

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1 Latar belakang pengadaan proyek

Pendidikan karakter merupakan salah satu hal penting bagi keberhasilan hidup seseorang. Keberhasilan hidup seseorang, secara umum dapat dilihat dari pekerjaan, prestasi maupun kehidupan sosialnya. Hal-hal tersebut tentu tidak lepas dari aspek kepribadian seseorang, yaitu karakter yang merupakan cerminan dari sikap, mental dan perilaku seseorang dalam menjalani hidup. Pendidikan pada hakekatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (Intelektual), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (Karakter). Menjadikan manusia cerdas dan pintar bisa jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit.

Penguatan pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangat sesuai untuk mengatasi krisis moral yang terjadi di negara ini. Krisis tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, penculikan, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dll yang sudah menjadi masalah sosial yang sering terjadi hingga saat ini.

Williams & Schnaps (1999) mendefinisikan karakter sebagai berbagai usaha yang dilakukan oleh para personil sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab. Suyanto (2009) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Dari hal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial merupakan pihak yang punya andil besar di dalam pendidikan

karakter.

Secara umum materi tentang pendidikan karakter dijelaskan oleh Berkowitz, Battistich, dan Bier (2008: 422) yang melaporkan bahwa materi pendidikan karakter sangat luas. Dari hasil penelitiannya dijelaskan bahwa paling tidak ada 25 variabel yang dapat dipakai sebagai materi pendidikan karakter. Namun, dari 25 variabel tersebut yang paling umum dilaporkan dan secara signifikan ada 10, yaitu:

1. *Perilaku seksual*
2. *Pengetahuan tentang karakter (Character knowledge)*
3. *Pemahaman tentang moral sosial*
4. *Ketrampilan pemecahan masalah*
5. *Kompetensi emosional*
6. *Hubungan dengan orang lain (Relationships)*
7. *Perasaan kebosanan dengan sekolah (Attachment to school)*
8. *Prestasi akademis*
9. *Kompetensi berkomunikasi*
10. *Sikap kepada guru (Attitudes toward teachers).*

Secara keseluruhan, materi di atas sebaiknya diberikan kepada seseorang sejak dini, khususnya ketika menginjak masa-masa produktif atau masa muda. Pada masa ini, seseorang lebih bebas dan leluasa mencari kegiatan dan lingkungan sosial baru di luar lingkungan keluarga, sekolah ataupun tempat ibadah. Berbeda dengan masa anak-anak hingga remaja ketika pendidikan karakter sangat besar dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah-sekolah yang ada cenderung lebih berfokus pada nilai akademik, sedangkan dari pihak orang tua cenderung memiliki keterbatasan pengetahuan tentang pendidikan karakter itu sendiri. Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter untuk anak muda sebaiknya dibantu diberikan secara khusus oleh pihak tertentu, di luar lingkungan keluarga atau sekolah melalui pemberian kegiatan-kegiatan aktualisasi diri, edukasi, pelatihan dan bimbingan untuk anak muda.

Dalam Undang-Undang Nomor 40 tahun 2009 tentang kepemudaan, yang dimaksud dengan pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Pada usia ini, banyak perkembangan fisik serta perubahan sikap, mental dan perilaku. Hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan fisik misalnya adalah terjadinya puncak kemampuan fisik, nutrisi, perilaku makan, olahraga dan seksualitas, sedangkan hal-hal yang berkaitan dengan sikap, mental dan perilaku misalnya adalah kreativitas, pengambilan keputusan, aktualisasi diri dan pencapaian/prestasi. Secara psikologi, kisaran umur tersebut adalah masa dewasa awal. Masa ini merupakan kecenderungan anak muda untuk mengaktualisasikan dirinya dengan menyalurkan bakat/hobi, ide dan kreativitasnya melalui kegiatan yang lebih bersifat fisik.

Yogyakarta merupakan kota dengan sebutan 'kota pelajar'. Hampir 20% penduduk produktifnya adalah mahasiswa yang terdapat di 137 perguruan tinggi. Sebagian besar mahasiswa dan pelajar merupakan pemuda yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Tidak jarang juga bahwa kota Yogyakarta sering disebut sebagai "Miniatur Indonesia". Mahasiswa-mahasiswa perantauan yang baru lepas dari pengawasan orang tua tentu perlu mendapatkan lingkungan baru yang bersifat mendidik karakter anak muda dalam hal penyaluran bakat/hobi, pengembangan kepribadian dan pencarian teman.

Proyeksi Penduduk SP 2000 menurut
Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Provinsi D.I. Yogyakarta
Population Projection of The 2000 Population Census by Age Group and Sex
In D.I. Yogyakarta Province

(x1000)

2011 - 2018

Kelompok Umur Age Group	Jumlah Penduduk Proyeksi/ Number of Population Projection							
	2011		2012		2013		2014	
	Laki- laki/ Male	Perem- puan/ Female	Laki- laki/ Male	Perem- puan/ Female	Laki- laki/ Male	Perem- puan/ Female	Laki- laki/ Male	Perem- puan/ Female
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
0-4	107,8	103,7	109,0	104,1	109,8	105,2	109,8	105,8
4-9	103,2	99,2	104,5	100,6	106,1	101,8	107,1	103,3
10-14	99,3	95,3	100,3	96,6	101,8	97,6	102,7	97,9
15-19	124,4	117,4	121,1	113,3	116,1	108,8	110,5	103,6
20-24	159,0	142,0	155,9	139,2	152,2	137,1	149,8	135,3
25-29	198,0	188,1	191,6	182,4	186,0	167,2	181,6	153,4
30-34	189,1	184,5	193,4	188,8	198,3	170,7	199,2	172,0
35-39	139,6	137,3	148,7	142,4	159,3	148,2	168,2	154,3
40-44	119,0	127,4	121,0	127,5	122,4	128,3	126,1	129,5
45-49	112,7	122,3	113,6	123,5	114,0	124,4	114,7	125,5
50-54	101,5	107,4	103,5	110,5	105,8	113,4	107,5	116,5
55-59	83,3	86,3	86,3	90,4	88,7	94,3	92,4	97,5
60-64	62,1	69,0	65,0	71,2	67,2	74,2	71,2	76,3
65-69	50,0	58,8	49,9	59,0	51,0	60,0	52,0	61,1
70-74	42,1	52,7	42,0	52,8	42,1	52,8	41,9	53,0

Gambar 1.1 Penduduk Yogyakarta Menurut Kelompok Umur

Sumber : D.I. Yogyakarta dalam angka 2012

Data di atas menunjukkan bahwa penduduk yang menempati kota Yogyakarta didominasi oleh kelompok umur muda, yaitu pada umur 16 - 30 tahun. Sebagian besar dari umur tersebut merupakan mahasiswa yang kisaran umurnya antara 18-25 tahun.

Dalam perkembangannya, anak muda sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik pada puncaknya. Pada umumnya anak muda lebih banyak melakukan kegiatan aktualisasi diri yang lebih bersifat fisik. Yogyakarta sendiri memiliki banyak fasilitas anak muda yang menyediakan

kegiatan yang bersifat fisik, misalnya fasilitas olahraga seperti : gym, jogging track, aerobic, lapangan futsal dll. Namun, fasilitas olahraga yang ada cenderung lebih bersifat komersial, belum menjadi wadah anak muda di dalam pendidikan karakter.

Provinsi	Jenis Olahraga yang Paling Sering Dilakukan										
	SKJ	Senam lainnya	Joging/ gerak jalan	Tenis meja	Bad- minton	Bola voli	Bola basket	Sepak bola	Re- nang	Bela diri	Lain- nya
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
Aceh	19,17	9,47	20,42	0,89	3,68	15,39	2,82	22,01	0,82	0,68	4,65
Sumatera Utara	32,31	10,54	17,53	1,08	2,66	8,51	4,41	14,07	2,19	0,97	5,74
Sumatera Barat	18,71	15,61	24,77	1,02	5,98	9,37	5,34	10,16	0,66	1,24	7,15
Riau	34,50	11,53	15,21	1,57	5,70	10,89	4,43	9,89	1,46	0,58	4,24
Kepulauan Riau	25,41	11,22	23,11	0,84	6,44	8,23	2,15	14,44	0,90	0,86	6,39
Jambi	20,16	10,40	25,09	0,99	9,29	11,70	3,34	12,35	1,49	0,68	4,52
Sumatera Selatan	26,32	16,96	20,02	0,69	4,30	7,57	4,89	10,64	0,80	0,81	7,01
Kep. Bangka Belitung	25,18	9,34	25,49	0,71	4,70	8,58	3,42	15,39	0,39	1,73	5,05
Bengkulu	39,73	8,51	15,63	1,59	4,58	7,07	6,90	9,26	2,15	0,58	4,00
Lampung	28,45	12,60	23,09	0,77	3,35	7,54	4,76	13,21	1,21	0,86	4,16
DKI Jakarta	16,39	14,45	29,17	0,71	4,85	3,29	8,16	11,50	2,38	0,88	8,23
Jawa Barat	16,27	14,26	27,09	0,86	6,08	5,54	5,45	17,34	1,89	0,71	4,52
Banten	17,05	11,68	25,18	0,63	7,13	4,71	3,61	23,05	1,70	0,56	4,70
Jawa Tengah	18,57	14,00	26,25	0,69	6,52	8,28	3,07	13,79	1,08	0,55	7,19
DI Yogyakarta	9,40	18,31	29,65	1,91	8,20	5,44	3,88	10,01	1,39	1,11	10,70
Jawa Timur	18,09	15,88	27,73	0,31	4,27	7,50	3,61	13,61	1,19	0,48	7,34

Gambar 1.2 Persentase olahraga yang paling sering dilakukan dalam seminggu oleh kelompok umur 10 tahun ke atas

Sumber : Penyajian Data Statistik Keolahragaan 2010

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga yang paling sering dilakukan di Yogyakarta adalah olahraga yang bersifat individu seperti : jogging dan senam. Olahraga permainan yang paling sering dilakukan adalah sepakbola, voli, bulutangkis dan basket.

Selain fasilitas olahraga, fasilitas-fasilitas hiburan untuk anak muda di Yogyakarta juga semakin bertambah terutama fasilitas hiburan seperti café. Cafe-café juga mulai banyak yang menyediakan pertunjukan seni dan musik untuk hiburan dan aktualisasi diri bagi anak muda seperti : *live music, band, modern dance, dll*. Fasilitas-fasilitas tersebut berhasil memberi hiburan yang menarik

perhatian anak muda, namun belum tentu dapat mengarahkan dan mengedukasi anak muda di dalam pembentukan karakter.

Untuk pendidikan karakter sendiri, Yogyakarta telah memiliki fasilitas khusus untuk anak muda seperti *Youth Center* yang menyediakan fasilitas-fasilitas rekreasi, edukasi dan pelatihan anak-anak muda. *Youth Center* pada mulanya adalah proyek pemerintah pusat dan tersebar di seluruh Indonesia. Namun seiring perubahan sistem pemerintahan menjadi otonomi daerah, pengelolaan youth center terhenti dan diserahkan kepada pemerintah daerah masing-masing. *Youth Center* Yogyakarta diserahkan dalam kondisi yang belum selesai dibangun. Mengingat Pemerintah Provinsi tidak memiliki rancangan pembangunan *Youth Center* maka pengelolaannya pun menjadi tidak terarah.



Gambar 1.3 Pintu Gerbang Youth Center Yogyakarta

Sumber : <http://wikimapia.org/24222236/id/Youth-Center>

Hingga tahun 2010, *Youth Center* belum dapat menjalankan fungsinya sebagai pusat pengembangan kegiatan kepemudaan. Hingga Tahun 2011, fasilitas *Youth Center* baru bisa dimanfaatkan untuk kegiatan seminar, diklat serta penyelenggaraan perkemahan, baik dari BPO maupun instansi lain. *Youth Center* yang sudah ada belum menyediakan kegiatan-kegiatan yang rutin serta intensif untuk anak muda, penggunaannya pada waktu-waktu tertentu dan hanya untuk instansi/ lembaga tertentu saja. Selain itu, *Youth center* ini berada di daerah Jatirejo, Sendangadi Mlati, Sleman, Yogyakarta (daerah terminal jombor) yang jauh dari lingkungan mahasiswa di lingkungan perkotaan.

Fasilitas lain untuk pendidikan karakter seperti gelanggang mahasiswa di Yogyakarta, jumlahnya masih sedikit. Setiap universitas di Yogyakarta belum

semua yang memiliki gelanggang mahasiswa yang mewadahi kegiatan untuk anak muda. Selain itu, gelanggang mahasiswa yang ada cenderung dikhususkan untuk mahasiswa universitas itu sendiri.

Sehubungan dengan hal diatas, maka dibutuhkan gelanggang pemuda di Yogyakarta yang dapat menjadi tempat pendidikan karakter untuk anak muda yang menyediakan kegiatan-kegiatan aktualisasi diri, edukasi , rekreasi dan pelatihan untuk anak muda.

Materi pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan yang menyesuaikan masa perkembangan yang dialami oleh anak muda. Maka dari itu, Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yang mewadahi kegiatan anak muda mencakup pada tiga program, yaitu :

- Program pengembangan daya kreasi dan rekreasi
- Program edukasi dan konsultasi tentang kesehatan fisik, seks dan organ reproduksi
- Program pelatihan pengembangan diri

Sehingga, gelanggang pemuda sekurang-kurangnya memiliki fasilitas antara lain :

- Olahraga : Lapangan basket/futsal, jogging track Gym dan Aerobik
- Seni: Panggung untuk pertunjukan musik, tari dan drama
- Edukasi, konsultasi dan pelatihan pengembangan diri : Ruang seminar/Workshop (aula), Ruang Konsultasi
- Umum : Café, Ruang baca, Wahana olahraga misalnya: *flying fox, wall climbing, dll*

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Masa muda merupakan masa dimana seseorang mengalami banyak perubahan di dalam dirinya. Secara psikologi, masa ini tergolong dalam masa perkembangan dewasa awal yang kisaran umurnya antara 18-35 tahun. Pada masa perkembangan ini, seseorang mengalami banyak perkembangan fisik, emosional dan pola pikir. Seseorang mulai lepas pengaruhnya dari orang tua dan mulai

mencari hal-hal di luar lingkungan keluarganya. Dari perkembangan yang terjadi, seseorang banyak dipengaruhi oleh lingkungan luar seperti : media informasi, teman sebaya, minat/ hobi, dll.

Media informasi yang ada telah banyak mempengaruhi anak muda di dalam perkembangannya. Sayangnya, media informasi yang sekarang cenderung bersifat menghibur saja, namun kurang mendidik anak muda. Telepon genggam yang semakin canggih dengan berbagai aplikasi yang digemari anak muda seperti: Aplikasi chatting, sosial media dan permainan mengakibatkan anak muda cenderung malas berinteraksi langsung dengan orang sekitar, mengakibatkan anak muda cenderung bersikap lebih pasif di dalam berinteraksi. Komputer dan telepon genggam membuat anak muda cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di depannya dengan berbagai permainan sehingga mengurangi waktu belajar mereka.

Dalam mencari kegiatan, anak muda lebih terpengaruh oleh teman-teman sebayanya. Anak muda cenderung mengerjakan hobi dan mencari kegiatan luar dengan berinteraksi dengan teman-temannya. Di dalam pencariannya, anak muda lebih tertarik terhadap kegiatan berkelompok yang dapat dilakukan bersama temannya. Pengaruh dari teman sebaya tidak hanya pada minat dan hobi yang mereka pilih, tetapi juga berpengaruh terhadap cara berkomunikasi dan pola pikir mereka.

Anak muda paling banyak menghabiskan waktu dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya di tempat-tempat hiburan, Seperti café, karaoke, club malam dll. Tempat hiburan banyak dikunjungi anak muda untuk melepas kepenatan mereka dari pekerjaan atau tugas-tugas kuliah mereka. Namun, dengan berbagai hiburan yang diberikan, banyak anak muda yang ketagihan dan menjadi lupa diri sehingga mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu, uang dan tenaga mereka untuk hiburan daripada pekerjaan atau tugas kuliah mereka. Tempat hiburan berhasil memberi hiburan yang menarik perhatian anak muda, namun sama sekali tidak bersifat mendidik.

Pada masa perkembangan dewasa awal yang dialami anak muda, kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan anak muda mempengaruhi pembentukan karakter

mereka. Selain dari pengaruh luar, kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan anak muda juga dipengaruhi oleh perkembangan yang terjadi pada diri mereka. Pada masa ini, seseorang mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam 3 aspek :

1. Perubahan Fisik

Hal-hal yang terkait pada perkembangan fisik pada masa dewasa awal antara lain : Puncak kemampuan fisik, Nutrisi dan perilaku makan, Olahraga, Ketergantungan obat-obatan dan seksualitas.

2. Perubahan Kognitif

Hal-hal terkait yang muncul pada perkembangan kognitif pada masa dewasa awal antara lain : Kreativitas, Karir/ pekerjaan, eksplorasi, perencanaan dan pengambilan keputusan.

3. Perubahan Sosio-emosional

Hal-hal terkait yang muncul pada perkembangan sosio-emosional pada masa dewasa awal adalah : Daya tarik lawan jenis, Hubungan cinta, Persahabatan dan rasa kesepian.

Tiga aspek tersebut merupakan hal yang sangat mempengaruhi pola kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan sehingga mempengaruhi pembentukan karakter seseorang. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi pada masa perkembangan ini perlu diarahkan dan disikapi melalui pendidikan karakter supaya anak muda mempunyai panutan di dalam membentuk karakter ideal.

Maksud dari karakter ideal pada masa ini adalah karakter yang dapat mempersiapkan anak muda di dalam mencapai hal-hal ideal pada masa dewasa awal. Secara psikologi, hal-hal ideal tersebut disebut dengan “tugas perkembangan”. Masa dewasa awal adalah masa peralihan dari ketergantungan ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri sendiri, dan pandangan tentang masa depan sudah lebih realistis. Pada masa perkembangan dewasa awal, seseorang secara umum memiliki tugas perkembangan meliputi:

1. Pekerjaan

Seorang individu diharapkan sudah mendapatkan suatu pekerjaan yang layak ketika ia berada pada masa dewasa dini sehingga ia bisa dianggap mampu dan

mempunyai peran atau posisi dalam masyarakat.

2. Pengakuan Sosial

Masa ini adalah masa dimana seseorang ingin mendapatkan legalitas dan pengakuan dari masyarakat/kelompok sekitarnya. Ia menerima tanggungjawab sebagai warga Negara dan akan bergabung dengan komunitas social yang cocok dengannya.

3. Keluarga/ Pasangan

Pada masa ini seseorang mulai mencari dan memilih pasangan hidup yang cocok, lalu menikah, mempunyai anak, kemudian membina rumah tangga. Ia mempunyai peran baru yaitu sebagai orang tua.

Anak muda dengan perkembangannya yang cenderung mengikuti pengaruh luar dari media informasi dan teman-teman sebayanya tentu perlu diarahkan dengan adanya pendidikan karakter melalui kegiatan-kegiatan yang tidak hanya bersifat menghibur saja, tetapi juga yang dapat mengedukasi serta dapat menjalin interaksi yang baik antar sesama anak muda . Oleh karena itu, Gelanggang pemuda di Yogyakarta sebagai tempat pendidikan karakter, perlu mewujudkan suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif di dalamnya dengan menyesuaikan masa perkembangan yang sedang dialami anak muda yaitu masa dewasa awal.

1.2. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan dibahas adalah *Bagaimana landasan konseptual Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yang dapat menjadi tempat pendidikan karakter anak muda melalui suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi masa perkembangan dewasa awal?*

1.3.Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Terbentuknya landasan konseptual Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yang dapat menjadi tempat pendidikan karakter anak melalui suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi perkembangan masa dewasa awal.

Sasaran

1. Menerapkan suasana ruang yang dapat membantu perubahan fisik anak muda yang ideal.
2. Menerapkan suasana ruang yang dapat mengarahkan perubahan kognitif anak muda yang ideal.
3. Menerapkan suasana ruang yang dapat membantu perubahan sosio-emosional anak muda yang ideal.

1.4.Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan perkembangan masa hidup yang terjadi pada masa dewasa awal yang akan membahas tentang perubahan yang dialami pada perkembangan hidup yang meliputi perubahan fisik, kognitif dan sosio-emosional.

1.5. Metode studi

Analisis permasalahannya menggunakan metode deduktif, yaitu dengan cara memaparkan atau mengumpulkan data, persyaratan, standar dan teori yang berkaitan masa perkembangan dan psikologi yang terjadi pada generasi muda

Kemudian melakukan studi banding melalui studi literatur, kasus observasi maupun lewat pengalaman, sebagai bahan untuk analisis dan kajian dalam usaha pemecahan permasalahan (metode komparatif).

Dengan menggunakan kedua metode tersebut untuk menganalisis permasalahan sehingga kesimpulan yang diperoleh dipakai sebagai bahan dalam menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, pendekatan studi, metoda, dan sistematika pembahasan.

BAB II GELANGGANG PEMUDA DENGAN SUASANA RUANG YANG EDUKATIF, REKREATIF DAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN MASA DEWASA AWAL.

Berisi tentang pengertian gelanggang pemuda, pemuda dan kepribadiannya secara umum, pengertian edukatif, rekreatif dan interaktif secara umum dan teori perkembangan masa dewasa awal.

BAB III TINJAUAN WILAYAH GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Berisi tentang tinjauan wilayah kota Yogyakarta, Deskripsi Proyek dan kriteria pemilihan lokasi.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Berisi tentang transformasi perkembangan masa hidup remaja dan dewasa awal menjadi yang diterjemahkan pada elemen desain yang dipakai dalam membentuk suasana ruang Gelanggang Pemuda Di Yogyakarta.

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Bab ini menjelaskan keputusan konsep perencanaan dan perancangan Gelanggang pemuda di yogyakarta meliputi konsep fungsi, ruang, sirkulasi dan pelingkup bangunan.