

Bab I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Remaja atau pemuda didefinisikan sebagai manusia mulai dewasa yang mengalami masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan secara biologis maupun kognitif. Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan, remaja atau pemuda diartikan sebagai warga Negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 sampai 30 tahun. Menurut Badan Kesehatan Dunia (World Health Organization, WHO) sendiri, remaja merupakan suatu masa dimana individu menunjukkan tanda-tanda kematangan seksual (biologis), mengalami perkembangan psikologis menuju kedewasaan, hingga mengalami peralihan dan ketergantungan sosial-ekonomi yang lebih mandiri. WHO menetapkan batasan usia remaja yaitu 10 sampai 20 tahun, berbeda dengan batasan usia remaja yang dikeluarkan oleh badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yaitu rentang usia 14-24 tahun. Penetapan batasan umur yang mendefinisikan remaja ini memang tidak bisa ditetapkan secara pasti melihat banyaknya aspek yang perlu dipertimbangan dari aspek fisik sebuah individu hingga aspek psikologisnya. Namun, melihat dari kelompok umur 10-24 sendiri, didapati setidaknya satu diantara lima hingga empat penduduk Indonesia adalah remaja. Sehingga ditetapkanlah batasan penelitian Tugas Akhir Redesign Youth Center Manado dengan Pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku dengan target pengguna bangunan: remaja dengan rentang usia 10-24 tahun. (Agregasi Antara, 2017; Herlina, 2013; “UNDANG - UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 40 TAHUN 2009 TENTANG KEPEMUDAAN,” 2009)

Selain daripada angka persentasi remaja yang tinggi jika dibandingkan dengan keseluruhan jumlah penduduk Indonesia, fakta bahwa pada umur ini remaja digolongkan sebagai kelompok usia produktif bagi Negara juga memiliki peran signifikan yang mendorong pemerintah Negara Republik Indonesia untuk memfasilitasi kegiatan terkait pengembangan remaja. Diketahui masa remaja adalah sebuah periode penting yang menandakan bukan hanya masa perubahan pada seseorang melainkan juga masa usia bermasalah, masa usia menyeramkan, hingga masa dimana seorang individu mencari identitas diri. Masa yang penuh tantangan dan ledakan emosi ini menjadi penentu penting dalam pembentukan karakter pada remaja khususnya yang dipengaruhi bukan hanya secara individu melainkan juga dalam skala lingkungan, khususnya dalam pembentukan nilai sosial seseorang. Melihat masa remaja sebagai sebuah masa yang rentan pada kehidupan yang tidak jarang

dikaitkan dengan tindakan-tindakan negatif sebagai bagian dari kenakalan remaja sehingga pada masa inilah remaja butuh perhatian yang intensif untuk menghindari dunia gelap remaja yang diperbincangkan oleh masyarakat. (“Dunia Gelap Remaja yang Sangat Ironi - Kompasiana.com,” 2015)

“Beri aku 1000 orang tua niscaya akan kucabut Semeru dari akarnya, beri aku 10 pemuda akan kuguncangkan dunia” merupakan sebuah perkataan oleh Soekarno, presiden pertama Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang menyatakan secara jelas akan besarnya peran pemuda atau remaja dalam sebuah negara. Hal ini juga menjadi salah satu faktor yang cukup signifikan mempengaruhi upaya pemerintah dalam menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung pengembangan generasi penerus bangsa tersebut. Yang dimana lewat pembangunan kepemudaan di Indonesia diharapkan dapat mewujudkan 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. Selain daripada fasilitas pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), maupun perguruan tinggi, salah satu solusi yang didukung oleh pemerintah Negara Indonesia adalah pembentukan gelanggang remaja atau *youth center*.

Youth center yang didefinisikan sebagai wadah kegiatan remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai jenis kegiatan remaja juga berfungsi sebagai sarana pembinaan secara mental maupun spiritual remaja melalui minat dan penyaluran bakat ini merupakan sebuah fasilitas pemerintah yang dikelola secara lokal oleh masing-masing pemerintah daerah tempat gelanggang remaja ini dibangun. Hal yang sama dibangun di Kota Manado, Sulawesi Utara. *Youth Center* Manado resmi dibuka pada 1 Desember 2014, di sebuah kawasan strategis dekat dengan pusat perbelanjaan dan ramai akan pengunjung khususnya remaja. *Youth Center* ini secara khusus diwujudkan untuk memperingati Pekan Olahraga Kota dan secara khusus diharapkan untuk dapat dimanfaatkan oleh para pencinta olahraga. Selang beberapa tahun *Youth Center* Manado ini beroperasi dengan cukup baik, tingkat penggunaan *Youth Center* ini berkurang, hingga jarang pengunjung. Saat ini, *Youth Center* Manado difungsikan sebagai fasilitas umum pendukung kegiatan pemerintah daerah khususnya berhubungan dengan pembagian sembako masyarakat, kehilangan fungsi utamanya sebagai gelanggang remaja. (Bukarakombang, 2021)

Melihat permasalahan penggunaan bangunan *Youth Center* Manado yang kurang efektif tersebut mendasari diangkatnya penelitian terkait untuk memberikan analisis dan kriteria perancangan kembali *Youth Center* Manado berdasarkan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku. Pendekatan ini diangkat untuk dapat merespon pengembangan remaja yang secara khusus

dipengaruhi oleh lingkungan yang juga tidak lepas dari sisi psikologis yang diterima oleh pengguna bangunan. Dengan demikian, pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku diharapkan dapat dikaji untuk mengetahui permasalahan dan memberikan solusi desain guna memaksimalkan operasional *Youth Center* Manado. Berdasarkan permasalahan inilah penelitian tugas akhir Redesign *Youth Center* Manado dengan Pendekatan Arsitektur Lingkungan dan perilaku diangkat yaitu untuk memberikan kriteria perancangan kembali berdasarkan analisis melalui evaluasi desain gedung terbangun *Youth Center* Manado saat ini yang dinilai kurang berfungsi secara efektif sebagai gelanggang remaja dan kurang menarik bagi pengunjung, remaja di Manado. Dengan demikian, melalui penelitian tugas akhir ini, diharapkan dapat menghasilkan hasil perancangan kembali *Youth Center* Manado yang memenuhi standar pedoman perencanaan gelanggang remaja oleh Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) serta memenuhi kriteria desain yang dihasilkan berdasarkan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian Tugas Akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi *Youth Center* Manado saat ini berdasarkan aspek fungsional, teknis, dan psikologi dalam kajian *Post Occupancy Evaluation (POE) Youth Center*?
2. Bagaimana desain *Youth Center* Manado yang dapat memenuhi perkembangan psikologi remaja?
3. Bagaimana desain *Youth Center* yang memenuhi perkembangan psikologi dengan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku?

1.3. Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah:

1. Objek Perancangan: *Youth Center* (Gelanggang Remaja) Manado.
2. Lokasi: Kawasan Perbelanjaan Megamas, Manado, Sulawesi Utara.
3. Konsep: Redesign *Youth Center* yang memenuhi perkembangan psikologi remaja dengan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian *Redesign Youth Center* Manado dengan Pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku berdasarkan dengan identifikasi masalah serta batasan masalah penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya:

1. Mengidentifikasi kondisi *Youth Center* Manado saat ini dengan pengkajian *Post Occupancy Evaluation (POE) Youth Center*.
2. Merancang kembali *Youth Center* Manado yang mendukung perkembangan psikologi remaja lokal.
3. Merancang kembali *Youth Center* Manado berdasarkan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.

1.5. Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian *Redesign Youth Center* Manado dengan Pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode tersebut digunakan selama penelitian untuk memahami dan mengukur strategi *redesign* yang hendak diterapkan pada *Youth Center* Manado berdasarkan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, dengan penguraian tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Tahapan Evaluasi
 - Observasi Lapangan ke *Youth Center* Manado, mengkaji *Post Occupancy Evaluation (POE)*.
 - Kuesioner dan Wawancara kepada pengurus hingga pengunjung berdasarkan kriteria pengkajian *Post Occupancy Evaluation (POE) Youth Center*.
2. Tahapan Analisis
 - Analisis Data Lapangan dan Konteks
 - Analisis Pengguna, psikologis remaja Manado
 - Analisis Preseden
 - Analisis Program Ruang
3. Tahapan Perancangan
 - Kriteria Perancangan secara Karakter, Archetipe, Anatomi, Karakter Gender, dan Psikofisik

1.6. Manfaat Penelitian

Lewat Tugas Akhir *Redesign Youth Center* Manado dengan Pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mengetahui fungsi, peran, dan hal-hal terkait dengan aspek desain yang perlu diperhatikan dalam perancangan kembali *Youth Center* Manado sehingga dapat menghasilkan desain yang dapat memaksimalkan keberfungsian *Youth Center* Manado. Juga menyelesaikan permasalahan *Youth Center* Manado dengan strategi desain serta konsep berdasarkan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.

2. Bagi Pihak Lain

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan mengenai deifinisi, pengaruh, kondisi, dan kriteria perancangan *youth center* dengan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku. Juga dapat membantu pemerintah daerah Manado untuk memaksimalkan fungsi *Youth Center* Manado dalam memfasilitasi kegiatan keremajaan lokal.

1.7. Nilai Kebaruan

Perancangan kembali gedung *Youth Center* Manado dengan pendekatan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.

1.8. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan penelitian ini selanjutnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode, kebaruan, hingga sistematika pembahasan penelitian terkait.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Mengkaji uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan dan terkait dengan penelitian baik secara arsitektural maupun non-arsitektural terkait dengan masalah penelitian yang akan dibahas selama penelitian dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci metode penelitian penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi/alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variabel, serta studi kasus penyelesaian masalah penelitian terkait.

BAB IV ANALISIS

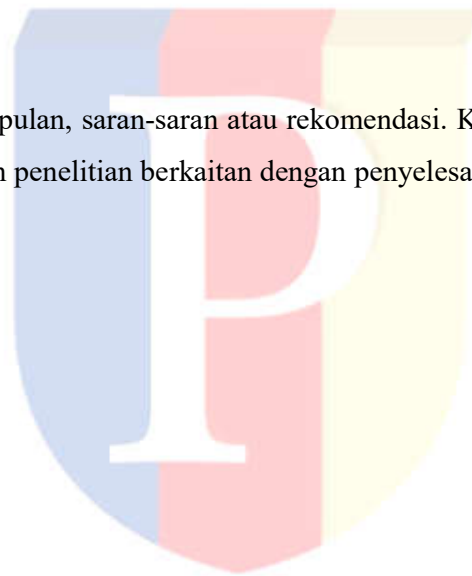
Membahas preseden fungsi dan tipologi terkait serta penerapan strategi desain berdasarkan pendekatan penelitian terkait untuk menetapkan kriteria desain yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian.

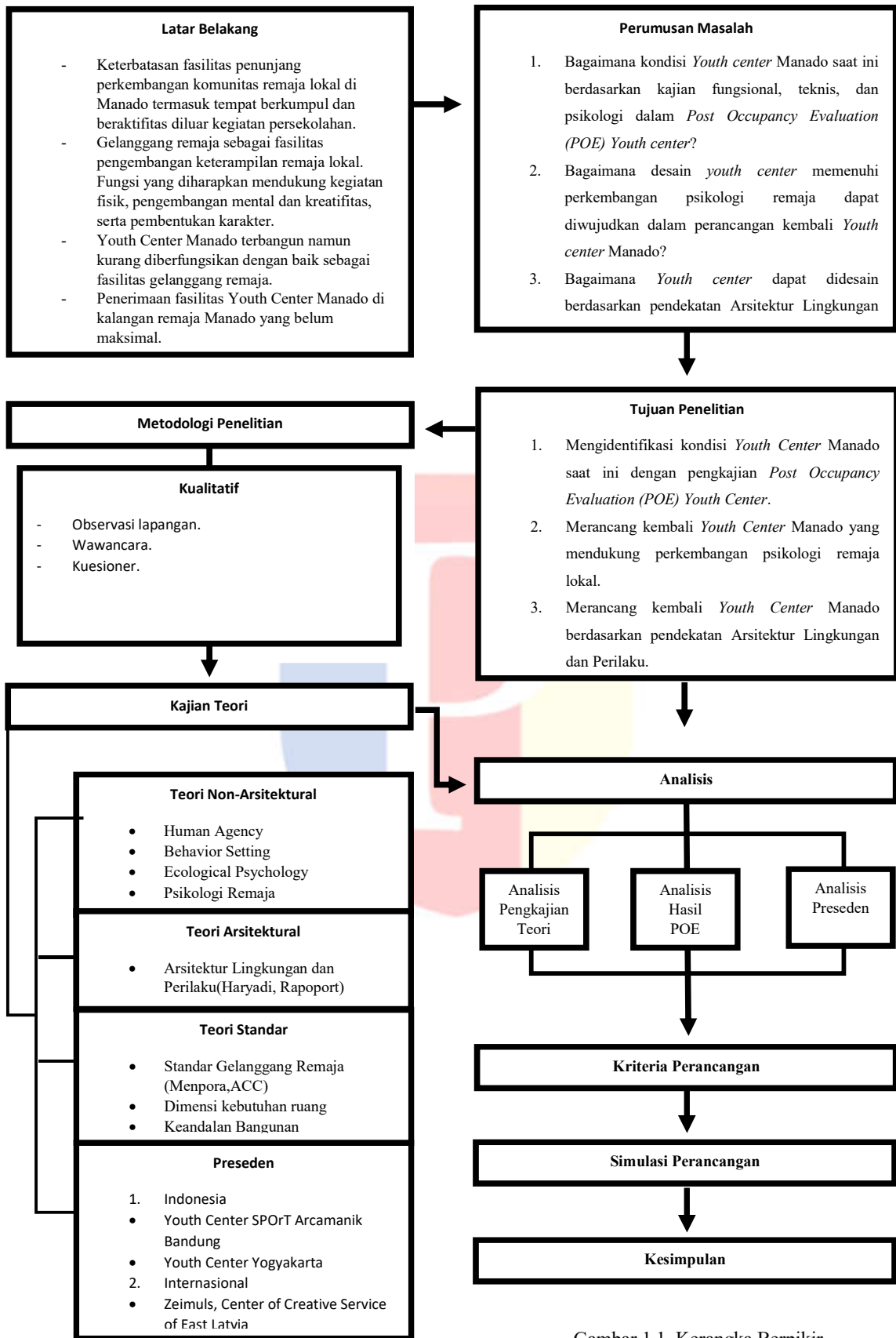
BAB V SIMULASI PERANCANGAN

Membahas konsep perancangan, solusi, hingga detail perancangan yang dihasilkan berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian berkaitan dengan penyelesaian masalah penelitian.





Gambar 1.1. Kerangka Berpikir