

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa remaja ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik dan perubahan sosial. Di sebagian besar masyarakat dan budaya masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Notoadmojo,2007).

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia (Depkes RI) dalam jurnal kategori umur, berdasarkan umur, masa remaja dikategorikan menjadi 2 masa, yakni masa remaja awal dan masa remaja akhir, sebagaimana terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kategori masa remaja berdasarkan umur

No.	Kategori	Umur (tahun)
1.	Masa Balita	0 – 5
2.	Masa Kanak-kanak	5–11
4.	Masa remaja awal	12 – 16
5.	Masa remaja akhir	17 – 25
6.	Masa dewasa awal	26 – 35
7.	Masa dewasa akhir	36 – 45

Sumber : (umur, 2009)

Masa remaja dapat dideskripsikan sebagai masa dimana seseorang mengalami perkembangan emosi yang sangat kacau, dan relatif tidak tahu cara mengekspresikan perasaan secara benar. Dengan sedikit atau tidak adanya provokasi, mereka dapat marah kepada orangtua atau saudara. Penelitian yang dilakukan Reed Larson dan Maryse Richards (1994) menemukan bahwa

remaja memiliki emosi yang lebih ekstrim dan berubah-ubah dibandingkan orangtuanya (Richard, 1994). Hal ini menguatkan sifat remaja yang lebih *moody* dan berubah-ubah.

Masa ini juga dapat disebut masa pencarian jati diri. Masa dimana mereka ingin diakui dan memiliki rasa ingin tahu yang besar mengenai banyak hal di lingkungan mereka. Rasa ingin tahu mereka yang terlalu besar tidak jarang justru menggiring mereka pada tindakan negatif. Mengingat batasan remaja pada usia produktif dan semangat yang masih menggelora, jika tidak berhati-hati maka bukan tidak mungkin usia seperti ini mudah sekali tergelincir pada pemilihan aktifitas yang keliru untuk menemukan jati diri mereka sebagai bekal masa depan, untuk itulah maka diperlukan suatu wadah untuk menyalurkan bakat dan kreativitas yang ada sehingga mengarah pada hal yang positif. Begitupun juga dengan remaja yang ada di Rote Ndao.

Jumlah remaja di Kabupaten Rote Ndao berdasarkan kategori umur di atas adalah 41.893 orang (Statistik, 2017). Pada umumnya remaja di Rote memiliki bakat dan kreativitas yang cukup berpotensi yang dapat dilihat melalui partisipasi remaja pada beberapa kegiatan seperti : pada bidang olahraga (turnamen sepak bola, turnamen footsall, turnamen bola volley, turnamen badminton, turnamen tenis meja) dan pada bidang kesenian (pentas seni, lomba menari tarian tradisional, lomba menari tarian kreasi, lomba menyanyi). Namun sayangnya, potensi yang miliki tersebut tidak dapat dikembangkan dan diasah dengan baik karena tidak ditunjangi oleh sebuah wadah yang layak dan memadai untuk menampungnya . Hal ini dapat dilihat pada beberapa gambar dibawah ini :



Gambar 1. Lomba Menari Pemuda Betania di Gereja Betania
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 2. Pentas Seni di Lapangan Bola Kaki Baa
Sumber : Dokumen Pribadi, 2016



Gambar 3. Keadaan Sanggar Nusa Tua Meni yang kurang memadai dan layak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 4. Turnamen Sepak Bola SMK Negeri 1 Lobalai di lapangan yang tidak layak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

Dengan bertitik tolak dari hal-hal diatas, maka perlu diupayakan untuk menghadirkan suatu wadah atau tempat dimana para remaja dapat menyalurkan dan mengembangkan bakat dan kreativitas yang dimiliki oleh mereka. Kajian ini bertujuan untuk mewadahi aktifitas yang berhubungan dengan apreseasi terhadap bakat dan kreativitas remaja di Rote Ndao. Dengan demikian, judul yang diambil adalah **“Perencanaan dan Perancangan *Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaja di Baa”** dengan Pendekatan **“Perilaku dalam Arsitektur”**.

Perencanaan dan Perancangan *Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaja di Baa dengan pendekatan **Perilaku dalam Arsitektur**, yaitu diharapkan bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut akan hubungan sebuah aktifitas tertentu terhadap kebutuhan konsep perencanaan arsitektur mengikuti teori yang telah ada dalam memenuhi kebiasaan dan kondisi masyarakat dengan mengedepankan pendekatan sistem yang telah baku. Dan ini juga bisa menstimulun kreativitas remaja ke dalam bangunan tersebut. Pendekatan dalam perencanaan ini yaitu berupa konsep perorganisasian ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar berupa konsep fasade bangunan, fungsi bangunan yang menunjukkan interaksi dan berkaitan dengan aktivitas manusia dengan sesama serta lingkungannya.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Keresahan terhadap remaja dalam memilih aktifitas dan kegiatan yang keliru
2. Minimnya wadah yang mendukung dan menampung kegiatan remaja dan menanggapi perilakunya
3. Minimnya fasilitas pengembangan kreativitas remaja di bidang olahraga dan seni.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

“Bagaimana mendekati desain arsitektur atau merancang fasilitas *Youth Center* di Rote Ndao dengan menganalisis perilaku remaja sebagai pengguna fasilitas, dimaksud agar tercapai kondisi optimal keberadaan *Youth Center* sebagai wadah yang mampu mengakomodasi aktivitas remaja dalam bidang seni dan olahraga”

1.3. Tujuan dan sasaran

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah merumuskan konsep perencanaan dan perancangan *Youth Center* di Rote Ndao sebagai wadah kegiatan bagi remaja guna menyalurkan minat dan bakat. Sesuai kaidah dan prinsip perilaku dalam arsitektur yang akan diterapkan pada konsep desain tersebut diharapkan mampu menciptakan sebuah fasilitas/wadah yang nyaman bagi remaja untuk berekreasi dan berkespresi.

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai :

Terciptanya konsep perencanaan Rote Ndao *Youth Center* yang terdiri dari :

a. Konsep lokasi dan site

Konsep site dan lokasi yang disesuaikan dengan pusat keramaian remaja untuk menciptakan *Youth Center* sebagai wadah kegiatan remaja yang dinamis, fun (hiburan) dan atraktif yang terbagi sebagai berikut :

1. Pemilihan Site (berdasarkan Rencana Tata Ruang dan Wilayah)
2. Penentuan Site
3. Analisa Site
4. Konsep desain Pengolahan site

b. Konsep Penentuan Kegiatan

Konsep Penentuan Kegiatan yang mampu merangsang dan meningkatkan kreativitas, komunikasi social serta mampu membentuk jati diri yang diselaraskan dengan potensi remaja di daerah setempat terhadap pelaku kegiatan terbagi sebagai berikut :

1. Penentuan Jenis Kegiatan
2. Proses Kegiatan
3. Penentuan Kelompok Kegiatan

c. Konsep Program ruang berdasarkan kegiatan

Konsep program ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan sanggup mewadahi pengguna yang telah direncanakan yang terbagi sebagai berikut :

1. Konsep Kebutuhan ruang
2. Konsep besaran ruang
3. Konsep pola hubungan ruang

4. Konsep pola sirkulasi antar ruang

d. Konsep tampilan

Konsep wujud bangunan yang mampu mengekspresikan karakter *Youth Center* yang dinamis, fun (hiburan) dan atraktif sesuai karakter remaja dengan arah tujuan menciptakan konsep tampilan yang mampu menstimulan remaja untuk mampu lebih kreatif dengan kaidah atau prinsip Perilaku dalam Arsitektur yang terbagi sebagai berikut :

a. Konsep eksterior

Konsep eksterior bangunan yang ekspresif dan dinamis yang mencerminkan karakter pengguna sebagai bangunan yang berfungsi edukasi dan rekreasi

b. Konsep Interior

Konsep interior bangunan mendukung kegiatan kepemudaan yang mampu memberikan efek psikologi bagi penggunanya untuk bisa lebih berekspresikan kreatif.

1.4. Ruang lingkup dan batasan

1.4.1. Ruang lingkup

Lingkup pembahasan dibatasi pada pemecahan permasalahan secara arsitektural dalam konsep perencanaan dan perancangan dengan kaidah atau prinsip Perilaku dalam Arsitektur yang harus mampu mengeksplorasi karakter yang membentuk jati diri dalam menumbuhkan dan mengembangkan bakat dan kreativitas remaja serta hubungannya sebagai prinsip dalam mencapai hasil rancangan yang tepat untuk remaja. Sedangkan masalah-masalah yang tidak berhubungan dengan disiplin ilmu arsitektur tetapi masih berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan dan masih mempengaruhi konsep perencanaan akan dibahas sebagai pendukung/penunjang.

1.4.2. Batasan

Batasan permasalahan di dalam kajian ini meliputi :

1. Pengguna dibatasi pada setiap orang yang terlibat secara langsung pada kegiatan dalam Rote Ndao *Youth Center*.
2. Rote Ndao *Youth Center* difokuskan pada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan fasilitas remaja dalam bidang olahraga dan seni dan fasilitas pendukung rekreasi remaja.
3. Pembahasan lingkungan dibatasi pada site/lokasi, maka pembahasan akan dilakukan pada site/lokasi terpilih.
4. Perilaku dalam Arsitektur adalah batasan untuk menentukan program aktifitas, material, konsep peruangan, olahan fasad dan bentuk bangunan.

1.5. Metoda dan Teknik

1.5.1. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang akan digunakan sebagai sumber – sumber informasi yang dikumpulkan untuk menjadi dasar kesimpulan yakni :

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Sehingga dalam penggunaan data primer peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan metode survei dan metode observasi untuk mendapatkan masukan yang mendalam, dimana semuanya akan mendukung hasil penelitian dan objek perencanaan. Data primer ini terdiri dari :

- a. Data ukuran site, jenis vegetasi, kondisi topografi, geologi sehingga akan menunjang hasil penelitian dan menunjang analisa site serta kelayakan pemilihan lokasi.
- b. Wawancara dengan berbagai narasumber mengenai pemahaman objek perencanaan dan perancangan, dalam hal ini semua data yang berhubungan dengan *Youth Center*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Sehingga dalam penggunaan data sekunder peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan pengambilan data di perpustakaan, pusat kajian, pusat arsip atau pada berbagai buku yang berkaitan, dimana akan mendukung hasil penelitian objek perencanaan.

Data sekunder ini terdiri dari :

- a. Data peraturan yang berlaku, kondisi sosial dan budaya (dalam hal ini yang berhubungan dengan rumah pengembangan kreativitas anak usia dini), peta kondisi wilayah seperti pola penggunaan lahan, jaringan utilitas, transportasi, dan jenis tanah.
- b. Studi literatur dari buku – buku tentang pengertian, karakteristik, sarana dan prasarana yang berkaitan dengan rumah pengembangan kreativitas anak usia dini, serta buku – buku yang berkaitan tentang pendekatan arsitektur dan perilaku.

Tabel 2. Jenis data dan cara atau alat pengukuran

NO	Jenis data	Data	Alat/Cara
1.	Data Primer	- Ukuran site (berhubungan dengan luasan, geologi, topografi, kontur)	- Meter roll(Melakukan pengukuran secara manual)
		- Jenis vegetasi	- Pendataan secara langsung pada lokasi perencanaan.
		- Data tentang Pengembangan remaja	-wawancara secara terbuka kepada narasumber yang ahli dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.
2.	Data sekunder	-Buku -arsip - Data peraturan yang berlaku, kondisi sosial dan budaya, peta kondisi wilayah	• Dibeli secara langsung pada toko buku maupun secara online. • perpustakaan • Arsip berupa tulisan – tulisan ilmiah didapatkan dari perpustakaan maupun dengan email atau secara online. • Pengambilan dengan cara bersurat pada kantor atau instansi yang berkaitan, setelah urusan surat diterima barulah melakukan proses

		- Data mengenai konsep arsitektur dan perilaku -Buku, yang berhubungan dengan arsitektur dan perilaku.	pengambilan data secara soft copy maupun hard copy. • wawancara (wawancara secara terbuka kepada narasumber seperti, remaja, atlit, penari, pemusik maupun masyarakat)
--	--	--	--

Sumber : Analisa Penulis

Tabel 3. Kebutuhan Data

No	Jenis Data	Sumber Data	Metoda Pengumpulan Data	Analisis
1.	Data RTRW Kab. Rote Ndao	BAPPEDA Rote Ndao	Pengambilan data, dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	Lokasi Studi
2.	Data Administrasi dan geografis	Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang, Dinas Perumahan, kawasan Pemukiman dan Lingkungan Hidup.	Pengambilan data secara sekunder,dengan memberikan surat keterangan	Lokasi Studi

			pengambilan data	
3.	Data bakat dan minat remaja	Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga, Dinas Pariwisata	Pengambilan data secara sekunder,dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	Kebutuhan besaran dan luasan bangunan
4.	Foto/dokumentasi	Kamera Pribadi	Pengambilan data secara primer ,dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	Kebutuhan bangunan dan site perencanaan
5.	Buku panduan (literatur) yang membahas lingkup studi tentang Perencanaan <i>Youth Center</i> sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaj, teori-teori tentang	Perpustakaan, toko buku (yang terdapat di kota Kupang), toko buku online (internet),serta jenis skripsi dan jurnal ilmiah yang relevan	Meminjam dengan kriteria yang di terapkan pada perpustakaan, membeli dan menggunakan internet	Estetika, struktur, fungsi, utilitas, sarana dan prasarana penunjang bangunan, serta tapak bangunan

	Pendekatan Arsitektur Perilaku			
--	--------------------------------------	--	--	--

Sumber : Analisa Penulis

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- Data Primer

Data Primer ini yang diambil, seperti: jumlah remaja di Kabupaten Rote Ndao, data minat dan bakat tiap cabang seni dan olahraga dari remaja, data tentang lokasi perencanaan, dan sebagainya.

- a. Observasi

Observasi dilakukan pada saat peninjauan lokasi perencanaan.

Data – data exsisting terkait lokasi perencanaan seperti ;

- a. Luasan lokasi
- b. Keadaan topografi
- c. Geologi
- d. Vegetasi
- e. Hidrologi
- f. Peruntukan lahan
- g. Batas administrasi site

- b. Wawancara.

Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber, yaitu pengurus Sanggar Nusa Tua Meni, Dinas Pariwisata, Sanggar Sasamdo, Pelatih Bintang Mandiri FC, SMA Kristen Siloam, SMKN 1 Lobalain, SMAN 1 Lobalain dan masyarakat.

- c. Kuisisioner

Pengambilan data minat dan bakat menggunakan kuisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar minat dan bakat sehingga penulis dapat mengetahui cabang seni dan olahraga apa yang ingin mereka pelajari pada obyek perencanaan ini.

d. Dokumentasi

Foto-foto yang diambil berupa:

- Foto-foto terkait lokasi perencanaan untuk mengetahui kondisi eksisting, topografi, kondisi tanah, dan vegetasi yang ada.
- Foto-foto kegiatan di cabang seni dan olahraga.

- Data sekunder

Data sekunder yang digunakan berupa buku-buku acuan, jurnal yang memberikan informasi dan dapat digunakan dalam menganalisis data yang berkaitan dengan obyek perencanaan ini, seperti buku data arsitek, time saver standard, jurnal-jurnal arsitektur, dan lain-lain.

1.5.3. Analisa Data

Analisis data merupakan salah satu proses yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Secara garis besar teknik analisis data terbagi atas dua yakni :

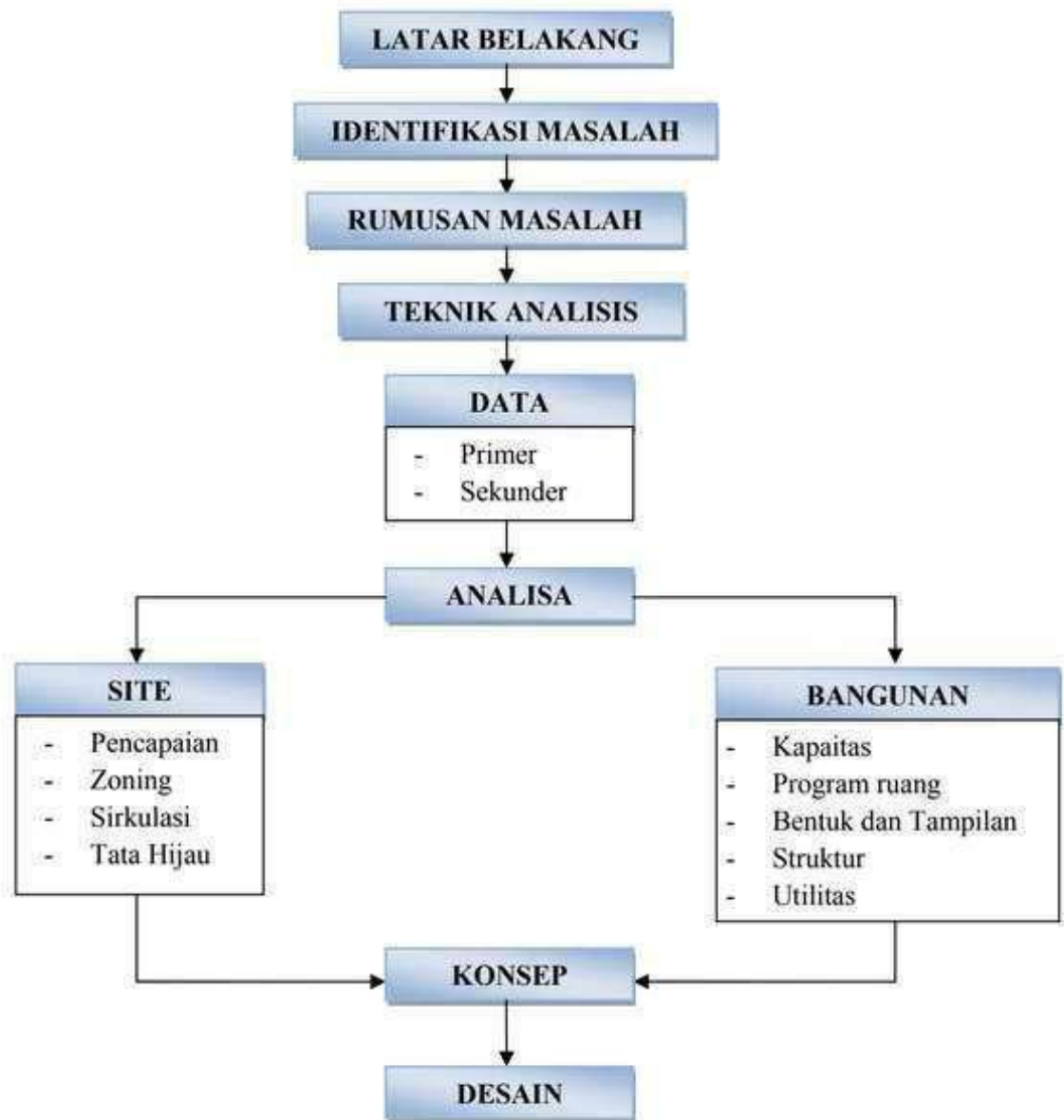
- Kualitatif

Melakukan analisa data yang ada, dengan cara melihat hubungan sebab akibat dalam hubungannya dengan bangunan *Youth Center* yang di rencanakan. Dengan analisa yang dikaitkan dengan :

- a. Kualitas penciptaan ruang, (penghawaan, tingkat pencahayaan, kenyamanan dekoratif dan estetis, dan penyatuan fungsi antar ruang)

- b. Hubungan organisasi antar fungsi ruang yang diprioritaskan pada jenis pemakai, aktivitas, dan sifat ruang.
 - c. Hubungan fungsi, struktur, estetika, utilitas dan pendekatan arsitektur perilaku.
 - d. Hubungan konsep arsitektur dan perilaku pengguna ruang
 - e. Hubungan material, warna dan fungsi ruang serta tanggapan terhadap psikologi remaja.
- Kuantitatif
- Analisis ini dilakukan dengan membuat perhitungan – perhitungan tertentu berdasarkan studi yang dibuat guna menentukan besaran atau luasan ruang, dalam kebutuhan ruang yang direncanakan dan diorientasikan pada jumlah pemakai atau pengunjung, dimensi ruangan baik ruang luar maupun ruang dalam, fasilitas, perabot yang dipakai dalam obyek perencanaan sesuai dengan fungsi dari bangunan.

1.6. Kerangka Berpikir



1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, meliputi Latar Belakang, Permasalahan (identifikasi masalah, perumusan masalah), Tujuan dan Sasaran(tujuan, sasaran), Ruang Lingkup dan Batasan, Metode dan Teknik, Kerangka Berpikir, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI, meliputi Pemahaman Judul yakni; (Pengertian, Interpretasi Judul, Pembanding Judul Jenis), Pemahaman tentang obyek Perencanaan dan perancangan yakni; (Pemahaman Obyek Perencanaan, Study Banding Obyek Sejenis), Pemahaman Tema meliputi : (Pengertian Tema, Prinsip dan gagasan utama, Kajian tema pada karya desain (studi kasus)).

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN, meliputi Tinjauan Umum Wilayah Perencanaan (Administratif dan geografis, Fisik dasar (Iklim, Cuaca, Topografi, Geologi, Vegetasi)), Ekonomi dan Sosial Budaya, Perencanaan yang Berkaitan Dengan (Ke-tata ruang-an), Tinjauan khusus Lokasi Perencanaan (Kondisi dan potensi lahan (fisik dasar), peraturan – peraturan, bangunan sekitar, sarana/prasarana lingkungan, kharakter lingkungan, orientasi, aksesibilitas), Kegiatan yang Berkaitan Dengan Obyek perencanaan.

BAB IV ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, meliputi Kelayakan (Kapasitas dan proyeksi), Makro Keruangan, Aktivitas dan Flow Aktivitas, Tapak (Zoning, Topografi, Pencapaian, Sirkulasi, Ruang Terbuka dan Tata Hijau, Utilitas dsb), Bangunan (Kapasitas, Program Ruang, Sifat dan karakter, Bentuk dan Tampilan, Struktur dan Konstruksi, Bahan dan Material, Utilitas (Pencahayaayan, Penghawaan, Pengendalian kebakaran, Penangkal petir, Distribusi air bersih/air kotor dsb), sirkulasi internal bangunan, Pentahapan).

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, meliputi
Tapak (Zoning, Topografi, Pencapaian, sirkulasi, ruang terbuka dan tata
hijau, utilitas, dsb), Bangunan (Kapasitas, program ruang, sifat dan
karakter, bentuk dan tampilan, struktur dan konstruksi, bahan dan
material, utilitas, pentahapan)