

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1. Penjelasan Judul

- Gelanggang :Arena¹
Kreativitas :Kemampuan untuk berkreasi, daya mencipta²
Remaja :Remaja adalah tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.³
Jogjakarta :Sebagai batasan wilayah dimana remajanya akan menjadi sasaran pengunjung.

Gelanggang Kreativitas Remaja

Adalah suatu fasilitas yang sesuai dengan karakter remaja yang dapat mewedahi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya. Dengan pengelolaan yang profesional sehingga mampu memahami keinginan dan setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, menghindari pengaruh negatif yang ada sebelumnya, dan pengembangan kegiatan remaja kearah masa depan.

1.1.2. Gelanggang remaja sebagai tempat untuk menyalurkan aktivitas dan keinginan remaja

Dewasa ini remaja banyak memiliki tempat untuk menyalurkan aktivitas dan keinginannya. Sebagian besar tempat yang paling sering dikunjungi oleh remaja ini bersifat komersial, dan memberikan dampak positif maupun negatif, terutama dalam

¹ Poerwadarminta, W.J.S, 1983, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.

² ibid

³ Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

taraf perkembangan remaja yang rentan pengaruh, atas dasar keinginan yang kuat untuk memenuhi kebutuhannya.

~~Tempat yang memiliki dampak positif, baik untuk belajar, kreativitas maupun bersosialisasi seperti perpustakaan, gedung olahraga, dan gedung pertunjukan, sedangkan yang berdampak negatif dapat memberi pengaruh buruk seperti pulang terlalu larut, pergaulan bebas, beredarnya obat-obatan terlarang dan minuman keras. Meski tidak dapat digeneralisir, tempat seperti ini diantaranya seperti diskotik, pub, kafe, dan lain-lain.⁴~~

Namun keinginan remaja untuk melakukan aktifitas dan kreativitas, dengan bergembira dan bersantai tidak dapat dibatasi. Mereka suka jalan ke mall dan pusat perbelanjaan, makan di restoran, menonton film, berolahraga, dan mengunjungi pertunjukan musik *live*.⁵ Makin banyak diadakan pertunjukan musik, baik musik lokal maupun manca negara, kompetisi, eksebisi musik dan pertandingan olahraga. Beberapa tempat yang dianggap negatif tadi dapat menjadi positif apabila mereka dapat menyalurkan keinginannya untuk beraktivitas.

Tetapi hal ini belum banyak terpenuhi, karena kurang tersedianya atau bahkan minimnya fasilitas dan banyaknya kegiatan yang hanya bersifat insidental, temporer, sehingga aktivitas remaja yang meningkat tersebut menjadi terhambat dan tertahan.

Disisi lain, tempat-tempat non-komersial seperti gelanggang remaja dan balai budaya seakan “gagal” untuk memperoleh tempat dimata banyak remaja. Kurang diminatinya, karena kurang akrab dengan remaja, tidak memenuhi ‘selera’ mereka karena alasan-alasan seperti: tempat yang kurang menyenangkan, miskin/jauh dengan fasilitas sosial dan berinteraksi dengan yang non-penggemar (bukan olahragawan maupun musisi), dan pengelola yang tidak profesional.⁶

Maka perlu dirancang sebuah tempat yang mewadahi kegiatan kreativitas remaja yang dikelola secara profesional dan komersial, sehingga mampu memahami keinginan-

⁴Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta, Jurusan Arsitektur, UGM

⁵Soekanto, Soerjono, 1989, Remaja dan Pola Rekreasinya, Penerbit PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta

⁶Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta, Jurusan Arsitektur, UGM.

keinginan dari setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, dan menghindari/memperkecil pengaruh-pengaruh negatif yang ada sebelumnya.

1.1.3. Pengertian Kreativitas

- Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperkecil) suatu gagasan.⁷
- Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan, mengungkapkan gagasan dari dalam dirinya, melalui aktivitas verbal atau non verbal.⁸

Karakteristik dari kreativitas adalah :

- Proses bukan hasil
- Mendatangkan keuntungan
- Timbul dari pemikiran divergen
- Cara berfikir, bukan kecerdasan
- Penciptaan sesuatu yang baru

Kondisi-kondisi yang meningkatkan kreativitas yaitu :

- Waktu
- Kesempatan menyendiri
- Dorongan
- Sarana
- Lingkungan yang merangsang
- Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

⁷Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

⁸Monk, FJ. et al, 1985, Psikologi Perkembangan, Penerbit Gajah Mada University Press, Yogyakarta

Dasar pengembangan kreativitas kunci terletak pada tiga kemampuan utama manusia yaitu kerjasama fisik, kreatif, ratio. Kreativitas adalah hasil kerjasama dari tiga kemampuan utama khususnya, srta seluruh jabaran intuisi fisik-ratio-kreatif-perasaan-imanjinasi-gerak pada umumnya yang membentuk suatu integritas bulat dalam totalitas manusia.⁹

1.1.4. Pengertian Remaja

Disebut *adolescence* (inggris), berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti tumbuh baik fisik dan mental kearah kedewasaan. Usia remaja adalah tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.¹⁰

Usia remaja berada pada 12 sampai 22 tahun, dibagi menjadi:

- Masa remaja awal 12 – 17 tahun,
- Masa remaja akhir 17 – 22 tahun

Dilihat dari pendidikan, usia remaja berada dalam tahap SLTP, SLTA, sampai kira-kira tingkat dua diperguruan tinggi.

12 – 15 tahun (usia sekolah SLTP)

- Masih bersifat mencoba-coba dan melihat/memperhatikan karakteristik dan prilaku sosial lingkungan (awal adaptasi)
- Taraf usia awal belajar, seperti olah raga basket dan volley (Fisik), cenderung memilih kegiatan bermain.
- Taraf mulai diperkenalkan konsep seni dengan lebih terarah, mencoba untuk mencari minat / bakat yang sesuai dengan pilihan sendiri (bukan suruhan)

⁹ Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

¹⁰Hurlock, Elizabeth B,ibid

16 – 18 tahun (usia sekolah SLTA)

- Tingkat sosialisasi yang lebih tinggi, perluasan wawasan dan peningkatan ketertarikan terhadap lawan jenis.
- Melakukan kegiatan fisik / olah raga dengan lebih terarah.
- Mencoba hal-hal yang baru, berbeda, unik, trend.
- Saling mempertunjukkan kebolehan / kemampuan, daya saing tinggi antar individu/kelompok.
- Mencoba menekan minat dengan makin terarah, terkonsentrasi pada kegiatan yang sedang ‘ in’ (mode)
- Kegiatan petualang, idealis, antusiasme tinggi.

18 – 22 tahun (usia remaja lanjut, tingkat kuliah)

- Lanjutan dari periode sebelumnya namun lebih terarah dan fokus
- Mulai lebih menekankan pada individu (mengurangi) kelompok
- Kegiatan yang lebih spesifik, cenderung sangat disukai/ minat tinggi
- Mencari kegiatan yang menuntut lebih banyak tanggung jawab
- Tingkat mempelajari/ mendalami yang lebih tinggi

Ciri-ciri khas remaja:

- Keinginan yang kuat mengadakan interaksi sosial
- Ingin mendapat kepercayaan dari orang dewasa
- Mulai memikirkan kehidupan sendiri
- Perkembangan tingkat intelektualitas untuk mendapatkan identitas diri
- Menginginkan sistem kaidah dan nilai yang serasi dengan kebutuhan dan keinginannya

Pola sikap tindak yang diakui dan dihargai oleh sesama remaja, biasanya kelompok permainan/peer group dianggap suatu pengakuan terhadap superioritas. Pengakuan terhadap eksistensi sangat diperlukan oleh para remaja, selain mereka mencoba membuat ciri-ciri dan identitas sendiri dan mencari yang bukan konvensional.¹¹

Karakteristik mental remaja:

Suka berpetualang, idealis, antusias, impulsif dalam mengambil keputusan, bereaksi secara ekstrim, dan mempunyai keinginan yang besar dalam kegiatan-kegiatan kreatif.¹²

Karakteristik sosial remaja:¹³

Pergaulan dengan teman sebaya (bukan anggota keluarga) dan membentuk kelompok:

- Kelompok sahabat karib ---- 2 – 3 orang teman dekat
- Kelompok sahabat ---- sejenis kelamin
- Kelompok banyak remaja ---- kelompok lingkungan
- Kelompok yang diorganisir ---- organisasi sekolah
- Gangs ---- pengangguran

Kebutuhan remaja:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| - Persahabatan | - Status dan pengakuan sosial |
| - Kesempatan berekreasi | - Prestasi |
| - Kegembiraan | - Keindahan |
| - Bebas dari tekanan | - Istirahat dan santai |

¹¹Soekanto, Soerjono, 1989, Remaja dan Pola Rekreasinya, Penerbit PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta.

¹²Soekanto, Soerjono, ibid

¹³Mapiarie, Andi, 1983, Psikologi Remaja : Kebutuhan-kebutuhan Khas Remaja, Usaha Nasional, Jakarta.

pada dasarnya sifat dan karakter remaja seperti yang disebutkan diatas membentuk suatu perilaku atau tingkah laku remaja yang merupakan ciri khas dari remaja itu sendiri. Dalam artian karakteristik remaja membentuk perilaku khas remaja . sifat remaja yang cenderung suka mencoba, melakukan hal yang baru membuat mereka mudah terpengaruh, mereka selalu menyerap semua informasi dan perkembangan yang ada disekitar mereka, namun tanpa disadari dengan keingintahuannya mereka tidak menyaring informasi yang mereka dapat. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengaruh negatif pada diri mereka. Sifat mereka yang mudah berubah, tidak konsisten dan mudah terpengaruh inilah yang membentuk perilaku khas remaja.

1.1.5. kebutuhan jumlah prasarana penunjang kreativitas remaja di jogjakarta

Seiring berjalannya waktu, jumlah remaja di jogjakarta semakin meningkat, dan hal itu berarti semakin beragamnya karakteristik dan kebutuhan mereka akan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas mereka

Berikut ini adalah beberapa tabel mengenai kegiatan yang di lakukan remaja di jogjakarta:

Tabel I.1

Alokasi waktu luang remaja di jogjakarta

Mahasiswa / Pelajar	Pria (%)	Wanita (%)
Tinggal di rumah	24	42
Keluar rumah	70	54
Tidak menjawab	6	4

Sumber: BAPPEDA Prop. DIJ thn 2002

Tabel I.2

Kegiatan remaja pada waktu luang

Jenis Kegiatan	Pria (%)	Wanita (%)
Belajar	16	18
Kerumah teman	16	10
Jalan-jalan	10	16
Olah raga	10	10
Nonton film	12	8
Rekreasi	10	8
Kursus	8	12
Dll	14	18

Sumber: BAPPEDA Prop. DIJ thn 2002

Tabel I.3

Kebutuhan fasilitas remaja dijogjakarta menurut jenis kegiatan

Fasilitas	Remaja (%)	Remaja sekolah (%)
Seni Budaya	12,37	13,06
Keterampilan	28,06	29,62
Ilmiah/ kreativitas	24,51	25,87
Hobby/rekreasi/olah raga	10,37	10,95

Sumber: Kanwil Depdikbud Prop DIJ thn 2002

Beberapa fasilitas dalam bidang pendidikan non formal yang cukup diminati remaja:¹⁴

- Kegiatan Seni tari: Padepokan bagong kusudiarjo, Bala mandika
- Kegiatan seni musik : Cressendo Musik Centre
- Kursus bahasa asing : LIA, ELTI, ILP, Dll.
- Kursus komputer : Misal IMKI.
- Bimbingan belajar : Primagama, BSA, Dll.

¹⁴ Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta ,Jurusan Arsitektur, UGM.

Dari beberapa tabel diatas dapat kita lihat bahwa kurang lebih sekitar 70% s/d 80% remaja di jogjakarta memerlukan sarana yang menunjang aktivitas mereka sekaligus juga mengembangkan kreativitas mereka.

Dimana dalam hal ini diharapkan, adanya gelanggang remaja yang menitik beratkan pada peningkatan kreativitas remaja, dapat membantu para remaja tersebut untuk mengembangkan kreativitas dan bakat mereka sehingga mampu memahami keinginan dan setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, serta menghindari pengaruh negatif yang ada sebelumnya, dan pengembangan kegiatan remaja kearah masa depan.

1.2. MASALAH PERANCANGAN

Bagaimana menyediakan fasilitas pewardahan bagi ajang kreativitas generasi muda, yang selain mengakomodasikan kegiatan yang positif bagi remaja, juga sebagai media komunikasi, partisipasi, dan interaksi antara remaja dengan kegiatan positif tersebut, kedalam sebuah wujud gubahan karya arsitektur yang mengekspresikan karakter dari remaja.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan suatu fasilitas bagi remaja dengan mempertimbangkan karakter kegiatan yang diwadahi serta karakter remaja sebagai pengguna fasilitas.

1.3.2. Sasaran

- Mempelajari tentang karakteristik remaja dan aktivitasnya
- Mempelajari tentang jenis-jenis kegiatan yang dapat menunjang kreativitas remaja
- Mempelajari tentang kebutuhan ruang pada gelanggang remaja
- Mempelajari tentang ekspresi bangunan

1.4. Lingkup / Batasan

~~Lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan-permasalahan arsitektural~~

Diantaranya adalah:

- a. sarana kegiatan yang diwadahi yaitu kegiatan yang menunjang kreativitas seperti : olah raga, seni dan pendidikan, diskusi, pembinaan mental spiritual, kegiatan pementasan, kegiatan pameran, dan kegiatan rekreatif.
- b. karakteristik remaja yang dipelajari ialah dinamis, dan bergerak
- c. Kegiatan kreativitas yang diwadahi:
 - Olah raga
 - Fisik : dipilih yang sangat diminati remaja, yaitu; basket, volley, tenis meja, dan bulu tangkis.
 - Latihan : latihan kebugaran, aerobik, fitness center, juga latihan / belajar untuk olah raga fisik.
 - Petualang : panjat dinding
 - Bela diri : karate, kempo, silat.
 - Seni dan pendidikan
 - Musik : alat musik modern, dan tradisional.
 - Seni : tari dan suara
 - Ruang belajar, Bimbingan belajar/ tes
 - Penataran, Ceramah , Diskusi
 - Pembinaan mental dan spiritual
 - Pengenalan sekolah dan universitas
 - Kegiatan pementasan
 - Kegiatan pentas seni tari, musik , peringatan
 - Kegiatan menampilkan artis/ bintang populer
 - Kegiatan pameran
 - Pameran yang berhubungan dengan remaja/ eksebisi

- Kegiatan yang diadakan oleh kelompok remaja/sekolah, seperti acara tahunan, bazaar, malam amal, dll

- **Rekreatif**

- Plaza besar untuk berkumpul
- Papan corat coret/ art wall
- Papan luncur

Sedangkan pembahasan terhadap permasalahan-permasalahan non arsitektural seperti aspek ekonomi, sosial budaya, dan ekologi tidak dibahas.

1.5. Pendekatan

Perwujudan Perilaku Khas Remaja pada Bangunan

Penekanan rancangan disini yaitu menitik beratkan perwujudan perilaku khas remaja pada penampilan bangunan maka pendekatan yang dilakukan yaitu dengan merancang suatu bangunan yang bercirikan karakter remaja dan mengekspresikan aktivitas yang diwadahnya. Untuk mencari tema ekspresi maka dicari suatu ruang dan bentuk yang mewakili dari karakter remaja. Dalam hal ini sifat yang di gunakan untuk mewakili karakter remaja yaitu :

1) Labil / tidak konsisten

Arti dari labil adalah tidak mantap, mudah terpengaruh, mudah berubah, dan goyah¹⁵. Pada rancangan diperlihatkan oleh Perbedaan ketinggian bangunan (naik-turun), bentuk atap yang berbeda, dan pengaturan ruang yang fleksibel.

2) Dinamis

Arti dari dinamis itu sendiri yaitu sifat yang hidup, penuh semangat, dan terus bergerak untuk perubahan yang menghasilkan kemajuan¹⁶. Pada rancangan di perlihatkan oleh deretan pohon di sepanjang entrance utama. Dan bentuk jendela pada tiap-tiap massa bangunan.

¹⁵ Badudu, Zain. Ibid.

¹⁶ Badudu, Zain, 2001, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Penerbit Pustaka Sinar Jaya, Jakarta.

3) Menuju ke masa depan

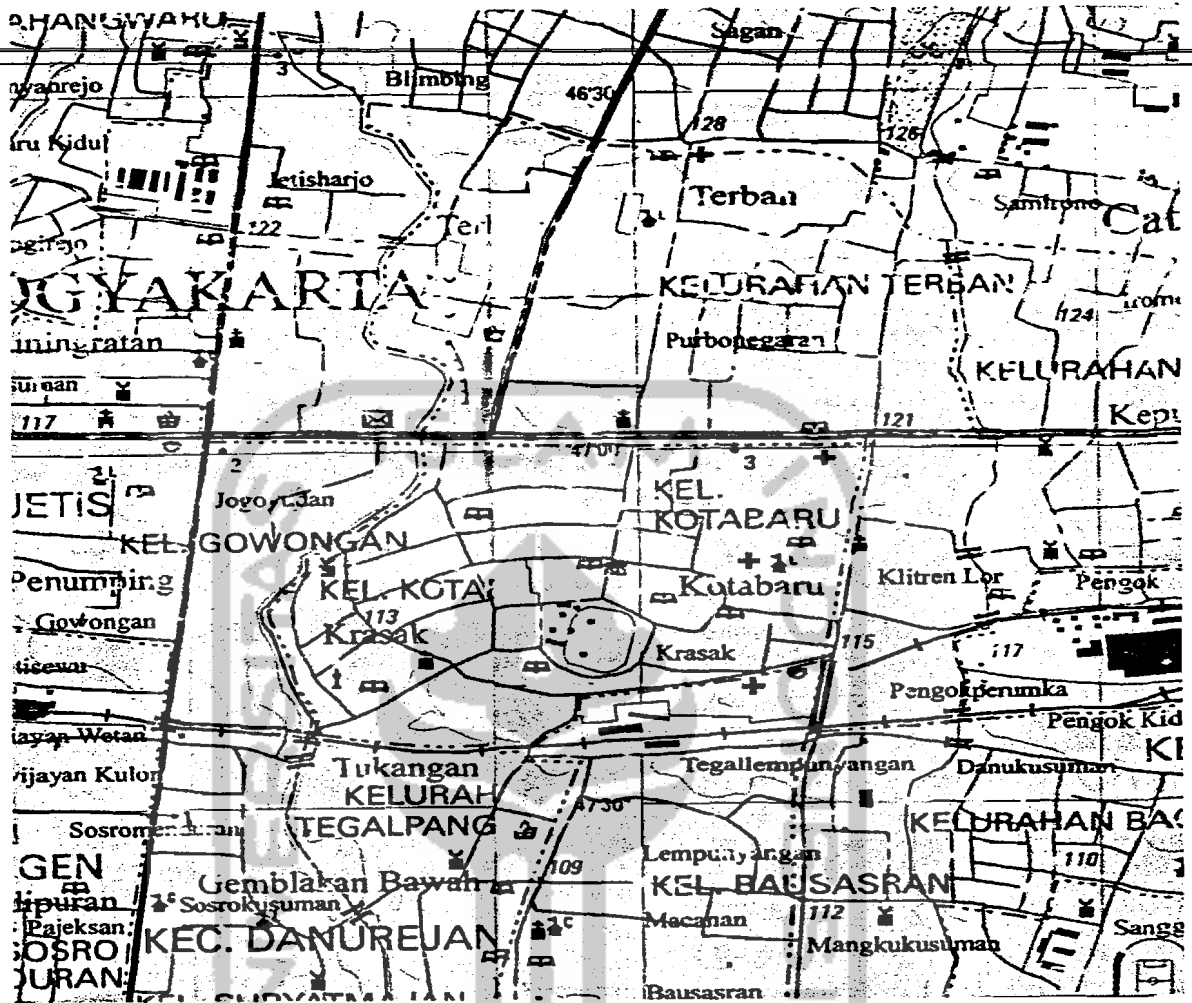
Pada rancangan diwujudkan dengan penggunaan bahan yang berkesan 'high tech' , dan penggunaan warna yang berani.

1.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan meliputi:

- a. Observasi : meliputi study literatur dan instansi, pengamatan lapangan dan wawancara yang bertujuan untuk memperoleh kajian teori dan data faktual tentang karakter remaja maupun fasilitas bagi remaja
- b. Metode analisis terhadap karakter dan kecenderungan remaja, serta pola pengisian waktu luang dari remaja secara umum dan remaja yogyakarta pada khususnya, untuk memperoleh program bagi perencanaan dan perancangan.
- c. Metode study kasus dan study literatur terhadap gelanggang remaja yang ada untuk dijadikan sebagai dasar berpijak dalam pembentukan konsep perancangan

1.7. Pemilihan Lokasi



Gambar I.1

Aspek pemilihan lokasi

- a) Kepentingan remaja
 - Strategis, Kaitannya dengan domisili remaja
 - Aksesibilitas, jarak capai dan sistem transportasi untuk mencapainya.

b) Kepentingan Bangunan

- Aspek fungsi, sesuai dan mendukung kegiatan gelanggang kreativitas remaja
- Aspek teknis, sesuai dengan RUTRK, kelengkapan prasarana luasan dan KDB besar.
- Tersedianya jaringan infrastruktur

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas, maka dipilih 2 alternatif lokasi, dapat terlihat pada gambar peta dan dengan analisis sbb:

Pemilihan lokasi		
	I	II
Strategis	3	3
Aksesibilitas	3	3
Fungsi pendukung	3	2
Land use	3	2
Jaringan infrastruktur	3	3
Jumlah	15	13

Keterangan: 1. Kurang
2. Sedang
3. Baik

Tabel I.4

Melihat pada tabel diatas, alternatif 2 kurang dapat memenuhi pertimbangan pemilihan lokasi jika dibandingkan dengan alternatif 1 sehingga gugur. Jadi alternatif lokasi yang terpilih adalah alternatif 1 yang berada di daerah Kel.Kotabaru .Keterangan secara detail adalah seperti dibawah ini:

Nama	: GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA JOGJAKARTA
Lokasi	: Kotabaru
Status	: Fiktif
Potensi site	: 1) Aksesibilitas, lokasi mudah di capai dan telah ditunjang oleh sistem transportasi kota baik prasarana jalan maupun angkutan. 2) Strategis, lokasi terletak di tengah kota, adanya sarana yang mendukung site, seperti: sekolah, tempat bimbingan dan kursus, toko buku, lapangan kridosono, dll. 3) Secara teknis kawasan telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur. (sarana energi dan listrik, telekomunikasi, air bersih, transportasi, drainase.
Kendala pada site	: karena letaknya yang ditengah kota, maka ada beberapa kendala yang harus diatasi seperti; kebisingan, polusi, sirkulasi kendaraan, dll.

Gelanggang Kreativitas Remaja adalah suatu fasilitas yang sesuai dengan karakter remaja yang dapat mewadahi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minat remaja dan merupakan pengembangan dari gelanggang remaja, dengan memasukan fungsi komersial sebagai fungsi tambahan untuk daya dukung dan daya tarik bangunan.

Diharapkan tempat ini menjadi tempat strategis yang menarik minat remaja untuk berkumpul dan berinteraksi secara rutin dengan intensitas 1-2 x seminggu selama 2-3 jam / kehadiran. Kunjungan antara jam 8 pagi hingga jam 9 malam.

1.8. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama pada permasalahan, berikut ini disebutkan beberapa Laporan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literatur pada penulisan ini.

1. Fasilitas Olah Raga Rekreasi Di Yogyakarta, Oleh Najha Wardhani, Jurusan arsitektur UII, 2002.

Penekanan: Pengolahan tata atur ruang dalam dan tata atur ruang luar yang menyatu dengan alam

2. Pusat Remaja Di Yogyakarta, Oleh Dwi Turistyosari, Jurusan Arsitektur, UGM, 1998.

Penekanan: Menciptakan desain pusat remaja yang mengekspresikan karakter pemakainya.

3. Kawasan Terpadu Olah Raga Air Rekreatif Di Yogyakarta, oleh Siti Musrifah, Jurusan arsitektur UII, 2001.

Penekanan : membuat fasilitas olah raga air sekaligus alternatif tempat rekreasi.

Rancangan yang berjudul gelanggang kreativitas remaja dengan menitik beratkan perwujudan perilaku khas remaja pada tata ruang dan penampilan bangunan, yaitu suatu tempat yang dapat digunakan oleh para remaja khususnya sebagai ajang untuk mengembangkan ide-ide, bakat, dan minat mereka, sehingga dapat mengembangkan daya kreativitas mereka.

Dengan adanya perbandingan diatas maka dapat disimpulkan adanya perbedaan antara skripsi-skripsi diatas dengan rancangan.

1.9. Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN berisi latar belakang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, pendekatan, lingkup/batasan, metode pembahasan, kerangka laporan, sistematika laporan, dan kajian pustaka .

BAB II ANALISA KONSEP PERANCANGAN dijabarkan analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan , konsep dasar, konsep tapak dan konsep bangunan.

BAB LAPORAN PERANCANGAN berisi gambar hasil rancangan dan foto-foto maket.



1.9. POLA PIKIR

