

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini yang begitu pesat membuat penduduk bumi seolah tak berjarak lagi. Melalui berbagai *platform* sosial media, seseorang dapat dengan mudah mencari tahu dan mempelajari hal-hal baru. Hal ini berdampak pada segala aspek kehidupan, termasuk kesenian dan kebudayaan. Remaja sebagai generasi yang sedang dalam masa pencarian jati diri umumnya merupakan golongan penduduk pertama yang paling peka akan perubahan dan perkembangan tersebut.

Sebagai ibukota Jawa Tengah, Semarang merupakan salah satu kota di Indonesia yang sebagian besar penduduknya merupakan golongan penduduk remaja. Badan Pusat Statistik dalam sensus penduduk tahun 2013 menyebutkan bahwa setidaknya tercatat sebanyak 7,72% dari 1.572.105 jiwa jumlah penduduk di Semarang terdiri dari usia anak 10-14 tahun, 9,26% terdiri dari usia remaja 15-19 tahun, dan 9,80% usia remaja 20-24 tahun. Secara keseluruhan, jumlah penduduk dengan kelompok usia remaja di Semarang adalah sebanyak 26,78%, lebih dari seperempat total jumlah jiwa penduduk Kota Semarang. Banyaknya remaja di Semarang juga dapat terlihat dari banyaknya lembaga pendidikan di Semarang mulai dari SD, SMP, SMU, hingga Perguruan Tinggi.

Karena Kota Semarang merupakan salah satu ibukota provinsi di Pulau Jawa, perkembangan remaja di kota ini tergolong cukup maju. Hal ini ditandai dengan kecenderungan pendidikan masyarakat yang semakin baik dalam berbagai bidang. Badan Pusat Statistik mencatat terdapat 272.360 jumlah pelajar pada tahun 2013 di Semarang. Selain itu juga mulai tumbuh berbagai kegiatan hiburan dan pertunjukkan seni bersifat rekreatif sekaligus edukatif yang diselenggarakan baik oleh pihak pemerintah maupun swasta. Kegiatan pertunjukkan seni dan pentas musik di Kota Semarang pun didominasi oleh partisipasi kaum remaja.

Remaja juga tergolong sebagai masa rentan di mana anak mudah terpengaruh oleh lingkup pergaulannya. Pengaruh ini tidak selalu dalam hal positif. Fenomena kenakalan remaja cukup menjadi masalah yang serius di Kota Semarang. Kenakalan yang marak terjadi di antaranya adalah tawuran pelajar, balapan liar kendaraan bermotor, pemalakan, bahkan penjambratan atau perampokan. Masalah ini sebenarnya dapat ditanggulangi dengan menyediakan suatu wadah berekspresi bagi kaum remaja, dengan bimbingan dan pantauan yang bersifat positif dari pemerintah maupun masyarakat.

Pemberdayaan kualitas remaja di Indonesia didukung pula dengan terbentuknya UU RI No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Definisi anak menurut UU tersebut adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Dengan semakin

berkembangnya pengaruh budaya asing ke dalam pergaulan masyarakat, tentu menjadi salah satu hal yang perlu diwaspadai agar budaya bangsa tidak mudah luntur. Dikatakan pula bahwa peran pemuda merupakan integral dari pembangunan nasional yang dilakukan secara sistematis, terencana terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional.

Sayangnya, perkembangan minat remaja di Semarang belum dapat diimbangi dengan tersedianya fasilitas-fasilitas untuk memwadahi kegiatan remaja dalam mengembangkan potensi diri. Minat remaja terutama di luar ranah pendidikan, seperti minat pada seni dan olahraga, belum dapat ditampung dengan baik. Fasilitas untuk memwadahi kegiatan mengembangkan potensi remaja yang sudah ada di Semarang masih cenderung berada di lokasi yang terpisah-pisah sehingga tidak terpadu. Hal ini menjadi tidak praktis dikarenakan lokasi antar fasilitas yang berjauhan. Terlebih, fasilitas untuk remaja tersebut tidak mendapat perawatan yang baik, sehingga terkesan kurang menarik bagi remaja dan fungsinya sudah tidak mengikuti perkembangan minat dan bakat.

Keberadaan dari sebuah fasilitas pengembangan diri untuk remaja dipercaya dapat mendorong peningkatan potensi remaja di suatu daerah, dalam hal ini khususnya Kota Semarang yang sebagian penduduknya didominasi oleh remaja. Sudah semestinya Semarang sebagai ibukota provinsi memiliki fasilitas untuk memwadahi kegiatan minat dan bakat remaja demi perkembangan generasi muda yang lebih baik. Dalam hal ini, pengangkatan judul *Semarang Youth Center* sebagai judul Tugas Akhir tentu akan dapat mendorong eksistensi Semarang sebagai kota yang memiliki banyak remaja berpotensi.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan *Semarang Youth Center* sebagai suatu fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan pengembangan minat dan bakat remaja dan masyarakat Kota Semarang dengan penekanan desain arsitektur organik.

### **1.2.2. Sasaran**

Tersusunnya suatu usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan bangunan *Semarang Youth Center*, berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan (*design guidelines aspect*) dan melalui alur pikir proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dan desain grafis yang akan dikerjakan. Kaitannya dalam hal ini adalah dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan lokasi tapak, fasilitas *Semarang Youth Center*, dan data lainnya.

### **1.3. Manfaat**

#### **1.3.1. Subjektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan memperoleh wawasan serta pemahaman tentang *Semarang Youth Center* sebagai judul Tugas Akhir yang diajukan, serta sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

#### **1.3.2. Objektif**

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perancangan *Semarang Youth Center*. Selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

### **1.4. Ruang Lingkup**

#### **1.4.1. Substansial**

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan bangunan *Semarang Youth Center* ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

#### **1.4.1. Spasial**

Secara administratif, tapak dari *Semarang Youth Center* ini adalah di Kota Semarang.

### **1.5. Metode Pembahasan**

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, mengkompilasi dan menganalisa data, sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan ruang, untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur 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 bangunan *youth center*), pencarian data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan, serta *browsing* internet.

### **1.5.2. Metode dokumentatif**

Yaitu dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan.

### **1.5.3. Metode komparatif**

Yaitu dengan mengadakan studi banding dan observasi lapangan terhadap bangunan *youth center* atau bangunan berfungsi sama pada kota-kota atau tempat yang telah memiliki bangunan sejenis yang sudah ada, di Indonesia maupun di negara lain.

Dari data-data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi nyata yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur bangunan *Semarang Youth Center*.

## **1.6. Sistematika Pembahasan**

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul *Semarang Youth Center* adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi 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 Arsitektur (LP3A).

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi pembahasan literatur tentang tinjauan umum *youth center*, tinjauan fasilitas *youth center*, tinjauan penekanan desain arsitektur organik, serta tinjauan studi banding dan kesimpulan studi banding.

### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Berisi tentang tinjauan Kota Semarang sebagai lokasi rencana pembangunan yang memuat data-data kondisi fisik dan nonfisik Kota Semarang seperti letak geografis, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang.

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAPAN**

Berisi tentang pembahasan kesimpulan dari tinjauan yang telah dilakukan dan batasan-batasan yang ditentukan sebagai landasan untuk penetapan perencanaan dan perancangan.

## **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang kajian maupun 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 SEMARANG YOUTH CENTER**

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk *Semarang Youth Center* dengan penekanan desain arsitektur organik.

## 1.7. Alur Pikir

