



BAB II

TINJAUAN TENTANG GELANGGANG DAN REMAJA

2.1. Tinjauan Tentang Gelanggang

2.1.1. Pengertian

Gelanggang diartikan ruang atau lapangan (Kamus Umum Bahasa Indonesia oleh W. J. S. Poerwadarminta, tahun 1961). Kamus Inggris-Indonesia oleh John M. E dan Hasan Shadily, 1976, menyatakan bahwa *youth centre* adalah balai pemuda atau gelanggang remaja.

Pengertian Gelanggang Remaja atau *Youth Center* menurut adalah suatu fasilitas kemasyarakatan (*community centre*) dengan penekanan aktifitas pengguna dibawah 21 tahun, disponsori pihak gereja atau yayasan milik pemerintah Amerika Serikat yang intinya melayani anak muda dengan fasilitas sosial dan rekreasi.¹

Gelanggang remaja adalah *youth centre* yang diadaptasi ke dalam budaya tanah air, dari fungsinya sebagai tempat olahraga, konsultasi, bimbingan, dan pelatihan kesenian dengan tujuan rekreatif, mendapat tambahan berupa pementasan kesenian, kegiatan pelatihan dan kegiatan organisasi.²

2.1.2. Fungsi Gelanggang Remaja

Gelanggang Remaja mempunyai fungsi sebagai berikut³ :

1. Pelaksanaan pengelolaan prasarana dan sarana dalam menunjang kegiatan generasi muda untuk kegiatan Olahraga, Kegiatan Pembinaan Mental dan Spiritual, Ilmu Pengetahuan dan Keterampilan serta Kreasi dan Rekreasi.

¹ Time Saver Standart For Redential Development, 1984, hal. 208,

² J. Sukmara Handayatna, Gelanggang Remaja di Kodya Cirebon sebagai Fasilitas Rekreatif dan Edukatif Bagi Remaja.

³ www.Gelanggang-Pemuda.com/20/02/2009/07.05.



2. Melaksanakan pembinaan sumber daya manusia melalui pengembangan peningkatan dan penyaluran bakat, minat, kreasi, dan aktivitas generasi muda.
3. Pelaksanaan pengkoordinasian dengan instansi dan atau lembaga lain yang berkaitan dengan masalah-masalah kepemudaan.

2.1.3. Fasilitas Gelanggang Remaja

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

- a. Sarana dan prasarana operasional (fasilitas olahraga, kesenian, ilmiah dan kerohanian).
- b. Sarana dan prasaran pengelolaan.
- c. Fasilitas-fasilitas non fisik berupa jasa : ketrampilan, keahlian, konsultasi, psikologi, dll.

Fasilitas rekreasi yang khusus diorientasikan bagi remaja dikategorikan sebagai *Quasi Public Organization* atau suatu fasilitas yang di biayai dan dikelola oleh badan swasta tapi masih melibatkan peran pemerintah dan dibedakan dalam orientasi kegiatan⁴ :

- a. *Group Program Agencies* yaitu wadah kegiatan rekreasi remaja yang 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* (fitnes)
 - Fasilitas rekreasi (ruang permainan)
 - Fasilitas peningkatan pengetahuan (perpustakaan, ruang ketrampilan)

⁴ Bima Andriansyah, TGA 1993, Fasilitas Rekreasi dan Kegiatan Remaja di kota Madya Bandung, hal 35.



- Fasilitas Sosialisasi (ruang duduk, club room)

2.1.4. Struktur Organisasi Gelanggang Remaja

a. Unsur Organisasi

Unsur Organisasi Badan Pengelola Terdiri atas :

- Pimpinan adalah Kepala Badan Pengelola.
- Pembantu Pimpinan adalah Sub Bagian Tata Usaha yang sehari-harinya disebut Sekretaris.
- Pelaksana adalah Seksi-seksi dan Unit-unit

b. Susunan Organisasi

- Kepala Badan
- Sub Bagian Tata Usaha : urusan umum, urusan keuangan, urusan kepegawaian.
- Seksi Olahraga : Sub Seksi Kegiatan, Sub Seksi Sarana
- Seksi Seni dan Budaya : Sub Seksi Kegiatan, Sub Seksi Sarana.
- Seksi Pengetahuan dan Keterampilan : Sub Seksi Pelatihan, Sub Seksi Sarana
- Unit Pengelola Pondok Pemuda : Unit Pelaksana Teknis Badan Pengelola Gelanggang Pemuda

2.1.5. Klasifikasi gelanggang remaja

Gelanggang Remaja diklasifikasikan menjadi 3 tipe⁵, yaitu :

a. Tipe A / Pemula

Tipe A merupakan yang paling sederhana, terdiri dari :

- Ruang serbaguna adalah ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian.
- Ruang belajar adalah ruang yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus
- Kamar ganti pakaian atau kamar kecil

⁵ Kantor Menteri Pemuda dan Olahraga, "Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja", 1986, hlm. 48-50.



- Ruang Ibadah
- Ruang Pengelola
- Tempat tinggal petugas jasa dan gudang
- Lapangan terbuka serbaguna

b. Tipe B / Madya

Tipe B ini, pada hakekatnya sama dengan tipe A. Dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga bola voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.

c. Tipe C / Utama

Pada dasarnya sama dengan tipe B, hanya ada penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukan dan kolam renang.

Tabel II.1. Klasifikasi Gelanggang Remaja

Tipe A	Tipe B	Tipe B
1. Rg. Serbaguna - olahraga - pementasan kesenian	1. Rg. Serbaguna - olahraga voli - pementasan kesenian	1. Rg. Serbaguna - olahraga voli
2. Rg. Belajar - tempat kursus	2. Rg. Belajar - tempat kursus	2. Gedung Pertunjukan
3. Rg. Ibadah - mushola	- gedung diklat	3. Rg. Belajar - tempat kursus - gedung diklat
4. Rg. Pengelola	3. Rg. Ibadah - mushola	4. Rg. Ibadah - mushola
5. Rg. Instruktur	4. Rg. Pengelola	5. Rg. Pengelola
6. Rg. Terbuka - lapangan	5. Rg. Instruktur	6. Rg. Instruktur
	6. Rg. Terbuka - lapangan	7. Rg. Terbuka - lapangan
		8. Kolam renang
		9. Tempat tinggal petugas jaga dan gudang

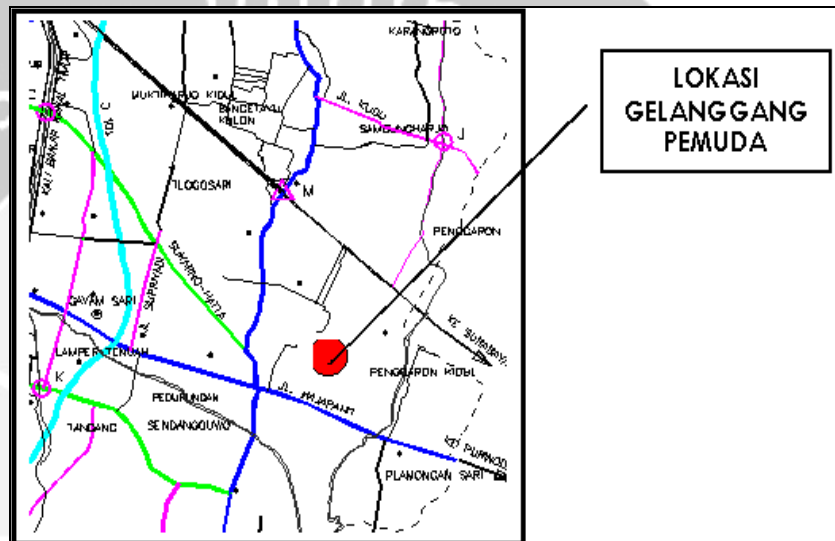
(Sumber : analisis penulis)



2.1.6. Studi Kasus Tentang Gelanggang Remaja

2.1.6.1. Gelanggang Pemuda Kota Semarang

Lokasi : Jl. Taman Majapahit No. 1 Semarang (Dengan lokasi yang cukup strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan umum)



Gambar II.1. Peta Kota Semarang
(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.23).

Luas tanah: $\pm 22.500 \text{ m}^2$, yang terdiri dari :

1. Gd. Manunggal Jati	:	1.360 M^2
2.Gd. Youth Hostel (2 lantai)	:	720 M^2
2. Musholla	:	134,88 M^2
3. Kantor Kolam Renang I,II	:	459 M^2
4. Lapangan Tenis	:	1.460 M^2
5. Kolam Renang Anak	:	380 M^2
6. Kolam Renang Prestasi	:	138.4 M^2
7. Kolam Renang Loncat	:	459 M^2
8. Ruang Gengset	:	134.40 M^2
9. Gudang dan Penjaga	:	880 M^2
10. Taman Angrek	:	1.500 M^2



Fasilitas yang ada di gelanggang pemuda kota Semarang, a.l :

a. Kolam Renang

Kolam renang ini bertaraf internasional yang terdiri atas : kolam anak, kolam prestasi dan kolam loncat. Kolam renang ini terbuka untuk umum setiap hari dari pukul 06.00 – 17.00 WIB.



Gambar II.2. Kolam Renang

(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.22.)

b. Gedung Pertemuan Manunggal Jati

Gedung ini terdiri dari dua lantai, lantai atas berupa ruangan-ruangan yang dipergunakan untuk Kantor Sekretariat Organisasi Kepemudaan yang ada di Kota Semarang, sedangkan lantai bawah merupakan gedung pertemuan yang cukup representatif terutama untuk resepsi perkawinan, pentas seni, pameran dan lain-lain.



Gambar II.3. Gedung Pertemuan

(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.22.)



c. Lapangan Tenis

Tersedia 2 buah lapangan tenis terbuka yang dapat disewa maupun untuk insidental.



Gambar II.4. Lapangan Tenis

(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.22)

d. Penginapan Remaja

Penginapan yang disediakan disini terbuka untuk umum, terutama tamu rombongan. Penginapan ini memiliki fasilitas :

- kamar VIP : AC, Televisi, *Double Bed* dan Kamar Mandi



Gambar II.5. Kamar VIP

(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.23.)

- kamar standar : Fan, 2 buah Bed Susun dan Kamar Mandi dalam



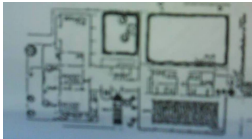


Gambar II.6. Kamar Standar

(Sumber : www.semarang.go.id/20/02/2009/07.23.)



2.1.6.2. Roxbury Branch, YMCA Boston, Young recreation centre, Detroit, Michigan, Gelanggang mahasiswa UGM.


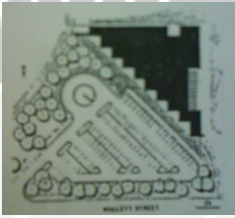
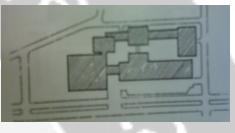


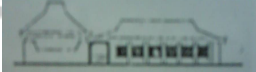
Tabel II.2. Studi Kasus Bangunan Gelanggang Remaja

	Roxbury Branch, YMCA Boston	Young recreation centre, Detroit, Michigan	Gelanggang mahasiswa UGM
Lokasi	Terletak di tengah kota Boston. Dibangun sebagai bagian dari program peremajaan kota lama yang mengalami kerusakan. Konsep YMCA ini dirancang sebagai suatu pusat komunitas remaja yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas lingkungan.	Terletak ditengah kota Detroit. Dibangun sebagai bagian dari program peremajaan daerah kumuh kota. Letak YRC berdekatan dengan perumahan dan taman kota.	Terletak di dalam kampus UGM. Dekat dengan tempat-tempat rekreasi mahasiswa/umum di lingkungan kampus (<i>boulevard</i> , lapangan, taman kampus, dll). Skala pelayanan untuk mahasiswa atau pelajar dengan prioritas mahasiswa UGM. Mudah di capai oleh jalur bis umum.
Tata ruang luar	Sirkulasi dan pencapaian utama ke bangunan melalui <i>courtyard</i> , sedangkan <i>site entrance</i> dengan pedestrian megarah ke area parkir.  <u>Gbr. Tata ruang luar & entrance</u>	Main entrance dicapai dari bagian depan bangunan (arah parkir). Sirkulasi dibedakan antara pejalan kaki dengan pengunjung berkendara. Taman berfungsi sebagai area rekreasi <i>outdoor</i> dan mereduksi gangguan dari area parkir.  <u>Gbr. Tata ruan luar</u>	Sirkulasi dan main <i>entrance</i> dari arah <i>boulevard</i> , terutama yang berkaitan dengan kegiatan utama : olahraga, seni dan unit kegiatan lainnya. Tempat parkir sepeda motor di depan bangunan.  <u>Gbr. Tata ruang luar & entrance</u>

(Sumber : analisa penulis dari beberapa sumber)




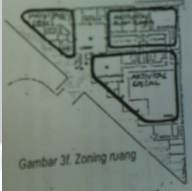
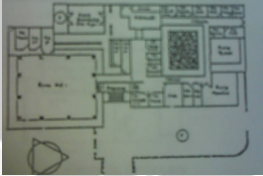


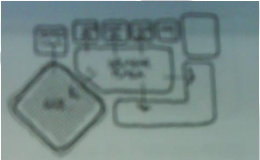
Lanjutan tabel II.2. Studi Kasus Bangunan Gelanggang Remaja

<p>Masa bangunan</p>	<p>Masa bangunan tunggal, bentuk kompak. Bentuk atap datar dengan bahan beton.</p>  <p><u>Gbr. Bentuk masa bangunan</u></p>	<p>Masa bangunan majemuk, bentuk kompak. Bentuk atap datar, bertumpuk, massif transparan, dengan bahan beton, glass block, rangka baja.</p>  <p><u>Gbr. Masa bangunan</u></p>	<p>Masa majemuk dengan susunan membentuk cluster. Masing-masing masa bangunan mengelilingi ruang terbuka luar di tengahnya. Bentuk atap limasan dengan bahan kayu sirap.</p>  <p><u>Gbr. Bentuk masa bangunan</u></p>
<p>Fasade bangunan</p>	<p>Tampak muka bangunan cenderung simetri. Finishing permukaan beton, kesan kuat, monolit. Entrance menjorok sebagai courtyard.</p>  <p><u>Gbr. Prespektif fasade bangunan</u></p>	<p>Tampak depan asimetri. Bentuk muka berjenjang. Finishing permukaan beton, glass block. Kesan yang timbul kuat, berat.</p>  <p><u>Gbr. Prespektif masa bangunan</u></p>	<p>Tampak bangunan asimetri seimbang dengan entrance diantara 2 masa bangunan. Bahan bangunan bata, teracota, logam.</p>  <p><u>Gbr. Prespektif masa bangunan</u></p>
<p>Zoning ruang</p>	<p>Bangunan terdiri dari 2 lantai mezanin. Zoning ruang cenderung horizontal dengan zonasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bag timur untuk kegiatan yang berkaitan dengan organissasi remaja. - Bagian tengah terdiri dari hall dan ruang pengelola. 	<p>Zoning ruang cenderung horizontal dengan zonasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bagian barat; untuk aktivitas bengkel seni dan kerajinan - bagian timur; untuk aktivitas olahraga rekreasi - bagian selatan untuk aktivitas sosial. 	<p>Bangunan terdiri dari satu lantai. Zoning fungsional cenderung horisontal dengan pemusatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagian timur untuk kegiatan utama olahraga dan seni.

(Sumber : analisa penulis dari beberapa sumber)



Lanjutan tabel II.2. Studi Kasus Bangunan Gelanggang Remaja

<p>Zoning ruang</p>	<p>- Bagian barat untuk kegiatan olahraga, fasilitas rekreasi kolam renang.</p>  <p><u>Gbr. Zoning ruang</u></p>	 <p><u>Gbr. Zoning ruang</u></p>	<p>- Bagian barat untuk kegiatan pendukung dan penunjang seperti ruang unit kegiatan mahasiswa, pengelolaan, kafetaria.</p>  <p><u>Gbr. Zoning ruang</u></p>
<p>Pola tata ruang</p>	<p>ruang fungsional dalam bangunan disusun terhadap ruang terbuka/hall membentuk pola cluster.</p>  <p><u>Gbr. Pola tata ruang</u></p>	<p>ruang fungsional dalam bangunan disusun terhadap lobby sebagai pusat orientasi dengan bentuk pola cluster.</p>  <p><u>Gbr. Pola tata ruang</u></p>	<p>Susunan. ruang atau kelompok ruang dipetakan mengelilingi ruang terbuka, tetapi diorientasikan terhadap GSB.</p>  <p><u>Gbr. Pola tata ruang</u></p>
<p>Sirkulasi</p>	<p>Sirkulasi ruang dalam melalui hall dengan pola menyebar ke ruang fungsional lainnya.</p>	<p>Sirkulasi ruang dalam dari main entrance menuju lobby kemudian ke ruang fungsional lainnya dengan pola menyebar.</p>	<p>Sirkulasi internal bangunan menembus ruang dalam bangunan dengan pola loop.</p>
<p>Struktur bangunan</p>	<p>beton bertulang, batu bata, bentuk atap plat dengan bahan beton.</p>	<p>beton bertulang, batu bata, bentuk atap plat dengan bahan beton.</p>	<p>Menggunakan beton, bata, rangka atap dari baja dan bahan atap kayu.</p>

(Sumber : analisa penulis dari beberapa sumber)



Lanjutan tabel II.2. Studi Kasus Bangunan Gelanggang Remaja

<p>Program bangunan</p>	<p>Luas lantai bangunan 26.140 <i>sqf</i>, terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan utama, yang berkaitan dengan organisasi remaja Kristen, dengan fasilitas pusat remaja , ruang serba guna, lounge, ruang seni dan kerajinan, club room,dll. - Kegiatan penunjang : olahraga dan rekreasi dengan fasilitas <i>gymnasium</i>, kolam renang, ruang latihan, loker. - Kegiatan pelayanan : ruang servise , parkir, <i>kitchen</i>. 	<p>YRC dibangun pada pusat rekreasi dan remaja, yang memungkinkan mereka dapat berinteraksi sosial. Melalui program kegiatan antara lain ::</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan utama; berkaitan dengan aktivitas social, seni budaya dan olahraga; dengan aktivitas ruang serbaguna, bengkel seni dan kerajinan, fasilitas olahraga. -Kegiatan penunjang : pengelolaan masing-masing kegiatan dengan fasilitas ruang kantor,loker,dll. - Kegiatan pelayanan; ruang servise, parkir, kantin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan utama: olahraga (basket, bela diri,dll); seni (musik, teater,dll), kelompok studi. - Kegiatan pendukung : unit-unit kegiatan mahasiswa. - Kegiatan penunjang : pelayanan kafeteria, <i>lavatory</i>.
<p>Kualitas ruang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem penghawaan dan pencahayaan: alami (<i>bovenlight, courtyard</i>, jendela); Bukaan (untuk kegiatan malam hari). - Kulit visual dengan memanfaatkan tekstur beton, tangga mezanin untuk melihat - Suasana <i>enclosure</i> : ruang publik, courtyard (D/H=-1), berkesan intim. 	<ul style="list-style-type: none"> sistem penghawaan dan pencahayaan alami ;(<i>skylight, glass block</i>); buatan (untuk kegiatan malam hari) - kualitas visual: dengan memanfaatkan tekstur beton, pantulan cahaya <i>glass block</i>. - suasana ruang berkesan intim 	<ul style="list-style-type: none"> -sistem penghawaan dan pencahayaan : alami (<i>bouvenlight</i>, jendela); buatan (untuk kegiatan malam hari) -kualitas gerak sirkulasi dengan variasi ketinggian lantai -suasana ruang : intim, dengan bukaan dinding, perbandingan ruang terbuka (D/H=1) berkesan intim.

(Sumber : analisa penulis dari beberapa sumber)



Kesimpulan yang dapat diambil dari tiga studi bangunan gelanggang remaja diatas adalah :

Tabel II.3. Kesimplulan Aspek tapak dan lingkungan

Telaah kasus	Kesimpulan
a. lokasi	<ul style="list-style-type: none">- strategis, dekat dengan fasilitas pendukungnya; seperti perumahan, fasilitas pendidikan, taman kota, fasilitas rekreasi lainnya,dll.- <i>aksesibel</i>, mudah dicapai oleh kalangan remaja baik dengan jalan kaki maupun kendaraan umum/pribadi.
Tata ruang luar	<ul style="list-style-type: none">- pencapaian ke dalam tapak minimal didekati dari dua sisi, dengan penekanan pada arah <i>main entrance</i>- sirkulasi pejalan kaki menggunakan jalur tersendiri (pedestrian), dan terpisah dari lalulintas kendaraan pengunjung lainnya.- <i>Zoning</i> tapak terdiri atas;bangunan utama untuk <i>indoor activity</i>, taman/<i>plaza</i>, ruang publik untuk <i>outdoor activity</i> dan area parkir.

(Sumber : analisis penulis)

Tabel II.4. Kesimpulan Aspek Bangunan

Telaah kasus	Kesimpulan
a. program bangunan	<ul style="list-style-type: none">- Kegiatan utama dalam fasilitas merupakan program yang berkaitan dengan fungsi dan misi bangunan.- Kegiatan penunjang merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi, interaksi sosial; untuk menarik pengunjung- Kegiatan servis, untuk mendukung kelancaran kegiatan yang ada dalam skala bangunan maupun tapak.

(Sumber : analisis penulis)



Lanjutan Tabel II.4. Kesimpulan Aspek Bangunan

b. tampilan bangunan	Tampak depan bangunan cenderung simetris atau asimetris seimbang dengan penekanan pada main entrance, dengan varian bentuk-bentuk yang berbeda. <ul style="list-style-type: none">- kesan bangunan terbuka, dengan paduan elemen massif dan transparan, seperti beton, metal dan kaca.- Bentuk dan gubahan masa bangunan majemuk, kompak dengan pola <i>cluster</i>; bentuk atap umumnya datar (luar negeri), limasan.
c. tata ruang dalam	Ruang fungsional dalam bangunan diorganisasikan dan berorientasi terhadap ruang terbuka/publik atau ruang serbaguna dengan pola cluster <ul style="list-style-type: none">- permintakatan ruang untuk kegiatan di dalam bangunan cenderung kearah horizontal.- sirkulasi internal membentuk pola loop, menembus ruang, mengelilingi ruang terbuka, kemudian menyebar.- kualitas visual memanfaatkan bidang pandang, skala ruang, ketinggian lantai, bayangan pencahayaan alami.
d. struktur bangunan	Struktur utama bangunan beton bertulang; dengan bahan bangunan atap beton, <i>space frame</i> , genting sirap; bahan partisi ruang batu-bata, <i>glass block</i> . <ul style="list-style-type: none">- modul struktur, disesuaikan dengan ukuran ruang, dengan berbasis pada kelipatan 10cm, 30cm (foot)

(Sumber : analisis penulis)



2.2. Tinjauan Tentang Remaja

2.2.1. Definisi Remaja

Remaja dalam arti *adolescence* (Inggris), berasal dari kata *adolescere* (Latin) yang berarti tumbuh menuju kematangan (Hurlock, 1994). Pertumbuhan ini dilihat dari dua hal, yaitu pertumbuhan fisik dan mental/psikis; sehingga tercapai kedewasaan. Dari sudut kedewasaan mental, sulit mendewasakan remaja secara universal karena hal ini sangat berkaitan dengan kondisi sosial budaya masyarakat dimana masa remaja tersebut dijalani. Beberapa pakar melihat remaja sebagai :

- a. Kelompok individu yang sedang dalam masa transisi, yaitu peralihan dari masa anak-anak menuju kehidupan dewasa.⁶
- b. Individu yang secara biologis sedang mengalami masa puber hingga mampu memikul tanggung jawab, baik segi fisik, sosial maupun financial.⁷
- c. Periode remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak ke periode dewasa. Periode ini dianggap sebagai masa-masa yang amat penting dalam kehidupan seseorang khususnya dalam pembentukan kepribadian individu.⁸

Disamping pengertian diatas, dari segi usianya ada berbagai pendapat tentang batasan remaja. Hurlock, membagi masa remaja menjadi dua bagian⁹:

- a. *Early adolescence* :13-16 tahun (perempuan)
14-17 tahun (laki-laki)
- b. *Late adolescence* : 17-21 tahun

⁶ Gunarsa, 1994, dalam Antoni, Toni, *Gelanggang Remaja Di Bandung*, UGM, Yogyakarta, 2001, hlm. 8

⁷ Soerdjono, 1989, dalam Antoni, Toni, *Gelanggang Remaja Di Bandung*, UGM, Yogyakarta, 2001, hlm. 8

⁸ Karakteristik Remaja, www.tumbuhkembanganak.edublogs.org/2008/05/26/07.40.

⁹ Elizabeth B. Hurlock, , 1968, *Developmental Psychology*. (Edisi Ketiga)., Mc Graw Hill Book Company, hlm.12



Menurut Dra. Yulia Singgih Gunarsa (1982) memberi batasan usia remaja berkisar antara 12-21 tahun, dengan pembagian¹⁰ :

- a. remaja awal : 12-17 tahun (perempuan)
13-18 tahun (laki-laki)
- b. remaja akhir : 17-21 tahun (perempuan)
18-21 tahun (laki-laki)

Dra. Susilo Windardini membagi masa remaja dengan berpatokan pada literatur Amerika, yaitu¹¹ :

- a. Remaja Awal : 13-17 tahun
- b. Remaja Akhir : 17-21 tahun

Lebih lanjut Thornburgh membagi usia remaja menjadi tiga kelompok, yaitu¹²:

- a. Remaja awal : antara 11 hingga 13 tahun
- b. Remaja pertengahan : antara 14 hingga 16 tahun
- c. Remaja akhir : antara 17 hingga 19 tahun.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa usia remaja berkisar antara 12-21 tahun. Pada usia tersebut, tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja adalah sebagai berikut :

1. Mencapai hubungan yang baru dan lebih masak dengan teman sebaya baik sesama jenis maupun lawan jenis.
2. Mencapai peran sosial maskulin dan feminin.
3. Menerima keadaan fisik dan dapat mempergunakannya secara efektif
4. Mencapai kemandirian secara emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
5. Mencapai kepastian untuk mandiri secara ekonomi.
6. Memilih pekerjaan dan mempersiapkan diri untuk bekerja.

¹⁰ Ny. Singgih D. Gunarsa dan Singgih D. Gunarsa, 1981, Psikologi Remaja BPK Gunung Mulia, Jakarta, hlm. 15-16.

¹¹ Susilo Windradani, 1981, Psikologi Perkembangan II (Masa Remaja) Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP, Malang, hlm. 1.

¹² Remaja dan Permasalahannya, www.sofia-psy.staff.ugm.ac.id/02/07/2008/07.01.



7. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan dan kehidupan keluarga.
8. Mengembangkan kemampuan dan konsep-konsep intelektual untuk tercapainya kompetensi sebagai warga negara.
9. Menginginkan dan mencapai perilaku yang dapat dipertanggungjawabkan secara sosial.

2.2.2. Perkembangan Remaja

Perkembangan pada remaja merupakan proses untuk mencapai kemasakan dalam berbagai aspek sampai tercapainya tingkat kedewasaan. Proses ini adalah sebuah proses yang memperlihatkan hubungan erat antara perkembangan aspek fisik dengan psikis pada remaja.

1. Perkembangan fisik remaja

Menurut Imran (1998) masa remaja diawali dengan masa pubertas, yaitu masa terjadinya perubahan-perubahan fisik (meliputi penampilan fisik seperti bentuk tubuh dan proporsi tubuh) dan fungsi fisiologis (kematangan organ-organ seksual). Perubahan fisik yang terjadi pada masa pubertas ini merupakan peristiwa yang paling penting, berlangsung cepat, drastis, tidak beraturan dan terjadi pada sistem reproduksi. Perubahan tubuh pada remaja disertai dengan perkembangan bertahap dari karakteristik seksual primer dan karakteristik seksual sekunder. Karakteristik seksual primer mencakup perkembangan organ-organ reproduksi, sedangkan karakteristik seksual sekunder mencakup perubahan dalam bentuk tubuh sesuai dengan jenis kelamin misalnya, pada remaja putri ditandai dengan menarche (menstruasi pertama), tumbuhnya rambut-rambut pubis, pembesaran buah dada, pinggul, sedangkan pada remaja putra mengalami pollutio (mimpi basah pertama), pembesaran suara, tumbuh rambut-rambut pubis, tumbuh rambut pada bagian tertentu seperti di dada, di kaki, kumis dan sebagainya.



Menurut Mussen dkk., (1979) sekitar dua tahun pertumbuhan berat dan tinggi badan mengikuti perkembangan kematangan seksual remaja. Anak remaja putri mulai mengalami pertumbuhan tubuh pada usia rata-rata 8-9 tahun, dan mengalami *menarche* rata-rata pada usia 12 tahun. Pada anak remaja putra mulai menunjukkan perubahan tubuh pada usia sekitar 10-11 tahun, sedangkan perubahan suara terjadi pada usia 13 tahun (Katchadurian, 1989). Penyebab terjadi makin awalnya tanda-tanda pertumbuhan ini diperkirakan karena faktor gizi yang semakin baik, rangsangan dari lingkungan, iklim, dan faktor sosio-ekonomi (Sarwono, dalam JEN, 1998).

2. Perkembangan Psikis Remaja

Ketika memasuki masa pubertas, setiap anak telah mempunyai sistem kepribadian yang merupakan pembentukan dari perkembangan selama ini. Di luar sistem kepribadian anak seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi, pengaruh media massa, keluarga, sekolah, teman sebaya, budaya, agama, nilai dan norma masyarakat tidak dapat diabaikan dalam proses pembentukan kepribadian tersebut. Pada masa remaja, seringkali berbagai faktor penunjang ini dapat saling mendukung dan dapat saling berbenturan nilai. Perkembangan konsep diri remaja dipengaruhi bagaimana remaja merespon terhadap lingkungannya. Benturan dan rangsangan dari luar menimbulkan gejala pada diri remaja. Gejala emosi antara lain disebabkan konflik peran yang sedang dialaminya. Disatu sisi ingin bebas tetapi disisi lain masih tergantung pada orangtuanya.

3. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yang menonjol dikalangan remaja ialah pergaulan dengan teman sebaya, dimana nilai yang ditetapkan bukan oleh orang dewasa melainkan oleh teman seusianya. Kelompok sebaya merupakan lingkungan sosial pertama dimana remaja belajar untuk hidup dengan orang lain di luar lingkungan keluarganya.



Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya, usia remaja memunculkan adanya beberapa karakter remaja yang dipandang kurang lazim. Hal ini disebabkan karena kalangan remaja menyukai hal-hal yang bukan konvensional, antara lain :

- a) Kalangan remaja berusaha untuk menyesuaikan diri dengan situasi, akan tetapi dengan cara sendiri.
- b) Pola sikap dan tindakan yang dihargai oleh sesama remaja, dianggap sebagai pengakuan terhadap superioritas dan eksistensinya.
- c) Berbagai penyaluran rasa ketegangan diciptakan kalangan remaja lewat hal-hal yang terkadang mengganggu dan membahayakan; seperti membunyika radio, tape keras-keras, ngebut dijalanan dengan cara melanggar, dll.
- d) Remaja berusaha membuat ciri identitas, seperti menciptakan sub kultur sendiri melalui bahasa dan pola perilaku yang berbeda dengan orang tua.

2.2.3. Kebutuhan Remaja

Beberapa pakar merumuskan kebutuhan sebagai suatu kegiatan/dorongan untuk menimbulkan tingkah laku. Menurut Mapiarie adanya kebutuhan yang khas bagi remaja, mendorong remaja untuk bertingkah laku yang khas pula, a.l. kebutuhan terhadap¹³ :

- a) Rasa nyaman, perasaan bebas dan situasi santai.
- b) Menekspresikan emosi dan memelihara kesegaran fisik.
- c) Apresiasi terhadap seni musik dan keindahan alam.
- d) Kesempatan menggunakan waktu luang dan memperluas pergaulan
- e) Pengembangan kreativitas dan ketrampilan.

Dalam buku "*Psychology of Adolescence*", Karl C.Garrison banyak memberikan uraian tentang bagaimana remaja sesungguhnya harus dipahami

¹³ Mapiarie, 1982, dalam Antoni, Toni, Gelanggang Remaja Di Bandung, UGM, Yogyakarta, 2001, hlm 10-11.



berdasarkan atas kebutuhan khas yang mereka rasakan. Seorang remaja pada umumnya mempunyai tujuh macam kebutuhan yang menjadi esensi pertumbuhan dari segi psikologis mereka¹⁴:

- Dapat curahan kasih sayang,

Terlihat adanya sejak masa yang lebih muda dan menunjukkan berbagai cara perwujudan selama masa remaja

- Dapat diterima dalam kelompok

Sejak remaja melepaskan diri dari keterikatan dengan keluarga dan berusaha memantapkan hubungan-hubungan dengan teman lawan jenis, remaja membutuhkan untuk diterima dalam kelompoknya.

- Keinginan dapat mandiri

Dimulai sejak usia lebih muda (remaja awal), menjadi sangat penting selama masa remaja; manakala remaja dituntut untuk membuat berbagai pilihan dan mengambil keputusan.

- Bisa berprestasi

Kebutuhan berprestasi merupakan hal sangat penting dan pasti seiring dengan pertumbuhannya secara individual mengarah pada kematangan atau kedewasaan.

- Dapat pengakuan sebagai prestise

Kebutuhan ini timbul sejak mereka bergantung dalam hubungan teman sebaya dan penerimaan teman sebaya.

- Dapat dihargai

Dirasakan berdasarkan pandangan atau ukurannya sendiri yang menurutnya pantas bagi dirinya (sesuai dengan kenyataan) dan menjadi bertambah pening seiring dengan bertambahnya kematangan.

- Memperoleh falsafah hidup

Untuk mendapatkan ketetapan dan kepastian, remaja memerlukan beberapa petunjuk dari falsafah hidup yang akan memberikannya dasar dan ukuran dalam membuat keputusan-keputusan.

¹⁴ Mappiare.Andi, Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982, hlm. 152.



2.3.4. Remaja Masa Kini

Remaja masa kini cenderung membentuk suatu budaya sendiri menurut keinginannya sebagai hasrat atas kehendak yang dilakukan untuk mencari jati diri hasil obsesi remaja itu.¹⁵ Budaya-budaya yang timbul dari diri remaja misalnya Budaya Populer dan Budaya Nngkrong.

a. Budaya Populer

Budaya Pop (Budaya Massa) merupakan Simbol Globalisasi Anak muda, dengan melihat fakta-fakta yang ada saat ini. Remaja saat ini identik dengan pola gaya hidup enak, lain dibanding dengan remaja zaman dahulu. Sekarang remaja lebih menikmati hidup sebagai bagian dari gaya hidup yang diinginkan, yaitu gaya hidup lebih populer. Indikasi remaja saat ini adalah dimana dengan memiliki keterkaitan dengan lingkungan pergaulan sebagai sarana interaksi yang dapat memberikan rasa percaya diri dan sebuah komitmen dalam hidup.

Kata pop berasal dari kata populer, atau ada yang menyebut berasal dari letupan tutup botol yang dilepaskan dari minuman bersoda yang berbunyi “pop” pelan. Budaya pop merupakan sebuah mode yang cepat sekali berubah, sifatnya temporer dan cepat sekali hilang tergantung dengan kondisi sosial masyarakat tersebut.



Gambar II.7. Gambaran Hidup Populer
(Sumber : www.missninz.multiply.com)

¹⁵ Remaja dan Budaya Pop, www.penulis-indonesia.com/27/8/2008/10.15.



Budaya pop banyak dipengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan budaya pop masa kini ¹⁶:

1. Pengaruh Media & Amerika

Media merupakan sarana paling efektif dalam menyebarkan budaya massa (pop), karena setiap media dapat menjadi ‘cermin’ dalam kehidupan kita. Setiap hari anak muda dijejali oleh iklan-iklan yang menyuguhkan popularisme, sehingga mereka akan terjajah oleh iklan-iklan tersebut.

Budaya pop masa kini adalah budaya nasionalnya orang Amerika atau yang sebagian orang menyebutnya budaya barat. Amerika dengan *Hollywood* sebagai pusat film dan MTV sebagai pusat musik memang telah menjadikan dua ikon besar itu sebagai gaya hidup masyarakat kontemporer dunia. Hal ini disebabkan karena kemajuan teknologi negara Amerika yang tiada saingannya dengan negara lain.

2. *McWorld; MTV, McDonald & McIntosh*

Kebudayaan pop telah membawa banyak pengaruh paham, ide maupun gaya hidup yang bervariasi, yaitu globalisasi, popularisasi, konsumerisme, komunikasi, informasi, hiburan, dan komersialisme. *McWorld* merupakan gabungan dari tiga ikon besar yang kini sedang menggenggam dunia, *MTV*, *McDonald*, dan *Macintosh*. Jadi *MTV* itu musik, *McDonald* untuk perut dan *Macintosh* sebagai pusat informasi. Budaya pop dalam dominasi anak muda merupakan sebuah ‘ideologi’ baru bagi masa-masanya dalam struktur relasi kuasa dalam masyarakat kontemporer.

3. Food, Fashion & Fun (3F)

Hasil pengamatan dari Patricia Aburdence dan John Naisbitt Jauh (futuolog kenamaan), saat ini masyarakat dunia, seakan-akan membanggakan/menghambakan dirinya pada *food*, *fashion* dan *fun*. Hal tersebut dapat dilihat dari anak muda masa kini yang lebih

¹⁶ Anak Muda Dalam Budaya Global, www.Penulis-Indonesia.com/09/09/2008/11.51.



mementingkan makan di *McDonald* maupun *Dunkin Donuts*, mereka lebih suka berbelanja pakaian di Singapore, Paris, ataupun Roma, dengan tempat rekreasi mereka lebih suka ke tempat dugem, (*discotheque or café*) maupun terbang keluar negeri, seperti ke Sydney, Manhattan di New York.

Budaya pop dalam masyarakat kontemporer saat ini merupakan suatu bentuk karakter dan identitas diri yang merupakan implikasi dari globalisasi dunia yang dimotori Amerika. Bre Redana, menyebutkan, proses popularisasi gaya hidup anak muda akan membawa dampak berupa ‘pop gaya hidup’ dalam artian sebagai gaya hidup yang serba instan, yang memuja teknologi dan *hedonistik*, mementingkan perut dan mode.

b. Budaya Nongkrong

Budaya Nongkrong muncul karena alasan-alasan sebagai berikut:

- Merasa nggak betah berada di dalam rumah
- Di rumah mereka merasa tidak bebas sehingga menjadi cepat bosan/boring,
- Merasa *bete* dirumah karena suasananya yang sepi dan adanya peraturan yang dapat membatasi aktivitas mereka karena adanya perbedaan pendapat dengan orang tua.

Bagi para remaja dengan nongkrong bisa menambah keakraban, lebih mengenal satu sama lain, mendapat ilham, and cara paling ampuh melepas penat.



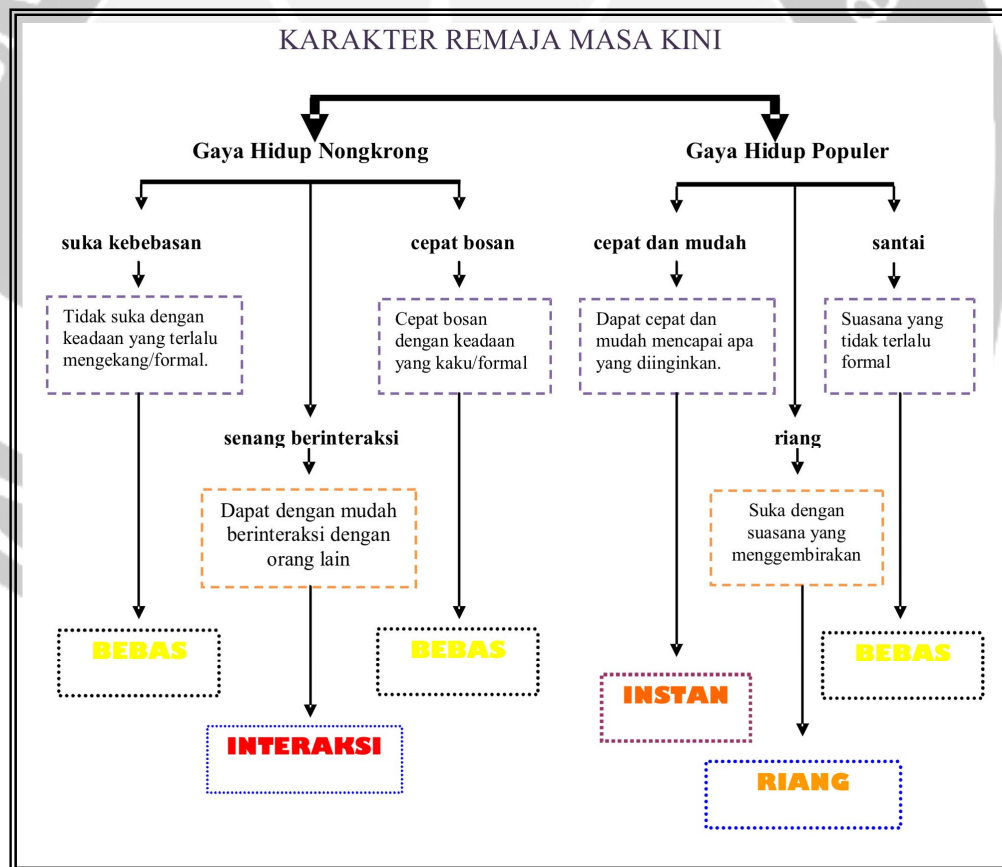
Gambar II.8. Anak Nongkrong
(Sumber : www.bujangkasep.blogspot.com)



Tempat nongkrong yang disukai remaja yaitu tempat dimana mereka bisa menikmati beragam aktivitas, mulai dari kesenian jalanan sampai beragam makanan tradisional.

Pengaruh positif dan negatif nongkrong adalah:

- ☀️ Positifnya memperluas pergaulan, lebih tahu dunia luar, dan jadi nggak kuper.
- ☀️ Negatifnya, kalau nggak punya prinsip, nggak punya pendirian, dan hanya ikut-ikutan, bisa terjerumus ke hal-hal negatif dan salah pergaulan, seperti narkoba.



Gambar II.9. Bagan Karakter Remaja Masa Kini
(Sumber : Analisis Penulis)



Dengan melihat gambar II.9 dapat disimpulkan bahwa budaya populer dan budaya nongkrong pada remaja dapat memunculkan karakter-karakter remaja masa kini, yaitu:

a. Instan

Generasi muda saat ini sangat akrab dengan karakter instan. Karakter instan pada remaja adalah kecenderungan para remaja untuk berfikir dan bertindak tanpa mengenal adanya proses-proses yang berawal dari nol. 'Cepat' dan 'mudah' adalah kata kunci yang melekat pada gaya hidup instan.¹⁷

Remaja Instan merupakan generasi yang maunya langsung bisa melakukan sesuatu, langsung dapat petunjuk dari orang lain, langsung bisa menikmati sesuatu tanpa harus berusaha keras untuk mendapatkannya.¹⁸

Contoh perilaku Instan yang ada pada remaja :

Pada saat akan menghadapi ulangan/ujian, semua menginginkan hasil yang memuaskan dalam ulangan. Tapi mereka tidak mau belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus, mereka lebih mengandalkan mencontek pada saat ujian dilaksanakan. Dari hal tersebut dapat terlihat bahwa mereka ingin mendapatkan sesuatu tanpa ada usaha yang keras tetapi lebih memilih sesuatu yang lebih mudah.

b. Bebas

Karakter bebas pada remaja dapat kita lihat dari budaya nongkrong pada remaja tersebut. Salah satu penyebab mereka suka nongkrong adalah *nggak betah* di rumah. Di rumah mereka merasa *nggak bebas* dan *boring*. Selain itu mereka juga tidak suka dengan peraturan-peraturan di sekolah yang membuat mereka merasa

¹⁷ Instant Generation, www.bernas.co.id/19/09/2008/14.28.

¹⁸ Aku Remaja Masa Kini Septiana Runikasari, www.lptui.com/19/092008/14.38.



dikekang sehingga akan membuat mereka akan mencari tempat yang menurut mereka akan menimbulkan suasana bebas.

Jadi dapat kita simpulkan bahwa karakter bebas pada remaja merupakan karakter remaja yang tidak menyukai adanya peraturan yang dapat membatasi aktivitas mereka sehingga mereka akan merasa terkekang dan tidak dapat mengekspresikan kreatifitas sesuai dengan yang mereka inginkan.

c. Interaksi

Karakter interaksi pada remaja dapat dilihat dari kebiasaan anak muda jaman sekarang maunya hanya senang-senang, kumpul, ngobrol rame-rame.¹⁹

Kegiatan interaksi yang disukai remaja yaitu interaksi secara visual, audio, dan rabaan dalam bentuk ngobrol dengan sesama kawan dalam kelompok sebaya (group), dan interaksi secara visual yaitu remaja cenderung ingin dilihat dan juga ingin melihat orang lain.

d. Riang

Karakter riang pada remaja dapat dilihat dari lirik lagu Sherill Crow “*All I Wanna Do Is Have Some Fun, I Got A Feeling The Party Has Just Begun*” (pokoknya senang-senang dan rasanya pesta telah dimulai).²⁰ Lagu itu menguatkan gambaran, seakan-akan anak muda kota besar hanya mau senang-senang, hura-hura, santai, glamour dan cerah sekaligus enerjik.

Karakter riang pada remaja juga dapat kita lihat dari kesenangan remaja untuk menonton MTV dibanding menonton acara berita. Hal tersebut dikarenakan adanya suasana surprise, berisik, senang-senang, dan santai-santai dalam acara-acara yang disuguhkan oleh MTV, misalnya :

- VJ MTV Indonesia, Nirina, Arie, ataupun Dewie Rezier dengan lugu, polos, maupun radio DJ di Indonesia, seperti Tony Thamrin,

¹⁹ Anak Muda Dalam Budaya Global, www.penulis-indonesia.com/09/09/2008/11.51.

²⁰ Anak Muda Dalam Budaya Global, www.penulis-indonesia.com/09/09/2008/11.51.



mereka membawakan acara dengan santai, *ngobrol* tidak tahu arah pembicaraan, *ngalor-ngidul*, tak ada suasana serius maupun menegangkan.

- Musik yang disuguhkannya juga serba menyenangkan. Visualisasi yang ditampilkan sangat cepat, serba riang dan membawa banyak surprise bagi anak muda.

Dari contoh-contoh perilaku remaja di atas dapat disimpulkan bahwa remaja cenderung menyukai kegiatan-kegiatan yang menyenangkan maupun suasana yang menggembirakan.

Empat karakter remaja diatas, yaitu **instan, bebas, interaksi, dan riang** akan menjadikata kunci dalam merancang bangunan gelanggang budaya remaja.

Tabel II. 5. Penjabaran karakter Instan, Bebas, Interaksi, Riang.

	Kegiatan	Kecenderungan	Tujuan
Instan	Tanpa proses yang berbelit-belit	Ingin cepat dan mudah	Mendapatkan hasil
Bebas	Non formal	Tidak suka aturan/maunya sendiri	Beraktivitas sesuai dengan keinginan
Riang	Senang-senang	Santai	Menghibur hati
Interaksi	Berbincang-bincang dalam kelompok	Dilihat dan melihat	Bertukar pikiran

(Sumber : pemikiran penulis)]

Dari empat kata kunci diatas dapat ditransformasikan ke dalam sebuah bangunan. Sehingga, dalam bangunan gelanggang remaja akan terbentuk suatu bangunan yang dapat mencitrakan karakter remaja masa kini.

Tabel II.6. Transformasi kata kunci dalam bangunan

	Instan	Bebas	Interaksi	Riang
Site	+			
Tata massa	+		+	
Sirkulasi	+	+		+
Bentuk massa		+		+
Skala		+		
Kualitas ruang			+	
Warna				+
Ornamen		+		+
Material		+	+	+

(Sumber : Analisi penulis)