



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pada era globalisasi saat ini, remaja cenderung membentuk suatu budaya sendiri sesuai dengan keinginannya untuk mencari jati diri hasil obsesi remaja itu.¹ Masa remaja sebagai masa pencarian jati diri, lebih identik didefinisikan dengan kehidupan yang glamor, tawuran, trend dan mode tanpa aturan, hiruk pikuk musik, narkoba, dan sekian macam perilaku kemerosotan moral, yang membuat kita mempertanyakan keberadaan diri kita sebagai orang yang mempunyai dan selalu menganut moral adat istiadat sebagai orang timur.

Remaja mempunyai potensi-potensi yang mempunyai peranan penting dalam dinamika sosial suatu masyarakat secara keseluruhan²:

1. Sebagai '*agent of change*', para pemuda dituntut untuk menjadi pelopor kebaikan yang dapat melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dan dapat meminimalisasi segala bentuk kezaliman yang merusak masyarakat.
2. Sebagai '*director of change*', para pemuda mampu menjadi pengarah perubahan. Bagaimanapun, tren dan mode yang berlaku di masyarakat mampu membangun image dan sikap masyarakat. Jika tren yang berlaku adalah tren yang berakhlak baik, maka dengan sendirinya mampu mengarahkan masyarakat menuju sikap hidup yang erat dengan nilai akhlak yang baik.
3. Sebagai '*iron stock*', pemuda merupakan cadangan keras masa depan yang kelak akan meneruskan cita-cita kejayaan bangsa. Pemuda sebagai kader penerus cita-cita bangsa, sebagai calon pemimpin masa

¹ Remaja dan Budaya Pop. www.penulis-indonesia.com. 08/27/2008. 10:15AM.

² Konsep Al Aqobah Creative Moslem Youth. www.acmy.id.or.id



depan, jika pada masa mudanya telah terbentuk pribadi-pribadi yang baik, maka kelak bangsa ini akan memiliki pemimpin dan masyarakat yang baik pula.

Potensi – potensi yang dimiliki oleh remaja tersebut harus diarahkan dengan lebih baik agar tidak menjadi potensi negatif. Dan juga agar potensi positif dapat menjadi benteng pertahanan diri dari segala pengaruh budaya asing. Sehingga ketika ketiga fungsi tersebut dapat terintegrasi dalam diri seorang remaja, maka remaja dapat dijadikan sebagai sebuah bata kokoh dari suatu bangunan yang siap diletakkan kapan dan dimana saja. Penyimpangan dan kehancuran, baik diri, keluarga, masyarakat, bahkan untuk sebuah negara akan terjadi apabila tenaga dan pikiran remaja tidak memiliki wadah yang tepat, tempat menampung segala kreativitas, imajinasi dan potensi mereka.

Ditengah dunia yang terus berubah dan terkontaminasi oleh budaya barat yang keras, dunia remaja memang sarat dengan ragam tantangan. Pergaulan bebas, narkoba, tawuran, hingga seks bebas telah begitu dekat dengan kehidupan remaja sekarang. Untuk menghentikan perkembangan budaya kekerasan dikalangan pemuda atau remaja, dan menggantikannya dengan budaya kreativitas diperlukan suatu wadah untuk menampung segala kegiatan remaja yang bersifat positif tersebut.

Remaja selalu berusaha mencari cara untuk menyalurkan keinginannya. Kebiasaan bolos dan berkeliaran diberbagai fasilitas umum yang berlanjut pada pertikaian pelajar, penyalahgunaan obat adalah bentuk pelampiasan dari tidak tercapainya apa yang menjadi kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja ini perlu disalurkan dalam bentuk kegiatan agar terhindar dari pengaruh buruk lingkungan. Untuk itu perlu adanya sebuah wadah yang dapat menampung dan menyalurkan kebutun-kebutuhan remaja yaitu berupa Gelanggang Remaja.

Dengan adanya Gelanggang Remaja diharapkan remaja dapat mengembangkan potensi diri, tidak hanya sebagai pusat pembinaan generasi muda di luar kegiatan akademis (sekolah), tetapi juga kegiatan-



kegiatan yang ada di dalamnya terkandung penanaman basic mentality seperti pendidikan, kedisiplinan, kreatifitas, kebersamaan, kerjasama (*total teamwork*), keikutsertaan (*participation*), *cooperation*, *colaboration*, *joint evaluation & problem solving* dan lain-lain dalam pencapaian tujuan yang positif.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Yogyakarta merupakan kota pelajar, dimana banyak pemuda dari seluruh penjuru Indonesia datang untuk menuntut ilmu di Yogyakarta. Kebanyakan dari mereka tinggal di rumah kos yang cenderung tanpa pengawasan sehingga rawan terhadap masalah sosial seperti narkoba dan sek bebas. Minimnya fasilitas untuk menunjang kegiatan generasi muda, mahasiswa dan pelajar di perkotaan semakin memperburuk keadaan. Sementara itu, data korban yang direhabilitasi di Rumah Sakit Jiwa Pakem, kebanyakan berusia 17-22 tahun yang berstatus pelajar dan mahasiswa.³

Berkenaan dengan hal tersebut di atas, maka perlu disediakan fasilitas-fasilitas untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Seperti sarana olah raga dan rekreasi terpadu yang memadai bagi kegiatan masyarakat khususnya pemuda, mahasiswa, dan pelajar.

Pada saat ini memang sudah banyak fasilitas-fasilitas yang diberikan, seperti *mall*, *sport centre*, tempat-tempat nongkrong, *cafe*, dll. Tetapi tempat-tempat tersebut masih berdiri sendiri-sendiri dan dalam jarak yang relatif jauh antara satu tempat dengan tempat dengan tempat yang lainnya. Padahal dapat kita lihat bahwa remaja memiliki karakter instan, yaitu suatu sikap yang menginginkan dapat dengan mudah dan cepat mencapai apa yang diinginkan tanpa suatu proses yang berbelit-belit.

³ www.suaramerdeka.com/24/02/2009/03.28.



1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana arsitektur Gelanggang Remaja yang sesuai dengan karakteristik remaja masa kini yaitu **Instan, Interaksi, Bebas, dan Riang?**

Permasalahan di atas dikaji dengan prinsip Bentuk, Ruang dan Susunannya.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Dengan adanya Gelanggang Remaja yang dengan rancangan ruang luar maupun ruang dalam yang sesuai dengan karakter remaja masa kini diharapkan dapat meningkatkan keinginan remaja untuk datang dan merasa nyaman untuk melihat maupun menggunakan fasilitas yang sesuai dengan yang diinginkan.

1.3.2. Sasaran

Remaja akan tertarik untuk datang ke Gelanggang Remaja, dan mereka akan meninggalkan hal-hal negative karena tenaga dan kreativitas mereka akan dapat disalurkan dalam sebuah Gelanggang Remaja. Sehingga diharapkan akan mengurangi perilaku-perilaku menyimpang yang banyak terjadi pada remaja saat ini.

1.4. Lingkup Pembahasan

Pembahasan akan ditekankan pada daya tarik Gelanggang Remaja melalui desain arsitektur ruang luar maupun dalam yang sesuai dengan karakter remaja masa kini yang instan, interaksi, bebas, dan riang.

1.5. Metode Pembahasan

Pola prosedural menggunakan pola kerja penalaran deduktif yang berdasarkan pada :

- teori



- landasan umum
- psikologi arsitektur

Faktor-faktor tersebut diatas diuraikan kemudian hasil dari penguraian dibuat dalam suatu kesimpulan yang akhirnya diterapkan dalam rumusan permasalahan desain.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I :Berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan permasalahan, lingkup bahasan, metode pembahasan, sistemika pembahasan, dan alur berfikir.

BAB II :Berisi tentang tinjauan gelanggang dan remaja.

BAB III :Berisi tentang teori yang akan digunakan dan lokasi perencanaan.

BAB IV :Berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan arsitektur gelanggang remaja

BAB V :Berisi tentang konsep yang akan digunakan untuk merancang gelanggang remaja.

Diagram Sistematik Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Remaja di Yogyakarta

