

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan dengan berbagai jenis suku, ras, budaya, dan agama. Dengan jumlah total populasi sekitar 260 juta jiwa yang tersebar dari Sabang di Aceh sampai Marauke di tanah Papua menjadikannya negara terpadat ke empat didunia. Indonesia Negara kesatuan yang berdaulat dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang bermakna “berbeda-beda namun tetap satu”. Seiring berkembangnya waktu, pertumbuhan dan penyebaran penduduk di Indonesia semakin meningkat.

Berbagai suku, ras, dan agama sudah berkumpul dan berbaur satu dengan yang lain hal ini dapat terjadi karena interaksi sosial yang diantara masyarakat terjadi dengan maksimal sehingga perbedaan tidak dianggap sebagai sesuatu yang memisahkan tetapi menjadi sesuatu yang menyatukan. Dengan beragamnya masyarakat yang berkumpul disuatu tempat dengan berbagai latar belakang yang berbeda interaksi sosial antar masyarakat menjadi salah satu hal penting untuk menciptakan lingkungan masyarakat yang baik.

Pengertian interaksi sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama (Saddoen 2018). Interaksi sosial juga tidak sekedar berbicara mengenai tindakan tetapi tindakanlah yang bisa mempengaruhi individu lainnya. Hal inilah yang selalu terjadi di kehidupan

manusia sebagai makhluk sosial dimana manusia akan selalu berinteraksi dengan orang lain. (AriefDsrynt 2018)

Interaksi sosial dapat terjadi antar individu, antar individu dengan kelompok, maupun antar kelompok, bisa menjerumus ke arah positif maupun negatif. Kesadaran akan interaksi sosial inilah yang ingin ditumbuhkan didalam kehidupan generasi muda sekarang. Jika proses interaksi sosial tidak terjadi secara maksimal akan menyebabkan kehidupan yang terasing (AriefDsrynt 2018). Jika hal ini terjadi, maka generasi muda akan dapat menjadi individualis, kurang membuka diri terhadap dunia luar. Hal ini akan berdampak terhadap jiwa solidaritas terhadap sesama yang mulai menurun, serta generasi muda menjadi kurang kreatif dalam menghadapi persoalan yang ada. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekamto di dalam Pengantar Sosiologi, interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial, dengan tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi.

Remaja adalah masa perkembangan atau masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perkembangan yang terjadi pada masa remaja mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional (annisanurhasanah 2016). Batasan usia remaja yang umumnya digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun, dimana pada tingkat pendidikan berkisar antara sekolah menengah pertama hingga keperguruan tinggi, Stanley Hall mengingatkan bahwa individu di masa remaja mengalami masa *storm and stress* (badai dan tekanan), untuk menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa bergolak yang diwarnai dengan konflik dan perubahan suasana hati yang mengakibatkan gangguan emosi (Valentino 2011). Dengan kata lain masa remaja identik dengan berbagai permasalahan berkaitan dengan

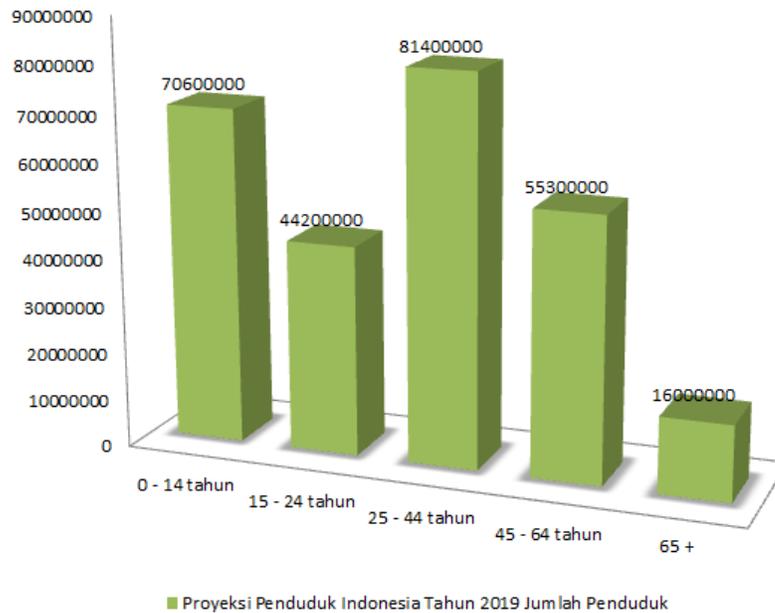
ego yang tinggi, pencarian jati diri dan perubahan dalam pola pikir yang mengakibatkan remaja memiliki emosi yang tidak terkendali, labil, dan tumpul yang cenderung mengarah kepada bentuk penyimpangan sosial berupa kenakalan remaja.

Pada masa remaja ini adalah masa yang tepat untuk membimbing individu-individu menjadi pribadi yang baik, sehingga nantinya para remaja menjadi generasi penerus bangsa yang dapat memberikan perubahan yang lebih baik bagi bangsa dan negara dimasa yang akan datang. Faktor pembentuk diri dan karakter remaja haruslah menjadi perhatian utama yang menjadi fokus sekolah, orang tua, serta pemerintah. Karakter remaja yang aktif pada umumnya menjadikan kegiatan diluar sekolah menjadi kegiatan yang diminati dan disukai, kegiatan tersebut haruslah menuju ke arah yang positif agar kegiatan tersebut tidak menjadi hiburan semata bagi para remaja, namun kegiatan tersebut dapat mendukung perkembangan minat dan bakat para remaja, khususnya dalam hal interaksi sosial, diharapkan kegiatan yang diarahkan ini dapat berpengaruh pada tingkat penurunan angka kenakalan remaja dan pergaulan bebas.

Perwujudan pengembangan potensi ini dapat dilihat dari upaya pemerintah yang mengeluarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, dimana dalam pasal 1 ayat 3 disebutkan bahwa “Pembangunan kepemudaan adalah proses memfasilitasi segala hal yang berkaitan dengan kepemudaan”. Dalam pasal ke-3 disebutkan “Pembangunan kepemudaan bertujuan untuk terwujudnya pemuda yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, berdaya saing, serta memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan, kepeloporan, dan kebangsaan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Serta

Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2011 mengenai Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, dan Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.

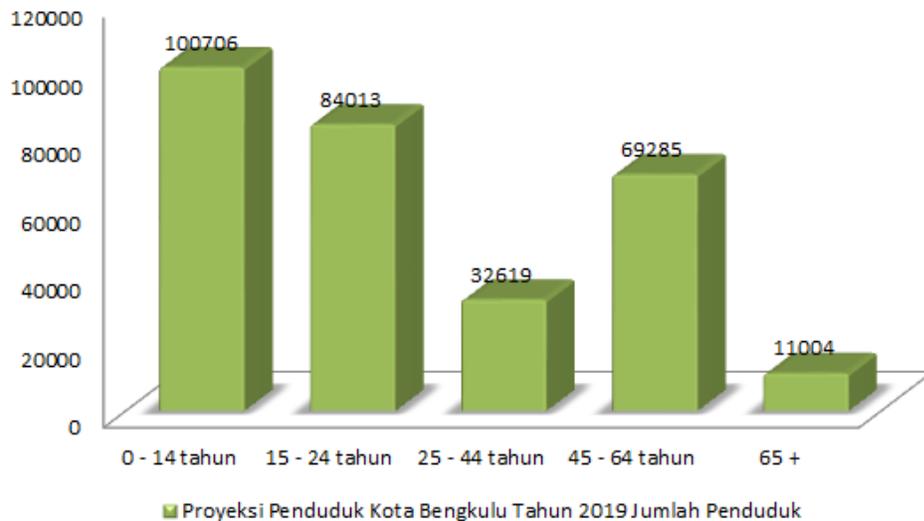
Berdasarkan proyeksi Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) Tahun 2013, jumlah penduduk Indonesia pada 2019 mencapai 268 juta jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari 134,65 juta jiwa laki-laki dan 133,41 juta jiwa perempuan. Menurut kelompok umur, penduduk yang masih tergolong anak-anak (0-14 tahun) mencapai 70,6 juta jiwa atau sekitar (26,3%) dari total populasi. Untuk populasi yang masuk kategori usia remaja (15-24 tahun) mencapai 44,2 juta jiwa (16,5%), usia dewasa (25-44 tahun) 81,4 juta jiwa (30,4%), penduduk usia lanjut (45-65 tahun) 55,3 juta jiwa (20,6%), serta penduduk usia 65 tahun ke atas 16 juta jiwa (6,2%). Adapun rasio angka ketergantungan (usia produktif terhadap usia nonproduktif) sebesar 47,9%, lebih rendah dari tahun sebelumnya sebesar 48,1% dan juga turun dari posisi 2010 yang mencapai 50,5%. Dari data tersebut diprediksi tahun 2020-2030, Indonesia akan mendapatkan *bonus* demografi, dimana jumlah usia angkatan produktif (14-64 tahun) akan mencapai 70%. Hal tersebut akan berdampak terhadap pembinaan remaja dan penduduk usia produktif sebagai aset pembaharuan dan pembangunan bangsa. Pembinaan karakter ini diharapkan dapat mengeluarkan potensi yang ada di dalam anak tersebut serta menjadikan remaja yang sehat, kreatif, dan mandiri sebagai bagian dari pembangunan bangsa.



Gambar 1. 1 Proyeksi Penduduk Indonesia Tahun 2019
Sumber: Bappenas

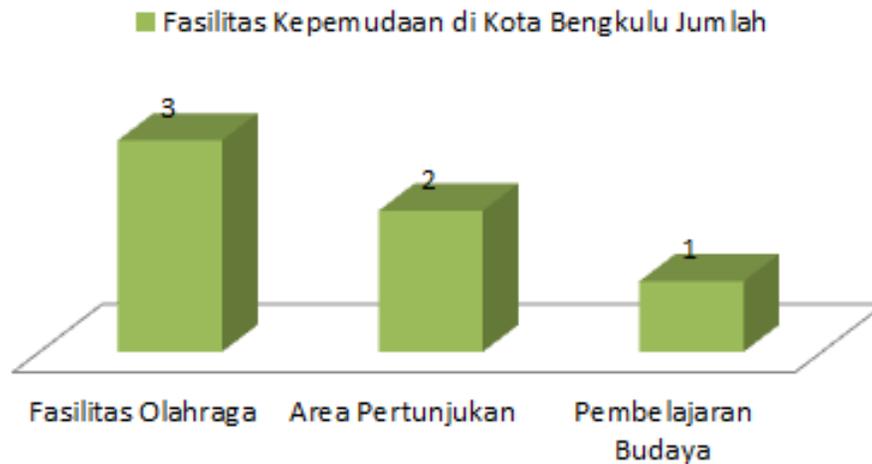
Provinsi Bengkulu adalah provinsi ke-26 yang berdiri pada 18 November 1968. Seiring berjalannya waktu, Bengkulu menjadi salah satu provinsi dengan jumlah penduduk sebanyak 1.999.539 jiwa (Team 2019). Memiliki 134 Sekolah Menengah Umum, 90 Sekolah Menengah Kejuruan, 6 perguruan tinggi, 7 sekolah tinggi, 2 politeknik, dan 4 akademi. Dengan proyeksi penduduk di tahun 2019 sebesar 1,991,800 jiwa dengan jumlah masyarakat yang tergolong kedalam usia anak-anak 543,400 jiwa, remaja 339,300, dan dewasa awal 166,100 jiwa.

Di Kota Bengkulu, jumlah proyeksi penduduk untuk tahun 2019 mencapai 393,648 jiwa dengan jumlah masyarakat yang tergolong ke dalam usia anak-anak 100,706 jiwa, usia remaja 84,013 jiwa dan usia dewasa 32,619 jiwa, usia lanjut 69,285 jiwa, dan penduduk usia 65 tahun ke atas 11,004 jiwa.



Gambar 1. 2 Proyeksi Penduduk Kota Bengkulu Tahun 2019
Sumber: Bappenas

Dengan jumlah penduduk yang tergolong kedalam usia produktif dan usia perkembangan anak, jumlah fasilitas publik yang ada di Kota Bengkulu bisa dibilang belum mampu untuk memwadhahi semua kebutuhan masyarakat. Minimnya fasilitas yang ada di Kota Bengkulu ditakutkan menyebabkan remaja Kota Bengkulu melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki di luar sekolah. Hal tersebut berimbas pada timbulnya beberapa hal negatif, diantaranya meningkatnya angka kenakalan remaja, individualitas yang tinggi, kecanduan bermain game yang berlebihan dan mengarah ke arah yang negatif, serta pergaulan bebas. Fasilitas yang direncanakan dapat sesuai dengan budaya dan karakter serta kebutuhan remaja Kota Bengkulu, sehingga membawa dampak positif bagi remaja di Kota Bengkulu seperti pemahaman tentang budaya Bengkulu yang sekarang sudah mulai dilupakan, peningkatan kesehatan generasi muda dengan pewadahan fasilitas olahraga, dan peningkatan interaksi sosial bagi masyarakat Kota Bengkulu.



Gambar 1. 3 Jumlah Fasilitas Kepemudaan di Kota Bengkulu
Sumber: Analisis Penulis

Fasilitas olahraga, pertunjukan seni dan budaya, serta tempat pembelajaran di Kota Bengkulu seperti pada grafik diatas masih berjumlah sedikit, serta kurang terurus, contohnya pada fasilitas olahraga dan taman pada area Stadion Semarak Kota Bengkulu, terdapat berbagai macam lapangan seperti lapangan basket, futsal, dan volley tetapi banyak mengalami kerusakan, seperti lantai beton yang sudah pecah, air yang menggenang sehabis hujan, ring basket yang tidak ada, hanya berupa kerangka tiang saja, dan gawang futsal yang tidak ada. Pada area taman tidak adanya lampu penenrangan pada malam hari sehingga terkesan menyeramkan, dan dimanfaatkan oknum-oknum untuk kepentingan yang tidak benar seperti mabuk-mabukan, dan tempat nongkrong para pria cantik untuk menunggu teman kencannya. Hal ini menyebabkan fasilitas tersebut tak dapat digunakan baik siang maupun malam hari. Hal inilah yang harus diwadahi kembali di Kota Bengkulu sehingga kegiatan-kegiatan generasi muda dapat berkembang kearah yang lebih positif.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Solidaritas sosial adalah keadaan saling percaya antar anggota kelompok atau komunitas. Jika orang saling percaya mereka akan menjadi satu atau menjadi sahabat, menjadi saling menghormati, menjadi saling bertanggung jawab untuk saling membantu dalam memenuhi kebutuhan antar sesama (Emile Durkheim, 1985:63). Kebersamaan adalah hal penting bagi sebuah kelompok karena dengan kebersamaan sebuah rintangan yang sulit bisa dilewati dengan lebih mudah, sebagai makhluk sosial tidak bisa menjadi terlalu egois, karena manusia masih membutuhkan manusia lainnya. Kebersamaan atau solidaritas bukan hanya dicapai secara fisik atau hanya didalam sebuah aktivitas, solidaritas itu juga harus dicapai dari psikologis setiap individu (Moon 2014). Namun diperlukan pemahaman yang tepat mengenai arti solidaritas terutama bagi kalangan generasi muda hal ini dikarenakan adanya penyalahgunaan makna kata solidaritas di kalangan generasi muda arti solidaritas pada saat ini disalah gunakan oleh sebagian pemuda yang berlandaskan jiwa “in the name of solidarity” seperti tawuran antar sekolah yang terjadi di kalangan pelajar, padahal permasalahan hanya terjadi pada satu siswa saja tetapi demi menjunjung kata solidaritas maka terjadilah tawuran antar sekolah. Contoh lain, misalnya sepakat untuk tidak mengumpulkan tugas sekolah bersama-sama. Hal inilah yang harus disadari oleh generasi muda untuk lebih mengenal arti kata solidaritas demi menjadi pribadi dan individu yang lebih baik.

Secara etimologis, kata kreatif berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*to create*” yang artinya membuat atau menciptakan. Sehingga kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menciptakan suatu ide dan konsep dalam memecahkan masalah. Sementara menurut James R. Evans (1994), kreatif adalah kemampuan dalam menemukan hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah *mainstream* di masyarakat diubah menjadi suatu konsep yang berbeda.

Rasa solidaritas dan kreatifitas inilah yang harus ditumbuhkan didalam setiap individu generasi muda di masa ini perkembangan zaman yang semakin maju membuat persaingan diberbagai bidang juga semakin besar dengan adanya wadah bagi generasi untuk berkumpul dan melakukan suatu kegiatan yang menimbulkan rasa kebersamaan di antara mereka hal ini secara tidak sadar akan merangsang rasa solidaritas dan kreatifitas generasi muda, karena interaksi sosial yang terjadi mengasah kepekaan setiap generasi muda untuk berkembang. Pada masa remaja, jumlah waktu yang digunakan remaja untuk berinteraksi dengan teman-teman sebaya cenderung meningkat, banyak kegiatan yang dilakukan remaja saat mereka berkumpul dengan temannya diantaranya berolahraga, bermain video game, jalan-jalan, dan mengobrol.

Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa diharapkan menjadi generasi yang berpendidikan, bermoral dan berbudaya untuk menciptakan bangsa yang bersatu dan damai melalui kerja sama dalam perbedaan. Generasi muda di Bengkulu tidak hanya berasal dari Kota Bengkulu, namun banyak pula pendatang dari berbagai provinsi di Indonesia. Esensi dari *Youth Center* adalah menjadikan bangunan yang diminati untuk dikunjungi oleh anak muda dengan fasilitas yang disukai dan bermanfaat, khususnya bagi anak muda. Oleh karena itu, *Youth Center* dituntut untuk menjadi bangunan yang dapat mewadahi generasi muda untuk dapat beraktivitas secara positif dalam bidang social, kreatifitas, kebudayaan, dan keolahragaan (*Times Saver Standards for Building Type*). Bentuk kegiatan yang akan diwadahi antara lain adalah diskusi, berkreasi dalam bidang seni, tempat membaca, berolahraga, dan tempat mendidik karakter melalui interaksi sosial.

Generasi muda saat ini cenderung melihat penampilan terlebih dahulu. Terutama dalam hal memilih tempat baik untuk tempat mengerjakan tugas, berkumpul, atau hanya untuk kebutuhan media sosialnya saja, maka dari itu perlu adanya tata rupa bangunan yang menarik, namun memperhatikan kesatuan bentuk dan esensi

bangunan. Tak hanya eksterior bangunan saja, melainkan interior bangunan juga harus memperhatikan kesatuan bentuk dan fungsi yang beragam. Maka bangunan *Youth Center* harus bisa mewakili identitas generasi muda Indonesia dimana interaksi antar sesama dan nilai kebersamaan adalah hal yang indah.

Aktivitas yang dilakukan remaja perlulah diwadahi oleh fasilitas pendukung agar segala aktivitas dapat terarah dan dapat mengembangkn minat dan bakat generasi muda terutama mengembangkan interaksi sosial diantara generasi muda, melalui tatanan ruang-ruang yang interaktif untuk mendukung interaksi generasi muda di Bengkulu sehingga terjadi interaksi dua arah sehingga terjalin interaksi yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan bangunan *Youth Center* di Kota Bengkulu yang mengembangkan nilai-nilai solidaritas dan kreativitas melalui tatanan ruang-ruang interaktif.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini sebagai landasan perencanaan dan perancangan sebuah *Youth Center* yang mewadahi kegiatan generasi muda Kota Bengkulu dalam bidang kesenian dan keolahragaan sehingga mengembangkan nilai-nilai solidaritas dan kreativitas pada generasi muda di Kota Bengkulu melalui interaksi sosial sehingga tercipta kehidupan sosial yang baik di masyarakat.

1.4.2 Sasaran

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka sasaran yang harus dilaksanakan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan secara terinci kebutuhan dan program perancangan *Youth Center* di Kota Bengkulu.

2. Mengidentifikasi *Youth Center* yang cocok dibangun di Kota Bengkulu.
3. Mengidentifikasi lokasi tapak yang tepat untuk dijadikan *Youth Center*.
4. Menganalisis faktor yang mempengaruhi kecenderungan pemanfaatan *Youth Center* oleh generasi muda untuk mengetahui solusi dan menjadikan *Youth Center* yang dapat dinikmati dan digunakan oleh para generasi muda di Kota Bengkulu.
5. Mengidentifikasi solusi yang tepat untuk perencanaan dan perancangan *Youth Center* di Kota Bengkulu dalam mengembangkan nilai-nilai solidaritas dan kreativitas generasi muda.
6. Menjadikan *Youth Center* di Kota Bengkulu sebagai pusat kegiatan pemuda yang berdampak positif bagi masyarakat.
7. Menjadi area komunal baru di Kota Bengkulu.

1.5 Lingkup Permasalahan

1.5.1 Penekanan Studi

Pada lingkup spasial bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah nilai solidaritas, kreativitas, dan interaktif. Pada lingkup substansial bagian-bagian ruang dalam dan rupa bangunan pada *Youth Center* akan ditekankan pada ruang-ruang yang interaktif.

1.5.2 Pendekatan Studi

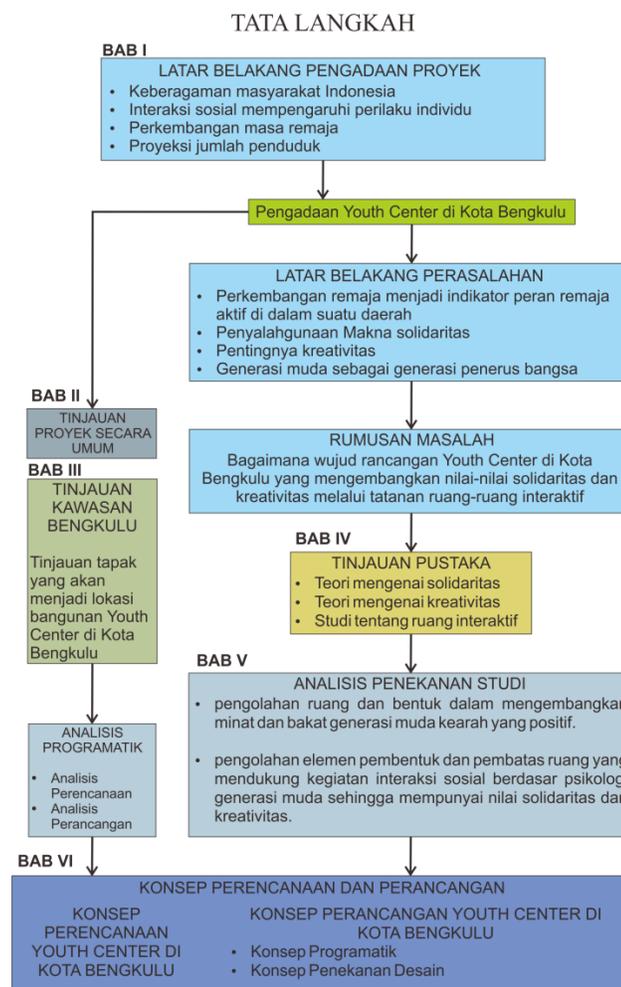
Penyelesaian ruang dalam dan rupa bangunan akan dilakukan melalui ruang-ruang yang interaktif dalam mengembangkan nilai-nilai solidaritas dan kreatifitas pengguna *Youth Center*.

1.6 Metode Studi

1.6.1 Pola Prosedural

Dalam menyusun penulisan ini digunakan studi literatur dan tinjauan pustaka, studi literatur diperoleh melalui buku, makalah, jurnal arsitektur, dan internet, hasil studi kemudian di analisis dengan membandingkan dengan teori dari studi literatur.

1.6.2 TataLangkah



Gambar 1. 4 Diagram Alur Penulisan
Sumber: Analisis Penulis

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

Tinjauan mengenai *Youth Center* berisi pengertian, fungsi, tipologi, dan standar kebutuhan ruang *Youth Center* yang mencakup visi dan misi pembangunan *Youth Center*.

BAB III TINJAUAN WILAYAH

Tinjauan tentang kondisi administratif, dan kondisi geografis Kota Bengkulu, tinjauan aspek khusus serta tinjauan tentang kondisi tapak dan tapak alternatif dalam perencanaan *Youth Center* di Kota Bengkulu

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Tinjauan pustaka dan landasan teoritikal tentang ruang dalam dan rupa bangunan, tinjauan pustaka, dan landasan teoritikal tentang solidaritas dan kreativitas serta ruang-ruang interaktif.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *YOUTH CENTER* DI KOTA BENGKULU

Berisis analisis perencanaan dan perancangan yang mencakup analisis perencanaan dan perancangan programatik dan penekanan studi yang terkait dengan *Youth Center* di Kota Bengkulu dalam mengembangkan nilai-nilai solidaritas dan kreativitas melalui ruang-ruang interaktif.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Dasar-dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Youth Center* di Kota Bengkulu dan kesimpulan yang didapatkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bagian analisis perancangan.