

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta terkenal dengan sebutan kota pelajar, kota budaya dan kota wisata sehingga menarik minat banyak orang untuk datang ke Yogyakarta dan sekitarnya. Tidak jarang wisatawan yang datang ke Yogyakarta menjadi kerasan dan ingin menetap tinggal di Yogyakarta. Selain wisatawan, banyak juga orang datang ke Yogyakarta untuk menuntut ilmu yang menyebabkan Yogyakarta mendapat predikat sebagai kota pelajar. Tidak hanya berhenti di Kota Yogyakarta, namun ke seluruh Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Mereka yang datang untuk belajar rata-rata berada di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai kuliah, karena pada usia ini sudah menjadi remaja dan dianggap dapat mandiri.

WHO membagi remaja menjadi 3 kategori, *adolescents* adalah mereka yang berumur 10 – 19 tahun, *youth* berada di usia 15 – 24 tahun, dan yang terakhir *young people* berada di usia 10-24 tahun (WHO, 2018). Kategori *youth* yang berada pada usia 15 – 24 tahun terbagi menjadi dua kategori pendidikan, yaitu SMA dan kuliah. *Youth* awal (SMA) menjadi usia remaja paling rentan dikarenakan remaja pada kategori ini berada pada fase dimana mereka sedang mencari jati diri sehingga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Fase ini membawa mereka selalu ingin mencoba hal baru untuk dijadikan sekedar percobaan, hobi, dan bahkan dipelajari secara serius.

Oleh sebab itu selain belajar secara akademik, remaja juga perlu mengisi waktu luangnya untuk mencari minatnya tersebut, salah satunya di bidang seni melalui *Youth Art Center*. *Youth Arts Center* merupakan *Youth Center* yang difokuskan pada pengembangan minat di bidang *Visual and Performing Arts*. *Youth Center* sendiri adalah

fasilitas yang didesain untuk menunjang keamanan dengan lingkungan informal dan terawasi untuk remaja (Ott C. , 2020). Menurut *Oxford Dictionary*, *Youth Center* sendiri memiliki arti lokasi atau organisasi untuk mengisi waktu luang dengan aktivitas bagi remaja (Lexico.com, Definition of youth centre in English, 2021). Berdasarkan kedua sumber ini dapat disimpulkan bahwa *Youth Center* adalah fasilitas yang dapat menjawab kebutuhan remaja dalam menghabiskan waktu luangnya. Selanjutnya *Youth Center* akan difokuskan ke bidang seni menjadi *Youth Arts Center*. Bidang seni dipilih karena melalui seni banyak hal yang dapat membantu perkembangan remaja terutama secara psikologi. Di Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri belum terdapat *Youth Arts Center*, fasilitas yang ada hanya *Youth Center* dan pengadaannya lebih ditujukan kepada pengembangan diri secara *leadership* dan belum ada yang memfasilitasi dalam hal seni sehingga penulis memilih *Youth Arts Center* dengan pendekatan perilaku sebagai topik. Selain itu dengan belajar seni dapat membantu dalam perkembangan psikologi remaja, salah satunya melalui gerakan balet yang lentur dan lemah gemulai akan membantu penari dalam mengendalikan emosi, menjadikan dirinya lebih sabar, dan tenang (Margaretta, 2019).

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Manusia adalah makhluk sosial sehingga tidak dapat hidup sendiri dan selalu memerlukan orang lain untuk dapat terus hidup. Hal ini yang dialami remaja, dalam usianya yang terutama mereka yang merantau ke Yogyakarta untuk menuntut ilmu akan butuh lokasi yang tidak hanya dapat sebagai tempat belajar namun juga mewedahi kebiasaan mereka yang cenderung senang berinteraksi. *Youth Arts Center* menjadi jawaban atas kebutuhan remaja tersebut karena di sana mereka tidak hanya dapat menghabiskan waktu luangnya dengan aktivitas yang berhubungan dengan seni namun juga bersosialisasi

dengan sesamanya. *Youth Arts Center* dipilih karena *Youth Center* yang sudah ada di Yogyakarta belum dapat mawadahi kebutuhan remaja dalam menghabiskan waktu luangnya.



Gambar 1. 1 Gelanggang Pemuda *Youth Center* Mlati

Sumber : <https://bpo-diy.or.id/konten/uploads/2018/05/mainyc.jpg>

Salah satu *Youth Center* yang ada di Yogyakarta adalah Gelanggang Pemuda *Youth Center* yang merupakan fasilitas kepemilikan Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta dan dioperasikan oleh Balai Pemuda dan Olahraga (BPO) Dinas Dikpora DIY. Gelanggang Pemuda ini beralamat di Jalan Kebon Agung, Area Sawah, Tlogoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Fasilitas yang diberikan antara lain gedung sekretariat, aula atau ruang pertemuan, ruang kelas dan beberapa hanya dibatasi dengan *rolling door* sehingga dapat dijadikan satu sesuai kebutuhan kegiatan. Asrama barak dan asrama *youth hostel* yang terdiri dari 3 ruang dengan kapasitas 20 tempat tidur tingkat. Asrama *Youth Hostel* memiliki 14 kamar dengan 12 kamar berkapasitas masing-masing 8 orang dan 2 kamar berkapasitas 16 orang. Selain itu juga terdapat penginapan VIP yang masih dalam proses pembangunan, ruang makan, dapur, Gudang, dan MCK, Musholla, Lapangan kemah, *Open Theater* dan Sirkuit BMX. *Youth Center* ini biasa digunakan

untuk beberapa kegiatan seperti, seminar, pelatihan, pesta resepsi, *outbond*, kemah dan sebagainya (BPO DIY, 2018).

Youth Center yang kedua adalah *Youth Center* PKBI DIY yang merupakan salah satu program yang diselenggarakan Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta (PKBI DIY) dan berlokasi di Jalan Basuki, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Istilah *Youth Center* sendiri di sini lebih menekankan pada sekelompok orang yang yang peduli dan fokus pada program pencegahan *HIV/ AIDS* melalui konseling, pendampingan pemuda jalanan, dan pendampingan sekolah (PKBI DIY, 2014).



Gambar 1. 2 Syantikara *Youth Center*

Sumber :

<https://www.facebook.com/288616998443860/photos/a.376817312957161/376817286290497/?type=3&theater>

Selanjutnya ada *Syantikara Youth Center* yang terletak tidak jauh dari pusat Kota Yogyakarta, tepatnya di daerah Samirono, Jalan Colombo Yogyakarta, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Syantikara* sering digunakan sebagai lokasi retreat karena adanya fasilitas berupa aula, dan kamar tidur seperti layaknya asrama pada umumnya. Terdapat banyak tanaman yang membuat suasana lebih sejuk dan asri sehingga cocok

untuk tempat merilekskan diri. Selain untuk retreat aula milik *Syantikara Youth Center* juga sering dijadikan lokasi pameran dan konser musik mengingat aula tersebut memiliki kapasitas yang cukup luas dan tempat parkir yang memadai (Lant, 2019).

Berdasarkan ketiga *Youth Center* tersebut dapat disimpulkan bahwa *Youth Center* yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) cenderung ditujukan untuk lokasi pengembangan kepribadian secara mental dan kepemimpinan yang menyebabkan penyediaan fasilitas berupa asrama dan aula kegiatan. Untuk Gelanggang Pemuda *Youth Center* sendiri memiliki tambahan fasilitas untuk pengembangan diri secara fisik berupa sirkuit *BMX*. Maka dari itu *Youth Arts Center* di DIY belum bisa menjadi lokasi untuk remaja menghabiskan waktu luangnya karena kegiatan seperti retreat lebih mengarah kepada kegiatan formal dan hanya dilaksanakan saat ada kegiatan khusus.

Dalam perancangan *Youth Arts center* diperlukan data sebagai dasar rancangan yang didapatkan melalui metode kualitatif dengan sumber sekunder, studi literatur berupa jurnal, buku, dan lain-lain. Terdapat data lain yang didapatkan melalui observasi seperti data kondisi site yang kemudian data ini akan digunakan untuk dasar melakukan analisis *site* dan membantu dalam proses perancangan.

Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan perilaku dikarenakan usia remaja adalah usia mencari jati diri sehingga memiliki emosi yang belum stabil. Oleh karena itu pendekatan perilaku dipilih agar rancangan *Youth Arts Center* dapat lebih memahami *user*nya tidak hanya secara fisik namun juga psikologis sehingga mereka akan merasa aman, nyaman, dan kerasan beraktivitas di dalamnya. Hubungan antara psikologi dan merancang bangunan dikenal dengan sebutan *neuroarchitecture* yang singkatnya adalah mendesain dengan mempertimbangkan perbedaan respon yang diberikan otak *user* ketika berada pada objek rancangan tersebut (Migliani, 2020). Respon tersebut dapat langsung mengarah pada emosi dan kebiasaan *user* di setiap

lokasi rancangan untuk waktu yang singkat sampai jangka waktu panjang. Pemahaman akan user menjadi kunci utama dalam *neuroarchitecture* maka perlu riset mendalam bagaimana kondisi psikolog dan diterapkan pada rancangan yang sesuai untuk merespon kondisi tersebut. Kita dapat belajar mengenai arsitek berwawasan perilaku yang merupakan arsitektur yang manusiawi karena dapat memahami perilaku *user* dan mewadahi perilaku tersebut pada rancangannya (Mangunwijaya, 2013).

Perilaku tidak hanya berhenti di manusia atau *user* namun juga berhubungan dengan alam sekitarnya dan terdapat dua poin penting yaitu perilaku yang didasarkan oleh sosial budaya dan keinginan berarsitektur untuk menciptakan perilaku yang baik. Kedua hal ini sangat erat hubungannya dengan aspek psikologi *user* sehingga perlu adanya pengkajian dan pemahaman user mulai dari perilaku yang terlihat jelas (kebiasaan) sampai emosi yang ada dalam dirinya. Perilaku yang didasari oleh sosial budaya dipengaruhi oleh remaja SMA yang sedang dalam masa mencari jati diri menuju kedewasaan sehingga dominan bersosialisasi. Melalui hubungan sosial mereka akan mengenal orang baru dan mempelajari hal baru, dan hal ini menjadi salah satu yang menjadi pertimbangan dalam merancang yaitu memberikan ruang sosial untuk *user* sehingga mereka dapat bersosialisasi secara aman dan nyaman.

Perilaku dapat menyampaikan makna dari karya arsitektur dalam hal ini *Youth Arts Center* dapat lebih dirasakan. Dengan lebih mendalami sifat remaja SMA secara psikologi yang cenderung memiliki emosi tinggi, dan kurang bijaksana, kurang dewasa dan tidak peka, hasil rancangan diharapkan dapat membawa remaja kepada emosi yang lebih stabil melalui penggunaan warna, bentuk bangunan, *landscaping*, dan aspek lainnya. Selain emosi, remaja SMA juga berada pada kondisi fisik paling aktif karena energi dan kekuatan yang dimiliki berada pada kondisi maksimal, sehingga program kegiatan di *Youth*

Arts Center diharapkan dapat sebagai wadah seni bagi remaja Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana konsep dan perancangan *Youth Arts Center* dengan pendekatan perilaku yang sesuai untuk remaja dengan mempertimbangkan aspek psikologinya sehingga tercipta produk *neuroarchitecture*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Terciptanya rancangan produk *neuroarchitecture* melalui *Youth Arts Center* yang menekankan pada pendekatan perilaku dan psikologi remaja.

1.3.2 Sasaran

1. Mendapatkan informasi dan menerapkannya pada rancangan mengenai pendekatan perilaku dan *neuroarchitecture*.
2. Melakukan studi preseden *Youth Arts Center* atau dan tipologi lain yang sesuai.
3. Merancang tata ruang luar maupun dalam pada *Youth Arts Center* dengan pendekatan perilaku pada remaja dan sesuai prinsip *neuroarchitecture*.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1. Materi Studi

a. Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial *Youth Arts Center* dengan Pendekatan Perilaku di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta melalui perancangan ruang dalam dan luar menggunakan *neuroarchitecture*.

b. Lingkup *Substantial*

Lingkup *substantial* dengan pendekatan perilaku remaja SMA dan *neuroarchitecture* yang diterapkan pada perancangan *Youth Arts Center*.

c. Lingkup *Temporal*

Neuroarchitecture dan pendekatan perilaku diharapkan dapat menjadi pendekatan dalam perancangan *Youth Arts Center* dalam kurun waktu minimal 20 tahun.

1.4.2. Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang dipilih dalam merancang *Youth Arts Center* di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta adalah pendekatan perilaku. Melalui pendekatan perilaku, dapat lebih memahami karakteristik *user* secara mendalam sehingga hasil rancangan selaras dengan *user*.

1.5 Metode Studi

1.5.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur melalui jurnal dan buku, serta *issue* yang muncul sehingga dapat ditarik kesimpulan.

1.5.2. Analisis

Setelah pengumpulan data dilakukan analisis permasalahan dan potensi dari data yang didapat sehingga mendapat kesimpulan solusi yang menjawab permasalahan dan pengembangan dari potensi yang didapat.

1.5.3. Sintesis

Hasil dari analisis disintesis menjadi sebuah konsep perancangan yang menjawab permasalahan bagi perancangan *Youth Arts Center* di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

BAGIAN 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belajar pengadaan proyek, latar belakang permasalahan yang memuat di dalamnya latar belakang pendekatan dan metode kemudian mengarah ke isu/ permasalahan dan disimpulkan dalam rumusan masalah. Tujuan dan sasaran berdasarkan rumusan masalah dan diakhiri dengan alur berpikir penulis.

BAGIAN 2 KAJIAN TEORI

Berisi teori-teori yang digunakan dalam merancang termasuk teori pendekatan desain yang digunakan untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar pembahasan atau analisis. Validitas sumber dan kemutakhiran referensi merupakan hal penting untuk melihat kontribusi proyek dalam bidang arsitektur.

BAGIAN 3 KASUS STUDI

Berisi pembahasan mengenai gambaran proyek usulan yang dijelaskan secara rinci termasuk kriteria pemilihan sebagai penentuan konsep dasar rancangan.

BAGIAN 4 METODOLOGI

Bagian 4 berisi metode yang digunakan pada proses analisis dan pembahasan melalui metode penelusuran data yang valid sehingga dapat membantu dalam menganalisis pembahasan dalam merancang konsep dasar yang terstruktur.

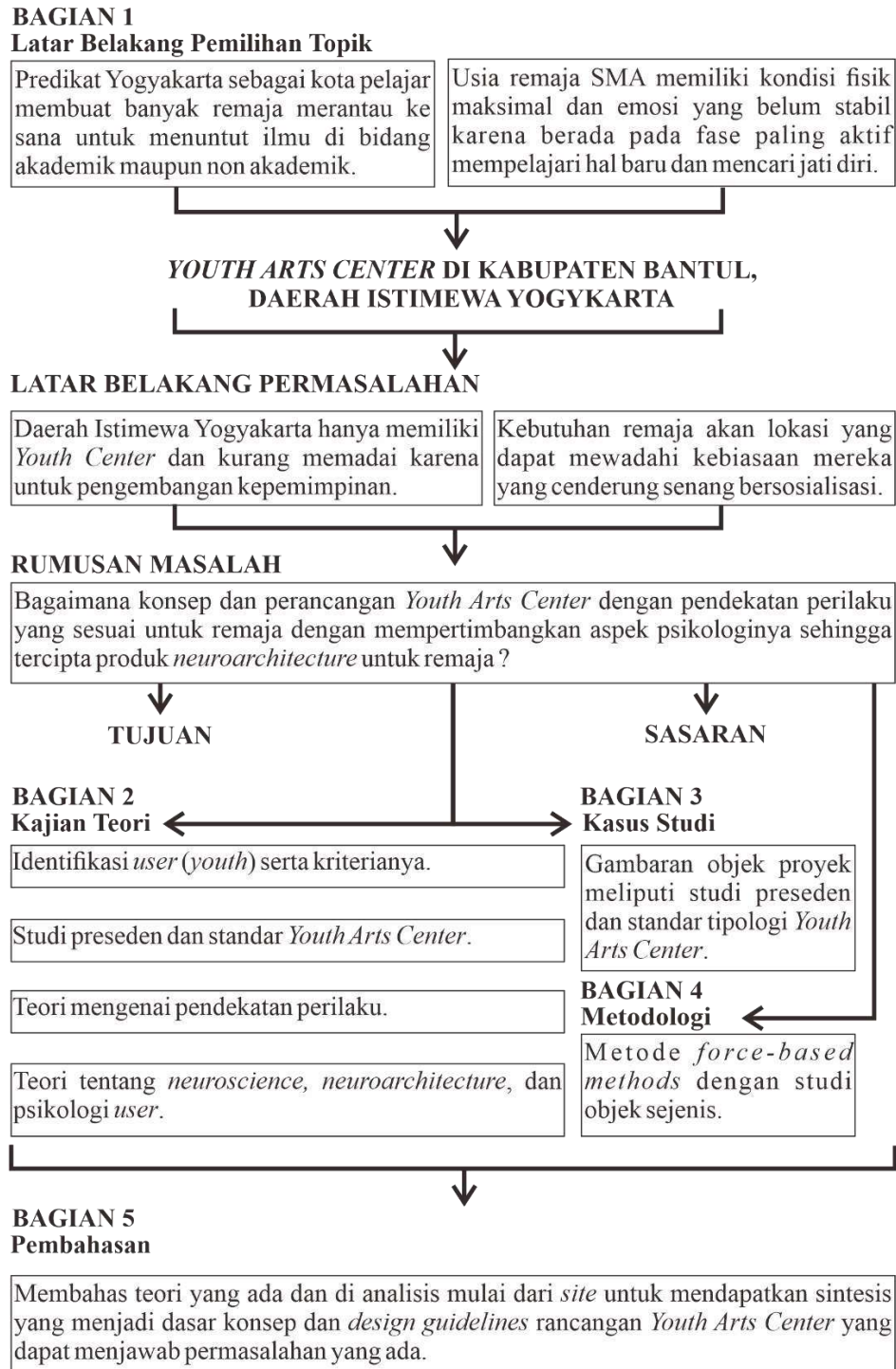
BAGIAN 5 PEMBAHASAN

Berisi pembahasan berdasarkan teori yang didapatkan sebagai bahan untuk melakukan perancangan sehingga mendapatkan konsep dasar yang menjawab permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Alur Berpikir



Gambar 1. 3 Alur Berpikir

Sumber : Analisa penulis