

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

#### **1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek**

Yogyakarta dikenal dengan julukannya sebagai Kota Pelajar. Walaupun perkembangan pendidikan di kota ini semakin meningkat dari waktu ke waktu, Yogyakarta juga masih memiliki kasus kenakalan yang dilakukan oleh remaja dan kini mulai kembali marak. Data yang didapatkan dari Yayasan Sayap Ibu Yogyakarta pada tahun 2012, kasus kenakalan yang dilakukan remaja seperti ugal-ugalan, tawuran antar sekolah maupun antar kampung, mengkonsumsi minuman keras, narkoba, hamil diluar nikah, dan lain sebagainya sudah mulai terjadi Yogyakarta. Beberapa tahun belakangan ini juga masyarakat di Yogyakarta diresahkan oleh tindak kriminalitas di jalanan atau dikenal dengan kata *klitih* yang banyak dilakukan oleh remaja atau pelajar.

Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta mencatat adanya peningkatan jumlah kasus kriminalitas di jalanan (*kllitih*) di berbagai wilayah di Yogyakarta pada tahun 2021. Sebanyak 58 kasus laporan kejahatan yang masuk, 40 kasus diantaranya dapat diselesaikan dengan total 102 pelaku diproses secara hukum. Diantara 102 pelaku, terdapat 80 orang yang masih berstatus pelajar dan sisanya merupakan pengangguran. Jumlah ini terus bertambah hingga tahun 2022. Beberapa kasus kenakalan remaja berupa kriminalitas jalanan dan kepemilikan senjata tajam di wilayah Yogyakarta pada tahun 2022 dapat dilihat pada lampiran Tabel 1.1. Kasus ditemukan dibeberapa wilayah di Yogyakarta dan paling banyak berada di Kabupaten Sleman.

Berdasarkan kasus yang ditemukan, dapat dilihat bahwa pelaku mayoritas seorang remaja. Seorang remaja, dikatakan berada pada masa transisi dan pencarian jati diri sehingga sangat aktif, kreatif, dan memiliki banyak energi yang jika tidak diarahkan dengan baik maka dapat memacu untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dikenal sebagai kenakalan remaja. Seorang ilmuwan sosiologi, Kartono (2010), mengatakan bahwa kenakalaan remaja atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *juvenile delinquency*, merupakan sebuah gejala sakit atau patologis secara sosial yang terjadi pada anak-anak dan remaja akibat adanya bentuk pengabaian sosial. Hal tersebut berakibat adanya bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan anak-anak dan remaja tersebut.

Terjadinya kenakalan remaja bisa disebabkan oleh dua faktor, faktor pertama yaitu faktor internal dan yang kedua adalah faktor eksternal. Faktor internal merupakan dorongan yang murni muncul dalam diri pelaku itu sendiri dan berhubungan dengan kesehatan jiwanya. Seorang remaja yang sedang mengalami tahap akhir perkembangan anak akan mengalami perubahan pesat baik pada aspek hormonal (bilogis), psikologis, dan sosial. Masa remaja merupakan awal mula adanya berbagai perilaku dan kondisi yang mempengaruhi kesehatan dan dapat mengakibatkan gangguan pada saat dewasa. Remaja tidak hanya menghadapi tantangan dalam masa pubertas, tetapi pengaruh teman sebaya juga bisa membuat remaja perlu mengembangkan kemampuannya terkait penyesuaian diri dan regulasi diri. Maka dari itu, *mental illness* seperti gangguan kepribadian serta emosi mulai terjadi di masa ini yang menyebabkan perilaku-perilaku tidak sehat yaitu kenakalan remaja (Gunatirin, 2018).

Setelah faktor internal, ada juga faktor eksternal yang disebabkan oleh pengaruh lingkungan di sekitar remaja itu sendiri, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk (DP3AP2) DIY mengatakan bahwa hampir semua pelaku kenakalan dan kejahatan jalanan (*klitih*) berasal dari keluarga yang tidak harmonis. Keluarga pelaku terjadi banyak konflik yang menyebabkan anak tidak nyaman untuk berada di rumah dan memilih untuk pergi. Selain itu, kurangnya dukungan keluarga terhadap kegiatan positif yang diinginkan anak menjadikan anak merasa terkekang. Hal ini yang akan menyebabkan anak merasa bahwa keluarga mereka bukanlah tempat yang nyaman dan memilih mencari lingkungan baru di luar.

Lingkungan sekolah juga turut mempengaruhi tindakan yang dilakukan remaja. Ada beberapa penyebab yang secara tidak sengaja menyebabkan seorang anak remaja menjadi berani melakukan kenakalan remaja yang disebabkan lingkungan sekolahnya. Pertama, tidak adanya kegiatan mengajar sehingga anak didiknya terlantar dan tidak mendapatkan contoh secara langsung dari guru mereka. Kemudian gedung dan fasilitas sekolah yang tidak memenuhi syarat dan kurang memadai juga mengakibatkan anak menjadi kurang nyaman dan tidak bisa eksplorasi diri lebih baik. Lalu yang terakhir, dibebberapa kasus terjadi kurangnya penerapan norma-norma diantara guru yang menyebabkan anak didik menjadi kebingungan terhadap aturan yang harus dianut karena guru tidak memberikan contoh yang baik.

Dalam lingkungan masyarakat, adanya perbedaan sosial ekonomi, kurangnya fasilitas untuk rekreasi, dan kegoyangan norma didalam masyarakat menyebabkan seorang remaja menjadi bingung dan kehilangan penutan. Remaja akan mudah mendapatkan pengaruh norma baru dari luar, pengaruh media massa yang negatif, dan pengaruh dari pimpinan masyarakat yang kurang atau tidak dapat menjadi panutan yang baik. Arie Sujito, seorang Sosiolog Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta, mengatakan bahwa remaja ini perlu diberikan ruang sebagai tempat mereka berekspresi. Kurangnya ruang ekspresi ini yang dapat menyebabkan remaja melakukan tindakan negatif dikarenakan tidak adanya kegiatan yang dapat dilakukan secara gratis dengan fasilitas yang mendukung.

Dilihat dari kondisi ekonomi, pelaku kenakalan remaja (*klitih*) yang tergabung didalam sebuah kelompok berasal dari golongan ekonomi yang berbeda-beda. Namun, pemimpin dari kelompok tersebut biasanya memiliki strata sosial ekonomi menengah keatas sehingga dapat memanfaatkan pengaruh dari orang tua agar membuat mereka lebih mudah dalam menghidupi kelompoknya (Sarwono, 2019). Berbeda dengan pemimpinnya, anggota kelompok kenakalan remaja biasanya berasal dari golongan ekonomi yang lebih rendah atau menengah kebawah, sehingga di beberapa kasus dorongan ekonomi itulah yang menyebabkan seorang remaja berani untuk bertindak lebih demi memenuhi kebutuhannya. Seorang kriminolog, Haniva Hasna, M. Krim., mengatakan walaupun banyak faktor yang menjadi penyebab remaja melakukan klitih, tetapi mereka lebih membutuhkan sebuah pengakuan akan eksistensi baik perorangan maupun kelompok, dan mencari jati diri maupun menutupi gengsi.

Selain beberapa faktor yang telah disebutkan, faktor lingkungan lainnya yaitu kurangnya ruang berekspresi untuk remaja juga menjadi salah satu penyebab adanya kenakalan remaja. Seperti yang diketahui bahwa remaja cenderung menggebu-gebu dan memiliki tingkat emosi tinggi yang bisa menjadi sebuah sifat baik dan buruk. Kenakalan remaja yang saat ini banyak terjadi adalah bentuk dari sifat buruk remaja yang diwujudkan kedalam aktivitas negatif. Namun, sifat positif pada remaja yang terlupakan dapat diwujudkan melalui hobi bahkan prestasi yang memberikan kepercayaan diri dalam berekspresi (Nehru, Tisnawati, & Ardyanto, 2019).

Melihat adanya data-data mengenai latar belakang keluarga dan lingkungan yang berbeda pada pelaku kenakalan remaja, sebuah tempat yang mereka butuhkan harus dapat memenuhi perbedaan latar belakang tersebut. Maka dari itu, dipilihkan sebuah tempat berupa ruang terbuka publik yang bisa diakses secara gratis oleh

para pengunjung di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Fasilitas yang diberikan tentunya diutamakan pada sarana prasana yang tidak berbayar. Hal ini dilakukan agar tidak ada ketimpangan sosial ekonomi bagi remaja yang kondisi ekonominya menengah keatas dan dengan mudah mengeluarkan uang untuk melakukan sesuatu dibandingkan dengan remaja yang kondisi ekonominya menengah kebawah.

Melihat data kasus kenakalan remaja khususnya kriminalitas jalanan (*klitih*) di Yogyakarta banyak terjadi di Kabupaten Sleman, maka diharapkan perancangan ruang terbuka publik untuk fasilitas kreatif remaja berada di sekitar kawasan tersebut. Kepala Pusat Studi Pembangunan Regional UGM, Bambang Ari Wibisono, mengatakan bahwa ia melihat banyak ruang publik yang kini dijual untuk kepentingan ekonomi kota, contohnya adalah banyaknya pembangunan hotel-hotel berbintang. Hal ini yang menyebabkan semakin berkurangnya lahan untuk pembangunan ruang terbuka publik. Maka dari itu, menanggapi semua permasalahan yang ada yaitu maraknya kenakalan remaja dan kurangnya ruang terbuka publik, maka dilakukan perancangan arsitektur yang difokuskan pada penataan ruang luar dengan fasilitas permainan menantang dan edukatif dengan nama *Jogja Teen-venture Park*. Perancangan ruang terbuka publik yang bisa diakses secara umum ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat menyalurkan energi dan emosi untuk remaja agar remaja ini bisa fokus saja pada kegiatan-kegiatan pengembangan diri yang positif.

### **1.1.2 Latar Belakang Masalah**

Perancangan *Jogja Teen-venture Park* sebagai ruang berekspresi untuk remaja dalam menyalurkan energi dan emosi sehingga remaja bisa fokus pada kegiatan-kegiatan pengembangan diri dan jauh dari kenakalan remaja. Hal ini juga dilakukan karena minimnya ruang untuk berekspresi anak muda dan menunjukkan keeksistensiannya ke kegiatan yang positif. Kepala DP3AP2 DIY, Erlina Hidayati Sumardi, mengatakan bahwa untuk penanganan remaja perlu dilakukan dengan cara yang dapat memanusiaikan, meningkatkan harga diri mereka, serta memfasilitasi remaja untuk menyalurkan minat dan bakatnya. Maka dari itu, menyediakan sebuah fasilitas perkembangan diri untuk remaja bisa menjadi salah satu upaya dalam membantu pencegahan kenakalan remaja.

Diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seorang remaja melakukan perilaku kenakalan remaja. Namun, dari faktor-faktor yang telah disebutkan baik dari faktor internal dan eksternal, ada sesuatu yang berusaha mereka cari untuk

mendapat kepuasan diri. Berdasarkan investigasi yang dilakukan Kepolisian POLDA DIY, banyak pelaku kenakalan remaja khususnya yang sedang marak yaitu *klitih*, melakukan aktivitas tersebut untuk menunjukkan jati diri mereka. Ada yang melakukan aksinya untuk mengambil harta korban, namun ada juga yang hanya ingin melukai dan menakut-nakuti sehingga mereka beranggapan bahwa diri mereka hebat karena bisa membuat masyarakat takut dengan mereka (Maria, 2019).

Menanggapi permasalahan remaja yang mencari jati diri tersebut, maka dalam perancangan arsitektur yang tepat adalah menggunakan pendekatan karakteristik remaja. Dengan memahami bagaimana karakteristik seseorang dimasa remaja diharapkan dapat menghasilkan suatu rancangan yang sesuai dengan kebutuhan remaja dan kegiatan yang dilakukannya. Hal ini tentu akan difokuskan lagi pada penekanan desain untuk fasilitas yang akan dibuat, mengingat remaja ini sedang memiliki energi yang banyak, emosi yang menggebu, serta kreativitas yang tinggi. Penekanan desain diterapkan pada fasilitas permainan yang dirancang dapat memberikan sebuah tantangan kepada para remaja untuk menyalurkan energi dan emosinya sehingga remaja bisa menemukan cara yang positif untuk menemukan kepuasan dan identitas diri. Selain itu, fasilitas permainan ini juga dapat bekerjasama dengan pemerintah untuk digunakan oleh remaja-remaja yang berstatus tersangka dan sedang berada di pusat rehabilitasi pemerintah yaitu *Jogja Creative Care* apabila dibutuhkan. Perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini juga difokuskan pada penataan ruang luar dimana fasilitas utama sebagai pusat aktivitas yang dilakukan dalam area ini memiliki batas alami pada bidang alas dan dindingnya, serta tidak terbatas pada bidang atapnya. Hal ini bertujuan agar esensi ruang terbuka publik lebih dirasakan oleh pengunjung yang datang sekaligus mendekatkan hubungan antara manusia dengan alam itu sendiri.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana wujud perancangan *Jogja Teen-venture Park* di Yogyakarta sebagai sarana penyaluran energi dan emosi bagi remaja melalui aktivitas yang menantang dan edukatif dengan pendekatan karakteristik remaja pada tata ruang luar?

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Mewujudkan perancangan desain *Jogja Teen-venture Park* yang dapat menjadi sarana untuk menyalurkan energi dan emosi remaja melalui aktivitas yang menantang dan edukatif serta dapat digunakan pengunjung dengan bebas sesuai minatnya. Menanggapi hal tersebut maka perancangan ini menggunakan pendekatan karakteristik remaja yang memfokuskan penekanan pada fasilitas yang memberikan tantangan tersendiri bagi remaja yang menggunakannya dan serta secara tidak langsung dapat mengedukasi remaja untuk selalu menyalurkan energinya melalui kegiatan positif. Selain itu, tersedia taman edukasi sebagai tempat mengalihkan pikiran yang menenangkan dengan fokus pada detail sensori yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah emosi secara mandiri tanpa pendampingan profesional.

### **1.3.2 Sasaran**

Terdapat beberapa sasaran didalam proses perancangan desain *Jogja Teen-venture Park* ini dalam mencapai tujuan yang telah disampaikan, yaitu:

1. Mengidentifikasi pelaku kegiatan melalui pengumpulan data baik dari skala yang besar maupun skala kecil.
2. Merumuskan rencana perancangan *Jogja Teen-venture Park* serta memfokuskan pada fasilitas-fasilitas yang akan dibuat dan studi mengenai taman edukasi berdasarkan pendekatan karakteristik remaja.
3. Merencanakan konsep perancangan dan menerapkannya pada *Jogja Teen-venture Park* dengan mengikuti pendekatan karakteristik remaja.

## **1.4 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.4.1 Lingkup Spasial**

Lingkup spasial pada perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini difokuskan pada daerah dengan kasus kenakalan remaja kriminalitas jalanan paling tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu Kabupaten Sleman.

### **1.4.2 Lingkup Substansial**

Lingkup substansial pada perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini difokuskan untuk membuat sarana menyalurkan energi dan emosi remaja melalui aktivitas yang menantang dan dapat digunakan pengunjung dengan bebas sesuai yang diminati serta dapat mengedukasi remaja untuk selalu beraktivitas positif diwaktu senggang. Tersedia pula taman edukasi sebagai tempat mengalihkan pikiran yang menenangkan dengan

fokus pada detail sensori yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah emosi secara mandiri tanpa pendampingan profesional.

### **1.4.3 Lingkup Temporal**

Lingkup temporal pada perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini menekankan pada lama proyek dapat digunakan. Rancangan proyek ini diharapkan menjadi pencegahan permasalahan kenakalan remaja yang bisa membantu pemerintah untuk mengurangi angka kenakalan remaja dengan perawatan yang baik sehingga dapat digunakan kurang lebih untuk 10 tahun ke depan dan dapat ditambahkan fasilitas-fasilitas baru nantinya untuk menyesuaikan kebutuhan remaja.

## **1.5 METODE STUDI**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi isu permasalahan yang ada disekitar, melakukan pengamatan, dan menganalisis data yang diperoleh. Penekanan studi dilakukan dengan metode primer yaitu dengan menganalisis secara langsung di lapangan dan metode sekunder yaitu mencari literatur seperti artikel, jurnal, atau buku yang mendukung pembahasan.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis data atau analisis programatik dilakukan dengan menganalisis data dan mengidentifikasi permasalahan yang terah diperoleh dari data primer dan data sekunder berdasarkan landasan teori sehingga menghasilkan gagasan pemikiran yang menjadi sebuah acuan dalam perancangan *Jogja Teen-venture Park*.

### **1.5.3 Metode Sintesis Desain**

Metode sintesis data dilakukan dengan cara menarik kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan sehingga dapat menghasilkan sebuah penyelesaian desain.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian yang menjelaskan proses perancangan Fasilitas Permainan Menantang untuk Remaja di Yogyakarta dengan rincian sebagai berikut:

## **Abstrak**

Berisi penjelasan singkat mengenai isi laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur, mulai dari pendahuluan, kajian teori, kasus studi/objek, metode, pembahasan, dan penutup.

## **BAB I. Pendahuluan**

Berisi latar belakang baik latar belakang pemilihan topik maupun fenomena yang akan mengarahkan pada isu / permasalahan, termasuk latar belakang metode atau pendekatan yang akan dipergunakan. Latar belakang ini diakhiri dengan pernyataan yang mengerucut pada permasalahan yang diangkat atau esensi / urgensi proyek (bukan pada kelayakan proyek). Tujuan dan sasaran ditetapkan sebagai kisi – kisi pelaksanaan tugas akhir. Bagian 1 diakhiri dengan alur pikir dari penulis dalam menyusun proposal.

## **BAB II. Kajian Teori**

Berisi tinjauan pustaka, teori dan pendekatan serta penekanan desain / kajian yang akan dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan. Validitas sumber dan kemutakhiran referensi merupakan hal penting untuk melihat kontribusi proyek dalam bidang arsitektur.

## **BAB III. Metode**

Berisi metode yang akan dipergunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan. Walaupun sederhana, bagian ini berisi metode penelusuran data yang valid dan bertanggungjawab sehingga dapat dipergunakan untuk menganalisis dan metode pembahasan baik perancangan maupun penelitian yang disusun secara runtut dan terstruktur sehingga menghasilkan prosedur perancangan atau prosedur kajian yang akan dilakukan.

## **BAB IV. Kasus Studi / Objek**

Berisi metode yang akan dipergunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan. Walaupun sederhana, bagian ini berisi metode penelusuran data yang valid dan bertanggungjawab sehingga dapat dipergunakan untuk menganalisis dan metode pembahasan baik perancangan maupun penelitian yang disusun secara runtut dan terstruktur sehingga menghasilkan prosedur perancangan atau prosedur kajian yang akan dilakukan.

## **BAB V. Pembahasan Dan Penutup**

Berisi penjelasan sistematika penulisan, alur pikir dan kerangka teoritis sebagai bahan untuk melakukan kajian atau perancangan. Dapat berupa kerangka pikir - data

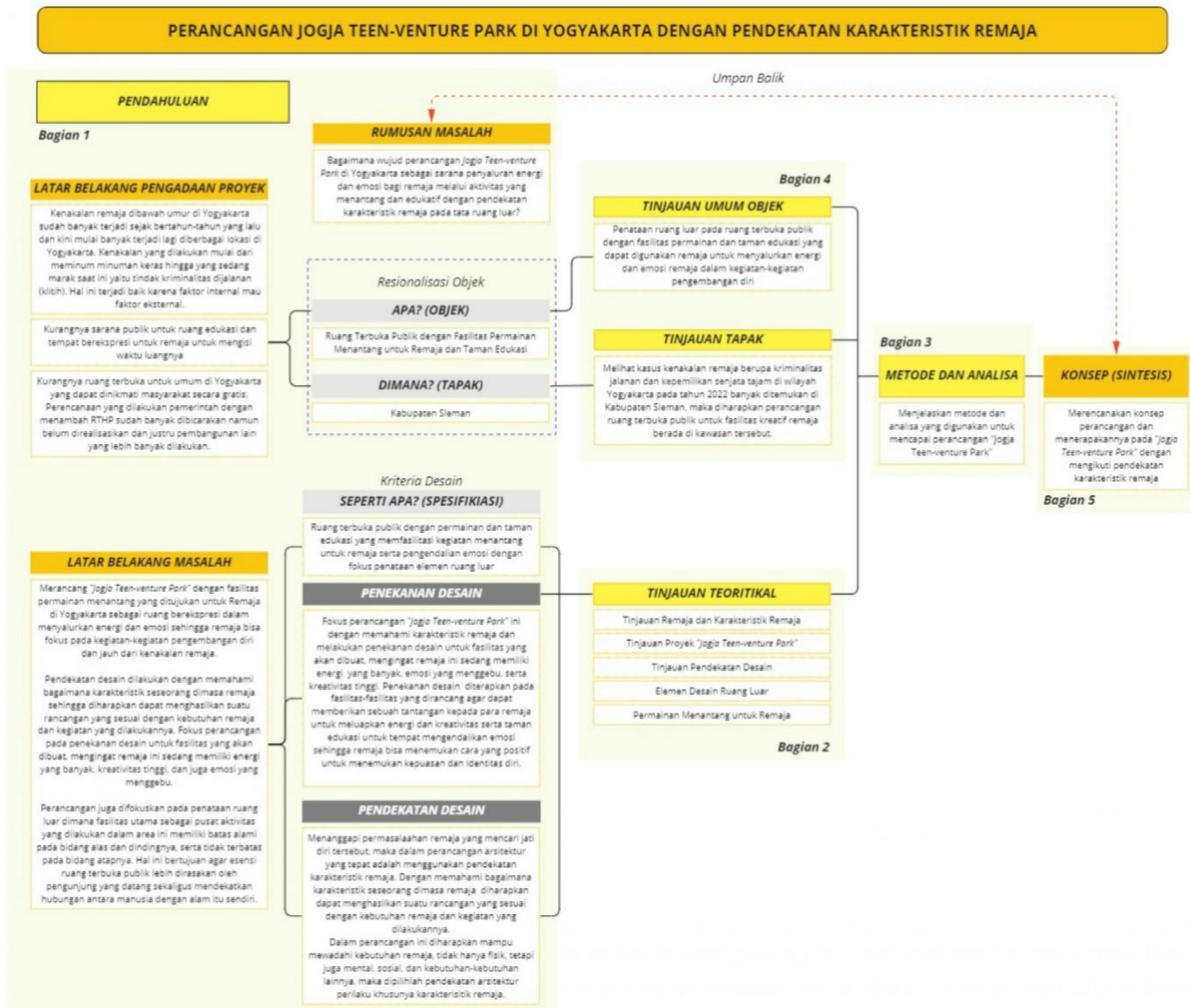


primer untuk riset kajian arsitektur dan sintesis / konsep penekanan studi untuk perancangan arsitektur. Bagian ini juga dilengkapi dengan jadwal kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi dari sumber ilmiah yang terpercaya, seperti jurnal bereputasi dan buku dari penerbit terpercaya.

## 1.7 ALUR PIKIR



Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir  
(Sumber: Analisa Pribadi)