



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Surabaya tahun 2023, jumlah penduduk usia 13-18 tahun mencapai 333.421 jiwa, atau sekitar 11,4% dari total penduduk Surabaya (BPS Kota Surabaya, 2023).

Tabel 1. 1 Jumlah Penduduk Surabaya Menurut Jenis Kelamin dan Kelompok Umur (Jiwa), 2021-2022.

Age Group	Total Population of Surabaya by Sex and Age Group (People)					
	Male		Female		Total	
	2021	2022	2021	2022	2021	2022
0-4	105.374	104.840	101.219	100.697	206.593	205.537
5-9	113.950	112.646	109.141	107.932	223.091	220.578
10-14	115.621	114.971	109.040	108.751	224.661	223.722
15-19	112.538	111.554	106.520	105.395	219.058	216.949
20-24	109.363	108.114	106.099	104.767	215.462	212.881
25-29	112.752	112.144	112.659	111.731	225.411	223.875

Sumber: BPS-Statistics Indonesia Surabaya Municipality, 2023

Dapat dilihat pada tabel 1.1 di atas bahwa angka populasi ini mencerminkan potensi anak muda yang besar sehingga membutuhkan pengembangan kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan di kalangan anak muda. Surabaya memiliki peluang untuk mengarahkan generasi muda dalam pengembangan bakat dan kreativitas melalui fasilitas yang mendukung, seperti *Youth Center*. Usia anak muda ini terbagi menjadi dua bagian. Transisi dari masa remaja (sekitar 12-18 tahun) ke masa dewasa muda (18-24 tahun) sangat penting untuk perkembangan pribadi dan sosial (Fredriksson et al., 2018) (Hazard et al., 1973).

Namun, kota ini masih menghadapi tantangan besar dalam menyediakan fasilitas pendukung untuk pengembangan potensi generasi muda. Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2021, terdapat kesenjangan signifikan dalam penyediaan ruang dan fasilitas kreatif yang mendukung pengembangan bakat anak muda, terutama di bidang seni, teknologi, dan sains. Banyak anak muda yang tidak memiliki akses yang

cukup ke fasilitas publik untuk mengekspresikan kreativitas mereka, yang menghambat pertumbuhan dan potensi generasi muda di Surabaya. Terbatasnya infrastruktur pendidikan dan ruang kreatif di Surabaya turut menyebabkan penurunan ekspresi kreatif dan inovasi (Ahmad et al., 2019; Aini, 2023).

Sekitar 25% dari populasi, atau lebih dari satu juta anak muda, menghadapi masalah besar karena kurangnya fasilitas untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka, terutama dalam bidang seni, teknologi, dan sains (BPS, 2022; Mansyur et al., 2020). Surabaya memiliki banyak pemuda, tetapi tidak ada fasilitas yang cukup untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka, terutama dalam bidang seni, teknologi, dan sains (Herdarudewi & Pranowo, 2021).

Surabaya juga menghadapi kekurangan fasilitas ramah lingkungan yang mendukung kreativitas. Desain fasilitas pendidikan sering kali mengabaikan praktik keberlanjutan, meskipun lingkungan belajar yang sehat dapat meningkatkan kreativitas anak muda (Ulyanovskaya & Balakina, 2019). Dengan menerapkan konsep bangunan berkelanjutan, lingkungan belajar dapat menjadi lebih sehat, dan mendorong kreativitas anak muda (Ulyanovskaya & Balakina, 2019).

Menurut Surabaya *Creative City* (2023), kekurangan akses ke ruang kreatif dan pusat pengembangan keterampilan membuat banyak pemuda merasa terpinggirkan, dengan hanya sedikit tempat yang mendukung aktivitas kreatif mereka. Anak-anak tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka secara maksimal karena tidak ada ruang untuk kegiatan ekstrakurikuler dan program pengembangan diri (Sari dan Iskandar, 2021). Lingkungan yang menumbuhkan kreativitas, seperti ruang yang fleksibel dan kaya akan materi, sangat penting untuk memupuk potensi kreatif anak-anak (Ahadzade & Shafei, 2013). Dengan mendukung pengembangan potensi populasi anak muda yang besar, Surabaya membutuhkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini melalui fasilitas yang mendukung kreativitas, dan keberlanjutan lingkungan.

Untuk mengatasi permasalahan kurangnya fasilitas kreatif bagi anak muda, diperlukan solusi komprehensif melalui pembangunan *Youth Center* di Surabaya. *Youth Center* sangat penting untuk membantu anak-anak berinovasi, belajar, dan tumbuh. *Youth Center* juga dapat membantu mengasah kemampuan mereka (Herdarudewi & Pranowo, 2021). Pusat-pusat kegiatan remaja menyediakan platform untuk ekspresi kreatif, yang sangat penting untuk menumbuhkan keterampilan dan keterlibatan

masyarakat di kalangan anak muda (Budziewicz-Gruźlecka, 2018). Sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari kurangnya ruang berkekrativitas di Surabaya.

Menurut Richard Florida dalam *The Rise of the Creative Class*, lingkungan yang mendukung kreativitas dapat mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi (Florida, 2003). *Eco Youth Visioner Center* dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan fasilitas seperti ruang seni, ruang teknologi, ruang sains, ruang kreatif, perpustakaan, area kolaborasi, dan layanan konseling serta relaksasi. Ruang ini diharapkan dapat menjadi tempat di mana anak muda Surabaya dapat mengeksplorasi potensi mereka secara maksimal untuk pengembangan keterampilan (Herdarudewi & Pranowo, 2021).

Ruang kreatif yang lengkap sangat dibutuhkan di Surabaya untuk mendukung generasi muda dalam menghadapi tantangan, seperti kurangnya keterampilan dan tekanan sosial. Dengan fasilitas seperti kursus teknologi, pameran seni, *workshop*, taman, dan *roof garden*, *Eco Youth Visioner Center* akan menciptakan lingkungan yang mendorong kerja sama dan inovasi. Fasilitas ini juga akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi anak muda untuk mengembangkan minat dan bakat mereka (Herdarudewi & Pranowo, 2021; Husni et al., 2020; Santoso et al., 2021).

Eco Youth Visioner Center dirancang dengan pendekatan *green building*. Fasilitas ini tidak hanya akan memberikan solusi terhadap minimnya ruang kreatif yang ramah lingkungan, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi yang mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, pusat ini juga akan mengadopsi prinsip desain ramah lingkungan, seperti atap hijau, panel surya, dan sistem hemat energi.

Dengan desain yang ramah lingkungan, pusat ini diharapkan dapat menjadi model inovasi berkelanjutan di Surabaya. Oleh karena itu, tujuan dari *Eco Youth Visioner Center* adalah untuk meningkatkan pendidikan dan keterampilan anak muda serta mendorong mereka untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif. *Eco Youth Visioner Center* akan menciptakan lingkungan yang mendorong kerja sama, dan inovasi. Dengan menyediakan fasilitas edukasi dan kreativitas yang terpadu, pusat ini bertujuan untuk mendorong inovasi dan menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan Perancangan

Pembuatan *Eco Youth Visioner Center* bertujuan untuk menciptakan pusat kegiatan kreatif bagi anak muda di Surabaya dengan memenuhi kebutuhan berikut:

- Mendorong potensi anak muda di Surabaya melalui pusat pengembangan kreativitas yang mendukung pengembangan minat dan bakat, terutama di bidang seni, teknologi, dan inovasi.
- Meningkatkan kualitas kesehatan mental anak muda dengan menyediakan lingkungan yang positif dan fasilitas pendukung untuk menciptakan lingkungan yang positif dan inspiratif.
- Mengedukasi anak muda tentang pentingnya keberlanjutan melalui perenarapan yang memanfaatkan ruang hijau, efisiensi energi, dan material berkelanjutan.
- Menciptakan ruang publik interaktif yang mampu mendukung aktivitas kolaborasi, bersantai, dan bermain untuk mengurangi stres membangun hubungan sosial yang lebih baik.

Sasaran Perancangan

Pembuatan *Eco Youth Visioner Center* diciptakan untuk mencakup elemen-elemen berikut:

- Merancang *Eco Youth Visioner Center* sebagai wadah utama bagi anak muda untuk berkumpul, belajar, dan berkreasi. Fasilitas ini dirancang untuk menunjang kebutuhan akan ruang kreativitas, inovasi, dan pengembangan diri anak muda Surabaya.
- Menyediakan ruang-ruang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti laboratorium teknologi untuk eksplorasi sains, ruang seni untuk kreativitas, dan ruang multifungsi untuk mendukung kegiatan kolaboratif. Selain itu, *Youth Center* juga dilengkapi dengan layanan ruang konseling dan ruang relaksasi untuk membantu anak muda menjaga kesehatan mentalnya, sehingga menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah bagi mereka.
- Mengintegrasikan desain *Green Architecture* dengan memanfaatkan material berkelanjutan, energi terbarukan, serta sistem pasif untuk efisiensi energi.
- Mengintegrasikan elemen hijau seperti rooftop garden, vegetasi vertikal, dan area hijau yang mendukung keseimbangan ekosistem sekaligus menciptakan lingkungan yang lebih sehat.

1.3. Batasan Dan Asumsi

Batasan Perancangan

- **Pengguna dan Penghuni Bangunan:** Bangunan dirancang untuk anak muda berusia 12-24 tahun yang belajar di SMP, SMA, dan Universitas. Agar semua anak muda mendapatkan dukungan untuk meningkatkan kreativitas mereka maka *Eco Youth Visioner Center* dapat diakses oleh anak muda dari berbagai strata sosial.
- **Waktu Operasional Bangunan:** Pada hari kerja akan beroperasi dari pukul 08.00-20.00 WIB, memungkinkan siswa memanfaatkan fasilitas setelah waktu sekolah. Sedangkan saat akhir pekan, waktu operasional dari pukul 09.00-22.00 WIB, untuk mengakomodasi kegiatan santai dan intensif. Waktu operasional dibuat fleksibel untuk mengakomodasi kegiatan kelompok dan individu anak muda.

Asumsi Perancangan

- **Kepemilikan Proyek:** Kepemilikan dan pengelolaan *Eco Youth Visioner Center* dipegang oleh Pemerintah Kota Surabaya.
- **Daya Tampung:** Diasumsikan untuk menampung hingga 500 pengguna per hari. Dengan pertimbangan pertumbuhan siswa selama sepuluh tahun ke depan, fasilitas ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan hingga 1.800 siswa per bulan.
- **Desain dan Perancangan:** Dengan mengintegrasikan pendekatan *Green Building*, desain *Eco Youth Visioner Center* bertujuan untuk:
 - Menciptakan ruang kreatif yang nyaman dan mendukung produktivitas anak muda.
 - Memberikan pengalaman ruang yang menyenangkan melalui elemen warna, bentuk, dan material ramah lingkungan.
 - Menjamin keberlanjutan melalui efisiensi energi, pengelolaan air, dan penggunaan material yang berkelanjutan.
 - Meningkatkan kesehatan mental dan kenyamanan pengunjung melalui lingkungan yang sejuk, terang, dan minim polusi visual atau akustik.

1.4. Tahapan Perancangan

Untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini, pendekatan menyeluruh (*overall approach*) digunakan. Pendekatan ini meliputi dua (dua) tahapan, yaitu tingkat skema dan tingkat preliminary.

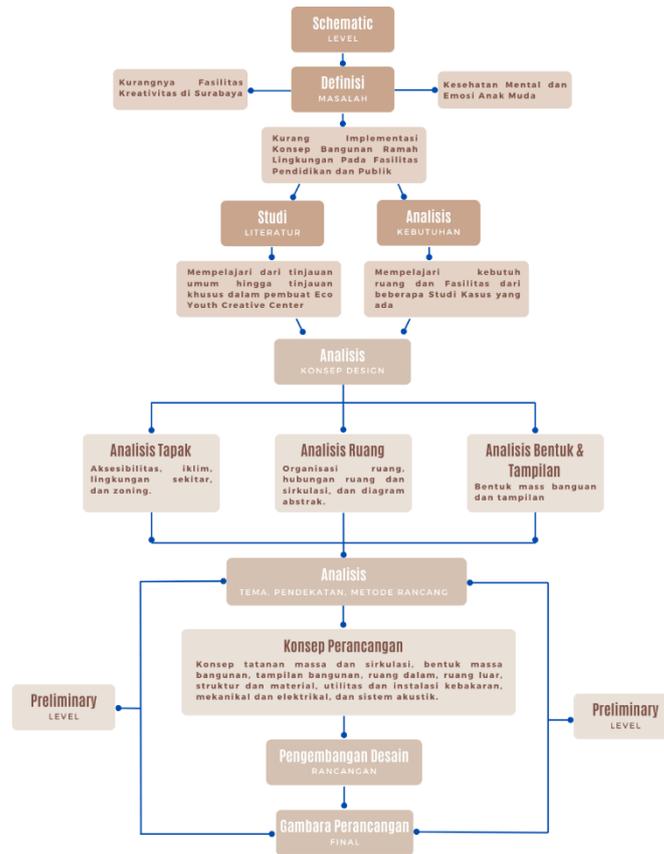
a) Schematic Level

- Definisi Masalah: Menemukan dan merumuskan masalah yang berkaitan dengan kurangnya fasilitas untuk mendukung minat dan bakat kreatif anak muda Surabaya.
- Analisis Kebutuhan: Mempelajari kebutuhan ruang dan fasilitas melalui survei dan wawancara dengan siswa, guru, dan komunitas.
- Studi Literatur: Mempelajari referensi tentang desain ruang kreatif, konsep yang ramah lingkungan, dan praktik pendidikan terbaik.
- Pengembangan Konsep Awal: Membuat sketsa dan diagram dasar untuk desain *Eco Youth Visioner Center* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b) Preliminary Level

- Pengembangan Desain Awal: Membuat gambar desain awal yang termasuk denah, tampak, dan potongan untuk setiap fasilitas (misalnya, laboratorium, ruang studio, perpustakaan, dll.)
- Analisis Lingkungan: Melakukan penelitian lokasi untuk menentukan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi desain, seperti iklim, orientasi bangunan, dan aksesibilitas.
- Desain Fasilitas Pendukung: Untuk menciptakan lingkungan yang inspiratif bagi anak muda, fasilitas seperti perpustakaan, area kolaborasi, kafe kreatif, taman, dan roof garden akan dirancang.

Berikut diagram tahapan perancangan:



Gambar 1. 1 Tahapan Desain Perancangan

Sumber: Analisa Penulis, 2024

1.5. Sistematika Laporan

Laporan ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam tentang *Eco Youth Visioner Center* di Kota Surabaya, laporan disusun dengan cara berikut:

Bab I. Pendahuluan

Menjelaskan permasalahan utama terkait kurangnya fasilitas yang mendukung minat dan bakat kreatif siswa dan siswi di Surabaya. Analisis mencakup kondisi demografis anak muda, pentingnya ruang kreatif untuk mengembangkan potensi mereka, serta dampak lingkungan yang tidak mendukung perkembangan kreativitas generasi muda.

Bab II. Tinjauan Pustaka

Membahas berbagai penelitian tentang ekonomi kreatif dan peran pusat pemuda dalam memfasilitasi pengembangan minat dan bakat. Studi kasus pusat kreatif di berbagai negara menjadi referensi utama untuk menunjukkan urgensi penyediaan fasilitas memadai bagi anak muda. Bab ini mencakup tahap interpretasi judul dan pengumpulan data, analisis masalah dan tujuan penelitian, penyusunan asas dan metode rancang, hingga perumusan tema dan konsep rancangan sebagai dasar perancangan *Eco Youth Visioner Center*.

Bab III. Tinjauan Lokasi Perancangan

Metode yang digunakan, seperti survei, wawancara, dan observasi, dijelaskan untuk mengidentifikasi kebutuhan fasilitas kreatif di Surabaya. Fokus utama bab ini adalah mengoptimalkan desain fasilitas agar efektif, menyenangkan, dan ramah lingkungan. Dengan mempertimbangkan ergonomi, estetika, dan keamanan, perancangan ini memasukkan ide-ide berkelanjutan melalui penggunaan material ramah lingkungan dan desain hemat energi yang mendukung pengalaman belajar dan berkreasi.

Bab IV. Analisis Perancangan

Mengevaluasi rancangan dan implementasi *Eco Youth Visioner Center*, termasuk dampaknya terhadap perkembangan kreativitas anak muda Surabaya. Rancangan fasilitas mencakup berbagai elemen, seperti laboratorium komputer, ruang studio, perpustakaan, ruang *brainstorming*, area kolaborasi, serta eco mini park sebagai elemen pendukung aktivitas kreatif. Evaluasi juga melibatkan penyusunan proposal pengembangan lebih lanjut untuk memastikan keberlanjutan desain ini.

Bab V: Konsep Perancangan

Menyajikan analisis mendalam dan konsep desain yang diterapkan. Penekanan diberikan pada kondisi lokasi, aksesibilitas, zoning, serta aspek lingkungan seperti tingkat kebisingan. Konsep ini menjadi dasar dalam merancang *Eco Youth Visioner Center* yang tidak hanya mendukung kreativitas, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.