

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semarang merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang penduduknya sebagian persen dari kalangan remaja. Remaja Semarang sama seperti remaja-remaja lain pada umumnya. Kebanyakan dari mereka mengikuti perkembangan teknologi, hiburan dan rekreasi yang kian hari kian berkembang dimana-mana. Karena memang hal-hal tersebut merupakan kebutuhan bagi mereka dalam mengembangkan jiwa sosialnya di masyarakat. Perkembangan dunia seni dan hiburan saat ini mendorong remaja untuk lebih berkreatifitas lagi dalam bidang seni akting, musik, dan sebagainya. Begitu juga halnya dalam bidang olah raga dan rekreasi. Remaja cenderung lebih mengekspresikan bakat mereka dalam bidang tersebut untuk memperoleh prestasi yang membanggakan.

Semakin berkembangnya minat remaja dalam berbagai aspek kegiatan ini tidak diimbangi dengan adanya fasilitas yang memadai. Hal ini terlihat dengan belum adanya tempat khusus yang menampung aktifitas olahraga, pengembangan seni, dan rekreasi yang selain menjadi sarana pendidikan juga sekaligus sarana hiburan bagi mereka. Fasilitas yang ada saat ini cenderung terpisah-pisah dan keberadaannya masih kurang memadai dalam menyediakan sarana-prasana untuk mendukung berbagai aktifitas remaja tersebut.

Atas dasar ini, maka diperlukan fasilitas yang mampu menampung dan menumbuh-kembangkan bakat dan ketrampilan remaja Semarang yang selain berguna untuk itu juga membantu mereka agar memiliki semangat yang baik dalam menghadapi masa depan. *Youth Center* di Semarang dalam hal ini diharapkan mampu menampung kegiatan remaja sesuai bakat dan minat dari masing-masing mereka. Selain itu juga, *Youth Center* dapat menjadi wadah tempat remaja Semarang bersosialisasi, bercengkrama, bahkan mengembangkan jiwa organisasi mereka. Mereka secara tidak langsung diarahkan kepada pengembangan pendidikan dan mental masing-masing. Sehingga diharapkan *Youth Center* ini dapat menjadi sebuah fasilitas yang representatif dalam mengembangkan dan memwadahi kreatifitas remaja Semarang.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan pembahasan ini adalah menggali dan merumuskan masalah-masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan bangunan *Semarang Youth Center* dengan penekanan desain Arsitektur Dekonstruksi

1.2.2. Sasaran

Sasaran pembahasan diarahkan pada pengkajian makna *Youth Center*. Pengkajian dilakukan untuk merumuskan landasan konseptual yang dapat digunakan dalam perencanaan dan perancangan *Semarang Youth Center*

1.3. Manfaat

1.3.1. Subjektif

- Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata (S-1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Sebagai dasar acuan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam Tugas Akhir.
- Sebagai referensi yang berisikan data-data dan studi-studi pendekatan

1.3.2. Objektif

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup Subtansial

Perencanaan dan perancangan *Youth Center* ini memperhatikan aspek-aspek yang berkaitan dengan perundangan/kebijakan pemerintah meliputi bidang pendidikan luar sekolah, pariwisata, kepemudaan, olahraga, dan aspek sosial. Perencanaan dan perancangan ini diharapkan mampu menampung kegiatan *Youth Center* untuk periode sekarang hingga tahun 2020.

1.5. Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain:

1.5.1 Metode deskriptif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/ studi literatur (mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan *Youth Center*), pencarian data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet.

1.5.2. Metode dokumentatif, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

1.5.3. Metode komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding dan observasi lapangan terhadap bangunan Youth Center pada kota-kota tau tempat yang telah memiliki bangunan semacam ini.

1.6. Sistematika Pembahasan

Kerangka pembahasan secara garis besar merupakan pengolahan data yang kemudian dianalisa untuk mengambil kesimpulan yang menjadi Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur. Adapun kerangka pembahasannya ialah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan Remaja yang memuat tentang pengertian, batasan, ciri dan minat remaja, fungsi/tujuan, lingkup pelayanan dan pengunjung, kebutuhan ruang dan standart kebutuhan ruang serta studi banding.

BAB III TINJAUAN YOUTH CENTER DI KOTA SEMARANG

Berisi tentang tinjauan kota Semarang yang memuat kondisi fisik dan non-fisik kota Semarang, fasilitas Youth Center ditinjau dari sektor kesenian, pariwisata, olahraga, dan kepemudaan, potensi dan hambatan perencanaan *Youth Center* di Semarang

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, & ANGGAPAN

Berisi tentang kesimpulan, anggapan dan batasan mengenai perencanaan *Semarang Youth Center*

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang kajian/ analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

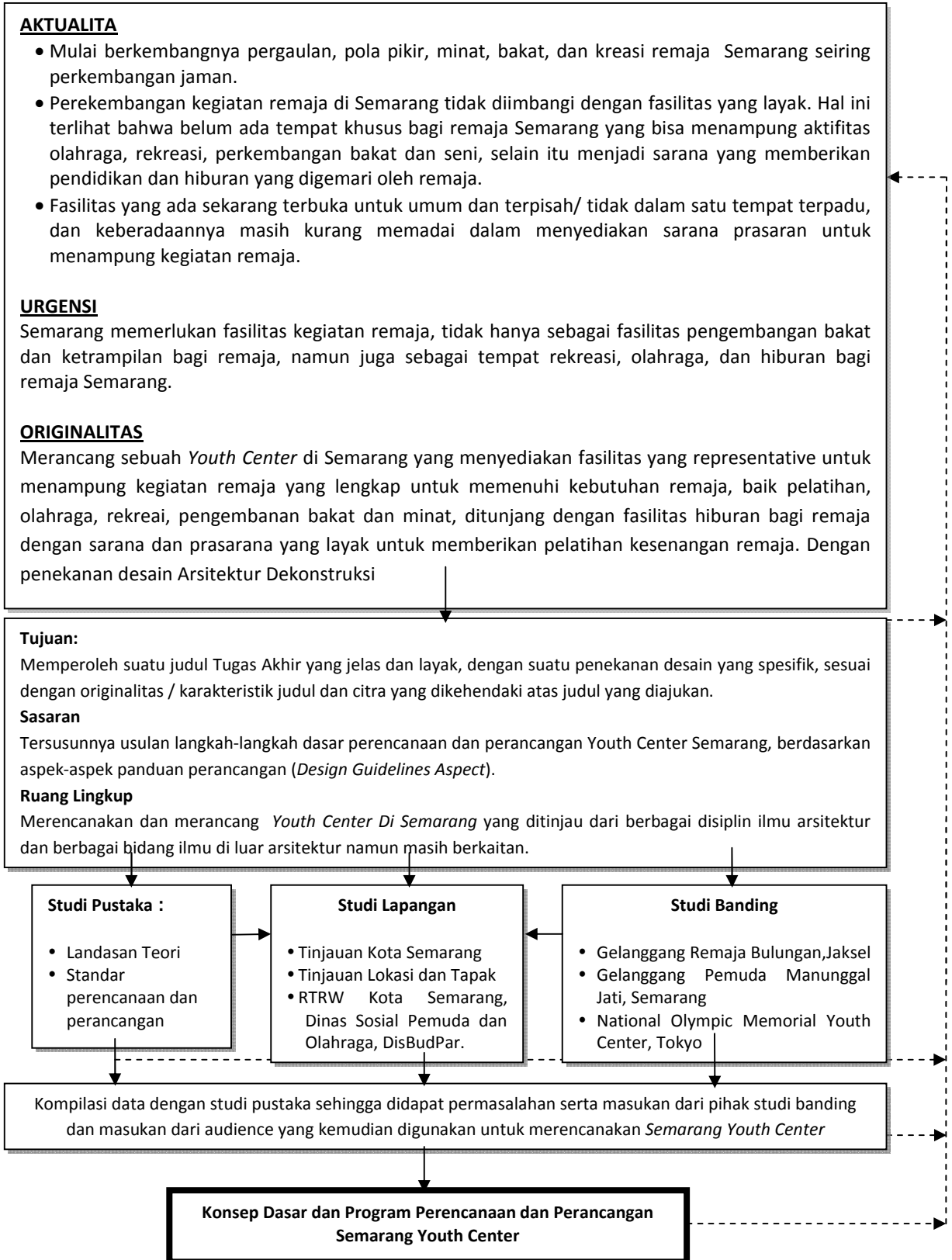
BAB VI PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN YOUTH CENTER DI SEMARANG

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk *Semarang Youth Center* dengan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7. Alur Pikir



Gambar 1.1. Diagram Alur Pikir

Sumber: Pemikiran penulis, 2013