



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia saat ini dalam masa Bersiap menuju Generasi Emas yang puncaknya pada tahun 2045 (Jati, 2015), di mana generasi muda akan memainkan peranan penting dalam mewujudkan masa depan bangsa yang lebih baik. Salah satu langkah penting untuk mencapai visi ini adalah memanfaatkan bonus demografi. Bonus Demografi adalah saat Indonesia mengalami peningkatan penduduk usia produktif (usia 15 – 64 tahun) dalam kurun waktu tertentu, masa ini merupakan peluang besar untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan nasional (Lubis et al., n.d.). Jika bonus demografi dipersiapkan dengan baik, Indonesia akan mampu menciptakan generasi muda yang unggul, produktif, dan berdaya saing. Oleh karena itu, penting bagi bangsa ini untuk mempersiapkan anak-anak muda 16 – 30 tahun agar mereka dapat mengambil peran sentral dalam pembangunan, baik secara ekonomi maupun sosial.

Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci dari pengembangan generasi muda. Untuk mendapat pendidikan yang lebih berkualitas serta kesempatan kerja yang lebih baik, Banyak anak muda Indonesia yang memutuskan untuk pindah ke kota-kota besar. Kota-kota besar, seperti Jakarta, Surabaya, dan Bandung, menawarkan sarana pendidikan bermutu yang tidak selalu tersedia di kota-kota kecil. Selain itu, kota besar juga memberikan peluang kerja yang lebih banyak dan beragam, sehingga menjadi daya tarik bagi generasi muda untuk meraih masa depan yang lebih cerah.

Surabaya, sebagai kota terbesar kedua di Indonesia dengan populasi mencapai 3.009.286 jiwa (Surabaya City Government, 2024), memiliki sekitar 23.2% penduduk muda berusia 16-30 tahun (UU No. 40 Tahun 2009), atau sekitar 699.039 jiwa. Kota ini menjadi salah satu tujuan utama

anak muda yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, mengingat Surabaya memiliki fasilitas pendidikan dan universitas yang cukup lengkap. Selain pendidikan, peluang kerja yang tersedia juga membuat Surabaya semakin diminati. Mengingat banyaknya anak muda yang tinggal di Surabaya, kota ini perlu menyediakan fasilitas yang dapat mendukung aktivitas mereka, baik dalam hal pendidikan maupun dalam mengembangkan potensi diri dan bersosialisasi.

Dengan semakin banyaknya fasilitas Pendidikan di Surabaya, tempat sosialisasi dan hiburan anak muda khususnya mahasiswa semakin berkembang. Seperti café yang sekarang menyediakan fasilitas khusus untuk memenuhi kebutuhan anak muda. Dengan adanya fenomena budaya anak muda saat ini bahwa mereka sangat menyukai kegiatan bersosialisasi, atau yang sering disebut dengan nongkrong (Herlyana et al.,2012). Kegiatan ini menjadi bagian dari gaya hidup yang di mana mereka saling bertemu, berkomunikasi, serta mengembangkan jaringan sosial. Nongkrong tidak hanya sekedar aktivitas bersantai, tetapi juga sering kali menjadi kesempatan bagi anak muda untuk berbagi ide, pengalaman, dan memperluas hubungan pertemanan.

Selain nongkrong, anak muda juga mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang menghibur dan melepas penat dari rutinitas sehari – hari (Torkildsen, 2005). Pada waktu luang tersebut bisa diisi dengan kegiatan yang positif seperti melakukan hobi masing – masing. Ada berbagai macam hobi (Mulac, 1959), yaitu *Making Hobbies* meliputi kegiatan seni kerajinan, *Learning Hobbies* meliputi segala bentuk belajar, dan *Doing Hobbies* meliputi melakukan sesuatu hal seperti menari, menyanyi dan olah raga. Dengan mengisi waktu luang dengan baik, kegiatan anak muda lebih terarah dan terhindar dari penyimpangan norma yang merujuk kepada kenakalan remaja (Sumahendra, 2015).

Kegiatan – kegiatan hobi ini apabila dikelola dengan baik, tidak hanya memberikan kesenangan pribadi tetapi juga dapat menghasilkan

prestasi yang membanggakan. Banyak pemuda di Surabaya yang meraih kejuaraan dan juga prestasi di dunia seni dan olah raga. Tim basket Surabaya yaitu *Pasific Ceasar* masuk babak *playoff* di ajang olah raga basket Indonesia IBL 2017-2018. Tak hanya itu, ajang basket regional Surabaya seperti DBL juga memiliki daya Tarik yang tinggi di kalangan pemuda SMP, SMA, dan mahasiswa. Pada bidang seni, terdapat 2 tim dance dari Surabaya yang berpartisipasi pada acara bakat di TV nasional dan memasuki 35 besar. Bakat – bakat dari pemuda ini harus kita wadahi agar memiliki tempat untuk berkarya dan memiliki wadah untuk tampil agar dapat menghibur sekaligus memotivasi pemuda lain dalam hal positif.

Perkembangan kerajinan dan seni di kalangan anak muda Surabaya terus menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat dari banyaknya komunitas kreatif yang bermunculan serta diadakannya pameran seni dan workshop di berbagai tempat. Pameran seni rupa ARTSUBS 2024 yang resmi diadakan di Kota Surabaya pada tanggal 26 Oktober 2024 yang berlangsung di Pos Bloc Surabaya memiliki banyak peminat (tribun news, 2024). Sehingga walikota Surabaya Eri Cahyadi yang berkeinginan untuk mewadahi seniman, ingin *event* ini bisa diadakan secara berkala. Selain seni, tren olahraga di kalangan anak muda juga semakin beragam. HarianJogja menyampaikan bahwa olahraga angkat beban atau *gym* menjadi tren dan gaya hidup pemuda millennials dan gen z. Olahraga yang berorientasi sosial atau tim juga lebih diminati oleh pemuda, seperti basket, bulutangkis, dan sepak bola.

Tetapi, di tengah maraknya hiburan digital dan media sosial, terdapat penurunan minat baca di kalangan anak muda. Berdasarkan penelitian dari Perpustakaan Nasional (2023), minat baca generasi muda di Indonesia cenderung menurun karena meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk hiburan. Situasi ini perlu diimbangi dengan penyediaan fasilitas yang mendukung hiburan dan edukasi secara seimbang.

Oleh karena itu, diperlukan adanya *Youth Activity Center* sebagai tempat yang dapat menjadi destinasi bagi anak muda di Surabaya untuk berkumpul, bersosialisasi, serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Fasilitas ini akan menjadi wadah yang mendukung anak muda dalam mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan, serta memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang positif.

1.2. Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran merupakan Gambaran secara umum dari hasil perancangan yang ingin tercapai, dengan memberikan penjelasan secara arsitektural maupun non-arsitektural.

Tujuan dari perancangan *Youth Activity Center* sebagai berikut :

- Dapat merumuskan bangunan *Youth Activity Center* yang dapat menjadi tempat berkumpul dan produktif sehingga memberikan dampak positif kepada pengguna.
- Mendapatkan output perencanaan dan perancangan bangunan yang tepat sasaran dari dua perspektif baik dari perancang maupun pengguna.
- Menghasilkan bangunan yang tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga mementingkan fungsi dan kebutuhan dengan mengkaji pola perilaku manusia.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan rancangan *Youth Activity Center* adalah:

- Merencanakan sarana dan prasarana yang mewadahi mahasiswa dan di Surabaya dan anak muda dari usia 16 – 30 tahun untuk terus pengembangan diri, kreativitas, dan meningkatkan produktivitas.

1.3. Batasan Dan Asumsi

Batasan dan asumsi perlu diterapkan dalam merancang *Youth Activity Center* di Surabaya.

Batasan yang menyangkut:

- Proyek *Surabaya Youth Activity Center* dengan target utama pengunjung pemuda di usia 16 – 30 tahun.
- Proyek *Surabaya Youth Activity Center* dengan fasilitas – fasilitas yang ada diutamakan untuk pemuda-pemuda Kota Surabaya dan masyarakat lainnya agar dapat bersosialisasi dan melakukan kegiatan produktif untuk pengembangan akademik dan non-akademik diri.
- Diperuntukkan untuk sarana berkumpul dan beraktivitas secara produktif baik berkelompok maupun individu.
- Diperuntukkan untuk kegiatan edukasi, kreatif/hobi dan olah raga.
- Jam operasional *Surabaya Youth Activity Center* untuk pengunjung adalah mulai pukul 07.00 WIB sampai 21.00 WIB. Untuk penyewaan ruangan tertentu dapat menemui karyawan yang bekerja.

Sedangkan asumsi dapat meliputi:

- Proyek *Surabaya Youth Activity Center* merupakan proyek yang dikelola oleh non-pemerintah.
- Proyek diasumsikan dapat menampung sampai 10 tahun kedepan.

1.4. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan menjelaskan dan menguraikan langkah – langkah yang akan diterapkan pada perancangan secara berurutan dari pemilihan judul sampai laporan. Berikut langkah – langkahnya:

1. Interpretasi judul *Surabaya Youth Activity Center*, judul ini berdasarkan fakta kebutuhan kota Surabaya yang membutuhkan wadah untuk generasi muda di Surabaya.
2. Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan proyek perancangan. Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer dan sekunder yang berupa observasi lapangan, media elektronik dan juga literatur.
3. Menganalisis data yang didapat dengan tujuan mencari permasalahan sehingga ditemukan solusi dengan mempertimbangkan dari berbagai

aspek agar nantinya dapat menghasilkan acuan untuk obyek perancangan.

4. Dari Analisa tersebut, perancangan yang disesuaikan dengan permasalahan dan judul akan dirancang dengan teori – teori sebagai batasan desain yang akan membantu dalam menemukan tema perancangan.
5. Perancangan dengan pendekatan arsitektural yang disesuaikan dengan judul dan tujuan dari obyek perancangan.

1.5. Sistematika Laporan

Sistematika bahasan dari laporan perancangan *Surabaya Youth Activity Center* adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan: Berisi tentang latar belakang dari pemilihan judul *Surabaya Youth Activity Center* yang berdasarkan data, tujuan perancangan, batasan dan asumsi, serta tahapan perancangan disertai dengan urutan yang dijelaskan secara runtut, jelas, dan rinci.
- Bab II Tinjauan Obyek: Berisi tentang penjabaran mengenai judul dan studi literatur *Youth Activity Center*. Terdapat tinjauan studi kasus obyek perancangan yang serupa dengan judul proposal tugas akhir.
- Bab III Tinjauan Lokasi Perancangan: Berisi tentang tinjauan lokasi perancangan dengan latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi dan kondisi fisik lokasi.
- Bab IV Analisa Perancangan: Berisi tentang hasil Analisa site, Analisa ruang, dan Analisa bentuk dan tampilan obyek perancangan *Surabaya Youth Activity Center*.
- Bab V Konsep Perancangan: Berisi tentang dasar dan metode perancangan yang akan digunakan sebagai acuan perancangan dan berisi konsep yang digunakan untuk merancang *Surabaya Youth Activity Center*.
- Bab VI Aplikasi Rancangan: Berisi tentang proses pengaplikasian konsep rancangan pada bangunan *Surabaya Youth Activity Center*.