALISIS PEMILIHAN LOKASI DAN TAPAK .....	80
<b>5.2</b>	<b>ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	82
5.2.1	ANALISIS PROGRAMATIK .....	82
5.2.2	ANALISIS PENEKANAN DESAIN .....	131
<b>BAB VI</b>	.....	146
<b>6.1</b>	<b>KONSEP PERENCANAAN</b> .....	146
6.1.1	PERENCANAAN ATAS DASAR SISTEM LINGKUNGAN .....	146
6.1.2	PERENCANAAN ATAS DASAR SISTEM MANUSIA .....	146
6.1.3	KONSEP TAPAK .....	150
<b>6.2</b>	<b>KONSEP PERANCANGAN</b> .....	151
6.2.1	KONSEP PERANCANGAN TAPAK .....	151
6.2.2	KONSEP TATA BANGUNAN DAN RUANG .....	152
6.2.3	Konsep Aklimatisasi Ruang .....	156
6.2.4	Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi .....	158
6.2.5	Konsep Perancangan Utilitas .....	160
6.2.6	Konsep Proteksi Kebakaran .....	164
6.2.7	Konsep Penangkal Petir .....	165
6.2.8	Konsep Peneanan Studi .....	165
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	171

## DAFTAR TABEL

TABEL 1. 1 JUMLAH PENDUDUK MENURUT KELOMPOK UMUR DAN JENIS KELAMIN DI KOTA YOGYAKARTA, 2017 .....	1
TABEL 1. 2 PROYEKSI PENDUDUK MENURUT KELOMPOK UMUR DAN JENIS KELAMIN TAHUN 2010-2019 DI D.I. YOGYAKARTA.....	2
TABEL 3. 1 PENDUDUK KOTA YOGYAKARTA MENURUT KELOMPOK UMUR DAN JENIS KELAMIN TOTAL (JIWA) PRESENTASE LAKI-LAKI PEREMPUAN (%).....	33
TABEL 3. 2 PERKEMBANGAN PELAKU KESENIAN DI DIY TAHUN 2009-2014 .....	36
TABEL 3. 3 PERKEMBANGAN ORGANISASI DAN SARANA OLAHRAGA DI DIY TAHUN 2009-2014 .....	37
TABEL 3. 4 ARAHAN PEMANFAATAN POLA RUANG KOTA YOGYAKARTA 2010-2029 .....	38
TABEL 3. 5 JUMLAH PENDUDUK MENURUT KELOMPOK BALITA, REMAJA DAN LANSIA DI KOTA YOGYAKARTA, 2017.....	40
TABEL 3. 6 KRITERIA PEMILIHAN TAPAK.....	41
TABEL 3. 7 KOMPARASI ALTERNATIF TAPAK.....	44
TABEL 3. 8 PERKEMBANGAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA DI DIY, 2009- 2013	45
TABEL 4. 1 KARAKTER BAHAN.....	57
TABEL 4. 2 KARAKTER BAHAN PEMBENTUK LANTAI .....	58
TABEL 4. 3 MACAM-MACAM WARNA .....	59
TABEL 5. 1 PENGELOLA GELANGGANG REMAJA .....	72
TABEL 5. 2 PENGELOLA GELANGGANG REMAJA .....	72
TABEL 5. 3 KOMUNITAS DI GELANGGANG REMAJA .....	74
TABEL 5. 4 KOMUNITAS DI GELANGGANG REMAJA .....	74
TABEL 5. 5 PERHITUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN RUANG PADA TAPAK .....	82
TABEL 5. 6 HASIL ANALISIS KEBUTUHAN RUANG.....	83
TABEL 5. 7 KEGIATAN PENERIMA (ANALISIS BESARAN RUANG) .....	87
TABEL 5. 8 KEGIATAN UTAMA (ANALISIS BESARAN RUANG).....	89
TABEL 5. 9 KEGIATAN PENUNJANG (ANALISIS BESARAN RUANG).....	92
TABEL 5. 10 KEGIATAN PENGELOLA (ANALISIS BESARAN RUANG).....	98
TABEL 5. 11 KEGIATAN SERVIS (ANALISIS BESARAN RUANG).....	101
TABEL 5. 12 REKAPITULASI PERHITUNGAN KESELURUHAN BESARAN RUANG ....	101
TABEL 5. 13 PERHITUNGAN KEBUTUHAN PENANGKAL PETIR.....	128
TABEL 5. 14 TRANSFORMASI KARAKTER CONFIDENCE DALAM SUPRASEGMEN ARSITEKTUR.....	133

TABEL 5. 15 TRANSFORMASI KARAKTER CREATIVE DALAM SUPRASEGMEN ARSITEKTUR.....	139
TABEL 5. 16 TRANSFORMASI KARAKTER CONNECTED DALAM SUPRASEGMEN ARSITEKTUR.....	144
TABEL 6. 1 TOTAL LUASAN RUANG.....	147
TABEL 6. 2 BENTUK GEOMETRI YANG DIGUNAKAN .....	155
TABEL 6. 3 KONSEP PERANCANGAN .....	165



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 1	PIRAMIDA PENDUDUK PROVINSI DI YOGYAKARTA, TAHUN 2020.....	2
GAMBAR 1 2	KOMPOSISI PENDUDUK MENURUT GENERASI (PERSEN) .....	6
GAMBAR 2. 1	EKSTERIOR GARY COMER YOUTH CENTER.....	26
GAMBAR 2. 2	INTERIOR PADA GARY COMER YOUTH CENTER .....	27
GAMBAR 2. 3	KACA TRANSPARAN SEBAGAI PENYEKAT ANTAR RUANG .....	28
GAMBAR 2. 4	EKSTERIOR INGALLS RINK .....	28
GAMBAR 2. 5	ANALISA BENTUK PADA BENTUK UNIVERSAL.....	29
GAMBAR 2. 6	ANALISA BENTUK PADA KESEDERHAAN BENTUK.....	29
GAMBAR 2. 7	ANALISA BENTUK PADA EKSPON MATERIAL.....	30
GAMBAR 3. 1	PETA ADMINISTRASI KOTA YOGYAKARTA .....	31
GAMBAR 3. 2	PETA IKLIM DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.....	35
GAMBAR 3. 3	PETA RENCANA PEMANFAATAN POLA RUANG WILAYAH KOTA YOGYAKARTA 2010 - 2029 .....	39
GAMBAR 3. 4	ALTERNATIF TAPAK 1 .....	43
GAMBAR 3. 5	ALTERNATIF TAPAK 2.....	44
GAMBAR 4. 1	BENTUK YANG MENUNJUKAN RUANG DI DALAM RUANG.....	48
GAMBAR 4. 2	RUANG HIDUP DAN RUANG MATI .....	52
GAMBAR 4. 3	PLAZA SEBAGAI RUANG TERBUKA.....	53
GAMBAR 5. 1	GAMBAR TAPAK TERPILIH .....	80
GAMBAR 5. 2	KEADAAN TAPAK TERPILIH .....	81
GAMBAR 5. 3	HUBUNGAN RUANG MAKRO .....	102
GAMBAR 5. 4	BAGIAN PENERIMAAN (HUBUNGAN RUANG MIKRO).....	103
GAMBAR 5. 5	BAGIAN PENUNJANG (HUBUNGAN RUANG MIKRO).....	104
GAMBAR 5. 6	BAGIAN PENGUNJUNG (HUBUNGAN RUANG MIKRO) .....	105
GAMBAR 5. 7	BAGIAN PENGELOLA (HUBUNGAN RUANG MIKRO).....	106
GAMBAR 5. 8	BAGIAN SERVIS (HUBUNGAN RUANG MIKRO) .....	107
GAMBAR 5. 9	LINTASAN MATAHARI DAN ARAH ANGIN .....	108
GAMBAR 5. 10	RESPON LINTASAN MATAHARI DAN ARAH ANGIN .....	109
GAMBAR 5. 11	KEBISINGAN .....	110
GAMBAR 5. 12	RESPON KEBISINGAN .....	111
GAMBAR 5. 13	SIRKULASI KENDARAAN .....	112
GAMBAR 5. 14	RESPON SIRKULASI KENDARAAN .....	112
GAMBAR 5. 15	SIRKULASI PEJALAN KAKI.....	113

GAMBAR 5. 16 RESPON SIRKULASI PEJALAN KAKI.....	114
GAMBAR 5. 17 VEGETASI.....	114
GAMBAR 5. 18 RESPON VEGETASI.....	115
GAMBAR 5. 19 VIEW TO SITE.....	116
GAMBAR 5. 20 RESPON VIEW TO SITE.....	116
GAMBAR 5. 21 VIEW FROM SITE.....	117
GAMBAR 5. 22 RESPON VIEW FROM SITE.....	118
GAMBAR 5. 23 KRITERIA SUASANA CONFIDENCE.....	133
GAMBAR 5. 24 CONTOH BENTUK BANGUNAN DENGAN LENGKUNGAN.....	134
GAMBAR 5. 25 CONTOH TATA RUANG DALAM DENGAN KARAKTER CREATIVE ..	134
GAMBAR 5. 26 WARNA ORANYE (KANAN), WARNA HIJAU (KIRI).....	135
GAMBAR 5. 27 TEKSTUR HALUS KAYU.....	135
GAMBAR 5. 28 MATERIAL KAYU (KANAN), MATERIAL KACA (KIRI).....	137
GAMBAR 5. 29 POLA CLUSTERED.....	137
GAMBAR 5. 30 KRITERIA SUASANA CREATIVE.....	139
GAMBAR 5. 31 CONTOH BENTUK LENGKUNGAN PADA TATA RUANG DALAM.....	140
GAMBAR 5. 32 WARNA KUNING.....	141
GAMBAR 5. 33 TEKSTUR KASAR.....	141
GAMBAR 5. 34 POLA CLUSTERED.....	142
GAMBAR 5. 35 KRITERIA SUASANA CONNECTED.....	143
GAMBAR 5. 36 POLA CLUSTER.....	145
GAMBAR 6. 1 HUBUNGAN RUANG MAKRO.....	148
GAMBAR 6. 2 KONSEP RUANG MIKRO BAGAIN PENERIMAAN.....	148
GAMBAR 6. 3 KONSEP RUANG MIKRO BAGAIN PENGELOLA.....	149
GAMBAR 6. 4 KONSEP RUANG MIKRO BAGAIN SERVIS.....	149
GAMBAR 6. 5 KONSEP RUANG MIKRO BAGIAN PENUNJANG.....	150
GAMBAR 6. 6 KONSEP RUANG MIKRO BAGIAN PENGUNJUNG.....	150
GAMBAR 6. 7 KONSEP PERANCANGAN TAPAK.....	152
GAMBAR 6. 8 PEMBAGIAN ZONING RUANGAN.....	153
GAMBAR 6. 9 KONSEP GUBAHAN MASSA.....	156
GAMBAR 6. 10 KONSEP PANGGUNG.....	158
GAMBAR 6. 11 KONSEP STRUKTUR UTAMA.....	158
GAMBAR 6. 12 STRUKTUR TRUSS FRAME.....	159
GAMBAR 6. 13 STRUKTUR ATAP DAN PENUTUP ATAP.....	159
GAMBAR 6. 14 STRUKTUR PONDASI FOOTPLATE.....	160
GAMBAR 6. 15 MODEL TANGGA LURUS.....	161
GAMBAR 6. 16 MODEL TANGGA BENTUK U.....	161
GAMBAR 6. 17 MODEL (KIRI) DAN STRUKTUR LIFT (KANAN).....	162
GAMBAR 6. 18 MODEL RAMP YANG DIREKOMENDASIKAN.....	162
GAMBAR 6. 19 SKEMA JARINGAN DISTRIBUSI AIR BERSIH.....	163
GAMBAR 6. 20 SKEMA JARINGAN DISTRIBUSI AIR KOTOR DAN SAMPAH.....	163

GAMBAR 6. 21 SKEMA JARINGAN LISTRIK.....	164
GAMBAR 6. 22 KONSEP SISTEM PROTEKSI KEBAKARAN.....	164
GAMBAR 6. 23 KONSEP PENANGKAL PETIR .....	165
GAMBAR 6. 24 SUASANA JENIS SETTING RUANG .....	168
GAMBAR 6. 25 RUANG DENGAN PENEKANAN FLEKSIBILITAS .....	168
GAMBAR 6. 26 RUANG DENGAN PENEKANAN DINAMIS .....	169
GAMBAR 6. 27 RUANG DENGAN PENEKANAN KETENANGAN BATIN.....	169
GAMBAR 6. 28 RUANG DENGAN PENEKANAN KEMUDAHAN AKSES .....	169
GAMBAR 6. 29 RUANG DENGAN PENEKANAN KETERBUKAAN .....	170
GAMBAR 6. 30 RUANG DENGAN PENEKANAN EKSPLORATIF.....	170





# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

### 1.1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

Yogyakarta memiliki bermacam-macam predikat dan julukan, tetapi yang paling dikenal orang adalah Yogyakarta sebagai kota pelajar. Predikat sebagai kota pelajar berkaitan dengan sejarah dan peran kota ini dalam dunia pendidikan di Indonesia. Di dukung dengan sebutan kota pelajar tersebut menyebabkan banyak pendatang yang ingin belajar di Kota Yogyakarta ini, pendatang yang ada sangat beragam tingkatannya mulai dari pelajar siswa hingga mahasiswa. Oleh karena banyaknya jumlah pelajar pendatang yang menuntut ilmu di Kota Yogyakarta, maka berpengaruh pula pada jumlah penduduk di Yogyakarta yang semakin bertambah, terutama pada rentang usia 15-24.

**Tabel 1. 1 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Yogyakarta, 2017**

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
0 – 4	14.139	13.432	27.571
5 – 9	13.200	13.468	27.668
10 – 14	13.745	12.931	26.676
15 – 19	17.680	19.452	37.132
20 - 24	24.702	26.352	51.054
25 – 29	21.844	19.664	41.502
30 – 34	16.375	15.770	32.145
35 – 39	14.327	14.652	28.979
40 – 44	13.279	14.277	27.556
45 - 49	13.662	14.987	28.649
50 – 54	12.818	14.255	27.073
55 – 59	10.803	12.492	23.295
60 – 64	7.418	7.806	15.224
65 - 69	4.421	5.627	10.048
70 - 74	3.085	4.429	7.514
75+	3.923	6.717	10.640
<b>Jumlah</b>	<b>206.421</b>	<b>216.311</b>	<b>422.732</b>

*Sumber: BPS Kota Yogyakarta, Kota Yogyakarta Dalam Angka 2018*

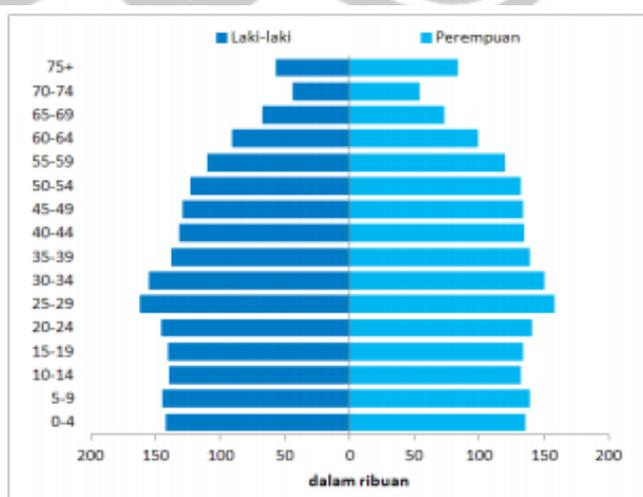
**Tabel 1. 2 Proyeksi Penduduk Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin Tahun 2010-2019 di D.I. Yogyakarta**

UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
0-4	257,5	261,4	265,2	269,2	272,6	274,2	275,4	276,5	277,3	277,8
5-9	256,9	258,6	259,7	261,0	262,9	266,7	270,7	274,6	278,7	282,2
10-14	253,3	252,7	254,2	256,9	259,8	262,5	264,1	265,2	266,4	268,3
15-19	286,6	283,5	278,8	273,3	268,4	265,1	264,4	265,9	268,6	271,7
20-24	297,6	303,8	308,4	310,7	311,2	309,4	306,2	301,1	295,2	289,9
25-29	277,4	281,7	287,1	293,7	300,9	308,4	314,7	319,5	321,8	321,9
30-34	264,2	265,6	267,9	270,5	273,5	276,0	280,1	285,3	291,7	298,7
35-39	263,1	263,4	263,3	263,5	264,1	265,9	267,2	269,3	271,9	274,8

Sumber: BPS Kota Yogyakarta, Kota Yogyakarta Dalam Angka 2018

Berdasarkan data sensus penduduk tahun 2010 oleh Badan Pusat Statistik, jumlah penduduk terbanyak adalah penduduk dengan rentang usia 15-19 dan 20-24, hal ini semakin menguatkan julukan Yogyakarta sebagai kota pelajar yang memiliki banyak pemuda.

**Gambar 1 1 Piramida Penduduk Provinsi Di Yogyakarta, Tahun 2020**



Sumber: Bappenas, Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035

Pemuda dengan rentang usia 15-24 tersebut masuk ke dalam kategori generasi milenial. Berdasarkan persebarannya, generasi milenial menyebar merata di seluruh provinsi di Indonesia. Lebih dari separuh penduduk generasi milenial tinggal di Pulau Jawa, terutama di Provinsi Jawa Barat sebanyak 16,5 juta, Jawa Timur 12,3 juta, dan Jawa Tengah 10,6 juta. Yogyakarta merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah, dengan jumlah pemuda usia 15-24 kira-kira sejumlah 514.000 jiwa. Dengan jumlah penduduk usia muda sebanyak itu pada era milenial di Yogyakarta saat ini, bisa dikategorikan sangat banyak.

Namun, jumlah pemuda yang sangat banyak ini bukannya tidak menimbulkan masalah sama sekali, pemuda saat ini selalu dikaitkan dengan hal-hal yang negatif, seperti kenakalan remaja, ketidak patuhan kepada orangtua, frustrasi, kecanduan terhadap narkoba, hilangnya kebudayaan karena globalisasi dan masa depan suram. Hal-hal tersebut diakibatkan akan kurangnya pendidikan soft skill di luar pendidikan formal, sehingga para pemuda tersebut tumbuh dengan kualitas sifat yang kurang baik. Untuk membentuk pribadi seseorang menjadi pribadi yang berkualitas baik tidaklah mudah, diperlukan berbagai macam hal yang mendukung para pemuda untuk dapat melakukan kegiatan positif yang akan membentuk karakter yang baik. Hal inilah yang biasanya luput diberikan di institusi pendidikan formal, biasanya institusi pendidikan formal hanya fokus pada transfer ilmu pengetahuan dan luput pada pemberian soft skill yang dibutuhkan para pemuda tersebut untuk menjadi pribadi yang berkualitas baik. Maka dari itu, para pemuda biasanya mendapatkan pelajaran soft skill dari pendidikan non-formal dan kegiatan sehari-hari. Maka dari itu dibutuhkan asilitas untuk mendukung dan menyalurkan minat serta bakat yang dimiliki oleh para pemuda, sehingga mereka tidak terjerumus ke dalam lingkungan dan kegiatan yang negatif.

Melayani dan memfasilitasi para pemuda agar mereka dapat menyalurkan kegiatan mereka adalah kewajiban pemerintah, hal ini disadari oleh pemerintah DIY sehingga dibentuklah Balai Pemuda dan Olahraga, yang merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY yang mengurus segala hal tentang sarana dan prasarana pendidikan, pemuda dan olahraga. Fasilitas pendukung inilah tempat dimana para pemuda-pemudi menyalurkan bakat dan keinginannya serta mendapatkan soft skill yang dibutuhkan untuk menjadi penerus bangsa. Tetapi pada kenyataannya, fasilitas yang disediakan belum mampu mewartakan apa yang diinginkan oleh para pemuda-pemudi di Yogyakarta karena masih banyak fasilitas yang tidak digunakan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sembarang tempat yang bukan fungsinya, dan masih banyak pemuda-pemudi yang melakukan tindakan yang tidak patut dilakukan, seperti tawuran, merusak fasilitas dan anarkisme, serta kegiatan-kegiatan lain yang seharusnya tidak terjadi apabila hal-hal yang dicanangkan pemerintah sudah tepat sasaran.

Hal inilah yang dijadikan latar belakang untuk merencanakan sebuah Gelanggang Remaja di Yogyakarta dengan berbagai macam fasilitas di dalamnya sebagai sarana pengembangan diri remaja yang sesuai dengan minat dan bakat mereka yang tumbuh dan berkembang di kalangan remaja Kota Yogyakarta. Dengan harapan melalui fasilitas Gelanggang Remaja yang sudah disediakan dapat mewartakan kegiatan sesuai minat dan bakat mereka, sehingga minat dan bakat mereka dapat berkembang menjadi kegiatan yang lebih positif dan terarah. Perencanaan Gelanggang Remaja tersebut juga harus didasarkan pada karakteristik para remaja generasi milenial yang selalu berkembang sesuai kemajuan jaman.

Totalnya ada sekitar 10 gelanggang remaja yang sudah terbangun dan dapat digunakan oleh para orang muda di

Yogyakarta, dengan jenis gelanggang remaja yang terlalu umum, yaitu hanya sekadar gedung olahraga. Sehingga masih perlu disediakan gelanggang remaja lagi, yang dapat menampung minat bakat mereka secara keseluruhan seperti olahraga, seni dan pendidikan, tetapi tetap disesuaikan dengan karakteristik generasi milenial.

Generasi milenial memiliki pengaruh besar dalam kehidupan saat ini. Mulai dari gaya hidup seperti *fashion*, makanan, *travel*, termasuk juga dunia arsitektur yang meliputi segi konsep, desain, interior dan eksterior.

#### 2.1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

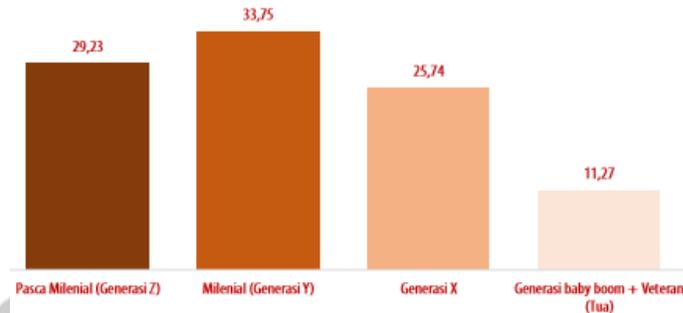
Dari total penduduk lebih dari 255 juta jiwa, sebanyak 80 juta penduduk Indonesia berusia 17-37 tahun yang dikenal sebagai generasi millennial. Generasi ini lahir setelah Generasi X, kisaraannya pada tahun 1980 sampai tahun 2000-an.<sup>1</sup> Generasi yang lahir dan tumbuh di lingkungan serba digital ini diprediksi bakal berkembang hingga enam puluh persen dari total populasi di Indonesia pada tahun 2020.

Hasil studi tentang komposisi penduduk dari generasi ke generasi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika Serikat tentang generasi milenial USA adalah sebagai berikut;

---

<sup>1</sup> <https://www.kompasiana.com/belfast/5a598c1dbde5754d8c498382/menjadi-generasi-millennial-yang-selalu-kreatif-aktif-dan-inovatif>

**Gambar 1 2Komposisi penduduk menurut generasi (persen)**



*Sumber : Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), BPS*

Bila dilihat berdasarkan daerah tempat tinggal, persentase generasi milenial di perkotaan lebih tinggi dibandingkan di daerah pedesaan. Ada sekitar 55 persen generasi milenial yang tinggal di daerah perkotaan.<sup>2</sup> Jumlah ini mengikuti pola penduduk Indonesia pada umumnya yang mulai bergeser dari masyarakat pedesaan (rural) ke masyarakat perkotaan (urban). Dampak yang terjadi adalah adanya perubahan budaya, nilai-nilai sosial, perilaku, dan pola pikir. Masyarakat perkotaan merupakan masyarakat terbuka dan multikultur. Nilai-nilai tradisional perlahan-lahan akan semakin terpinggirkan oleh budaya urban akibat bergesernya masyarakat pedesaan menjadi masyarakat perkotaan. Masyarakat yang dulunya bersifat komunal menjadi masyarakat yang individualis, masyarakat yang dulunya sederhana menjadi masyarakat konsumtif, masyarakat yang dulunya berpola pikir konservatif menjadi masyarakat yang lebih terbuka dan modern. Dari dampak-dampak yang muncul tersebut juga berpengaruh pada permasalahan yang terjadi pada remaja generasi milenial di perkotaan, sehingga permasalahan pemuda itu menjadi isu utama

<sup>2</sup> <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/9acde-buku-profil-generasi-milenia.pdf>

dalam memperbaiki kualitas para pemuda melalui edukasi secara informal di dalam fasilitas Gelanggang Remaja.

Masalah-masalah anak muda jaman sekarang khususnya di daerah perkotaan ini cukup kompleks, diantaranya adalah komunitas-komunitas pemuda yang memiliki beragam kegiatan dan kebutuhan yang berbeda-beda belum memiliki fasilitas yang memadai untuk mewadahi kegiatan mereka. Fasilitas yang ada sekarang dianggap tidak dapat memenuhi kebutuhan pasar dan mulai ditinggalkan. Sehingga dibutuhkan sebuah fasilitas baru yang benar benar dapat memenuhi kebutuhan dan kegiatan para pemuda saat ini.

Karakteristik generasi milenial khususnya di perkotaan sudah dipengaruhi oleh penduduk perkotaan pula. Ada tiga karakter utama milenial di perkotaan. Pertama, *confidence*: mereka adalah orang yang sangat percaya diri, berani mengemukakan pendapat, dan tidak sungkan-sungkan berdebat di depan publik. Untuk dapat meningkatkan rasa *confidence* seseorang, terutama para generasi milenial, salah satunya dengan merancang ruangan yang terkesan terbuka atau semi outdoor dengan aksen tropis atau penambahan tanaman hijau agar terkesan seperti berada di alam terbuka dapat menjadi alternatif penyelesaian desain karena membuat seseorang lebih percaya diri, merasa bebas dan dapat menenangkan pikiran.

Kedua, *creative*: mereka adalah orang yang biasa berpikir *out of the box*, kaya akan ide dan gagasan, serta mampu mengomunikasikan ide dan gagasan itu dengan cemerlang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang. Menurut Utami Munandar, hal-hal yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas dan penggunaan waktu luang Selain itu ada beberapa aktivitas yang dapat mendukung kreativitas, diantaranya adalah eksplorasi dan eksperimen, *imaginative play* dan *active play*. Eksplorasi dan eksperimen sangat dibutuhkan untuk meningkatkan

keaktivitas. Karena dengan begitu para anak muda akan bereksplorasi dan mencari berbagai informasi-informasi baru. *Imaginative Play* dikembangkan fungsi-fungsi kognitif, afektif dan psikomotor. Usir kesan kaku dan formal pada desain ruangan formal seperti ruang komunitas dengan mengaplikasikan bentuk-bentuk organik yang lebih natural seperti lingkaran dan elemen-elemen melengkung dan tak bersudut juga dekor ruangan untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas. *Active Play* untuk mengembangkan kemampuan fisik, yaitu permainan yang melakukan gerak tubuh dan memerlukan tenaga. Rasa bosan dan penat pada suatu ruangan juga bisa dilenyapkan jika ruangan tersebut memiliki kesan akrab dan interaktif.

Ketiga, *connected*: yaitu pribadi-pribadi yang pandai bersosialisasi terutama dalam komunitas yang mereka ikuti, mereka juga aktif berselancar di media sosial dan internet. Untuk membina hubungan sosial pada generasi milenial dapat dicapai dengan menghadirkan perabot-perabot yang memaksa mereka agar dapat menggunakannya secara berkelompok bukan individu. Selain itu, kehadiran ruang komunal merupakan cara yang cukup ampuh untuk merekatkan hubungan kekerabatan. Keberadaan ruang komunal sangat cocok terutama di zaman modern ini. Pendekatan ruang dicapai melalui ruang dalam dan ruang luar yang saling terhubung membentuk ruang bersama (ruang komunal) agar dapat menstimulasi interaksi sehingga terciptanya keakraban antar remaja dan komunitas remaja. Esensi konektivitas antar ruang dan massa ditinjau melalui keberdekatan ruang, pengelompokkan ruang berdasarkan jenis aktivitas, sirkulasi yang mengarahkan ruang, dan ruang bersama (ruang komunal) yang mengikat ruang.

Saat ini sudah banyak fasilitas-fasilitas bagi remaja yang sudah diberikan pemerintah yaitu *sport centre*, tempat nongkrong, *café*, dll. Tetapi tempat tersebut masih berdiri sendiri dengan jarak masing-masing yang relative jauh antar fasilitas satu dengan yang lainnya.

Padahal kita tahu bahwa remaja generasi milenial lebih menyukai sesuatu yang instan, lebih menyukai sesuatu yang mudah dan cepat sekaligus.

Konsep Gelanggang Remaja di Yogyakarta ini nantinya harus mampu mewadahi kegiatan remaja dan menggambarkan karakteristik remaja generasi milenial yang *confidence*, *creative* dan *connected*. Selain itu, digunakan pula pendekatan arsitektur futuristik yang sesuai dengan karakteristik remaja generasi milenial. Citra futuristik pada bangunan merupakan citra yang memiliki kesan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman. Futuristik memiliki prinsip yang sesuai dengan karakteristik milenial, seperti bebas dan fleksibel, sehingga cocok untuk diterapkan pada bangunan Gelanggang Remaja.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana wujud rancangan Gelanggang Remaja di Yogyakarta didasarkan pada karakteristik utama remaja generasi milenial yang *confidence*, *creative* dan *connected*?

## **1.3 TUJUAN dan SASARAN**

### **1.3.1 TUJUAN**

Menyusun konsep dasar perancangan arsitektur untuk sebuah desain Gelanggang Remaja yang mampu mengembangkan penekanan karakteristik *confidence*, *creative* dan *connected* remaja generasi milenial.

### **1.3.2 SASARAN**

- a. Menganalisa, memecahkan permasalahan dan merumuskan konsep dasar perancangan Gelanggang Remaja sebagai bangunan fasilitas umum yang dapat memicu interaksi sosial.
- b. Memahami porsi tiap ruang di dalam bangunan Gelanggang Remaja agar didapatkan desain yang efektif dan efisien namun tetap dapat mewadahi fungsinya dengan maksimal.

- c. Mendapatkan tata ruang dalam dan tata rupa bangunan Gelanggang Remaja yang tetap didasarkan sesuai identitas kaum milenial.
- d. Menghasilkan konsep Gelanggang Remaja yang mampu mengembangkan karakteristik *confidence*, *creative* dan *connected* generasi milenial.
- e. Mengidentifikasi lokasi tapak yang tepat untuk dibangun Gelanggang Remaja.

#### 1.4 LINGKUP STUDI

##### 1.4.1 MATERI STUDI

###### a. Lingkup Spasial

Bagian-bagian dari obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah Ruang dalam dan ruang luar dari Gelanggang Remaja di Yogyakarta

###### b. Lingkup Substansial

Bagian-bagian dari obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah tatanan, bentuk dan suasana ruang.

###### c. Lingkup Temporal

Rancangan Gelanggang Remaja yang ada di Kota Yogyakarta diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 15 tahun.

##### 1.4.2 PENDEKATAN STUDI

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan arsitektur yang sesuai dengan karakter milenial.

##### 1.4.3 METODE STUDI

###### a. Studi Literatur

Kegiatan studi literatur yang dilakukan antara lain:

1. Studi literatur mengenai Gelanggang Remaja.
2. Studi literatur mengenai kondisi kota Yogyakarta.
3. Studi literatur mengenai karakteristik remaja generasi milenial.

b. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan antara lain:

1. Studi kelayakan fasilitas pendukung kegiatan komunitas pemuda.
2. Observasi kegiatan komunitas pemuda.
3. Observasi penerapan arsitektur bangunan pada masa milenial.

c. Wawancara

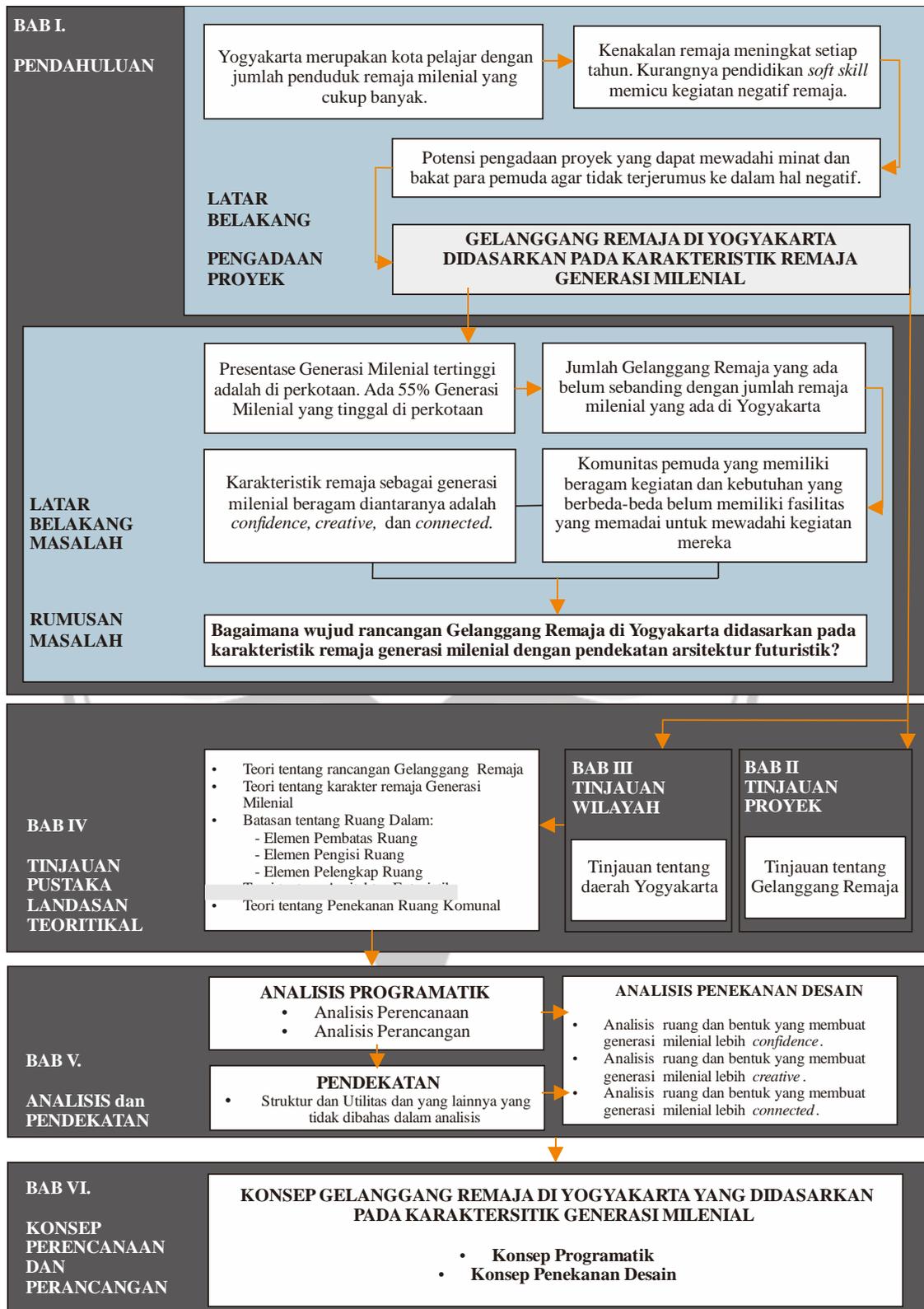
Kegiatan wawancara meliputi:

1. Para pemuda mengenai kegiatan-kegiatan mereka.
2. Pendapat para pemuda tentang fasilitas yang sudah ada.
3. Keinginan para pemuda tentang fasilitas untuk mewadahi kegiatan mereka.
4. Konsep bangunan Gelanggang Remaja yang seperti apa yang diharapkan.

d. Analisis dan Pendekatan

Melakukan kajian lebih dalam terhadap fasilitas pendukung kegiatan pemuda yang sudah ada di Yogyakarta baik lokasi, fungsi yang diwadahi dan bentuk fisik bangunan untuk menemukan permasalahan dan kekurangannya. Selain itu mengkaji material-material daur ulang mana yang cocok digunakan dalam bangunan. Kemudian dari analisa tersebut dilakukan upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan berbagai pendekatan.

## 1.5 TATA LANGKAH



## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pemilihan proyek dan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, tata langkah dan sistematika penulisan.

### **BAB II. TINJAUAN HAKIKAT GELANGGANG REMAJA**

Berisi tentang pengertian, fungsi, tipologi Gelanggang Remaja, tinjauan pada salah satu Gelanggang Remaja di Yogyakarta, serta persyaratan, kebutuhan, standar-standar perencanaan dan perancangan.

### **BAB III. TINJAUAN KAWASAN YOGYAKARTA DAN LOKASI TAPAK GELANGGANG REMAJA**

Berisi kondisi administratif, kondisi geografis, geologi, kondisi klimatologis, kondisi sosial, budaya, ekonomi, kriteria pemilihan lokasi dan tapak, alternatif tapak, dan norma atau kebijakan otoritas Kota Yogyakarta yang menjadi lokasi pengadaan Gelanggang Remaja.

### **BAB IV. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL**

Bab ini menyajikan tinjauan pustaka dan landasan teoritikal tentang ruang dalam dan ruang rupa bangunan, tinjauan pustaka dan landasan teoritikal tentang karakter generasi milenial, teori tentang arsitektur pada masa milenial.

### **BAB V. ANALISIS DAN PENDEKATAN**

Berisi tentang analisis-analisis yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Gelanggang Remaja di Yogyakarta meliputi analisis programatik, manusia, perilaku dan karakter, kegiatan pelaku, kebutuhan dan besaran ruang, lokasi dan tapak,

perencanaan tapak, aklimatisasi, konstruksi dan bahan, utilitas, dan pendekatan dan penekanan studi yaitu berupa analisis mengenai 3 karakteristik generasi milenial (*confidence, creative, connected*).

## BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan Gelanggang Remaja di Yogyakarta yang merupakan hasil dari analisis untuk diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PROYEK**

#### **2.1 TINJAUAN REMAJA GENERASI MILENIAL**

##### **2.1.1 PENGERTIAN REMAJA**

Dalam bahasa aslinya, remaja disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Ali & Asrori, 2006).

Masa remaja merupakan masa transisi yang mana ditandai dengan perubahan fisik, emosi dan psikis. Masa remaja, yakni antara usia 10-19 tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut masa pubertas. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa (Widyastuti, Rahmawati, Purnamaningrum; 2009). Pubertas (puberty) ialah suatu periode di mana kematangan kerangka dan seksual terjadi secara pesat terutama pada awal masa remaja. Akan tetapi, pubertas bukanlah suatu peristiwa tunggal yang tiba-tiba terjadi. Pubertas adalah bagian dari suatu proses yang terjadi berangsur-angsur (gradual) (Santrock, 2002). Pubertas adalah periode dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari mahluk aseksual menjadi mahluk seksual. Kata pubertas berasal dari kata latin yang berarti “usia kedewasaan”. Kata ini lebih menunjukkan pada perubahan fisik daripada perubahan perilaku yang terjadi pada saat individu secara seksual menjadi matang dan mampu memperbaiki keturunan (Hurlock, 1980).

Menurut WHO (1974) (World Health Organization) definisi remaja dapat dikemukakan dalam tiga kriteria yaitu biologis,

psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut.

Remaja adalah suatu masa di mana:

- 1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Muangman dalam Sarwono, 2010).

Tahapan dalam perkembangan remaja menempati posisi setelah masa anak-anak dan sebelum masa dewasa. Adanya perubahan besar dalam tahap perkembangan remaja baik perubahan fisik maupun perubahan psikis menyebabkan masa remaja cenderung rawan dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja dimulai dari usia 10-19 tahun yang merupakan peralihan antara masa kanak-kanak dan dewasa serta memiliki perubahan-perubahan fisik, emosi dan psikis.

## 2.1.2 PERKEMBANGAN REMAJA

### a. Perkembangan Fisik Remaja

Papalia & Olds (dalam Jahja, 2012) menjelaskan bahwa perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Piaget (dalam Papalia & Olds 2001, dalam Jahja, 2012) menambahkan bahwa perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih

dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya ialah kematangan.

b. Perkembangan Kognitif Masa Remaja

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Jahja, 2012). Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja, 2012), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga mengembangkan ide-ide ini.

c. Perkembangan Emosi Masa Remaja

Semiawan (dalam Ali & Asrori, 2006) mengibaratkan: terlalu besar untuk serbet, terlalu kecil untuk taplak meja karena sudah bukan anak-anak lagi, tetapi juga belum dewasa. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian. Ali & Ansori (2006) menambahkan bahwa perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Sejumlah faktor menurut Ali & Asrori (2006) yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi remaja adalah sebagai berikut:

- Perubahan jasmani. Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya perubahan yang

sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian-bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang.

- Perubahan pola interaksi dengan orang tua. Pola asuh orang tua terhadap anak, termasuk remaja, sangat bervariasi. Perbedaan pola asuh orang tua dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi remaja
- Perubahan pola interaksi dengan teman sebaya. Remaja seringkali membangun interaksi sesama teman sebayanya secara khas dengan cara berkumpul untuk melakukan aktifitas bersama dengan membentuk semacam geng.
- Perubahan pandangan luar. Sejumlah pandangan dunia luar yang dapat menyebabkan konflik-konflik emosional dalam diri remaja.

### 2.1.3 KARAKTERISTIK REMAJA

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
- b. Masa remaja sebagai periode pelatihan. Disini berarti perkembangan masa remajaremaja lagi dan belum dapat dianggap sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan peran (menjadi

dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.

- d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat.
- e. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.
- f. Masa remaja adalah masa yang tidak realistis. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- g. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan di dalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks.

Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan. Disimpulkan adanya perubahan fisik maupun psikis pada diri remaja.

#### 2.1.4 PERMASALAHAN REMAJA

- a. Perilaku remaja menyimpang

Ada banyak perilaku menyimpang yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat yang dilakukan remaja dan makin mudah di temui dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku tersebut antara lain:

- Penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang

- Perilaku seksual sebelum menikah
- Premanisme di kalangan pelajar dan sebagainya.
- Berdasarkan permasalahan remaja yang seringkali terjadi di atas sangatlah perlu diupayakan penanggulangannya dengan melibatkan berbagai pihak.

b. Permasalahan umum yang dihadapi oleh generasi muda di Indonesia dewasa ini antara lain sebagai berikut

- Terbatasnya lapangan kerja yang tersedia. Dengan adanya pengangguran dapat merupakan beban bagi keluarga maupun negara sehingga dapat menimbulkan permasalahan lainnya.
- Penyalahgunaan Obat Narkotika dan Zat Adiktif lainnya yang merusak fisik dan mental bangsa.
- Masih adanya remaja-remaja yang hidup menggelandang.
- Pergaulan bebas diantara muda-mudi yang menunjukkan gejala penyimpangan perilaku (Deviant behavior).
- Masuknya budaya barat (Westernisasi Culture) yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita yang dapat merusak mental generasi muda.
- Perkawinan dibawah umur yang masih banyak dilakukan oleh golongan masyarakat, terutama di pedesaan.
- Masih merajalelanya kenakalan remaja dan permasalahan lainnya.

## 2.2 TINJAUAN GENERASI MILENIAL

### 2.2.1 CIRI UMUM GENERASI MILENIAL

Generasi milenial lahir saat teknologi sedang berkembang pesat, sehingga salah satu ciri utama generasi milenial ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Karena dibesarkan oleh kemajuan teknologi, generasi milenial memiliki ciri-ciri kreatif, informatif, mempunyai passion dan produktif. Dibandingkan generasi sebelumnya, mereka lebih berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ciri umum generasi milenial adalah:

1. Generasi ini mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka
2. Pengguna media sosial yang fanatik
3. Kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi
4. Lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi.

Sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.

Selain itu, ada pula Hasil studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika Serikat tentang generasi milenial USA adalah sebagai berikut:

1. Minat membaca secara konvensional kini sudah menurun karena Generasi Y lebih memilih membaca lewat smartphone mereka
2. Millennial wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi

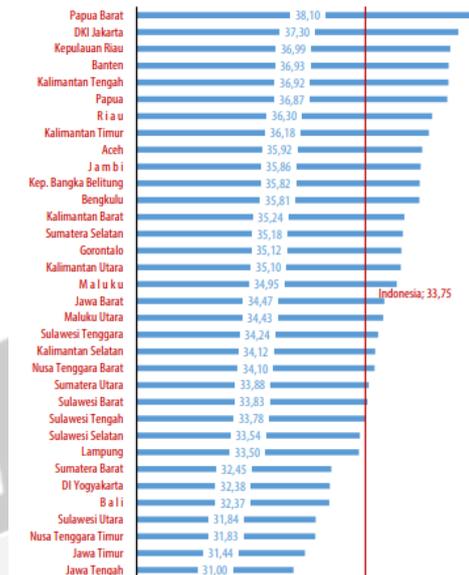
3. Millennial pasti lebih memilih ponsel daripada televisi. Menonton sebuah acara televisi kini sudah tidak lagi menjadi sebuah hiburan karena apapun bisa mereka temukan di telepon genggam
4. Milenial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dan pengambil keputusan mereka

#### 2.2.2 JUMLAH DAN SEBARAN GENERASI MILENIAL

Menurut Susenas 2017, jumlah generasi milenial mencapai sekitar 88 juta jiwa atau 33,75 persen dari total penduduk Indonesia. Proporsi tersebut lebih besar dari proporsi generasi sebelumnya seperti generasi X yang (25,74 persen) maupun generasi baby boom+veteran (11,27 persen). Demikian juga dengan jumlah generasi Z baru mencapai sekitar 29,23 persen. Gambar dapat dilihat pada gambar 1.2.

Berdasarkan persebarannya, generasi milenial menyebar merata di seluruh provinsi di Indonesia. Jumlahnya berkisar antara 31 persen di Provinsi Jawa Tengah sampai dengan 38 persen di Papua Barat. Meskipun secara persentase generasi milenial terbesar di Provinsi Papua Barat, namun jika diamati jumlah absolut, generasi milenial terpusat di Pulau Jawa. Lebih dari separuh penduduk generasi milenial tinggal di Pulau Jawa, terutama di Provinsi Jawa Barat sebanyak 16,5 juta, Jawa Timur 12,3 juta, dan Jawa Tengah 10,6 juta. Di Provinsi Papua Barat secara absolut hanya 346,6 ribu generasi milenial dan paling sedikit ada Provinsi Kalimantan Utara hanya 240,4 ribu.

**Grafik 2. 1 Generasi Milenial menurut Provinsi (persen), 2017**



Sumber: Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), BPS

## 2.3 TINJAUAN GELANGGANG REMAJA

### 2.3.1 PENGERTIAN GELANGGANG REMAJA

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (halaman 228) pengertian gelanggang remaja adalah tempat yang disediakan untuk pusat hiburan dan kreativitas remaja. Sedangkan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia Balai Pustaka, 1995, pengertian Gelanggang Remaja adalah ruang/lapangan tempat bertinju, berpacu kuda, olahraga dan sebagainya. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian gelanggang remaja adalah tempat bagi para remaja dalam mengembangkan minat, bakat dan juga kreativitas mereka, serta sebagai sarana berekreasi dengan menggunakan fasilitas yang tersedia di tempat. Gelanggang Remaja tersebut juga dimaksudkan untuk memberikan fasilitas bagi penyaluran dan pengembangan aspirasi, hasrat dan minat yang kreatif dimana penyelenggaraannya berlandaskan pada unsur-unsur pendidikan dan rekreasi.

### 2.3.2 FUNGSI GELANGGANG REMAJA

Gelanggang Remaja memiliki tugas dalam menyelenggarakan pembinaan dan pengembangan generasi muda

melalui penyediaan fasilitas dan program kegiatan. Sesuai dengan tugas tersebut, maka Gelanggang Remaja memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Menyediakan sarana dan prasarana kegiatan generasi muda antara lain kegiatan di bidang mental spiritual, ilmu pengetahuan dan ketrampilan serta rekreasi.
2. Menyiapkan program kegiatan dalam rangka memupuk dan menyalurkan aspirasi, hasrat, bakat dan minat generasi muda ke arah kegiatan yang positif.
3. Mengadakan kerja sama dengan instansi atau organisasi lain yang berkaitan dengan pembinaan dan pengembangan generasi muda.

### 2.3.3 FASILITAS GELANGGANG REMAJA

Menurut Menpora melalui Pedoman Penyelenggaraan gelanggang remaja disebutkan bahwa fasilitas-fasilitas yang harus ada pada sebuah gelanggang remaja adalah:

1. Sarana dan prasarana operasional (fasilitas olahraga, kesenian, ilmiah dan kerohanian)
2. Sarana dan prasarana pengelolaan
3. Fasilitas-fasilitas non fisik berupa jasa: ketrampilan, keahlian, konsultasi dan psikologi, dll.

Fasilitas rekreasi yang khusus diorientasikan bagi remaja dikategorikan sebagai Quasi Public Organization atau suatu fasilitas yang dibiayai dan dikelola oleh badan swasta tapi masih melibatkan peran pemerintah dan dibedakan dalam orinetasi kegiatan:

- a. Group Program Agencies yaitu wadah kegiatan rekreasi remaja berorientasi pada program kelompok dengan jenis rekreasi yang cenderung outdoor seperti hiking, camping, dsb.

- b. Fasilitas Based Agencies yaitu wadah kegiatan rekreasi yang ditekankan pada penyediaan sarana dan prasarana fisik bagi remaja, dengan jenis fasilitas berupa:
- Fasilitas pelatihan fisik (kolam renang, gymnasium, dll)
  - Fasilitas rekreasi (ruang bermain)
  - Fasilitas peningkatan pengetahuan (perpustakaan, ruang ketrampilan)

#### 2.3.4 STRUKTUR ORGANISASI GELANGGANG REMAJA

a. Unsur Organisasi

- Pimpinan adalah Kepala Badan Pengelola
- Pembantu Pimpinan adalah Sub Bagian Tata Usaha (Sekretaris)
- Pelaksana adalah Unit-Unit maupun Seksi Bidang

b. Susunan Organisasi

- Kepala Badan
- Sub Bagian Tata Usaha: Urusan Umum, Urusan Keuangan dan Urusan Kepegawaian
- Seksi Olahraga: Sub Seksi Kegiatan, Sub Seksi Sarana
- Seksi Seni dan Budaya: Sub Seksi Kegiatan, Sub Seksi Sarana
- Seksi Pengetahuan dan Ketrampilan: Sub Seksi Pelatihan, Sub Seksi Sarana
- Unit Pengelola Pondok Pemuda: Unit Pelaksana Teknis Badan Pengelola Gelanggang Pemuda.

## 2.4 TINJAUAN TERHADAP BANGUNAN SEJENIS

### 2.4.1 GARRY COMER YOUTH CENTER



**Gambar 2. 1 Eksterior Gary Comer Youth Center**

*Sumber: archdaily.com, 2019*

Garry Comer (1927-2006) adalah penemu dari katalog pakaian Land's End. Ia berasal dari daerah Grand Crossing, Chicago, USA. Ketika ia kembali ke kampung halamannya, ia sedih karena banyaknya kekerasan dan kejahatan vandalisme yang dilakukan beberapa kelompok yang terdiri dari remaja dan dewasa di daerah tersebut. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dia berinisiatif untuk membuat Youth Center agar para remaja menjadi lebih terdidik. Youth Center ini mengambil analogi dari pelangi yang tampak dari bentuk yang sangat berwarna di setiap temboknya. Di dalamnya remaja di daerah tersebut dapat belajar, membuat sesuatu dengan benar. Pembangunan ini selesai pada tahun 2006. Pusat pemuda ini, terletak di lingkungan di sisi selatan Grand Crossing, Chicago, USA. Tempat ini menyediakan lingkungan yang konstruktif bagi pemuda daerah untuk menghabiskan setelah jam sekolah mereka. Pusat ini menyediakan dukungan untuk program-program dari kelompok seperti Bor Team South Shore and Performing Arts Ensemble yang terdiri dari 300 member grup penari yang berumur antara 8 sampai 18 tahun yang melakukan parade 50 kali setiap tahunnya.

Youth Center ini menyediakan ruang untuk berbagai program pendidikan dan rekreasi remaja. Ruang utama bangunan, sebuah

gimnasium beradaptasi yang berfungsi sebagai ruang praktek sehari-hari. Ruang ini bergabung dengan kantin yang berdekatan yang menghadap gimnasium.



**Gambar 2. 2 Interior pada Gary Comer Youth Center**

*Sumber: archdaily.com, 2019*

Secara garis besar, Youth Center ini mempunyai beberapa ruangan yang difokuskan untuk kegiatan yang spesifik. Ruangan-ruangan ini berisi program-program pendidikan dan rekreasi pemuda, termasuk seni dan kerajinan kamar, laboratorium komputer, ruang tari, studio rekaman, toko desain kostum, les dan studi ruang, ruang kelas, kantor dan ruang pameran. Selain itu terdapat bar yang terkoneksi antara setiap ruang dan bersifat fleksibel yang dapat dimodifikasi dari waktu ke waktu sebagai keberlanjutan program di Youth Center.



**Gambar 2. 3 Kaca transparan sebagai penyekat antar ruang**

*Sumber: archdaily.com, 2019*

Kaca di dalam gedung difungsikan sebagai akses visual antara ruang program yang berbeda untuk menumbuhkan rasa kebersamaan antara pengguna bangunan yang berbeda, serta menciptakan rasa aman bagi remaja-remaja yang menggunakan fasilitas di dalam bangunan tersebut.

#### 2.4.2 INGALLS RINK



**Gambar 2. 4 Eksterior Ingalls Rink**

*Sumber : Google.com, 2019*

Ingalls Rink merupakan bangunan gelanggang olahraga khusus untuk permainan Ice Skating, hockey dan sejenisnya. Bangunan ini dirancang oleh Eero Saarinen untuk Yale University sebagai wujud institusi tersebut dalam menambah sarana dan prasarana kampus. Namun pada bangunan ini ia mengeksplor bentuk sehingga menyerupai bentuk ikan paus, namun Eero sendiri membantah bahwa konsep bangunan ini adalah ikan paus.

Terletak di New Haven negara bagian Connecticut, bangunan yang dibangun pada tahun 1953 ini dinamai Ingalls Skating Rink untuk menghormati David S. Ingalls kapten tim Hockey Yale University yang meninggal saat sedang berkompetisi. Bangunan ini berkapasitas 3500 orang dengan luas 200x85 ft.



Konstruksi atap keseluruhan memakai material baja, metal dan sejenisnya

**Gambar 2. 5 Analisa bentuk pada bentuk universal**

*Sumber : Analisis penulis, 2019*

Dalam rancangannya kali ini Eero mulai mengeksplor bentuk, jika dilihat secara kasat mata bangunan ini menyerupai bentuk ikan paus. Namun ia mengatakan bentuk ini terwujud karena kebutuhan akan atap yang akan mendatangkan angin dari luar ke dalam bangunan namun tidak secara konstan. Capaian yang ia wujudkan dalam menyelesaikan masalah pada bangunan ini terwujud pada bentuk atap yang melengkung, namun secara keseluruhan bentuk yang terwujud tetap terlihat universal.



**Kesederhaan Bentuk Adalah Nilai Utama**

Pintu-pintu yang menjadi akses utama bangunan hanya dideretkan secara berurutan tanpa ada pola-pola khusus.

**Gambar 2. 6 Analisa bentuk pada kesederhaan bentuk**

*Sumber : Analisis penulis, 2019*

Gelanggang olah raga ini tidak memiliki bentuk yang ditujukan untuk memberikan kesan mewah dan berharga lebih. Dalam rancangan ini terlihat jelas kesederhanaan pada akses utama menuju bangunan, hanya terdapat pintu-pintu kombinasi kayu dan kaca yang disusun berderet tanpa pola khusus. Walaupun pada akses utama ini bangunan hanya terlihat sederhana, namun untuk memberikan nilai prestis Eero memainkan pencahayaan agar bentuk sederhana ini lebih bernilai.



Konstruksi atap keseluruhan memakai material baja, metal dan sejenisnya. Dengan tulang rangka berupa beton yang diekspos.

Konstruksi fasad menggunakan kaca sebagai material utama dan kayu serta baja hollow sebagai kombinasi bingkai.

**Gambar 2. 7 Analisa bentuk pada ekspos material**

*Sumber : Analisis penulis, 2019*

Ada tiga unsur material yang terlihat di fasad bangunan Ingalls Skating Rink ini. Namun baja dan kaca mendominasi fasad di susul kayu yang hanya terlihat sebagai pemanis pada daun pintu. Material atap yaitu metal yang diekspos tanpa dilapisi material lainnya adalah upaya Eero untuk menampilkan kesan futuris pada bangunan ini. Bentuk atap yang menjuntai sampai ke tanah juga menjadikan material atap sebagai material fasad yang dominan. Sedangkan kaca yang menjadi material utama pada fasad depan bangunan disandingkan dengan baja dan kayu sebagai framenya.

### BAB III

#### TINJAUAN WILAYAH

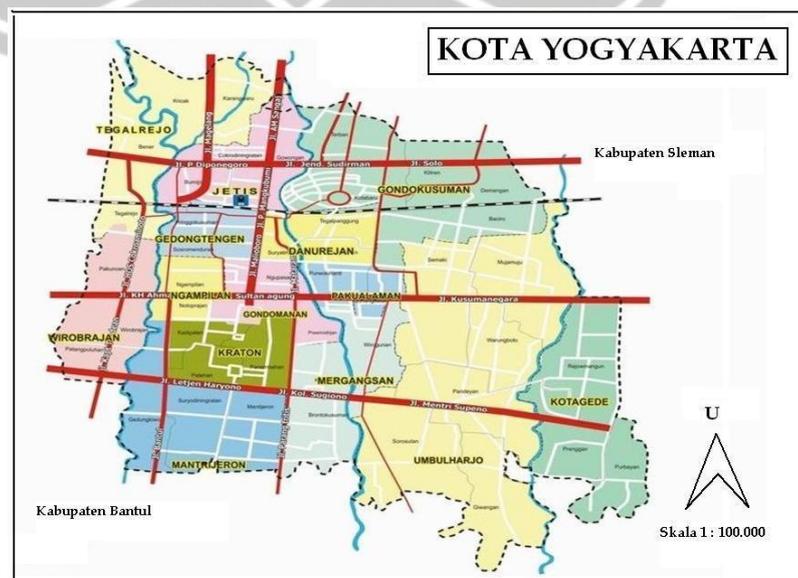
#### 3.1 TINJAUAN UMUM KOTA YOGYAKARTA

##### 3.1.1 KONDISI ADMINISTRATIF

Kota Yogyakarta adalah salah satu kabupaten/ kota di Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara administratif Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah 32,50 km<sup>2</sup> atau 1,02 % dari luas wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Jarak terjauh dari Utara ke Selatan kurang lebih 7,5 km dan dari Barat ke Timur kurang lebih 5,6 km.

Kota Yogyakarta terdiri 14 kecamatan dan 45 kelurahan dengan batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kabupaten Sleman
- Sebelah Timur : Kabupaten Bantul dan Sleman
- Sebelah Selatan : Kabupaten Bantul
- Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Sleman



Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kota Yogyakarta

*Sumber: DPPKA Kota Yogyakarta*

### 3.1.2 KONDISI GEOGRAFIS

Wilayah Kota Yogyakarta terbentang antara 110° 24' 19'' sampai 110° 28' 53'' Bujur Timur dan 7° 15' 24'' sampai 7° 49' 26'' Lintang Selatan. Ketinggian rata-rata tanah 114 m di atas permukaan laut. Kondisi tanah Kota Yogyakarta cukup subur dan memungkinkan ditanami berbagai tanaman pertanian maupun perdagangan, disebabkan oleh letaknya yang berada di dataran lereng gunung Merapi (fluvia vulcanic foot plain). Perkembangan perkotaan dan pemukiman yang pesat mengakibatkan lahan pertanian Kota Yogyakarta setiap tahun mengalami penyusutan (Pemerintah Kota Yogyakarta, 2013).

Kota Yogyakarta terletak di lembah tiga sungai, yaitu Sungai Winongo, Sungai Code (yang membelah kota dan kebudayaan menjadi dua), dan Sungai Gajahwong. Kota ini terletak pada jarak 600 KM dari Jakarta, 116 KM dari Semarang, dan 65 KM dari Surakarta, pada jalur persimpangan Bandung – Semarang – Surabaya – Pacitan. Kota ini memiliki ketinggian sekitar 112 m dpl. Meski terletak di lembah, kota ini jarang mengalami banjir karena sistem drainase yang tertata rapi yang dibangun oleh pemerintah kolonial, ditambah dengan giatnya penambahan saluran air yang dikerjakan oleh Pemkot Yogyakarta.

### 3.1.3 KONDISI TOPOGRAFIS

Kota Yogyakarta merupakan daerah yang terletak di lereng aliran Gunung Merapi dan memiliki kemiringan lahan antara 20% dan termasuk relatif datar, berada pada ketinggian rata-rata 114 meter dari permukaan air laut. Ada bagian dengan luas 1657 Ha dan letaknya berada pada ketinggian kurang dari 100 meter, sedangkan sisanya 1593 Ha berada pada ketinggian antara 100-119 meter dari permukaan laut. Sebagian besar jenis tanahnya merupakan tanah regosol. Di Kota Yogyakarta ini juga terdapat

beberapa sungai yang mengalir dari arah utara ke selatan sebanyak 3 sungai yaitu Sungai Gajah Wong yang mengalir pada bagian timur kota, Sungai Code pada bagian tengah dan juga Sungai Winongo di bagian barat kota. Ketinggian wilayah Kota Yogyakarta dari permukaan air laut dibagi menjadi empat kelas yaitu pada ketinggian <100 meter dari permukaan laut seluas 1657 Ha atau 51,98% dari luas wilayah, terdapat Kecamatan Mantrirejon, Kraton, Mergangsan, Umbulharjo, Kotagede, Gondomanan, Ngampilan dan juga Wirobrajan. Dan juga pada ketinggian 100-119m dari permukaan laut seluas 1.593 Ha atau 49,02% dari luas wilayah, terdapat di Kecamatan Mergangsan, Umbulharjo, Kotagede, Gondokusuman, Danurejan, Pakualaman, Gondomanan, Ngampilan, Wirobrajan, Gedongtengen, Jetis dan Tegalrejo.

#### 3.1.4 KONDISI PENDUDUK

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistika di Kota Yogyakarta tahun 2016, jumlah penduduk Kota Yogyakarta menurut kelompok umur dan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 13 berikut:

**Tabel 3. 1 Penduduk Kota Yogyakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Total (Jiwa) Presentase Laki-laki Perempuan (%)**

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		Total (%)	Presentase
	Laki-laki	Perempuan		
<b>0-4</b>	13.931	13.280	27.211	6,59
<b>5-9</b>	13.744	12.994	26.738	6,48
<b>10-14</b>	13.493	12.776	26.269	6,36
<b>15-19</b>	17.474	19.389	36.863	8,93
<b>20-24</b>	25.287	27.000	52.287	12,67
<b>25-29</b>	21.033	18.889	39.922	9,67
<b>30-34</b>	15.649	15.309	30.958	7,50
<b>35-39</b>	14.039	14.437	28.476	6,90
<b>40-44</b>	13.154	14.264	27.418	6,64

<b>45-49</b>	13.342	14.813	28.155	6,82
<b>50-54</b>	12.245	13.688	25.933	6,28
<b>55-59</b>	10.140	11.529	21.669	5,27
<b>60-64</b>	6.686	7.073	13.759	3,34
<b>65-69</b>	4.027	5.295	9.322	2,26
<b>70-74</b>	2.996	4.329	7.325	1,77
<b>75+</b>	3.842	6.557	10.399	2,52
<b>JUMLAH</b>	201.082	211.622	412.704	100

*Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta, 2016*

Pada Tabel 3.1 dapat diketahui bahwa pada tahun 2016 jumlah penduduk terbesar terdapat pada kelompok umur 20-24 tahun, yaitu sebanyak 52.287 jiwa atau sebesar 12,67%. Sedangkan jumlah penduduk terkecil terdapat pada kelompok umur 70-74 tahun yaitu sebesar 7.325 jiwa atau sebesar 1,77%. Komposisi penduduk menurut umur adalah penggolongan penduduk berdasarkan kelompok umur sehingga dapat diketahui jumlah penduduk kelompok umur yang produktif dan jumlah kelompok umur yang non produktif. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta kelompok umur non produktif adalah kelompok umur antara 0-14 tahun dan kelompok umur lebih dari atau sama dengan 65 tahun, sedangkan kelompok umur produktif adalah golongan umur 15-64 tahun. golongan umur penduduk tersebut akan berpengaruh pada minat pengunjung Gelanggang Remaja.

### 3.1.5 KONDISI KLIMATOLOGIS

Yogyakarta merupakan wilayah yang dipengaruhi 3 jenis iklim, yaitu iklim musim, iklim tropika dan iklim laut. Iklim musim dipengaruhi oleh angin musim yang berubah-ubah setiap periode, dan setiap periode perubahan angin adalah tiap 6 bulan. Iklim musim terdiri dari 2 jenis, yaitu Angin musim barat daya (Muson Barat) dan Angin musim timur laut (Muson Timur). Angin muson barat bertiup kira-kira setiap bulan Oktober hingga April yang basah sehingga

menyebabkan hujan. Angin muson timur bertiup sekitar bulan April hingga bulan Oktober yang sifatnya kering yang mengakibatkan wilayah mengalami musim kering/kemarau.

Menurut Catatan Badan Meterorologi, Klimatologi dan Geofisika, tasiun Geofisika Kelas I Yogyakarta, dalam buku DDA 2014 yang diterbitkan oleh BPS, pada Tahun 2013 suhu udara rata-rata di DIY terletak pada angka 26,08°C, dengan suhu minimum 18,4°C dan suhu maksimum 35,7°C. Sedangkan curah hujan perbulan sekitar 230 mm dengan hari hujan per bulan 15 kali. Kelembaban udara minimum 44% dan maksimum 98%, tekanan udara antara 1009,9mb – 1019,4 mb, arah angin terbanyak adalah Angin Barat dengan kecepatan angin rata-rata 2,0 – 9,0 knot.



**Gambar 3. 2 Peta iklim Daerah Istimewa Yogyakarta**

*Sumber : Bappeda DIY, Tahun 2013*

### 3.1.6 KONDISI KESENIAN, PENDIDIKAN, DAN OLAHRAGA

#### a. KONDISI KESENIAN

Selain berpredikat sebagai kota pelajar, Kota Yogyakarta juga mempunyai predikat kota seni dan budaya. Seni dan budaya yang kental dengan kehidupan orang Jawa. Banyak sekali kesenian yang terlahit dan berkembang di kota Yogyakarta ini. Seperti kesenian-kesenian wayang yang banyak berkembang di wilayah Kota Yogyakarta sendiri yang merupakan pusat pemerintahan kerajaan yang banyak dilahirkan dari adat istiadat Kraton Yogyakarta atau keluarga kerajaan. Selain kesenian wayang ada pula kesenian lain seperti tari klasik, tari modern dan gamelan. Kesenian ketoprak, tayub, serandu juga banyak berkembang di kota Yogyakarta.

Organisasi kesenian yang terdapat di kota Yogyakarta terdiri dari 18 jenis kelompok kesenian dengan total 184 kelompok kesenian. Kelompok kesenian tersebut meliputi karawitan 82 kelompok, tari tradisional 5 kelompok, tari kontemporer 4 kelompok, tari jatilan 2 kelompok, wayang orang 2 kelompok, mocapat 28 kelompok, ketoprak 3 kelompok, band 5 kelompok, teater 10 kelompok, orkes melayu 6 kelompok, paduan suara 2 kelompok, thek-thek 1 kelompok, kolintang 2 kelompok, gejog lesung 4 kelompok dan campursari 11 kelompok.

**Tabel 3. 2 Perkembangan Pelaku Kesenian di DIY Tahun 2009-2014**

Jenis Data	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Organisasi Sinematografi	14	14	14	14	42	42
Organisasi Seni Pertunjukkan	4.203	4.219	4.269	4.269	5.226	5.252
Organisasi Seni Rupa	8	25	25	25	16	17
Perusahaan Film	9	10	10	10	20	20
Perusahaan Bioskop	4	4	4	4	2	3
Perusahaan Persewaan dan Penjualan Film	37	37	37	37	38	38
Tokoh Seniman	369	369	369	486	486	487
Budayawan	258	258	258	260	275	290

*Sumber: Laporan Kinerja Pemerintah Daerah DIY, 2014*

#### b. KONDISI PENDIDIKAN

Kota Yogyakarta memiliki sebutan sebagai kota pelajar karena banyaknya sekolah yang muncul dan menyebar di kota tersebut. Banyaknya pelajar yang mulai masuk dan menetap di Kota Yogyakarta ini menyebabkan harus didukungnya penyediaan sarana fisik pendidikan maupun tenaga pengajar yang memadai.

Kota Yogyakarta mempunyai sebutan sebagai kota pelajar. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu didukung dengan penyediaan sarana fisik pendidikan maupun tenaga pengajar yang memadai.

#### c. KONDISI OLAHRAGA

Sarana dan prasarana kegiatan pemuda dan olahraga yang sangat potensial untuk pengembangan olahraga ke depan antara lain adalah Mandala Krida, Youth Center, Amongraga, Pondok Pemuda, GOR Sorowajan, Wanabhkati Yasa, GOR UNY, Stadion PSS Sleman dan lain-lain.

**Tabel 3. 3 Perkembangan Organisasi dan Sarana Olahraga di DIY Tahun 2009-2014**

Uraian	Tahun						Satuan
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	
Organisasi Kepemudaan	35	35	35	35	37	39	Buah
Jumlah Karang Taruna	442	440	437	440	440	440	Buah
Jumlah Organisasi Olah Raga	50	51	51	50	50	50	Buah
Sarana Olah Raga							
1) Standar Internasional	0	0	0	0	0	0	Unit
2) Standar Nasional	3	3	3	3	3	3	Unit

Sumber: Laporan Kinerja Pemerintah Daerah DIY, 2014

### 3.1.7 POLA TATA RUANG KOTA YOGYAKARTA

Berdasarkan RPJPD Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta, pembangunan di Yogyakarta disesuaikan dengan visi dan misi DIY yaitu memfokuskan diri pada pengembangan bidang pendidikan, kebudayaan, sosio-kultur, dan sosio-ekonomi. Sedangkan menurut rencana pola tata ruang kota yang tercantum dalam peta RTRW, membagi wilayah Kota Yogyakarta menjadi 3 bagian, yaitu (Dinas Pekerjaan Umum, 2003):

1. Rencana Kawasan Lindung
2. Rencana Kawasan Budidaya
3. Rencana Kawasan Strategis

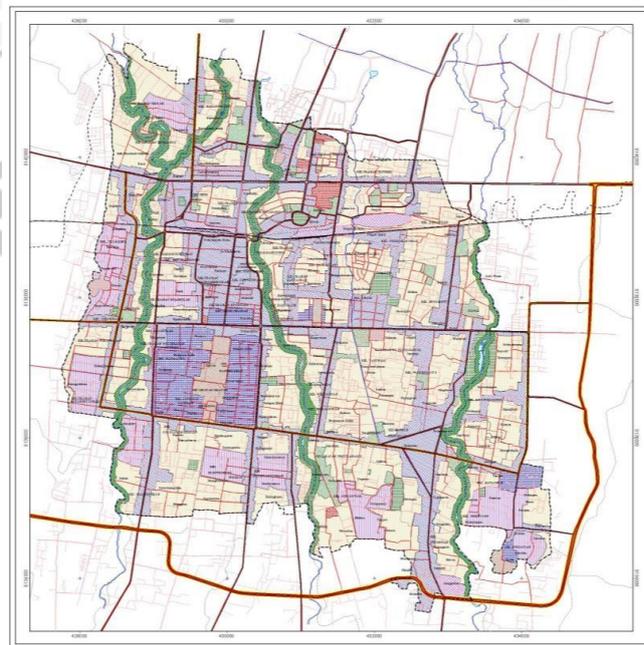
**Tabel 3. 4 Arahan Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta 2010-2029**

No	Rencana Pola Ruang	Arah Pemanfaatan	Lokasi
1.	Rencana Kawasan Lindung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hutan wisata,</li> <li>- sempadan sungai,</li> <li>- Ruang Terbuka Hijau,</li> <li>- cagar budaya,</li> <li>- ilmu pengetahuan.</li> </ul>	Gembiraloka, Sungai Code, Gajah Wong, Winongo, Kecamatan Kotagede, Kraton, Pakualaman.

2.	Rencana Kawasan Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- industri kecil dan menengah,</li> <li>- pariwisata,</li> <li>- perdagangan</li> <li>- (regional, grosir, perkantoran) dan jasa,</li> <li>- permukiman</li> <li>- (perumahan, rusun),</li> </ul>	Kecamatan Kotagede, Umbulharjo, Kraton, Pakualaman, Gedongtengen, Jetis, Tegalrejo, Mantrijeron, Gondomanan, Ngampilan, Mergangsan
3.	Rencana Kawasan Strategis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kerajinan perak, kerajinan batik, pariwisata budaya, pendidikan, olahraga militer.</li> </ul>	Kecamatan Kotagede, Umbulharjo Mantrijeron, Pakualaman, Kraton, Tegalrejo, Gondokusuman, Mergangsan

Sumber: Perda RTRW DIY, 2010

Proyek bangunan Gelanggang Remaja di Yogyakarta menurut pembagian pola tata ruang kota termasuk dalam kawasan strategis dengan arah pemanfaatan pendidikan.



**Gambar 3. 3 Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Wilayah Kota Yogyakarta 2010 - 2029**

Sumber : Perda Kota Yogyakarta/ RTRW Kota Yogyakarta, 19 Mei 2016

Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta membagi wilayah Kota Yogyakarta berdasarkan pemanfaatan ruang dalam wilayah menjadi area budaya, kesehatan, pariwisata, pendidikan, perdagangan dan jasa, perkantoran, perumahan, rekreasi dan olahraga, ruang terbuka hijau, sempadan sungai, industri kecil dan menengah, serta sarana transportasi. Wilayah pendidikan terdapat pada Kecamatan Kotagede, Umbulharjo, Mantrijeron, Pakualaman, Kraton, Tegalrejo, Gondokusuman, Mergangsan.

### 3.2 GAMBARAN UMUM REMAJA GENERASI MILENIAL DI KOTA YOGYAKARTA

#### 3.2.1 LOKASI PERSEBARAN REMAJA

Banyaknya pelajar yang ada di kota Yogyakarta menyebabkan jumlah penduduk khususnya di Kota Yogyakarta kian bertambah. Ada beberapa Kecamatan yang jumlah remajanya sangat banyak karena dominasi daerah tersebut merupakan pusat pendidikan. Kecamatan dengan jumlah remaja terbanyak berada di Kecamatan Umbulharjo, yaitu totalnya sebanyak 12.253 jiwa. Di Umbulharjo terdapat beberapa sekolah dan juga perguruan tinggi yaitu Universitas Ahmad Dahlan, SD Muhammadiyah dan beberapa sekolah lain yang menjadi faktor bertambahnya jumlah remaja.

**Tabel 3. 5 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Balita, Remaja dan Lansia Di Kota Yogyakarta, 2017**

JUMLAH JIWA MENURUT KELOMPOK BALITA, REMAJA DAN LANSIA										
NO.	KECAMATAN	JUMLAH JIWA	BALITA (0 -< 5 TAHUN)		REMAJA (16-24 TAHUN)		LANSIA (60+ TAHUN)		TOTAL	
			JUMLAH	%	JUMLAH	%	JUMLAH	%	JUMLAH	%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	<u>Tegalrejo</u>	34137	1647	12.03%	7645	55.82%	4404	32.16%	13696	40.12%
2	<u>Jetis</u>	21648	827	9.45%	4675	53.45%	3245	37.10%	8747	40.41%
3	<u>Gondokusuman</u>	30371	1590	12.70%	6671	53.27%	4261	34.03%	12522	41.23%
4	<u>Danurejan</u>	16654	704	10.51%	3752	56.01%	2243	33.48%	6699	40.22%

5	<u>Gedongtengen</u>	29011	1209	10.03%	6554	54.38%	4290	35.59%	12053	41.55%
6	<u>Ngampilan</u>	13425	658	11.86%	3037	54.75%	1852	33.39%	5547	41.32%
7	<u>Wirobrajan</u>	25900	1362	12.46%	5869	53.68%	3703	33.87%	10934	42.22%
8	<u>Mantrijeron</u>	27745	1133	9.81%	6186	53.54%	4235	36.65%	11554	41.64%
9	<u>Kraton</u>	17737	820	10.79%	3871	50.93%	2910	38.28%	7601	42.85%
10	<u>Gondomanan</u>	12589	661	12.99%	2608	51.26%	1819	35.75%	5088	40.42%
11	<u>Pakualaman</u>	14582	715	11.65%	3086	50.28%	2337	38.07%	6138	42.09%
12	<u>Mergangsan</u>	33067	1732	12.71%	7279	53.41%	4618	33.88%	13629	41.22%
13	<u>Umbulharjo</u>	52617	2324	11.08%	12253	58.40%	6403	30.52%	20980	39.87%
14	<u>Kotagede</u>	24106	1024	10.76%	5480	57.61%	3009	31.63%	9513	39.46%
<b>JUMLAH</b>		<b>353589</b>	<b>16406</b>	<b>11.34%</b>	<b>78966</b>	<b>54.57%</b>	<b>49329</b>	<b>34.09%</b>	<b>144701</b>	<b>40.92%</b>

Sumber: BPS Kota Yogyakarta, Kota Yogyakarta Dalam Angka 2018

### 3.3 TINJAUAN PENENTUAN TAPAK

Gelanggang Remaja merupakan bangunan fungsi mixed use dengan tujuan peruntukkan bangunan sebagai wadah bagi kegiatan olahraga, kesenian dan juga tempat pendidikan. Tinjauan penentuan tapak akan membahas mengenai kriteria yang digunakan untuk menentukan lokasi Gelanggang Remaja di Yogyakarta yang layak dibangun.

#### 3.3.1 KRITERIA PEMILIHAN TAPAK

Pemilihan tapak yang sesuai didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Kriteria Pemilihan Tapak**

No	Variabel	Detail
1	Land Use	Peruntukkan lahan ( <i>land use</i> ) lokasi berada di kawasan dengan tingkat kepadatan penduduk yang sedang.
2	Aksesibilitas	Dapat dimasuki oleh kendaraan roda 2 dan 4 dan termasuk kendaraan pemadam kebakaran, truk sampah dan juga bis.
3	Luasan Tapak	Harus mampu menampung luasan kebutuhan seluruh fungsi yang akan diwadahi.

4	Kedekatan Tapak dengan fasilitas pendukung	Dekat dengan fasilitas komersil seperti pasar, warung dan pusat perbelanjaan, rumah sakit, tempat ibadah dan kantor polisi
5	Kedekatan tapak dengan jalur transportasi	Akses yang dapat mendukung adanya Gelanggang Remaja seperti dekat dengan jalur bis
6	Kesesuaian dengan Rencana Induk Kota yang masih berlaku	Lahan proyek harus disesuaikan dengan RDTRK kawasan pendidikan, olahraga dan rekreasi yang masih berlaku untuk mencegah penyimpangan sengketa, status tanah tidak jelas, dan harus memperhatikan GSB, KDB, dll
7	Jaringan Infrastruktur	Ketersediaan jaringan listrik, telepon dan air bersih.

*Sumber: Analisis Penulis, November 2019*

Berdasarkan berbagai macam kriteria di atas maka diharapkan pemilihan lokasi nanti juga akan berorientasi pada seluruh kriteria-kriteria yang sudah disebutkan di atas.

### 3.3.2 ALTERNATIF PEMILIHAN TAPAK

Pemilihan lokasi yang akan digunakan sebagai Gelanggang Remaja di Yogyakarta ditinjau berdasarkan kriteria yang telah dijabarkan di atas. Terdapat 2 alternatif lokasi di Kota Yogyakarta yang cocok terhadap fungsi kawasan yaitu kawasan olahraga dan pendidikan. Kedua alternatif lokasi ini akan dikomparasi dan dinilai mana yang lebih sesuai dengan kriteria. Lokasi yang lebih cocok akan dipilih menjadi lokasi yang akan digunakan untuk proyek Gelanggang Remaja di Yogyakarta. Berikut ini merupakan tinjauan pemilihan site berdasarkan komparasi dari beberapa aspek sebagai berikut:

#### a. Alternatif Tapak 1

Alternatif tapak pertama berada di jalan Imogiri Timur, Kelurahan Pandeyan, Kecamatan Umbulharjo. Luas tapak 1

ini adalah 12.500 m<sup>2</sup>. Tapak merupakan kawasan strategis dengan arah pemanfaatan sebagai pendidikan dan sarana olahraga.



**Gambar 3. 4 Alternatif Tapak 1**

*Sumber: Google Maps, November 2019*

#### **b. Alternatif Tapak 2**

Alternatif tapak kedua berada di perempatan jalan arteri yaitu jalan Jogokaryan dan Jalan KH. Ali Maksum, Kecamatan Mantrijeron. Luas tapak 2 ini adalah 7.500 m<sup>2</sup>. Tapak merupakan kawasan strategis dengan arah pemanfaatan sebagai pendidikan.



**Gambar 3. 5 Alternatif Tapak 2**

*Sumber: Google Maps, November 2019*

c. Komparasi Tapak

**Tabel 3. 7Komparasi Alternatif Tapak**

<b>Alternatif Tapak</b>	<b>Karakter</b>	<b>Skoring</b>
<b>1</b>	- Kesesuaian peruntukkan lahan	<b>30</b>
	- Memiliki luas yang memadai	<b>30</b>
	- Terletak dekat dengan fasilitas umum	<b>20</b>
	- Aksesibilitas tinggi dan terletak pada daerah yang strategis	<b>20</b>
	- Berada dekat dengan daerah pusat atau sub pusat kegiatan penduduk	<b>20</b>
	<b>Total Nilai</b>	<b>120</b>
<b>2</b>	- Kesesuaian peruntukkan lahan	<b>10</b>
	- Memiliki luas yang memadai	<b>10</b>
	- Terletak dekat dengan fasilitas umum	<b>20</b>
	- Aksesibilitas tinggi dan terletak pada daerah yang strategis	<b>20</b>
	- Berada dekat dengan daerah pusat atau sub pusat kegiatan penduduk	<b>20</b>
	<b>Total Nilai</b>	<b>80</b>

*Sumber: Analisis Penulis, November 2019*

Berdasarkan hasil analisis dari tabel penilaian di atas, maka alternatif 1 lebih tepat digunakan sebagai lokasi site untuk proyek Gelanggang Remaja di Yogyakarta karena memiliki kesesuaian kriteria tapak yang telah dijabarkan di atas. Berikut merupakan batas – batas wilayah yang menjadi tempat untuk pembangunan Gelanggang Remaja ini:

1. Sebelah Utara : Warung Makan
2. Sebelah Selatan : Permukiman Warga
3. Sebelah Barat : SD
4. Sebelah Timur : Permukiman dan lahan kosong

### 3.4 GELANGGANG REMAJA di YOGYAKARTA

Fasilitas kepemudaan yang tersedia saat ini dapat dikatakan belum dapat mengakomodir semua kegiatan kepemudaan yang diselenggarakan. BPO telah dilakukan penataan kawasan Youth Center yang nantinya dapat dipergunakan untuk aktivitas kepemudaan. Hal ini dilakukan agar potensi yang ada di Yogyakarta dapat lebih dikembangkan dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai.

**Tabel 3. 8 Perkembangan Kepemudaan dan Olahraga di DIY, 2009- 2013**

No	Uraian	Tahun				
		2010	2011	2012	2013	2014
1	Jumlah klub olahraga	289	327	485	505	505
2	Jumlah gedung olahraga	12	13	13	15	15
3	Jumlah organisasi pemuda	42	42	42	43	43
4	Jumlah kegiatan kepemudaan	22	25	27	16	19
5	Jumlah kegiatan olahraga	14	14	14	14	14
6	Jumlah Gelanggang / balai remaja	7	7	7	12	12

*Sumber: Laporan Kinerja Pemerintah Daerah DIY, 2014*

Di Yogyakarta sendiri hanya memiliki tidak banyak Gelanggang Remaja yang ada. Jumlah klub olahraga dan gedung olahraga seperti tertera dalam tabel diatas tersebar di 5 kabupaten/kota di DIY. Untuk gelanggang/balai remaja terdiri dari gelanggang/balai remaja pemuda dan

gelanggang/balai remaja olahraga. Gelanggang/balai remaja terdapat 2 unit dan sisanya merupakan gelanggang/balai remaja olahraga. Berikut merupakan Gelanggang Remaja yang ada di Yogyakarta:

1. Youth Center PKBI DIY di Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta.
2. Youth Center Yogyakarta di Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta.



## **BAB IV**

### **TINJAUAN TEORI PERANCANGAN**

#### **4.1 TINJAUAN PUSTAKA RUANG DALAM DAN RUANG LUAR**

##### **4.1.1 TEORI RUANG**

Dalam Undang-undang RI no. 4 tahun 1992 tentang penataan ruang, dikatakan bahwa konsep mengenai ruang didefinisikan sebagai: wujud fisik lingkungan yang mempunyai dimensi geometris dan geografis terdiri dari ruang daratan, lautan, dan udara, serta Sumber: daya yang ada didalamnya. Secara visual (Ching, Francis D.K. Architecture: Form, Space and Order. Van Nostrand Reinhold Co. 1979) ruang dimulai dari titik kemudian dari titik tersebut membentuk garis dan dari garis membentuk bidang. Dari bidang ini kemudian dikembangkan menjadi bentuk ruang. Dengan demikian pengertian ruang di sini mengandung suatu dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi.

Pengertian “ruang“ (*space*) sangatlah luas dan beragam. Ruang atau space dan berdasarkan terminologinya berasal dari istilah latin yaitu spatium. Sedangkan dari istilah space itu sendiri berarti suatu bentuk tiga dimensi, permukaan luas yang menerus memanjang ke segala arah dan berisikan segala sesuatu: dengan berbagai cara dipikirkan sebagai sesuatu yang tak terbatas. Atau juga dapat berarti berjarak, bidang yang luas, atau area di antara, di atas atau didalamnya (Webster’s New World College Dictionary. NY: Macmillan. 1996:1284).

##### **4.1.2 RUANG DALAM**

###### **a. Pengertian Ruang Dalam**

Pengertian desain interior menurut Francis D. K. Ching (2002: 46),

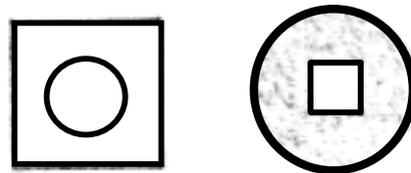
*“Interior design in the planning, layout, and design of the interior space within buildings. These physical settings*

*satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood, and personaliy. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space. “*

Dari pendapat D.K. Ching diatas, diperoleh pengertian bahwa ruang lingkup untuk desain interior hanya terbatas pada pengaturan tata letak dan desain ruang. Elemen yang dilingkupi pada ruang dalam ini meliputi elemen dinding, elemen alas, dan elemen atap atau plafon. Pengaturan-pengaturan pada ruang dalam bertujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya estetika yang akan berkaitan dengan psikologi penggunaanya atau penghuninya. Ada beberapa konsep hubungan antar ruang yang mempengaruhi tatanan tata ruang dalam:

#### 1. Ruang di dalam Ruang

Merupakan ruang yang luas yang dapat melingkupi dan menciptakan sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalmnya. Contoh: ruang resepsionis dan ruang informasi berada dalam hall pada pintu masuk.



**Gambar 4. 1 Bentuk yang menunjukkan ruang di dalam ruang**

*Sumber: Francis D.K. Ching Architecture Form, Space and Order, 2019*

## 2. Ruang-ruang yang saling berkaitan

Ruang yang terdiri dari dua ruang yang kawasannya membentuk gabungan ruang berupa sebuah daerah bersama. Contoh: Ruang komunal dengan ruang olahraga menciptakan open space.

## 3. Ruang yang bersebelahan

Merupakan jenis hubungan ruang yang merespon masing-masing ruang yang menjadi jelas terhadap fungsi dan jenisnya. Contoh: ruang pengelola dan ruang servis.

## 4. Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Merupakan dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dan juga dapat dihubungkan satu sama lain oleh ruang perantara. Contoh: ruang komunitas dengan ruang pengelola.

### b. Elemen Pembatas Ruang Dalam

#### 1. Lantai

Pemilihan bahan material yang digunakan dalam bidang alas pada ruang luar tentunya berbeda dengan yang digunakan pada ruang dalam. Penggunaan material ini tergolong keras seperti material batu, conblock, batu bata, kerikil, dan material keras lainnya yang dapat diaplikasikan pada ruang luar yang nantinya akan digunakan untuk penutup atau pelindung baik untuk manusia atau kendaraan. Pemakaian material yang tepat akan sangat bermanfaat pada saat ruang luar mengalami perawatan, seperti material dengan tingkat kekuatan yang keras akan tahan lebih lama karena dapat

menahan beban dari luar yang diterimanya dari objek yang melintasi area tersebut. Sedangkan untuk daerah yang bukan merupakan daerah perlintasan, dapat menggunakan material yang lunak, seperti tanah ataupun rerumputan.

## 2. Dinding

Dinding pada ruang luar dapat dibedakan menjadi 3 jenis yang berbeda, yaitu sebagai berikut

:

- Dinding Massif

Merupakan dinding dalam yaitu dinding batu bata ataupun dari material lain yang memiliki ketinggian tertentu yang memisahkan ruang luar dan ruang dalam atau ruang luar yang dikelilingi dengan ruang luar lainnya.

- Dinding Transparan

Dinding ini berupa pepohonan atau pagar. Dinding ini merupakan dinding yang tidak menutupi atau membatasi keseluruhan, namun hanya sebagian dan masih memungkinkan untuk orang melihan ke ruangan lain melalui celah tersebut.

- Dinding Semu (Imajiner)

Dinding semu ini bersifat subjektif, karena merupakan hasil dari perasaan pengamat. Dinding jenis ini tidaklah berbentuk nyata, namun tetap membatasi ruang luar satu dengan ruang luar yang lainnya. Sebagai contoh sungai, batas laut, dan lain sebagainya.

### 4.1.3 RUANG LUAR

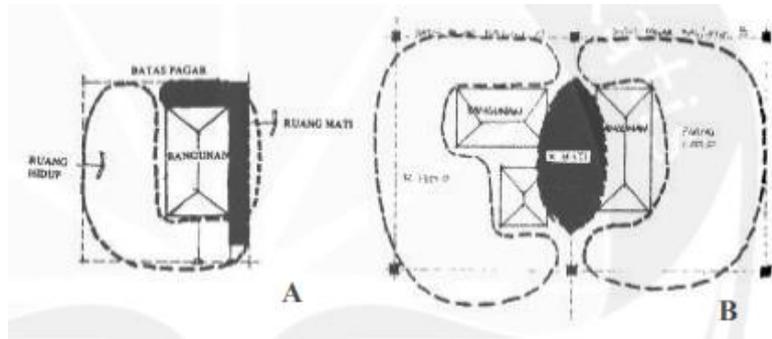
#### a. Pengertian Ruang Luar

Ruang luar dapat diartikan sebagai ruang yang dibatasi oleh alam hanya pada bidang alas dan dindingnya saja, untuk atap tidak ada batasnya. Pada perancangan ruang luar ini, perancangan bidang alas dan dinding menjadi perhatian khusus dimana akan sangat mempengaruhi hasil rancangan dan efek yang akan timbul.

Ruang yang menyebabkan terjadinya ruang luar:

##### 1. Ruang Mati (*Death Space*)

Pengertian dari Ruang Mati diambil dari kebalikan ruang hidup. Ruang Hidup adalah bentuk yang benar dalam hubungannya dengan ruang – ruang yang bermutu untuk berkomposisi dengan struktur yang direncanakan dengan baik. Harus ada hubungannya dengan karakter, massa dan fungsi dari struktur – struktur seperti itu. Dari pengertian di atas ini Ruang Mati (*death space*), yaitu ruang yang terbentuk dengan tidak direncanakan, tidak terlengkap dan tidak dapat digunakan dengan baik (ruang yang terbentuk tidak dengan disengaja atau ruang yang tersisa). Ruang Mati bila kita lihat merupakan ruang yang terbuang percuma. Ruang tersebut tanggung bila digunakan untuk suatu kegiatan. Sebab terjadinya tidak direncanakan.



**Gambar 4. 2 Ruang Hidup dan Ruang Mati**

*Sumber: gunadarma.ac.id*

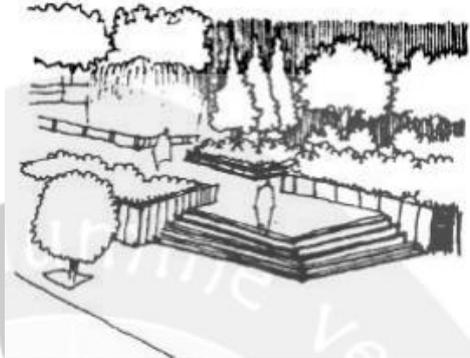
Ruang mati dapat pula terjadi karena adanya ruang yang terbentuk antara 2 atau lebih bangunan, yang tidak direncanakan khusus sebagai ruang terbuka. (gbr 3.1.b) Masalah ruang mati ini dapat dipecahkan atau diubah menjadi ruang hidup bila dalam suatu perencanaan tapak, bangunan – bangunan ditentukan letaknya dengan sebaik – baiknya, dengan memperhatikan fungsi dan keseimbangan serta segi estetis.

## 2. Ruang Terbuka

Ruang terbuka pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan aktivitas tertentu dari masyarakat baik secara individu atau secara berkelompok. Bentuk dari ruang terbuka ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan. Contoh ruang terbuka adalah: jalan, pedestrian, taman, plaza, lapangan terbang, lapangan olahraga. Batasan Pola Ruang Umum terbuka adalah:

- Bentuk dasar dari pada ruang terbuka di luar bangunan.
- Dapat digunakan oleh publik (setiap orang)

- Memberi kesempatan untuk macam – macam kegiatan.



**Gambar 4. 3 Plaza Sebagai Ruang Terbuka**

*Sumber: gunadarma.ac.id, 19 November 2019*

### 3. Ruang Positif dan Negatif

Ruang luar menurut kesan fisiknya, dibagi atas:

- Ruang Positif merupakan suatu ruang terbuka yang diolah dengan perletakkan massa bangunan atau objek tertentu melingkupinya akan bersifat positif. Biasanya terkandung kepentingan dan kehendak manusia.
- Ruang Negatif merupakan ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas bersifat negatif. Biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu. Setiap ruang yang tidak direncanakan, tidak dilingkup atau tidak dimaksudkan untuk kegunaan merupakan ruang negatif.

## 4.2 TINJAUAN PUSTAKA TAMPILAN BANGUNAN

### 4.2.1 BENTUK

Unsur – unsur dari garis adalah titik, garis, bidang dan volume. Titik adalah statis dan tanpa arah. Jika terletak pada suatu bidang atau ruang, sebuah titik akan tampak diam dan stabil. Garis

merupakan perluasan dari titik dan memiliki satu dimensi. Garis horizontal dapat mewakili unsur stabilitas, ketenangan. Garis vertikal dapat mengekspresikan suatu keadaan yang setimbang dengan gaya gravitasi. Garis diagonal menunjukkan adanya gerak dan secara visual tampak aktif dan dinamis. Garis lengkung cenderung mengekspresikan gerak yang halus. Bidang berasal dari garis yang digeser dari arah asalnya, memiliki dua dimensi. Wujud adalah karakteristik utama dari sebuah bidang datar. Volume terbentuk dari bidang yang arahnya diperbesar selain dari arah permukaannya. Volume dapat berbentuk padat atau void. Rupa bentuk biasanya mengacu pada kontur sebuah garis, garis paling luar bidang, atau batas dan massa tiga dimensi. Rupa bentuk lengkung mengekspresikan kehalusan suatu bentuk, aliran suatu gerak, atau pertumbuhan biologis yang alamiah. Bentuk segitiga menunjukkan stabilitas jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya. Bentuk bujur sangkar menunjukkan kejernihan dan rasionalitas dan bersifat seperti segitiga.

#### 4.2.2 PROPORSI DAN SKALA

Proporsi dan skala merupakan bagian dari ciri komposisi bentuk yang berkaitan erat dengan ukuran sebagai salah satu sifat visual bentuk. Proporsi adalah perbandingan antara bentuk dengan ukuran dari segala sesuatu yang ada di dalam ruang. Sedangkan skala merupakan perbandingan ukuran relatif dari suatu objek berupa komposisi bentuk terhadap objek atau bentuk-bentuk lain. Skala dan proporsi lebih menekankan pada ukuran dari ruangan itu sendiri, seperti ukuran pola lantai, ukuran plafon. Dan dipadukan dengan elemen yang terdapat didalamnya.

##### 4.2.2.1 PROPORSI

Proporsi menunjukkan hubungan harmonis suatu bagian dengan bagian lainnya dalam komposisi atau suatu

bagian dengan bagian komposisi bentuk keseluruhannya. Proporsi menunjukkan terjadinya kesetaraan perbandingan. Dalam menyusun suatu komposisi bentuk, terdapat 3 macam proporsi yang dapat digunakan, yaitu proporsi material, struktural dan pabrikan.

- Proporsi Material

Material penyusun suatu bangunan memiliki proporsi yang rasional dalam kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Masing-masing material memiliki volume dan berat jenis yang berbeda sehingga kekuatan material memiliki proporsi material yang rasional dalam suatu bangunan.

- Proporsi Struktural

Konstruksi dalam arsitektur terdiri dari elemen-elemen struktur yang harus mampu menopang dan menyusun suatu bentuk ruang serta melakukan penyaluran beban melalui penopang vertikal menuju pondasi di bawah. Maka, elemen-elemen struktur ini memiliki ukuran dan proporsi yang berbeda, ditentukan menurut fungsi struktural yang ingin dicapai.

- Proporsi Pabrikan

Proporsi pabrikan merupakan suatu ukuran dan standar yang dibuat secara massal di dalam pabrik. Proporsi ini memiliki perbandingan unsur arsitektur yang dibuat berdasarkan sifat dan fungsi struktural dalam arsitektur.

#### 4.2.2.2 SKALA

Skala bersifat merujuk pada kesesuaian ukuran elemen-elemen pembentuk ruang. Skala di dalam dimensi vertikal merupakan bagian dari sebuah bangunan yang

membuat bangunan mempunyai karakter desain bangunan tersebut secara keseluruhan. Skala adalah hubungan yang terbentuk antara bangunan dan manusia yang berada didalamnya. Manusia akan merasa nyaman di dalam suatu bangunan, jika bangunan tersebut menggunakan tingkatan skala manusia di dalam perencanaannya. Skala memiliki sifat relatif dibandingkan dengan ukuran yang memiliki sifat absolut (O`Gorman, 1998, h81)

Terdapat 2 pembagian skala yang dikemukakan oleh Wayne, (1981, h79) yaitu:

- Skala fisik  
Skala fisik memiliki sifat yang terukur dan memiliki satuan dimensi.
- Skala Asosiatif  
Skala yang memiliki nilai patokan ukuran yang bersal dari preseden objek lain.
- Skala Efektual  
Skala yang memiliki sifat psikologis dan tergantung pada perasaan seseorang dan waktu spesifik ketika seseorang merasakan ruang.

#### 4.2.3 MATERIAL

Dalam arsitektur, material merupakan bahan mentah yang penting untuk bangunan dan menjadi bahan untuk konstruksi. Penggunaan material sangat berpengaruh dalam bentuk keseluruhan bangunan. Material menunjukkan daya tahan atau kekuatan serta kualitas visual dari sebuah bangunan melalui penerapannya dalam konsep atau tema desain yang ingin disampaikan. Material menyampaikan makna dan memperkuat estetika bangunan dengan menjadi elemen bangunan secara fisik terkait stuktur sekaligus menjadi elemen nonfisik keindahan. Kemajuan teknologi telah menimbulkan peningkatan keberagaman

material. Pemilihan material ditentukan berdasarkan fungsi dan sifat material itu sendiri. Namun, pertimbangan dalam memilih material tidak hanya dilihat berdasarkan fungsi dan sifatnya, melainkan juga dari segi pengalaman meruang yang ditimbulkan dalam penerapan material tersebut pada suatu bangunan.

Material memberikan karakteristik pada bangunan, sedangkan bangunan ikut membentuk karakter dari lingkungan visual sehingga material berpengaruh terhadap persepsi pengguna atas lingkungan tersebut. Secara spesifik, pemilihan material untuk membentuk karakteristik bangunan dilakukan berdasarkan kerangka pertimbangan konteks, pengalaman meruang, sifat material, serta maksud dan tujuan perancang.

**Tabel 4. 1 Karakter Bahan**

<b>Material</b>	<b>Sifat</b>	<b>Kesan Penampilan</b>
Kayu	Mudah dibentuk, juga digunakan untuk konstruksi kecil bahkan untuk lengkung Fleksibel, terutama pada detail, dapat pula untuk eksterior dan interior sesuai untuk segala macam warna, mudah dibentuk	Hangat, lunak, menenangkan, alamiah
Batu Bata	Tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk	Praktis dan sederhana, alami.
Batu Alam	Mudah bergabung dengan bahan lain dan mudah rata	Sederhana, kuat ( jika digabungkan dengan bahan lain
Batu Kapur	Bahan bangunan alami dan buatan yang bersifat kaku dan sukar dibentuk	Mewah, kuat, bersih dan agung
Marmer	Hanya menahan gaya tekan. Formal, keras, kaku. Baja	Keras, kokoh, kasar
Beton	Hanya menahan gaya tarik	Ringan dan dingin
Metal	Efisien.	Rapuh, dingin, dinamis.
Kaca	Tembus pandang, biasanya digabung	

	dengan bahan – bahan lain.	
	Mudah dibentuk	Mudah dibentuk
	sesuai dengan	sesuai dengan
Plastik	kebutuhan dan dapat diberi macam – macam warna	kebutuhan dan dapat diberi macam – macam warna

*Sumbe : Hendraningsih, dkk. 1988. Peran, Kesan dan Pesan*

*Bentuk Arsitektur. Hal 20.*

**Tabel 4. 2Karakter Bahan Pembentuk Lantai**

<b>Jenis Bahan</b>	<b>Kesan</b>
Parquet	Hangat, alami, aktaktif
Keramik	Formal, dingin
Batu	Informal, alami, dinamis
Marmer	Formal, mewah
Karpet	Hangat, Kelembutan visual

*Sumber : Interior Design Magazine, 1997.*

#### 4.2.4 TEKSTUR

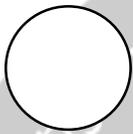
Karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi keduanya baik perasaan kita waktu meraba maupun intensitas refleksi cahaya yang menimpa permukaan bentuk. Tekstur dalam arsitektur memberi kualitas visual yang berbeda – beda pada permukaan benda. Dalam hal ini dihubungkan dengan karakter bahan penutup permukaan, baik plafon, dinding atau lantai. Kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Tekstur riil adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan, tekstur visual hanya terlihat dengan mata. Tekstur dengan urat – urat yang mempunyai arah tertentu dapat mempertegas panjang atau lebar suatu bidang. Tekstur yang kasar dapat membuat sebuah bidang terlihat seakan – akan lebih dekat, memperkecil skalanya dan menambah bobotnya.

#### 4.2.5 WARNA

Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda yang dikenainya. Warna yang dikelilingi warna hitam cenderung menjadi lebih kaya dan lebih hidup, sedangkan warna yang dikelilingi warna putih sering menimbulkan efek yang berlawanan. Warna hangat dan intesitas tinggi dikatakan aktif

secara visual dan merangsang. Warna dingin dan intensitas rendah lebih tenang dan santai. Warna – warna yang serius dan tenang tampak mengecil. Warna – warna cerah dan hangat cenderung mengembang dan memperbesar ukuran aktual suatu objek, khususnya jika dilihat di depan latar belakang yang gelap.

**Tabel 4. 3 Macam-Macam Warna**

No	Warna	Makna yang Timbul
1	Putih 	Memberi arti keaslian, kesan ringan, polos dan murni. Bila terlalu banyak, menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi.
2	Merah Muda 	Melambungkan kasih sayang dan perasaan romantis, kesan lembut serta sosok orang muda bahkan anak-anak.
3	Merah 	Memberi kesan dinamis, enerjik, komunikatif, aktif, bersemangat, sensual, mewah, dan bersifat menstimulasi. Bila terlalu banyak, bisa merangsang perilaku agresif.
4	Oranye 	Menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah dan kesan penuh harapan, kreativitas serta vitalitas. Bila terlalu banyak, bisa merangsang perilaku hiperaktif.
5	Kuning 	Mampu memancarkan kehangatan, cahaya dan cerah, memberi inspirasi, mendorong ekspresi diri maupun kemampuan intelektual.
6	Ungu 	Dekat dengan aura spiritualitas, magis, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, menambah imajinasi, sensitivitas dan obsesif
7	Biru 	Menghadirkan kesan teduh, dingin, hening, damai, tenang, harmonis, dan merangsang kemampuan intuitif. Namun, bila terlalu banyak, bisa menimbulkan kelesuan.

8		<p>Hijau</p> <p>Menyiratkan kesan alamiah, segar, tenang, sejuk, mendorong perasaan empati, meredakan stress dan menyembuhkan. Tapi bila terlalu banyak bisa menimbulkan kesan terperangkap.</p>
9		<p>Coklat</p> <p>Berkesan natural, membumi, stabil, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, keamanan, kesan elegan dan akrab. Bila terlalu banyak bisa berkesan berat atau kaku.</p>
10		<p>Hitam</p> <p>Mengandung kekuatan, penuh percaya diri, kesan maskulin, dramatis, penuh perlindungan, klasik dan megah. Bila terlalu banyak bisa menimbulkan perasaan tertekan.</p>
11		<p>Abu-Abu</p> <p>Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak, bisa memberi kesan tidak komunikatif.</p>

*Sumber: Majalah Asri Edisi 02, 2011*

### **4.3 TINJAUAN PUSTAKA PENEKANAN KARAKTERISTIK REMAJA GENERASI MILENIAL**

#### **4.3.1 KARAKTER CONFIDENCE**

##### **4.3.1.1 PENGERTIAN *CONFIDENCE***

Kepercayaan diri dapat membawa manfaat yang besar bagi hidup seseorang, khususnya generasi milenial yang dominan berkarakteristik seperti itu. Seperti contoh yang dikemukakan oleh seorang ahli, Weinberg dan Gould (Monty P. Satiadarma, 2000: 245-246) menjelaskan bahwa rasa percaya diri dapat memberi dampak positif pada individu atlet, yaitu:

1. Emosi. Jika seseorang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, ia akan lebih mudah mengendalikan dirinya di dalam suatu keadaan yang menekan, ia

dapat menguasai dirinya untuk bertindak tenang dan dapat menentukan saat yang tepat untuk melakukan suatu tindakan.

2. **Konsentrasi.** Dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, seorang individu akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada hal tertentu tanpa merasa terlalu khawatir akan hal-hal lainnya yang mungkin akan merintangi rencananya.
3. **Sasaran.** Individu dengan rasa percaya diri yang tinggi cenderung untuk mengarahkan tindakannya pada sasaran yang cukup menantang, karenanya juga ia akan mendorong dirinya sendiri untuk berupaya lebih baik.
4. **Usaha.** Individu dengan rasa percaya diri yang tinggi tidak mudah patah semangat atau frustrasi dalam berupaya meraih cita-citanya. Ia cenderung tetap berusaha sekuat tenaga sampai usahanya membuahkan hasil.
5. **Strategi.** Individu dengan rasa percaya diri yang tinggi cenderung terus berusaha untuk mengembangkan berbagai strategi untuk memperoleh hasil usahanya. Ia akan mencoba berbagai strategi dan berani mengambil resiko atas strategi yang diterapkannya.
6. **Momentum.** Dengan rasa percaya diri yang tinggi, seorang individu akan menjadi lebih tenang, ulet, tidak mudah patah semangat, terus berusaha mengembangkan strategi dan membuka berbagai peluang bagi dirinya sendiri.

#### 4.3.1.2 FAKTOR-FAKTOR PENENTU *CONFIDENCE*

1. Faktor Internal, meliputi

- Konsep diri

Terbentuknya kepercayaan diri pada seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulan suatu kelompok. Konsep diri merupakan gagasan tentang dirinya sendiri. Seseorang yang mempunyai rasa rendah diri biasanya mempunyai konsep diri negatif, sebaliknya orang yang mempunyai rasa percaya diri akan memiliki konsep diri positif (Centi, 1995 dalam Ghufron & Rini, 2011: 37).

- Harga Diri

Harga diri yaitu penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Orang yang memiliki harga diri tinggi akan menilai pribadi secara rasional dan benar bagi dirinya serta mudah mengadakan hubungan dengan individu lain. (Meadow, 2005 dalam Ghufron & Rini, 2011: 37).

- Kondisi Fisik

Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada kepercayaan diri. Menurut Anthony, mengatakan penampilan fisik merupakan penyebab utama rendahnya harga diri dan percaya diri seseorang (Anthony, 1992 dalam Ghufron & Rini, 2011: 37).

- Pengalaman hidup

Kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman yang mengecewakan adalah paling sering menjadi sumber timbulnya rasa rendah diri. Lebih lebih jika pada dasarnya seseorang memiliki rasa tidak aman, kurang kasih sayang

dan kurang perhatian (Lauster, 1997 dalam Ghufron & Rini, 2011: 37).

2. Faktor eksternal, meliputi :

- Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi kepercayaan diri seseorang, tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai, sebaliknya individu yang pendidikannya lebih tinggi cenderung akan menjadi mandiri dan tidak perlu bergantung pada individu lain. Individu tersebut akan mampu memenuhi keperluan hidup dengan rasa percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sudut kenyataan (Anthony, 1992 dalam Ghufron & Rini, 2011: 38).

- Pekerjaan

Menurut Kusuma mengemukakan bahwa bekerja dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian serta rasa percaya diri. Lebih lanjut dikemukakan bahwa rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain materi yang diperoleh. Kepuasan dan rasa bangga didapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri

- Lingkungan

Lingkungan disini merupakan lingkungan keluarga dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima dari lingkungan keluarga seperti anggota keluarga yang saling berinteraksi dengan baik akan memberi rasa nyaman dan percaya

diri yang tinggi. menurut Centi Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin bisa memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat, maka semakin lancar harga diri berkembang.

#### 4.3.1.3 KARAKTERISTIK GENERASI MILENIAL yang *CONFIDENCE*

Menurut Lauster (dalam Syaiful & Yulianti, 2008:8) individu yang percaya diri akan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kemandirian: adanya kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berpikir, bertindak, serta tidak merasa tergantung dengan orang lain.
2. Komitmen: individu memiliki kemampuan dalam memegang komitmen yang sudah ia buat serta mematuhi.
3. Pemahaman diri: pemahaman diri secara objektif akan memungkinkan seorang individu akan melihat kelebihan-kelebihannya yang dapat membuatnya percaya diri untuk bisa berbuat segala sesuatu sekalipun harus bersaing.
4. Penyesuaian diri: adanya kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang dilingkungan tempat ia berada dalam arti orang tersebut bisa diterima sebagai salahsatu anggota masyarakat yang dibutuhkan oleh orang lain.
5. Tegas dan berani menyatakan pendapat: individu memiliki ketegasan dan keberanian menyatakan pendapat yang meliputi kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan mengungkapkan keyakinan, dan pemikiran secara

terbuka dan kemampuan untuk mempertahankan hak-hak pribadi.

#### 4.3.2 KARAKTER *CREATIVE*

##### 4.3.2.1 PENGERTIAN *CREATIVE*

Seorang remaja generasi milenial merupakan orang-orang yang berpikiran kreatif dan pintar dalam berinovasi. Mereka cenderung tidak kolot dan dapat memanfaatkan teknologi untuk mengasah ide dan gagasan mereka. Pengertian kreatif menurut James R. Evans, 1994 adalah skill untuk menemukan hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah mindstream di masyarakat dirubah menjadi suatu konsep yang berbeda. Dan menurut KKBI, kreatif /kre·a·tif/ /kréatif/ memiliki arti sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menciptakan, menciptakan daya cipta atau bersifat (mengandung) daya cipta. Pekerjaan yang menuntut imajinasi dan kecerdasan.

##### 4.3.2.2 FAKTOR-FAKTOR PENENTU *CREATIVE*

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Munandar, 1999) adalah:

a. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

- Keterbukaan terhadap pengalaman dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan dalam menerima setiap sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, Individu kreatif

merupakan individu yang mampu menerima perbedaan.

- Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai sesuatu yang diciptakan seseorang dan ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain :

- Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
- Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat
- Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada

kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang

- Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin
- Adanya kebebasan setelah pengalamn tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati
- Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda
- Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda
- Adanya interaksi antara individu yang berhasil, dan
- Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik.

#### 4.3.2.3 KARAKTERISTIK GENERASI MILENIAL YANG *CREATIVE*

Generasi Milenial memiliki berbagai karaktersitik yang membuat dirinya dikategorikan individu yang kreatif, diantaranya adalah:

1. Individu kreatif memiliki energy fisik yang kuat dan memungkinkan mereka bekerja dan berkonsentrasi selama berjam-jam.
2. Individu kreatif dapat memadukan antara imajinasi dan fantasi, tetapi tetap bertumpu pada realitas.
3. Kebanyakan individu kreatif akan bersemangat (*passionate*) bila menyangkut karya mereka.
4. Individu kreatif dapat merasakan bangga dan rendah diri terhadap karyanya secara bersamaan.
5. Sikap sensitivitas dan terbuka sering membuat individu kreatif merasa menderita jika mendapat banyak kritikan, tetapi mereka juga merasakan senang atas kritikan yang membangun dan membuat mereka lebih baik.
6. Individu kreatif bersifat mandiri, keras dan suka menentang tetapi tetap dapat bersikap konservatif.

#### 4.3.3 KARAKTER CONNECTED

##### 4.3.3.1 PENGERTIAN *CONNECTED*

*Connected* berasal dari kata *connect* yaitu koneksi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian koneksi adalah hubungan yang dapat memudahkan (melancarkan) segala urusan (kegiatan). Dalam buku arsitektur bentuk, ruang dan tatanan, koneksi/konektifitas merupakan sebuah ruang - ruang yang di hubungkan oleh sebuah ruang bersama.

##### 4.3.3.2 FAKTOR-FAKTOR PENENTU *CONNECTED*

- Orang lain

Setiap individu pasti membutuhkan satu sama lain dalam mengerjakan aktivitas sehari-harinya.

- Kegiatan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, D. K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*. Jakarta: Erlangga.
- Kantor Menteri Pemuda dan Olahraga, “*Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja*”, 1996, hal.48-50
- Neufert, Ernst. (1996). ” *Data Arsitek Jilid 1* ”.. Jakarta : Erlangga
- Neufert, Ernst. (2002). ” *Data Arsitek Jilid 2* ”.. Jakarta : Erlangga
- Hedges, K. E. (2017). *Architectural Graphic Standards*. Washington D. C.: John Wiley & Sons.
- Schrimbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur*. Bandung: Intermedia.
- Sutedjo, S. B. (1985). *Peran Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

