

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 TINJAUAN REMAJA

2.1.1 Definisi Remaja

World Health Organization (WHO) mengatakan bahwa remaja merupakan penduduk dengan usia 10-19 tahun, kemudian berdasarkan Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja merupakan penduduk dengan usia 10-18 tahun. Remaja merupakan seseorang yang sedang tumbuh untuk menjadi dewasa, pertumbuhan mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Dimana pada masa tersebut, seorang remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sedang mengalami proses perkembangan untuk persiapan memasuki masa dewasa. Remaja, berdasarkan ciri perkembangan dan sifatnya, terbagi menjadi tiga tahap masa atau rentang waktu, yaitu: masa awal remaja (usia 10-12 tahun), masa remaja tengah (usia 13-15 tahun), dan masa remaja akhir (usia 16-19 tahun). Definisi remaja ini kemudian dijadikan satu ke dalam terminologi kaum muda atau *young people* yang mencakup usia antara 10-24 tahun (Kusmiran, 2016).

2.1.2 Karakteristik Remaja

Karakter didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Menurut Hurlock (1997), terdapat beberapa karakteristik remaja yaitu:

a. Masa Peralihan

Masa peralihan yang dimaksud adalah suatu kondisi dimana satu tahap perkembangan yang terjadi akan menuju ke tahap perkembangan berikutnya. Pada masa remaja awal, terdapat perubahan yang mengakibatkan adanya perilaku yang berubah, pada masa ini seorang remaja merasakan keraguan terkait peran yang dilakukan. Keadaan yang seperti ini bisa menyebabkan seorang remaja mencoba suatu hal yang baru dalam kehidupannya seperti gaya hidup, pola perilaku, keinginan, serta suatu sifat yang diinginkan untuk dirinya sendiri.

b. Masa Perubahan

Perubahan fisik pada masa remaja awal terjadi dalam keadaan yang sama dengan perubahan yang ada pada sikap dan perilaku atau dapat dikatakan bahwa

perbuatan perilaku terjadi berbanding sama dengan perubahan fisik remaja. Terdapat beberapa perubahan pada remaja yang terjadi, yaitu:

- 1) Perubahan pada tingkat emosi
 - 2) Perubahan pada bentuk tubuh, minat dan peran
 - 3) Berubahnya pola minat dan perilaku
- c. Sebagai Ambang Masa Dewasa

Remaja berfikir bahwa setelah ini mereka memasuki fase masa dewasa. Remaja pada masa ini ingin berperilaku seperti seseorang di usia dewasa, contohnya merokok, minum minuman beralkohol, mengkonsumsi narkoba, hingga melakukan seks bebas. Remaja akan menganggap dirinya benar berperilaku seperti citra orang dewasa.

Di Yogyakarta, remaja juga memiliki karakteristik pada umumnya. Dari beberapa faktor terjadinya kenakalan remaja, karakter itu sendiri yang bisa menjadi alasan mereka melakukan perbuatan-perbuatan yang negatif. Ditambah lagi apabila seorang remaja mencoba untuk menarik perhatian orang-orang disekitarnya akibat dari pengabaian yang dialami dalam keluarganya. Apabila diperhatikan, tempat-tempat umum di Yogyakarta banyak dipenuhi oleh remaja yang ingin menikmati keadaan diluar. Terutama apabila tempat tersebut dapat diakses dengan gratis atau murah, maka akan selalu ramai dengan pengunjung. Namun, di Yogyakarta kini lebih banyak pembangunan sarana untuk berkumpul remaja yang memungut biaya seperti kafe, yang tidak semua remaja tersebut mampu untuk pergi ke tempat tersebut sehingga memilih tempat-tempat lain yang bisa saja memberikan dampak negatif hingga terjadinya kenakalan-kenakalan remaja tersebut.

2.1 TINJAUAN PROYEK

2.2.1 Tinjauan Ruang Terbuka Publik

Ruang publik eksternal (*external public space*) merupakan sebuah ruang atau sarana milik bersama yang dapat digunakan oleh publik untuk melakukan berbagai kegiatan dan untuk memasuki area tersebut tidak dipungut biaya apapun. Kegiatan yang dilakukan bisa berupa rutinitas sehari-hari atau acara tertentu (Carr, 1992). Ruang publik terdiri dari ruang terbuka hijau (RTH) dan ruang terbuka non-hijau (RTNH). Ruang terbuka hijau secara fisik bisa dibedakan menjadi RTH alami yang berupa kawasan lindung, taman nasional dan habitat liar. Sedangkan RTH non alami bisa

berupa taman, lapangan olahraga, pemakaman, dan jalur hijau. Dalam proyek ini dipilihlah ruang publik berupa RTH non alami yaitu taman.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), taman merupakan kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang); tempat (yang menyenangkan dan sebagainya); tempat duduk pengantin perempuan (yang dihiasi dengan bunga-bunga dan sebagainya). Taman juga merupakan sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya (Irwan, 2005). Menurut Gallion dan Eisner (1994), taman meliputi area publik atau privat yang dapat digunakan untuk rekreasi, edukasi, relaksasi, pengetahuan budaya, atau untuk preservasi ruang terbuka. Namun, fungsi yang umum adalah sebagai area rekreasi aktif. Taman berguna juga sebagai ornamen lanskap perkotaan, sehingga memberikan nilai estetika lebih (Mandagi, 2017).

Menurut Unterman dan Small (1986) taman dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan sifat kepemilikannya, yaitu:

1. Taman publik (umum) yaitu taman yang bisa digunakan oleh umum.
2. Taman semi publik yaitu taman milik pribadi yang dapat digunakan oleh umum atau dapat digunakan secara bersama-sama.
3. Taman pribadi yaitu taman milik pribadi yang tidak dapat oleh umum.

Proyek ini memiliki fasilitas-fasilitas yang menunjang berbagai kegiatan. Fasilitas dalam KBBI merupakan sarana untuk melancarkan dan memudahkan dalam pelaksanaan fungsi. Menurut Suryo Subroto (2010 :22), fasilitas merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar pelaksanaan suatu usaha dapat berupa benda-benda maupun uang. Menurut Zakiaah Daradjat (2001: 16), fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah upaya dan memperlancar kerja dalam rangka mencapai suatu tujuan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa fasilitas merupakan segala sesuatu yang dapat melancarkan dan mempermudah suatu usaha hingga mencapai tujuan.

Fasilitas utama pada proyek ini yaitu permainan menantang. Permainan dalam KBBI merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan. Kata menantang diambil dari kata tantang, kata ini dapat ditunjukkan untuk suatu tantangan yang merupakan hal atau objek yang menggugah

tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah; rangsangan (untuk bekerja lebih giat dan sebagainya). Maka dari itu, permainan menantang dapat diartikan sebagai sesuatu yang dimainkan, yang dapat menggugah tekad untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Fasilitas lain yang juga direncanakan pada proyek ini yaitu taman edukasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Ada beberapa pengertian edukasi atau pendidikan menurut M.J. Langeveld (1995), seorang ahli pendidikan, yaitu:

- Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.
- Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.
- Pendidikan adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggung jawab.

Taman edukasi yang terdapat pada proyek ini nantinya akan mengajak remaja fokus pada detail sensori untuk menenangkan diri dan menetralkan emosinya. Maka ruang terbuka publik dengan taman sensori dapat memberikan pengalaman sensorik dan bisa dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, mulai dari edukasi, terapi, sosialisasi, dan rekreasi (*Sensory Trust*, 2013; Worden & Moore, 2013).

2.2.2 Preseden Tipologi Proyek

BSD Xtreme Park

BSD Xtreme Park merupakan arena wisata yang bertemakan olahraga pemacu adrenalin dan terletak di BSD, Tangerang. BSD Xtreme Park menjadi sebuah tempat dimana para pengunjung dapat menemukan alternatif kegiatan outdoor yang menantang. Tempat ini ditujukan bagi pengunjung dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. BSD Xtreme Park menyediakan berbagai arena yang siap memacu adrenalin para pengunjungnya yaitu, *Skatepark*, *Bike Park*, *Go Kart*, *Paintball*, dan *Rock and Rope*.

Beragam wahana bertemakan olahraga pemacu adrenalin ada di BSD Xtreme Park. Tempat ini ditujukan untuk pengunjung yang menyukai kegiatan dan aktivitas luar ruang. Pada setiap area permainan mempunyai keunikan dan arena masing-masing yang dioperasikan oleh orang yang profesional di bidangnya. Peralatan serta sistem keamanan tidak perlu diragukan lagi karena bertaraf internasional untuk bidang extreme

sport. Permainan yang ditawarkan antara lain ada *paintball*, *skateboard*, panjat tali dan panjat tebing, dan *go kart*. Selain itu terdapat pula arena *Bike Park*, *Jogging Track*, dan memanah. Tempat ini juga sering kali mengadakan beberapa acara tahunan yang menyuguhkan berbagai kegiatan, mulai dari kompetisi *skateboard*, hingga aksi *freestyle* bola. Selain itu, event tahunan yang diadakan juga menampilkan pentas dari sejumlah musisi lokal.



Gambar 2.1 BSD Xtreme Park

(Sumber: Diakses pada 18 Maret 2022 dari https://www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g12719085-d13279631-r577286493-BSD_Xtreme_Park-South_Tangerang_Banten_Province_Java.html)

2.2.3 Esensi Jogja Teen-venture Park

Jogja Teen-venture Park merupakan singkatan dari *Jogja Teenage Adventure Park*. *Teenage* merupakan sebuah kata Bahasa Inggris yang memiliki arti remaja, *adventure* memiliki arti petualangan, sedangkan *park* memiliki arti taman. Sehingga apabila disatukan, *Jogja Teen-venture Park* memiliki arti dalam Bahasa Indonesia yaitu taman petualangan remaja di Yogyakarta.

Jogja Teen-venture Park menjadi sebuah sarana penyaluran energi dan emosi bagi remaja melalui fasilitas permainan menantang dan sebuah taman edukasi dengan fokus penataan pada ruang luar pada ruang terbuka publik. Perancangan fasilitas ini didasari dari karakteristik remaja yang menjadi pendekatan dalam mendesain sehingga menciptakan sarana yang sesuai dengan kebutuhan remaja di Yogyakarta tersebut.

2.3 PENDEKATAN DESAIN

Diperlukan suatu pengembangan pada metode desain yang bertujuan untuk memberikan perhatian terhadap semua elemen masalah yang ada secara sistematis untuk mengurangi adanya kemungkinan penyelesaian masalah yang kurang tepat karena bukan merupakan masalah sesungguhnya pada suatu proyek yang bersangkutan. Maka akan ada perubahan terhadap pendekatan yang berfokus pada solusi menjadi sebuah pendekatan yang

difokuskan pada masalah untuk lebih menekankan identifikasi serta analisis masalah secara deskriptif sebelum menjadi sintesis solusi.

Dalam proyek perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini maka sasaran pengguna utamanya adalah remaja. Seorang remaja, dikatakan berada pada masa transisi dan pencarian jati diri sehingga memiliki energi dan emosi yang menggebu serta kreativitas tinggi yang jika tidak diarahkan dengan baik maka dapat memacu untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dikenal sebagai kenakalan remaja. Berbagai perubahan yang terjadi pada seseorang di masa remaja dapat mengakibatkan perilaku seseorang berubah, mereka akan merasa ragu dengan peran yang dilakukan, sehingga menyebabkan remaja ingin mencoba hal baru dalam kehidupan seperti gaya hidup, pola perilaku, keinginan, serta suatu sifat yang diinginkan untuk dirinya sendiri.

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. Pada dasarnya, sebuah desain dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia sehingga kebutuhan ini yang akan menjadi landasan dalam sebuah desain. Pendekatan karakteristik remaja adalah contoh spesifik dari pendekatan arsitektur perilaku yang tidak hanya mengedepankan kebutuhan dasar manusia untuk diberikan fasilitas dalam rancangan, tetapi juga kebutuhan emosional (Fakriah, 2019). Dalam mengembangkan konsep untuk perancangan *Jogja Teen-venture Park* yang mampu memfasilitasi kebutuhan remaja, tidak hanya fisik, tetapi juga mental, sosial, dan kebutuhan lainnya, maka perlu untuk menggunakan pendekatan arsitektur perilaku khususnya karakteristik remaja.

2.3.1 Energi Remaja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), energi merupakan kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan, kekuatan untuk melakukan berbagai proses kegiatan, dan tenaga. Seorang remaja biasanya memiliki energi atau tenaga yang besar dan emosi yang berkobar, tetapi kemampuan pengendalian dirinya belum sempurna (Semiawan, 2006).

Beberapa ahli psikologi dan pendidikan memiliki pendapat bahwa permasalahan yang terjadi pada remaja berasal dan berkembang berdasarkan beberapa aspek salah satunya dari aspek biologis. Perubahan yang terjadi pada remaja terhadap fisik-biologis menyadarkan remaja bahwa mereka memiliki tubuh yang lebih kokoh

serta tenaga yang lebih kuat. Keinginan untuk melakukan hal yang tidak baik inilah muncul karena remaja merasa memiliki tenaga dan kekuatan tubuh yang lebih.

Fase perkembangan remaja tentunya dapat mempengaruhi tindakan yang akan dilakukan dapat mengarah ke perilaku kenakalan remaja. Kartono (2007) mengatakan bahwa fisik seorang remaja yang berkembang serta tenaga atau energi yang berlimpah dapat menyebabkan berbagai tingkah laku remaja yang terlihat kurang sopan, berandalan, canggung, dan kasar. Maka dari itu, karakter remaja yang penuh energi dan semangat ini diharapkan dapat menyalurkan tenaganya pada hal yang positif.

2.3.2 Penyaluran Energi Remaja

Seorang remaja mempunyai dan menyimpan kekuatan yang dapat diarahkan menjadi produktif dan juga konstruktif (Herlina, 2013). Konstruktif yang dimaksud adalah sesuatu yang bersifat membangun, membina, atau memperbaiki sesuatu dalam diri seseorang.

Penyaluran energi dilakukan untuk menyalurkan energi yang dimiliki dalam tubuh secara konstruktif yang akan menyebabkan kemungkinan adanya penembangan pola penyaluran energi. Pola penyaluran energi contohnya seperti katarsis atau pelepasan emosi dalam batin secara konstruktif tanpa menyebabkan kerugian baik pada diri sendiri atau lingkungan sekitar. Hal ini bertujuan untuk menyalurkan energi destruktif ke konstruktif dengan meningkatkan hubungan interpersonal dan mengeskpresikan perasaan dalam diri (Keliat, 2015).

Seperti yang telah dijelaskan oleh Kartono (2007), dari karakter remaja yang penuh energi dan semangat ini dapat disalurkan ke hal yang positif seperti kegiatan organisasi, kegiatan ekstrakurikuler, atau menyalurkan minat bakatnya sesuai dengan hobi yang dimiliki. Kegiatan lainnya yang juga bisa dilakukan adalah dengan bermain dan berolahraga karena memerlukan energi cukup banyak sehingga dapat membantu penyaluran energi ke kegiatan positif.

2.3.3 Emosi Remaja

Emosi merupakan respon terhadap sebuah perangsang yang dapat mengakibatkan suatu perubahan fisiologis yang disertai oleh perasaan yang kuat dan biasanya memungkinkan untuk meledak (Poebakawatja, 1982). Perangsang baik dari eksternal maupun internal akan mengakibatkan respon berupa emosi tersebut.

Setiap manusia pasti memiliki emosi yang ada di dalam dirinya dan memiliki keterkaitan yang erat. Emosi remaja dapat terbentuk melalui lingkungan dimana remaja

tersebut berada yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Maka dari itu, diperlukan lingkungan yang positif dan orang tua serta orang dewasa lainnya yang dengan teladan memberikan contoh sehingga nilai moral dan sosial yang diperlukan dalam perkembangan emosi bisa diperoleh oleh remaja tersebut. Seorang remaja memiliki emosi yang meluap-luap dan dipenuhi semangat yang menjadi sebuah potensi luar biasa, sehingga perlu adanya pengelolaan terhadap emosi remaja untuk di arahkan ke kegiatan positif dan produktif. Diketahui pula seorang remaja bisa terjerumus ke dalam kenakalan remaja dikarenakan belum mampu untuk mengontrol emosi dengan tepat dan mengetahui cara mengekspresikan emosi dengan cara yang baik dan dapat diterima oleh masyarakat (Lugo dalam Haryono, 1996).

2.3.4 Pengendalian Emosi Pada Remaja

Menurut Slamet Dwi Priatmoko (2011) ada 2 jenis pengendalian emosi, yaitu:

1. Pengendalian Internal

Pengendalian internal merupakan pengendalian emosi yang dilakukan sendiri oleh subjek dalam diri seseorang tersebut.

2. Pengendalian Eksternal

Pengendalian eksternal merupakan pengendalian emosi yang dibantu orang-orang di disekitar, bisa dari lingkungan keluarga, sekolah dan lainnya.

Pada proyek ini, remaja akan menangani permasalahan emosi secara mandiri tanpa adanya pendampingan khusus karena remaja yang dituju bukan pelaku kenakalan remaja atau tidak berstatus sebagai tersangka tindak kriminalitas (apabila berstatus tersangka, maka ditempatkan direhabilitasi milik pemerintah yaitu Jogja Creative Care).

dr. Anandika Pawitri dalam artikel website sehatq mengatakan ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengajarkan remaja mengatasi emosinya sendiri yaitu dengan mencurahkan emosi atau venting yang dilakukan dengan cara yang sehat. Dalam hal ini proyek harus menciptakan suatu tempat untuk mengalihkan pikiran dengan melakukan visualisasi hal menenangkan. Cara ini bekerja seperti trik bagi mental agar tubuh sekaligus otak merasa lebih tenang. Remaja yang melakukan visualisasi menenangkan ini akan diajak untuk fokus pada detail sensori ketika berada di tempat itu, mulai dari pemandangan, suara, hingga aroma dan sentuhan. Untuk fokus pada detail sensori, maka bisa disediakan sebuah area khusus seperti taman edukasi

dengan objek-objek yang merangsang sensori, sehingga ketika remaja berada pada area tersebut dapat menenangkan diri dan fokus mengamati kondisi sekitar.

Peter Zumthor, dalam bukunya yang berjudul *Atmospheres*, meninjau dan mempertimbangkan dua hal sebelum mendesain suatu karya yaitu intangible (tidak terlihat, pengalaman sensori) dan tangible (ruang dan bangunan) yang secara spesifik pada karya arsitekturnya. Untuk menciptakan atmosfer dalam karyanya, Peter Zumthor merumuskan 9 aspek kepekaan sensori pada manusia yang kemudian diterapkan pada karya arsitekturnya. Aspek-aspek tersebut adalah *The Body of Architecture*, *Material Compatibility*, *The Sound of a Space*, *The Temperature of Space*, *Surrounding Objects*, *Between Composure and Seduction*, *Tension Between Interior & Exterior*, *Levels of Intimacy*, dan *The Light on Things*.

2.4 TINJAUAN TATA RUANG LUAR

2.4.1 Definisi Ruang Luar

Immanuel Kant mengatakan bahwa ruang merupakan sesuatu yang subjektif, bukan objektif maupun nyata. Dalam arsitektur, ruang merupakan sebuah area yang dibatasi dengan 3 elemen pembatas untuk membatasi antar ruang. Elemen tersebut adalah langit-langit, dinding, dan lantai.

Dalam buku *Tata Ruang Luar 01*, disebutkan bahwa ruang luar memiliki beberapa pengertian (Prabawasari & Suparman, 1999), yaitu:

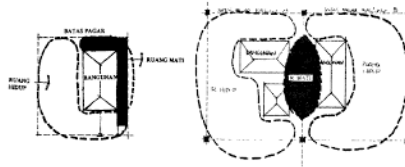
1. Merupakan ruang yang terbentuk dengan memberikan batasan alam hanya pada bidang alas dan dinding, sedangkan untuk bidang atap tidak memiliki batasan.
2. Sebagai lingkungan luar yang dibuat oleh manusia, memiliki arti dan maksud tertentu serta menjadi bagian dari alam.
3. Merupakan sebuah arsitektur tanpa atap, tetapi memiliki batasan dua bidang yaitu dinding dan lantai atau ruang yang terbentuk oleh dua elemen pembatas tersebut. Hal ini yang mengakibatkan dinding dan lantai menjadi elemen yang penting ketika membuat perencanaan ruang luar.

2.4.2 Terjadinya Ruang Luar

Tebentuknya luar ruang dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu adanya ruang hidup, ruang terbuka dan ruang positif.

1. Ruang Hidup

Ruang hidup merupakan tatanan ruang yang tepat serta komposisi dan struktur yang baik dalam peletakan sebuah massa bangunan dan adanya aktivitas didalam ruang tersebut. Ruang hidup merupakan kebalikan dari ruang mati.



Gambar 2.2 Ilustrasi Ruang Mati dan Ruang Hidup

(Sumber: Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Gunadarma. Halaman 5.)

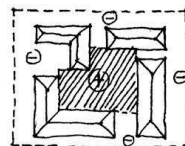
2. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Ruang terbuka atau *open space* merupakan suatu tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan masyarakat secara individu maupun kelompok. Pola dan susunan massa bangunan mempengaruhi bentuk dari ruang terbuka. Batasan pola ruang terbuka, yaitu:

- Memfasilitasi berbagai kegiatan
- Bisa digunakan untuk publik
- Bentuk dasar dari ruang terbuka pada luar bangunan

3. Ruang Positif

Ruang positif adalah ruang terbuka (*open space*) yang diolah dengan penempatan massa bangunan atau objek pelingkup yang menghasilkan karakter positif. Biasanya terdapat kepentingan manusia didalamnya.



Gambar 2.3 Ilustrasi Ruang Positif dan Ruang Negatif

(Sumber: Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Gunadarma. Halaman 5.)

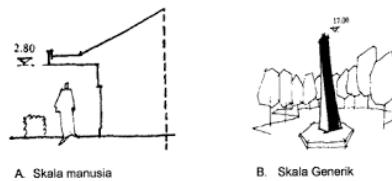
2.4.3 Elemen Ruang Luar

Elemen-elemen desain perlu diperhatikan dalam melakukan perancangan dan perencanaan agar dalam perancangan yang diinginkan dapat membentuk komposisi yang ideal. Pada penataan ruang luar, ada elemen-elemen perancangan yang secara visual ditonjolkan untuk mendukung perancangan ruang luar tersebut, yaitu:

1. Skala

Pada arsitektur, skala memperlihatkan adanya perbandingan hubungan bangunan atau ruang terhadap sudut pandang manusia. Skala dibagi menjadi dua macam, yaitu:

- a. Skala manusia, merupakan perbandingan ukuran elemen ruang atau bangunan dengan dimensi tubuh manusia.
- b. Skala generik, merupakan perbandingan ukuran elemen ruang atau bangunan terhadap elemen lain yang saling berhubungan atau disekitarnya.



Gambar 2.4 Ilustrasi Skala Manusia dan Skala Generik

(Sumber: Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Gunadarma. Halaman 5.)

2. Tekstur

Tekstur berkaitan dengan pemilihan material yang paling cocok untuk menyempurnakan kualitas ruang luar. Tekstur berfungsi untuk menciptakan suatu kesan terhadap persepsi manusia melalui penglihatan visual. Kesan serta kualitas yang baik dan menarik pada ruang luar dihasilkan dengan melakukan pengolahan pada tekstur tersebut.

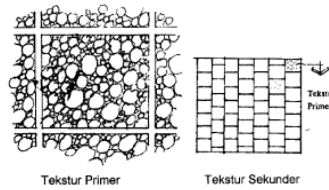
Suatu permukaan memiliki titik kasar yang tidak beraturan yang disebut sebagai tekstur. Titik-titik tersebut bisa sangat beragam dilihat dari bentuk, ukuran, warna, bahkan sifat dan karakternya. Menurut bentuknya, tekstur dibedakan menjadi:

- a. Tektur halus, permukaannya bisa dibedakan dengan elemen-elemen yang halus atau dengan warna.
- b. Tekstur kasar, permukaannya terdapat elemen yang berbeda-beda mulai dari corak, bentuk, hingga warnanya.

Untuk bidang luas yang terdapat pada ruang luar, tekstur dibedakan menjadi:

- a. Tekstur primer, merupakan tekstur yang terdapat pada bahan yang hanya dapat dilihat ketika berada di jarak yang dekat.

- b. Tekstur sekunder, merupakan tekstur yang diciptakan agar memberikan kesan visual yang tepat dari jarak jauh.



Gambar 2.5 Ilustrasi Tekstur Primer dan Tekstur Sekunder
(Sumber: Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar*. Jakarta: Gunadarma. Halaman 5.)

3. Warna

Secara psikologis berdasarkan teori Prang, warna memiliki 3 dimensi yang berbeda, yaitu:

- Hue : Sebuah tempramen untuk mengetahui panas atau dinginnya warna
- Value : Berkaitan dengan gelap atau terangnya warna
- Intensity : Berkaitan dengan cerah atau redupnya warna

Kemudian warna juga dibagi menjadi beberapa kelas, yaitu:

- Warna primer (*primary*), adalah warna pokok atau utama meliputi warna kuning, Biru, dan merah.
- Warna sekunder (*binary*), adalah warna yang terbentuk melalui pencampuran dua warna primer.
- Warna antara (*intermediary*), adalah warna yang terbentuk melalui percampuran antara warna primer dan sekunder.
- Warna tersier (*tertiary/warna ketiga*), adalah warna yang terbentuk melalui pencampuran dua warna sekunder.
- Warna kuarter (*quartemary*), adalah warna yang terbentuk melalui pencampuran dua warna tersier.

Selain itu, terdapat beberapa elemen lingkungan yang juga perlu diperhatikan ketika membuat suatu perencanaan atau perancangan ruang luar (lansekap), yaitu:

1. Pembatas Ruang

Ada 3 elemen sebagai pembatas ruang:

1) Bidang alas atau lantai (*the base plane*)

Permukaan suatu lantai yang ada pada ruang luar dibedakan menjadi 2 berdasarkan teksturnya, yaitu:

- Tekstur keras, contohnya kerikil, pasir, batu, aspal, beton, dan lainnya.
- Tekstur lunak, contohnya tanah, rumput, dan lainnya.

Selain perbedaan tekstur, perbedaan terhadap ketinggian bidang alas atau lantai juga mampu memberikan kesan dan fungsi ruang yang berbeda tanpa adanya gangguan visual antar ruang yang mempunyai perbedaan ketinggian. Perbedaan ketinggian juga dilakukan untuk membantu mengurangi kesan monoton pada persepsi manusia dan menciptakan ruang yang berkesan lebih manusiawi.

2) Bidang pembatas atau dinding (*the vertical space divider*)

Dinding sebagai pembatas untuk ruang luar memiliki 3 jenis, yaitu:

- Dinding masif, merupakan permukaan tanah yang dibuat vertical atau miring sebagai dinding alami, ataupun berupa beton, pasangan batu bata, dan lainnya.
- Dinding transparan, merupakan pembatas yang menggunakan pagar bambu, kayu, logam, atau vegetasi berupa semak-semak dan pohon yang ditata renggang.
- Dinding semu, merupakan pembatas yang diciptakan melalui pengamatan obyek sekitar, misalnya terbentuk dari adanya garis-garis pembatas air sungai, air laut, dan lainnya.

Pada rencana pengolahan ruang luar, pembatas ruang memiliki berbagai peranan, yaitu:

- Sebagai pemberi arah dan suasana yang memanfaatkan deretan vegetasi yang telah diatur.
- Sebagai penerang yang memberikan kesan mengundang seperti adanya gerbang.
- Sebagai pengontrol untuk angin, suara, temperatur, dan lainnya.
- Sebagai batasan fisik atau pemandangan yang dapat memberikan privasi atau keamanan ruang.

- Sebagai penghalang suara yang diakibatkan aktivitas sekitar.

3) Bidang langit-langit atau atap (*the overhead plane*)

Langit-langit atau atap dijadikan sebagai pelindung utama dari suatu bangunan yang digunakan untuk melindungi bagian dalam atau ruang dari pengaruh iklim. Bentuk dari atap ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan terhadap strukturnya serta cara peletakannya. Secara visual, bidang atap diibaratkan sebagai "topi" dari suatu bangunan dan memiliki peranan kuat untuk menentukan bentuk bangunan dan pembayangan.

2. Tata Hijau

Tanaman (vegetasi) merupakan salah satu elemen ruang luar yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan memiliki nilai estetis. Fungsi tanaman yaitu:

- 1) Sebagai visual kontrol (kontrol pandangan) yang menahan silau dari matahari, pantulan sinar, lampu, atau bisa menjadi *green screen* untuk menghalangi pemandangan yang kurang menyenangkan untuk dilihat seperti tumpukan sampah, galian, pembangunan, dan lainnya.
- 2) Sebagai pembatas fisik yang dapat memberi pengarahan terhadap pergerakan manusia.
- 3) Sebagai pengendali iklim, mulai dari radiasi matahari, angin, suhu, dan kelembapan.
- 4) Sebagai pencegah erosi.
- 5) Sebagai penambah kualitas lingkungan dan nilai estetis.

2.5 PERMAINAN YANG MENANTANG UNTUK REMAJA

2.5.1 *Outbound*

Salah satu kegiatan yang dinilai cocok untuk dilakukan remaja adalah permainan *outbound*. *Outbound* merupakan salah satu aktivitas yang berisikan permainan-permainan mendidik dan mengasah kreativitas peserta. Badiatul Muchlisin Asti (2009: 11) mengatakan bahwa *outbound training* merupakan aktivitas pelatihan di luar ruangan atau alam terbuka (*outdoor*) yang memiliki banyak tantangan namun tetap

menyenangkan. Bentuk aktivitas dari *outbound* ini berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan yang rekreatif, kreatif, dan juga edukatif, baik dilakukan secara individu maupun berkelompok yang bertujuan sebagai pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*) (Rahmawati, 2012).

Dalam permainan *outbound*, peserta dididik untuk menjadi seseorang yang tangguh dalam menghadapi berbagai problematika hidup (Falah, 2014). Maka dari itu ketika melihat karakteristik yang dimiliki remaja, kegiatan *outbound* ini dirasa mampu menggantikan kenakalan yang dilakukan remaja terutama tindak kriminalitas jalanan (*klitih*) karena *outbound* juga memiliki permainan yang menantang bagi remaja.

Permainan *outbound* dibagi kedalam dua macam, *high rope* (permainan tali diatas ketinggian) dan *low rope* (permainan tali yang dilakukan didarat).

1. *High rope* (permainan tali diatas ketinggian)

Istilah *high rope* digunakan untuk permainan *outbound* di ketinggian yang menggunakan tali sebagai alat utamanya. Permainan jenis ini bermanfaat untuk melatih keberanian seseorang dan kemampuannya dalam memperhitungkan risiko yang lebih menekankan pada kemampuan personal atau individu. Faktor keamanan dan keselamatan perlu diperhatikan pada permainan ini karena merupakan kategori *high rope activity*. Contoh permainan yang masuk dalam kategori ini adalah *elvis walk*, *pampers pole jump*, turun tebing, paralayang, *spider web*, *flying fox*, dan panjat dinding.

2. *Low rope* (permainan tali didarat)

Low rope outbound merupakan permainan yang dilakukan didarat dan menggunakan unsur tali temali seperti : *alcatras*, pipa bocor, *magic stick*, *sliding ball*, tarik tambang, balap karung, dan lain sebagainya yang tentunya bermanfaat pada dinamika kelompok yang akan terlihat transparan ketika diamati serta dapat dijadikan sebagai masukan untuk manajemen dan memperkuat kerjasama tim (*team building*), koordinasi dan komunikasi oleh semua peserta sehingga diharapkan akan tercipta kesegaran berfikir dan makin mengenal keinginan seluruh individu yang tergabung didalam kerja tim.

Kegiatan belajar di alam terbuka seperti *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan rasa berani untuk bertindak atau berpendapat. *Outbound* juga membantu untuk membentuk pola pikir yang kreatif dan juga dapat meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. *Outbound* dapat menambah pengalaman hidup seseorang sebagai proses menuju pendewasaan diri. Pelatihan di alam terbuka

seperti ini juga menjadi metode yang digunakan sebagai terapi kejiwaan serta berguna untuk meningkatkan suatu konsep diri pada anak-anak nakal, anak yang kecanduan narkoba, dan juga anak yang merasa kesulitan di dalam sebuah hubungan sosial.

2.5.2 Skateboard

Skateboard adalah olahraga yang menggunakan papan beroda yang berjalan lurus kedepan dan selalu berusaha melewati rintangan yang ada. Dalam melewati rintangan *skater* menggunakan trik-trik tertentu yang menjadi dasar dari trik trik selanjutnya. Trik disini adalah cara untuk melakukan gerakan dasar yaitu melompat dan berputar (Yustiawan, 2002).

Sadewo (2018) mengatakann bahwa minat remaja terhadap *skateboard* makin bertambah dan mengalami perkembangan terus menerus. Hal ini diakibatkan karena *skateboard* memiliki daya tarik besar bagi seorang remaja. Permainan *skateboard* ini juga dinilai dapat menunjukkan ekspresi kebebasan dari pemain menurut sejumlah pandangan dengan maksud pemain secara bebas bisa melakukan gerakan atau trik apa saja dalam *skateboard*. *Skateboard* sebagai salah satu cabang olahraga, dalam sebagian kehidupan remaja bisa mewakili kebebasan berpikir dan bertindak. Di Indonesia, anak muda atau remaja memiliki sebuah pandangan bahwa bermain *skateboard* adalah hal yang "keren" dan bisa memberikan citra sebagai anak muda yang bebas dan aktif.

Untuk peralatan yang dibutuhkan dalam permainan skateboard, bisa dengan menyewakan kepada pengunjung agar siapa saja yang tertarik bisa mencoba. Hal ini bisa didukung juga dengan mengajak komunitas *skateboard* di Yogyakarta untuk bermain bersama dan membantu pengunjung yang baru pertama kali mencoba permainan ini. Dengan begitu, akan terjalin komunikasi dan menambah relasi antar pengunjung yang datang.

2.5.3 Instalasi Labirin

Instalasi labirin merupakan usulan permainan yang bisa ditambahkan pada proyek taman ini. Instalasinya cukup sederhana namun tetapi menarik dan dapat menantang remaja untuk eksplor dan mencari penyelesaian dari permainan labirin tersebut. Hal ini dapat memacu energi dan emosi remaja sekaligus ketika bermain. Instalasi labirin ini bisa digunakan dengan bebas dan terbuka tanpa peralatan dan biaya tertentu untuk memainkannya.

Labirin sendiri merupakan sebuah permainan yang tercipta dari sebuah jalur yang saling berhubungan dengan dibatasi oleh pembatas dinding yang memisahkan

jalur yang satu dengan yang lainnya. Jalur tersebut disusun secara berliku dan terkadang ada jalur yang dibuat buntu. Labirin dapat juga diartikan sebagai permainan untuk mencari jalan keluar dan bagaimana cara untuk menemukannya (Bhaskara, Buana, & Purnawan, 2017).