

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja didefinisikan sebagai masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Saputro (2017). Kemampuan berpikir dan perilaku suatu individu akan berubah selama masa remaja. Remaja menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, semangat, dan keinginan untuk menemukan identitas atau jati diri mereka sendiri. Namun, sebagai penyaluran emosinya, para remaja cenderung mudah terpengaruh oleh berbagai hal yang positif maupun negatif.

Menurut World Health Organization (WHO) (1974), remaja adalah periode perkembangan seseorang yang berlangsung dari awal penunjukan gejala seksual hingga mencapai kematangan seksual. Pada umumnya usia remaja berkisar antara 15-24 tahun. Remaja dihadapkan pada berbagai masalah, termasuk kenakalan remaja yang disebabkan oleh trauma masa lalunya, perlakuan kasar dan tidak menyenangkan dari orang-orang yang tinggal di sekitarnya, dan trauma terhadap situasi lingkungannya, seperti keadaan ekonomi yang membuatnya merasa rendah diri. Seks bebas, penggunaan narkoba, dan pergaulan bebas adalah masalah yang dapat berujung pada kematian, perampokan, dan kehamilan di luar nikah. Hall (1994).

Menurut penelitian Keller (2006), nilai-nilai tradisional dan lokal yang berfungsi sebagai identitas dan perekat harus diperkuat untuk menangkal dan menghindari konsekuensi negatif globalisasi. Sebuah masyarakat tidak akan terlantar oleh efek globalisasi jika dapat mempertahankan nilai-nilai tradisional dan lokal. Kota Surabaya adalah salah satu dari sekian banyak kota di Indonesia di mana kenakalan remaja masih banyak terjadi.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki jumlah penduduk terbanyak di Jawa Timur yaitu 3.009.286 jiwa dengan remaja berusia 15 hingga 24 tahun menempati 18,5%, atau 52.189 orang dari total populasi penduduk di Kota Surabaya. Berikut data jumlah penduduk di Kota Surabaya berdasarkan kelompok umur:

Tabel 1.1 Data Jumlah Penduduk Kota Surabaya Berdasarkan Kelompok Umur

Kelompok Umur	Penduduk (Laki-Laki)	Penduduk (Perempuan)	Penduduk (Laki-Laki + Perempuan)
0-4	101.613,0	95.519,0	197.132,0
5-9	127.955,0	120.011,0	247.966,0
10-14	121.299,0	114.606,0	235.905,0
15-19	121.054,0	116.548,0	237.602,0
20-24	113.134,0	112.398,0	225.532,0
25-29	107.665,0	108.138,0	215.803,0
30-34	110.663,0	111.822,0	222.485,0
35-39	122.990,0	126.224,0	249.214,0
40-44	109.551,0	113.793,0	223.344,0
45-49	99.567,0	104.352,0	203.919,0
50-54	78.173,0	86.896,0	165.069,0
55-59	119.889,0	113.469,0	233.358,0
60-64	60.375,0	70.777,0	131.152,0
65-69	44.798,0	52.872,0	97.670,0
70-74	27.222,0	33.139,0	60.361,0
75+	24.410,0	38.364,0	62.774,0
Jumlah/ Total	1.490.358,0	1.518.928,0	3.009.286,0

Sumber: BPS Kota Surabaya, 2024

Menurut data Badan Pusat Statistik 2024 diketahui bahwa penduduk remaja dengan rentang umur 10-24 tahun memiliki persentase sebesar 27,5% dari total jumlah penduduk Kota Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa Kota Surabaya memiliki potensi sumber daya remaja yang tinggi.

Terdapat banyak sekolah dan perguruan tinggi negeri dan swasta di Kota Surabaya, yang merupakan salah satu kota pelajar terbesar di Jawa Timur. Berbagai pelajar dari dalam kota maupun luar kota Surabaya datang untuk menimba ilmu. Pelajar Kota Surabaya juga diketahui memiliki banyak prestasi pada bidang non-akademik seperti olahraga, sains dan kesenian. Dalam hal ini dapat dilihat dari perkembangan prestasi para pelajar di beberapa tingkatan sekolah, diantaranya:

Tabel 1.2 Prestasi Pelajar Tingkat Sekolah Menengah di Surabaya

Jenjang	Olahraga	Seni Budaya	Sains	Jumlah
SMP	8	41	134	183
SMA	6	58	660	724
SMK	15	24	8	47

Sumber: simt.kemdikbud.go.id, 2024

Berdasarkan data prestasi pelajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemdikbud) pada tahun 2024 diketahui bahwa terdapat 3 bidang kejuaraan yaitu olahraga, seni budaya, dan sains. Dengan adanya banyak prestasi yang didapatkan oleh para pelajar, maka diketahui juga para pelajar memiliki minat bakat dan potensi yang besar untuk dapat meningkatkan prestasi tersebut. Selain itu, dengan banyaknya jumlah penduduk remaja di Kota Surabaya juga menyebabkan meningkatnya aktifitas dan tentunya memengaruhi komunitas-komunitas karena masyarakat memiliki hobi yang beragam. Beberapa komunitas di Kota Surabaya seperti komunitas indorunners surabaya, surabaya fever, freeletics surabaya, komunitas kesenian seperti KISMIS (Komunitas seni dan musik indie surabaya), fusion jazz surabaya, teater kaki langit, Aion studio, komunitas edukasi seperti ayo ngaos surabaya, fiksimini surabaya, komtras (komunitas trailer surabaya), young on top, dan sebagainya.

Tabel 1.3 Data Komunitas Surabaya

No	Jenis Komunitas	Jumlah
1	Olahraga	14
2	Kesenian	13
3	Edukasi	10
4	Sosial	8

Sumber: komunita.id, 2024

Seiring dengan pertambahan jumlah pelajar dan komunitas maka kebutuhan ruang publik pun semakin bertambah, sehingga dibutuhkan suatu ruang yang di dalamnya terdapat fasilitas-fasilitas untuk menaungi para pelajar dan komunitas yang ada agar lebih produktif dan mampu berkompetensi sesuai bidang keahliannya. Pusat Komunitas Remaja telah diatur dalam Undang-Undang nomor 40 tahun 2009 yaitu sebagai tempat untuk berkumpul remaja dalam kegiatan yang lebih positif dan produktif untuk mengisi waktu luang mereka dan sebagai platform atau pusat kegiatan remaja untuk memanfaatkan minat dan kemampuan mereka.

Pada era modernisasi dan globalisasi saat ini menyebabkan generasi muda mulai tercabut dari kebudayaannya. Termasuk di Kota Surabaya para remaja cenderung mulai melupakan kebudayaan dan seringkali lebih menyukai gaya

kebarat-baratan. Harus ada gerakan regenerasi budaya agar mereka tidak kehilangan jati dirinya dengan mempertahankan identitas dan kebudayaan setempat yang keberadaannya sangat penting. Junianto (2019). Oleh karena itu dibutuhkan bangunan Pusat Komunitas Remaja yang mencerminkan identitas multikultural kota Surabaya sebagai alat pendidikan dan pengenalan remaja pada budaya, serta membangun kesadaran akan keragaman budaya dengan desain yang mengikuti perkembangan zaman.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan gaya arsitektur yang sangat memperhatikan konteks lingkungan dan sosial budaya sekitar. Bangunan yang dirancang tidak hanya mempertimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan, tetapi juga berusaha untuk menjaga dan menghormati nilai-nilai budaya lokal. Vyas (2017). Dengan menggabungkan elemen tradisional dengan sentuhan modern, gaya ini menciptakan bangunan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki makna mendalam bagi masyarakat setempat.

Diharapkan bahwa Pusat Komunitas Remaja berbasis budaya akan berfungsi sebagai platform produktivitas remaja dalam rangka mencegah pergaulan bebas dan berfungsi sebagai penguat budaya di kota Surabaya untuk menunjukkan identitas dan budayanya. Pusat komunitas juga dapat berfungsi sebagai platform untuk perubahan perilaku di antara penduduk setempat, pengembangan pilihan rekreasi alternatif di luar pusat perbelanjaan dan tempat makan mahal, dan ekspresi karsa, kreativitas, dan keterampilan masyarakat. Alhatas (2020). Oleh karena itu, di era modernitas, kehadiran Pusat Komunitas Remaja yang didirikan di atas budaya dan nilai-nilai tradisional dapat berfungsi sebagai "rumah" yang selaras dengan irama kegiatan masyarakat terutama remaja masa kini serta turut memperkuat identitas budaya.

1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan perancangan Pusat Komunitas Remaja dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular ini yaitu:

1. Menyediakan wadah bagi penyaluran minat bakat remaja di Surabaya agar mampu berkompetensi sesuai bidang keahlian masing-masing.
2. Mendukung pemerintah Kota Surabaya dalam menyediakan fasilitas

pengembangan diri bagi masyarakat terutama para remaja.

3. Merancang Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya sebagai sarana untuk menyeimbangkan rutinitas kehidupan masyarakat modern melalui aktivitas interaktif, ekspresif, dan rekreatif sambil mempertahankan identitas daerah. Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan Pusat Komunitas

Remaja dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular ini yaitu:

1. Merancang fasilitas Pusat Komunitas Remaja yang dapat memfasilitasi kegiatan remaja dalam bentuk penyediaan ruang komunitas, ruang pembelajaran dan ruang praktek.
2. Menampung kegiatan para remaja dalam bidang olahraga, seni budaya, ilmu pengetahuan, dan hobi yang dapat diatur oleh Pemerintah Kota Surabaya.
3. Merancang Pusat Komunitas Remaja dengan menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular untuk menyeimbangkan dan menguatkan identitas lokal dalam era modern, dengan mengutamakan identitas budaya lokal Kota Surabaya dalam desain ruang luar dan dalam.

1.3. Batasan dan Asumsi

Adapun batasan dari proyek Pusat Komunitas Remaja dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular di Kota Surabaya yaitu:

1. Batasan usia pengguna mulai dari usia 15-24 tahun.
2. Jam operasional bangunan setiap hari pada pukul 09.00-20.00 WIB.
3. Bangunan dirancang untuk remaja yang ingin berkumpul dengan komunitas olahraga, seni budaya, ilmu pengetahuan dan hobi di Kota Surabaya.

Adapun asumsi dari proyek Pusat Komunitas Remaja dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular di Kota Surabaya yaitu:

1. Daya tampung untuk bangunan ini berkapasitas 700 orang.
2. Kepemilikan bangunan yang akan dirancang milik Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (DISPORA).

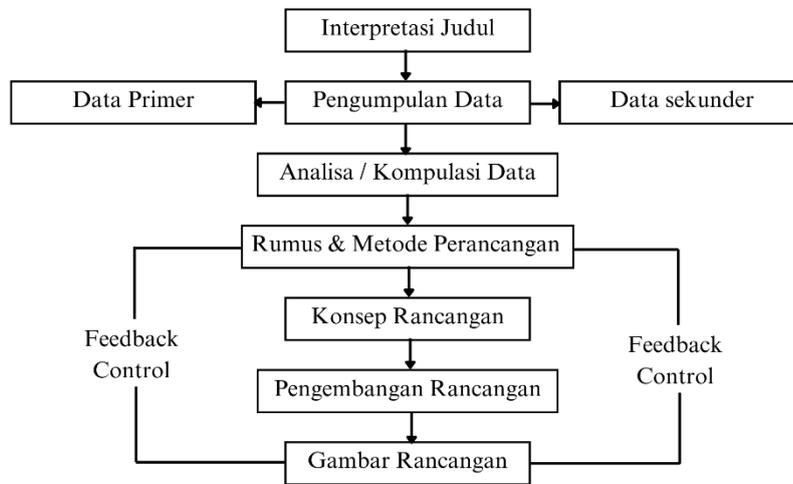
1.4. Tahapan Perancangan

Pada bagian tahapan perancangan menjelaskan dan menguraikan tentang

langkah-langkah yang diterapkan dalam menyelesaikan tugas akhir, mulai tahap interpretasi judul, pengumpulan data, analisa data, penyusunan azas dan metode rancang, perumusan tema dan konsep rancangan, sampai pada tahap terbentuknya gambar rancangan (*final design*). Berikut tahapan perancangan Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya:

1. Dimulai dari interpretasi judul perancangan Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya.
2. Pengumpulan data dan informasi tentang tujuan perancangan Pusat Komunitas Remaja. Data primer berasal dari observasi lapangan, dan data sekunder berasal dari penelitian literatur dan informasi online.
3. Selanjutnya data yang telah didapatkan kemudian di analisis agar menghasilkan acuan untuk merancang obyek perancangan.
4. Dari analisis penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan formulasi dan pendekatan desain yang akan membantu dalam mengidentifikasi tema Pusat Komunitas Pemuda Surabaya.
5. Konsep rancangan diambil berdasarkan teori dan metode desain, konsep desain yang akan digunakan untuk menentukan bagaimana dan di mana ruang akan dibangun di Pusat Komunitas Remaja Kota Surabaya.

Berikut ini adalah rencana tahapan desain yang akan digunakan untuk menyusun proposal Tugas Akhir Pusat Komunitas Pemuda di Kota Surabaya, sesuai dengan poin-poin tahapan desain yang disebutkan di atas. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan Pusat Komunitas Remaja di Surabaya dipecah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Tahapan Perancangan Pusat Komunitas Remaja
Sumber: Analisa penulis, 2024

1.5. Sistematika Laporan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan : Terdiri dari rincian tentang prosedur yang diikuti untuk memutuskan judul Pusat Komunitas Pemuda di Kota Surabaya dengan menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular, serta tujuan dan sasaran desain, kendala, dan anggapan. Deskripsi menyeluruh tentang setiap langkah juga disertakan dengan setiap tahap desain.
- Bab II Tinjauan Obyek Perancangan : Berisi tentang ulasan preseden atau proyek perancangan yang sebanding atau serupa dengan judul tugas akhir Pusat Komunitas Remaja dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular di Kota Surabaya, dengan tinjauan umum dan khusus. Tinjauan umum membahas tentang objek yang akan dirancang dan termasuk pengertian judul, penelitian literatur, studi kasus, dan hasil penelitian. Tinjauan khusus membahas perancangan, lingkup pelayanan, aktivitas dan kebutuhan ruang, perhitungan luasan ruang, dan program ruang.
- Bab III Tinjauan Lokasi : Berisi tentang tinjauan lokasi perancangan yang mencakup latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, dan aspek fisik lokasi, termasuk aksesibilitas, kemungkinan bangunan di sekitar, dan

infrastruktur kota yang akan digunakan sebagai lokasi Pusat Komunitas Remaja.

- Bab IV Analisa Perancangan : Ini mencakup analisis lokasi, ruang, bentuk, dan visual yang akan digunakan untuk merancang Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular.
- Bab V Konsep Perancangan : Bab ini membahas tema rancangan, termasuk pendekatan tema, penentuan tema, dan pendekatan perancangan, serta dasar dan metode yang digunakan sebagai acuan dalam desain perancangan Pusat Komunitas Remaja di Kota Surabaya.