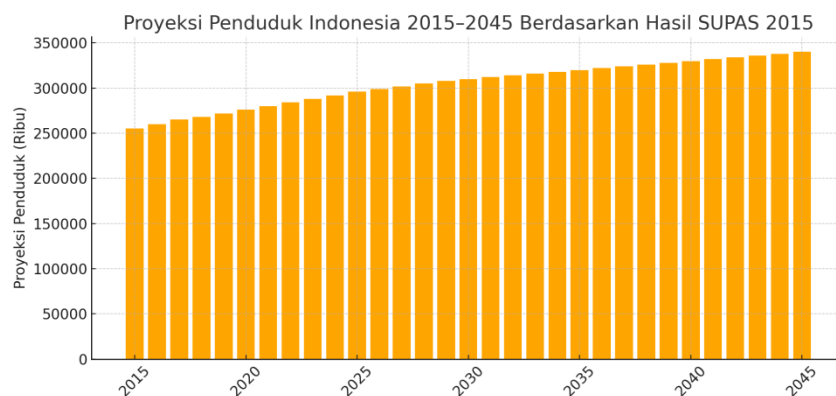


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja adalah periode peralihan dari tahap anak-anak menuju kedewasaan. Remaja adalah masa perkembangan transisi antarmasa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional (Santrock, 2003). Menurut World Health Organization, remaja adalah periode perkembangan seseorang yang berlangsung dari awal penunjukan gejala seksual hingga mencapai kematangan seksual (World Health Organization, n.d.). 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.



Gambar 1. 1. Proyeksi Penduduk Indonesia 2015-2045

Sumber: SUPAS, 2015

Di Indonesia, bonus demografi diperkirakan mencapai puncaknya di tahun 2045. Momen itu adalah saat jumlah usia produktif, yaitu usia 15 hingga 64 tahun, lebih tinggi daripada jumlah individu usia non-produktif. Hal ini merupakan

peluang sekaligus tantangan besar. Pemerintah terus mendorong terciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan bakat dan karakter pemuda, tidak hanya melalui pendidikan formal tetapi juga melalui sarana informal yang dapat menampung aspirasi dan energi positif mereka.

Kemajuan kota Gresik sebagai kota industri diiringi dengan perkembangan jumlah sumber daya manusianya, terutama jumlah pemudanya. Kota Gresik memiliki total jumlah penduduk sebesar 1.327.497 orang, dengan jumlah remaja (usia 15-24 tahun) sebesar 204.727 orang. Angka tersebut menunjukkan persentase jumlah remaja sebesar 15,42% dari total jumlah penduduk. Hal ini menunjukkan bahwa kota Gresik memiliki potensi pada sumber daya remaja yang cukup tinggi.

Kelompok Umur	Penduduk (Laki-Laki + Perempuan)	Persentase
0-4	84.739,0	6.38%
5-9	99.947,0	7.53%
10-14	104.301,0	7.86%
15-19	98.123,0	7.39%
20-24	106.604,0	8.03%
25-29	101.815,0	7.67%
30-34	95.414,0	7.19%
35-39	92.851,0	6.99%
40-44	107.965,0	8.13%
45-49	103.317,0	7.78%
50-54	94.730,0	7.14%
55-59	80.353,0	6.05%
60-64	61.154,0	4.61%
65-69	43.922,0	3.31%
70-74	26.997,0	2.03%
75+	25.265,0	1.90%
Jumlah/Total	1.327.497,0	100%

Sumber: BPS Jawa Timur, 2024

Gresik memiliki dua identitas utama, yaitu kota Santri dan kota Industri, yang menjadi basis potensi sosial, ekonomi, dan kultural daerah. Identitas Santri tercermin dari kegiatan religi dan komunitas dakwah pemuda seperti Al-Khidmah dan Copler Community. Sedangkan identitas industri tampak pada kawasan besar skala nasional hingga multinasional yang ada di Gresik, seperti KIG dan JIPE, serta perusahaan andalan seperti PT Petrokimia Gresik dan PT Semen Gresik. Ketiga identitas ini saling melengkapi dan menjadi dasar peluang perancangan untuk pengembangan kota.



Gambar 1. 2. Kegiatan yang mencerminkan identitas Gresik
Sumber: Google.com, 2025

Para remaja di Gresik secara aktif mengembangkan potensi mereka, baik dari akademik maupun non akademik. Secara akademik, para remaja di Gresik telah meraih segudang prestasi di bidang riset dan inovasi yang mereka kembangkan di sekolah. Para remaja di Gresik juga memiliki banyak prestasi di bidang non akademik, yaitu dari bidang seni budaya. Hasil ini tidak luput dari peran komunitas-komunitas yang membantu mereka untuk aktif menyalurkan hobi dan minat mereka terhadap sesuatu yang positif. Tidak hanya dalam hal akademis, tetapi juga dalam hal-hal non akademis.

Tabel 1. 1. Jumlah prestasi yang diraih pemuda di Gresik

Jenjang	Seni Budaya	Riset dan Inovasi	Jumlah
SMP	22	242	274
SMA	39	685	736
SMK	1	7	12
DIKTI	56	27	83

Sumber: SIMT Kemdikbud, 2025

Potensi-potensi yang dimiliki pemuda di Gresik diikuti dengan penyelenggaraan berbagai acara yang mendukung pemuda untuk memamerkan dan mengembangkan potensi yang mereka miliki. Acara-acara tersebut rutin beberapa kali dilaksanakan yang menunjukkan minat dan bakat yang terus ada di kalangan pemuda. Beberapa acara pendukung minat dan bakat pemuda, diantaranya yaitu Gresik Inovasi Festival (GINOFEST), Gresik Inovasi Kompetisi (GIK), serta Festival Hari Santri Gresik yang diselenggarakan berbagai cabang di daerah Gresik.



Gambar 1. 3. Acara pendukung minat bakat pemuda Gresik
Sumber: Google.com, 2025

Namun pada prosesnya, penyelenggaraan acara-acara pemuda menimbulkan masalah. Secara fungsional, acara-acara pemuda diselenggarakan di ruang-ruang atau di tempat yang tidak secara khusus dirancang untuk fungsi tersebut. GINOFEST sebagai titik temu para pemuda kreatif dan inovatif selalu diadakan di ruang atrium Icon Mall yang semestinya berfungsi sebagai komersial. Rangkaian kegiatan Festival Hari Santri di Gresik juga tidak jarang memakan ruang milik jalan, yang tentu akan menimbulkan isu disrupti ruang kota seperti kemacetan. Selain itu, kurangnya fasilitas pendukung bagi kegiatan pemuda turut menimbulkan masalah karena pemuda hanya dapat dilakukan dalam sebuah acara, tidak ada kesinambungan harian. Hal ini mengurangi kesempatan kegiatan-kegiatan pemuda dapat dilakukan secara berkelanjutan dalam sehari-hari.



Gambar 1. 4. Isu dari penyelenggaraan acara pemuda.
Sumber: Google.com, 2025

Para pemuda di Gresik terlihat memiliki minat dan bakat yang berbeda. Di satu sisi terdapat gelombang kegiatan dan komunitas yang berorientasi pada seni, budaya, serta tradisi, seperti kelompok Al-Khidmah yang rutin menggelar kegiatan yang erat dengan seni, budaya, dan tradisi Gresik. Di sisi lain, terdapat gelombang kegiatan yang berorientasi pada riset dan inovasi. Kegiatan seperti GINOFEST dan GIK yang rutin dilakukan setiap tahun menunjukkan adanya minat dan bakat di bidang riset dan inovasi. Fenomena perbedaan minat dan bakat ini tentu terkait dengan kebutuhan-kebutuhan yang juga berbeda



Gambar 1. 5.Penyelenggaraan GINOFEST yang rutin hampir setiap tahun
Sumber: Bappeda Gresik, 2025

Namun, Gresik tidak luput dari masalah-masalah sosial, terutama di kalangan pemuda. Data media menunjukkan tren mengkhawatirkan: pada Januari - Mei 2025 tercatat 19 kasus kekerasan seksual (mayoritas korban usia 11 - 16), selain kasus pencurian dan balap liar yang melibatkan remaja. (Detik.com; Beritajatim.com; Tribratanews Polda Jatim, 2025). Hal ini menunjukkan situasi yang mengkhawatirkan diantara pemuda. Ketika pemuda tidak memiliki wadah untuk beraktivitas dan berkreasi, mereka akan lebih banyak berkumpul tanpa pengawasan orang dewasa. Hal itu mengarah kepada peluang untuk terjadinya perilaku-perilaku negatif pemuda, seperti kriminalitas dan kekerasan. (Vesterhus, 2015). Ruang publik yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengawasan sosial, sehingga mengurangi peluang kejahatan. Sehingga, pemuda di Gresik secara tidak langsung membutuhkan adanya ruang publik yang dapat menaungi aktivitas mereka agar dapat berkegiatan secara positif.



Gambar 1. 6. Kriminalitas pemuda Gresik
Sumber: Detik.com, 2025

Pusat Kegiatan Pemuda adalah pusat konsentrasi aktivitas yang ditujukan untuk kalangan anak muda. Pusat Kegiatan Pemuda atau Gelanggang Pemuda merupakan tempat untuk pemuda melakukan kegiatan pendidikan dan pelatihan di bidang Kepemudaan (Menteri Pemuda dan Olahraga, 2024). Pusat Kegiatan Pemuda dituntut untuk dapat mengakomodasi seluruh aktivitas pengembangan pemuda yang dinamis, ekspresif, dan beragam. Sehingga, dalam perancangan program ruangnya sebaiknya menggunakan teori yang memfokuskan pada kekuatan dan potensi pemuda seperti teori Positive Youth Development (PYD). Teori Positive Youth Development merupakan teori yang tersusun beberapa aspek pendukung pengembangan pemuda yaitu *Competence, Confidence, Connection, Character, dan Caring*

Selain itu, Pusat Kegiatan Pemuda sebaiknya dirancang dengan memiliki beragam fasilitas, fleksibilitas fungsi ruang, aksesibilitas yang mudah, dan mendukung partisipasi aktif pemuda. Pendekatan Responsive Environment sangat cocok digunakan karena bertujuan menciptakan lingkungan yang mampu merespons kebutuhan, perilaku, dan kegiatan penggunanya. Pendekatan ini juga mengarahkan perancangan lingkungan yang dapat memberikan penggunanya pilihan tentang bagaimana mereka menggunakan ruang tersebut.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perancangan Pusat Kegiatan Pemuda di Gresik ini, diantaranya adalah:

- a. Meningkatkan kompetensi pemuda Gresik melalui penyediaan fasilitas pengembangan minat dan bakat pemuda
- b. Menghadirkan fasilitas kolaborasi antar pemuda dengan minat dan bakat yang sama atau berbeda.

Berikut adalah sasaran yang ingin diwujudkan pada perancangan Pusat Kegiatan Pemuda Gresik, diantaranya adalah:

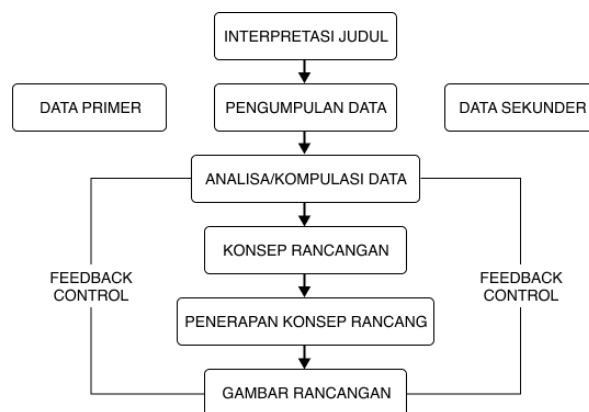
- a. Tersedianya fasilitas pembelajaran dan praktik yang dapat mendukung pengembangan kompetensi
- b. Terciptanya ruang kolaborasi yang memfasilitas interaksi lintas minat pemuda
- c. Terwujudnya fleksibilitas program ruang dalam youth center sesuai kebutuhan aktivitas pemuda.

1.3 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan Pusat Kegiatan Pemuda di Gresik diuraikan secara sistematis untuk memandu proses perancangan hingga tersusunnya laporan tugas akhir. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Interpretasi Judul dan Pendalaman Latar Belakang: Tahap awal dimulai dengan penjabaran mendalam terhadap judul, untuk memahami ruang lingkup permasalahan, tujuan, dan sasaran yang ingin dicapai.
2. Pengumpulan Data: Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung yang komprehensif. Data dikumpulkan dari dua sumber:
 - Data Primer: Diperoleh secara langsung melalui observasi lapangan
 - Data Sekunder: Diperoleh dari studi, data kuantitatif, serta informasi dari sumber online yang terpercaya.

3. Analisis Data: Seluruh data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menghasilkan kriteria dan acuan dasar perancangan (design criteria)
4. Perumusan Konsep dan Metode Rancang: Berdasarkan hasil analisis, dirumuskan konsep perancangan makro hingga mikro yang akan menjadi panduan dalam merancang. Konsep ini terbagi menjadi:
 - Konsep Dasar: Menjawab esensi perancangan, yaitu "apa" yang ingin diwujudkan
 - Konsep Arsitektural: Menerjemahkan konsep dasar ke dalam ide bentuk, ruang, dan tampilan yang spesifik.
5. Penerapan Konsep ke dalam Desain: Tahap ini merupakan implementasi dari semua rumusan sebelumnya ke dalam bentuk desain arsitektural yang nyata.
6. Penyusunan Laporan: Seluruh proses, data, analisis, konsep, dan hasil desain kemudian didokumentasikan dan disusun secara sistematis ke dalam laporan tugas akhir yang komprehensif.



Gambar 1. 7. Skema Tahapan Perancangan Pusat Komunitas Remaja
Sumber: Dokumen pribadi, 2025

1.4 Batasan dan Asumsi

Batasan dalam perancangan Pusat Kegiatan Pemuda di Gresik ini ditetapkan untuk memfokuskan lingkup perancangan dan sebagai berikut:

- a. Sasaran pengguna utama adalah pemuda, rentang usia 15 - 24 tahun. Pengguna adalah individu maupun kelompok yang ingin mengembangkan minat dan bakat, serta menyalurkan energi dan kreativitas mereka.
- b. Fasilitas beroperasi setiap hari, mulai pukul 10:00 WIB – 21.00 WIB
- c. Pusat Kegiatan Pemuda memfasilitasi 2 bidang pengembangan, yaitu bidang seni budaya dan bidang riset inovasi.

Asumsi diperlukan untuk memprediksi kondisi yang mendukung perancangan agar dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual.

- a. Proyek ini diasumsikan sebagai fasilitas publik yang dimiliki dan dikelola oleh Bappeda Gresik, melalui kerjasama dengan pihak swasta (KPBU).
- b. Proyek mendapatkan dukungan dana pembangunan secara penuh oleh pihak terkait untuk mewujudkan kualitas desain dan konstruksi yang diharapkan.
- c. Kapasitas bangunan diasumsikan dapat menampung 500-600 pengunjung untuk melakukan beragam kegiatan yang ditawarkan, baik kegiatan utama maupun penunjang, dalam satu waktu.

1.5 Sistematika Penulisan

- BAB I Pendahuluan: Terdiri dari rincian prosedur yang diikuti untuk memutuskan judul Pusat Kegiatan Pemuda di Kabupaten Gresik, tujuan, sasaran, batasan, dan asumsi.
- BAB II Tinjauan Pustaka: Terdapat tinjauan umum yang berisi tentang ulasan mengenai pengertian judul secara komprehensif, disertai dengan studi literatur yang terkait dengan topik-topik yang dibutuhkan melalui judul. Pada tinjauan umum juga berisi tentang ulasan preseden yang sebanding dengan judul tugas akhir Pusat Kegiatan Pemuda di Kabupaten Gresik. Terdapat 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.
- BAB IV Analisis: Bab ini mencakup analisis lokasi, ruang, bentuk, dan visual yang akan digunakan untuk merancang.
- 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 Kegiatan Pemuda di Kabupaten Gresik