

BAGIAN I PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Pengertian Judul

Youth : remaja¹

Remaja : tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.

Center : pusat¹

Pusat : pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan (berbagai-bagai urusan, hal, dsb).²

Youth Center adalah suatu lingkungan, tempat remaja untuk bersosialisasi, menyalurkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki di bidang olahraga, dan musik yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi, seni dan sosial.

1.1.2 Youth Center sebagai Sarana Sosialisasi dan Penyaluran Bakat

Saat ini remaja memiliki banyak tempat untuk melakukan aktivitas mereka seperti menyalurkan bakat dan bersosialisasi. Kegiatan ini kemudian dilakukan berbagai tempat tapi sebagian besar tempat yang mereka gunakan adalah tempat komersil. Dalam perkembangan manusia masa remaja merupakan masa pembentukan hubungan sosial yang lebih intensif dengan lingkungannya. Keberadaan pada lingkungan yang sangat intensif membuat remaja menjadi mudah mengindera apa yang ada disekitarnya. Sehingga dengan mudah lingkungan memberikan pengaruh positif ataupun negatif, kemudian dengan semua itu remaja di tuntut untuk dapat berpikir dewasa.

.....

¹John M. Echols dan Hasan Shadily, Kamus Inggris Indonesia, Gramedia, 1996

²W.J.S.Poerwadarminta, Kamus Bhs Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1982.

Keinginan untuk terus berada dalam komunitasnya pada usia remaja sangat sulit untuk dibatasi. Remaja merupakan kelompok minoritas yang mempunyai warna tersendiri, yang mempunyai “dunia” tersendiri yang sukar dijamah oleh orang-orang tua.³ Perbedaan berpikir membuat remaja sering bertentangan dengan orang tua yang berada dirumah. Mereka lebih senang berada di luar dan berkumpul dengan komunitas mereka yang memiliki cara pandang dan pola pikir yang sama, sedangkan berada dirumah akan merasa terkekang dan dibatasi. Dengan keadaan seperti ini akan semakin membuat keadaan menjadi buruk. Bila dalam keadaan seperti ini lingkungan negatif yang dihadapi maka akan berdampak buruk.

Karena keadaan seperti ini maka perlu adanya tempat yang dapat mewadahi kegiatan mereka dengan lingkungan yang lebih baik. Tapi hal ini belum dapat terpenuhi, sehingga kegiatan dalam bersosialisasi dan menyalurkan bakat menjadi sedikit terhambat. wadah ini nantinya dapat menampung kegiatan remaja yang beragam dan dapat pula mengurangi pengaruh negatif yang mereka hadapi.

1.1.3 Remaja di Samarinda

Remaja Samarinda memiliki karakter yang sama dengan remaja di kota-kota lain. Mereka gemar berkumpul dengan teman-teman sebayanya, saat berkumpul mereka cenderung membuat “wilayah sendiri”. Wilayah mereka ini berada diatas trotoar jalan protokol kota, jalur yang ramai dilewati oleh pemakai jalan raya.

.....

³Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 11

Mereka berkumpul dengan cara memarkir kendaraan diatas trotoar jalan. Terkadang mereka merusak pagar perkantoran dan sarana umum dengan mencoret-coretnya, sehingga merusak estetika kota. Disinilah mereka bersosialisasi dan berinteraksi, padahal wilayah mereka gunakan hanya merupakan space terbuka yang tidak menyediakan fasilitas memadai dan ruang yang dapat mereka pergunakan dalam menyalurkan bakat serta hobi.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Latar Belakang Permasalahan

Pada Umumnya Youth Center hanya ada di beberapa kota besar sedangkan kota yang sedang berkembang tidak memiliki fasilitas ini. Padahal dapat di ingat bahwa usia remaja merupakan masa paling penting dalam tahapan kehidupan manusia sehingga beberapa pendapat mengatakan bahwa remaja sebagai potensi remaja yang perlu dimanfaatkan. Pada usia remaja mereka memiliki keinginan besar untuk mencoba semua hal baru yang ada di sekelilingnya, mencari jati diri dan terjadi pembentukan karakter. Memiliki pendapat yang berbeda tentang bagaimana cara memandang dan menjalani hidup membuat remaja terkadang sukar diterima masyarakat disekelilingnya. Kegemaran yang berbeda dari orang-orang terdekatnya dan keinginan untuk selalu berkumpul dengan teman seusianya yang memiliki pendapat yang sama dari pada di rumah yang menurut mereka hanya akan memberi batasan pada cara pandang, pikiran dan gerakanya.

Masa remaja memiliki interval usia dari usia 13 tahun sampai 21 tahun, yang kemudian dibagi lagi menjadi **usia remaja awal** pada usia 13 tahun sampai 17 tahun dan **usia remaja akhir** dalam rentangan 17 sampai 21 tahun.⁴

.....
⁴Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 41

1.2.2 Umum

Bagaimana merancang sebuah bangunan yang menjadi pusat terpadu kegiatan bagi remaja yaitu olahraga dan seni dan sosialisasi, yang memenuhi unsur pengetahuan, rekreasi, dan sosial.

1.2.3 Khusus

Bagaimana mentransformasikan prinsip Lamin dan karakteristik remaja dalam bentuk bangunan Youth Center. Karakteristik remaja identik dengan dinamis, dan kreatif.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang sebuah pusat remaja yang dapat mewadahi seluruh kegiatan dalam menyalurkan bakat dan bersosialisasi, yang semuanya terdapat dalam satu wilayah.

1.3.2 Sasaran

- Merancang bangunan yang secara fisik dapat mentransformasikan karakteristik remaja dan lamin , penataan ruang dalam dan luar yang dinamis. Penataan ruang harus dipikirkan dengan seksama agar dapat memberi rasa nyaman bagi pemakai nantinya.
- Tempat dimana mereka dapat mengekspresikan dan mengembangkan diri dalam lingkungan yang dirancang secara nyaman bagi mereka.

1.4 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

Ruang lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan arsitektural, antara lain:

- a. Bentuk arsitektur Mahakam dan karekeristik remaja
- b. Lingkup kegiatan yaitu kegiatan sosialisasi dan penyaluran bakat yang meliputi olahraga dan seni yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi dan seni.
- c. Jenis kegiatan

Kegiatan yang akan diwadahi berupa kegiatan seni dan olahraga. Kegiatan olahraga yang diwadahi lebih bersifat "game".

Menurut sosiolog Harry Edwards tentang image olahraga ada beberapa kategori, yaitu :

- Play, memiliki karakteristik : bebas dan tidak produktif
Ditentukan oleh peraturan
Peraturan yang diberlakukan sendiri
- Game, memiliki karakteristik : kompetitif
Hasil ketangkasan
Strategi dan ketangkasan
- Sport, memiliki karekeristik
Game yang sudah melembaga dan sudah memiliki aturan-aturan
Permainan yang berlaku universal
Game yang membutuhkan kecakapan pelakunya

1.5 METODA PEMBAHASAN

1.5.1 Data Primer

Studi literatur , merupakan bentuk studi yang mengacu dari kepustakaan yang berkaitan dengan topik judul dan survey langsung pada cagar budaya yang berkaitan.

Dalam studi literatur ini, kepustakaan yang dipakai adalah yang berkaitan tentang kegiatan remaja dengan fasilitas pendukungnya dan literatur budaya yang berkaitan dengan budaya suku Dayak. Sumber

literatur diuraikan secara deskripsi dengan kualitatif dan kuantitatif yang ringkas dan isinya berkaitan langsung dengan topik.

1.5.2 Data Sekunder

Pengamatan lapangan dan wawancara pada subyek, bertujuan agar memperoleh data yang lebih faktual tentang keinginan remaja serta bakat dan minat.

Data mengenai remaja dan data budaya diperoleh dari instansi terkait.

1.6 KEASLIAN PENULIS

Untuk menghindari kesamaan judul, berikut data yang juga menjadi literatur penulis dalam pengerjaan tugas akhir, yaitu:

1. Youth Islamic Center sebagai sarana pembinaan pemuda/i Islam di Yogyakarta, TGA UII 2004 Abdullah 98 512 203
Penekanan pada jender ruang dan bentuk tampilan arsitektur Ottoman
2. Pusat Remaja Islam di Yogyakarta , TGA UII 1998 Supriyadi 92 340 012
Penekanan pada : citra bangunan & tata ruang melalui pendekatan konsep filosofi Ukhuwah Islamiyah
3. Gelanggang Mahasiswa UII sebagai Sarana pembinaan Ukhuwah Islamiyah, TA UII 1996 Siti Rofiqoh 92 340 024
Penekanan pada : Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Bab. I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, dan metode pembahasan.

Bab. II TINJAUAN

Bab ini mencakup Tinjauan remaja, tinjauan kota, tinjauan Youth Center, latar belakang lokasi, tugas dan fungsi Youth Center, pola kegiatan, dan fasilitas yang diwadahi.

Bab. III ANALISA

Bab ini mencakup tentang analisa kegiatan, analisa site, estetika dan estetika rancangan.

Bab. IV KONSEP DESAIN

Hasil analisis yang kemudian menjadi dasar dalam perancangan.



1.8 KERANGKA POLA PIKIR

