

## Bab I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Calon dalam (Monks., A M P Knoer, & Haditono, 2004), remaja merupakan masa transisi dan perubahan yang terjadi secara cepat dari masa kanak-kanak menjadi dewasa. Perubahan ini terjadi secara fisik, psikologis, dan ekonomi sosial. Menurut (Monks. et al., 2004), masa remaja berlangsung antara rentang umur 12-21 tahun. Masa-masa remaja adalah masa pencarian jati diri, mengalami krisis identitas, sangat memperhatikan kelompok bermain. Mereka memiliki karakteristik bebas, kreatif, memiliki ide yang “*out of the box*”, percaya diri, tertarik dengan hal-hal baru, memiliki berbagai potensi yang dapat dikembangkan, dan yang membedakan generasi remaja jaman dulu dan sekarang adalah digitalisasi atau dekat dengan teknologi.

Dalam suatu bangsa, peran dan fungsi remaja dalam pembaruan dan pembangunan bangsa sangat strategis sehingga perlu dikembangkan potensi dan perannya melalui penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan sebagai bagian dari pembangunan nasional (UU No. 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan). Namun, tidak dipungkiri di masa sekarang ini banyak penyimpangan terjadi. Penyimpangan remaja ini mengarah kedalam hal yang negatif seperti kenakalan remaja, pergaulan bebas, dan sebagainya.

Tidak terlewatkan juga di kota Semarang, tercatat di dalam kurun waktu dua tahun terakhir, terjadi peningkatan tren pernikahan dini di kota Semarang sebesar 22 % pada tahun 2018 yang disebabkan oleh pergaulan yang salah sehingga mengalami kehamilan diluar nikah atau *Married by Accident* (Saputra, 2018).

Namun, kabar baiknya ternyata tidak semua remaja Semarang terjerumus ke hal yang buruk. Hal ini dibuktikan bahwa terdapat lebih dari 50 komunitas di kota Semarang. Komunitas ini merupakan komunitas aktif yang bergerak di bidang olahraga, gaya hidup,

flora dan fauna, seni, kuliner, sosial, profesi, minat. Menurut Perwakilan Yayasan Setara (2019) dalam (Nugroho, 2019), kelompok kesenian di Semarang membutuhkan ruang publik untuk beraktivitas.

Dari tren tersebut, terlihat bahwa karakteristik remaja di Semarang dapat mengarah ke hal yang positif maupun negatif. Oleh karena itu, perlu diciptakan iklim yang sehat supaya kreativitas mereka dapat disalurkan dengan lebih bertanggungjawab. Ketua KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Semarang dalam (Wahid, 2019), mengatakan bahwa pada tahun 2020 Kota Semarang akan di proyeksikan untuk menjadi Kota Atlet. Oleh karena itu diperlukan dukungan dari semua pihak untuk mewujudkannya. UU No 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan menguatkan bahwa diperlukan pengembangan olahraga, seni, dan budaya untuk meningkatkan peran aktif anak muda sebagai agen perubahan. Maka dari itu dikembangkan wadah bernama Gelanggang Remaja, dimana Gelanggang Remaja ini akan menjadi pusat untuk memfasilitasi kegiatan olahraga, kesenian, minat, dan ruang diskusi. Sarana ini sekaligus dapat digunakan sebagai tempat pertandingan olahraga yang berstandar internasional, serta menjadi tempat mengadakan pertunjukan kesenian.

Kota Semarang menjadi tempat yang berpotensi untuk lokasi perancangan Gelanggang Remaja karena didukung kota Semarang telah menyandang predikat sebagai Kota Layak Pemuda tahun 2018 pada kategori utama (Tribunnews, 2018) . Menjadi tanggung jawab bersama untuk meningkatkan kualitas anak-anak muda khususnya remaja kota Semarang menjadi pribadi yang unggul dan berprestasi. Hendi, walikota Semarang (2019) mengatakan bahwa Pemkot Semarang siap mendukung perkembangan olahraga di kota Semarang dengan memberikan fasilitas dan sarana prasarana yang memadai.

Perancangan Gelanggang Remaja akan dilakukan di *BSB City*, Kecamatan Mijen. *BSB City* merupakan kota satelit, dimana keberadaannya merupakan upaya alternatif untuk memecahkan dan mengatasi masalah pertumbuhan permukiman dan kemacetan di kota Semarang. Berdasarkan RTRW Kota Semarang tahun 2010-2031 pasal 85, di kecamatan

Mijen dilakukan pengembangan pusat olahraga. Menurut Hendi, walikota Semarang (2019) dalam (Gewati, 2019), Pemkot Semarang memiliki lahan di BSB seluas 32 hektar yang dapat dibangun fasilitas olahraga.

Perancangan Gelanggang Remaja menitik beratkan pada karakteristik remaja dan pemuda sebagai dasar perancangan, dimana karakteristik tersebut dituangkan kedalam suatu bentuk dan massa bangunan, sehingga tercipta bangunan yang otentik khas anak muda.

#### 1.2. Pertanyaan Masalah Desain

- Bagaimana menyatukan berbagai fungsi melalui tata ruang (fungsi olahraga, fungsi seni, rekreasi) dengan pengguna remaja dan pemuda yang terintegrasi di satu kawasan ?
- Bagaimana menciptakan wadah yang representatif (mewakili) bagi pengguna remaja?

#### 1.3. Tujuan

Tujuan dari perancangan Gelanggang Remaja di Kota Semarang adalah :

- a. Menjadikan Gelanggang Remaja sebagai pusat berkegiatan aktif bagi remaja dan pemuda seperti olahraga, seni, dan minat bakat untuk mengembangkan kemampuan sosial, fisik, kognitif, dan jiwa kepemimpinan.
- b. Menjadikan Gelanggang Remaja sebagai wadah yang representatif dan kondusif untuk kegiatan anak muda

#### 1.4. Manfaat

Sedangkan manfaat dari perancangan Gelanggang Remaja di Kota Semarang adalah :

- a. Bagi pemerintah, perancangan Gelanggang Remaja dapat dijadikan rekomendasi pembangunan kompleks bangunan yang terintegrasi dan menarik bagi anak-anak muda.

- b. Bagi akademisi, pemrograman dan perancangan proyek diharapkan dapat memberi edukasi dan referensi pembuatan Proyek Akhir Arsitektur selanjutnya. Perancangan ini juga terbuka untuk penyempurnaan lebih lanjut.
- c. Bagi anak-anak muda, perancangan Gelanggang Remaja ini dapat mewadahi aktivitas seperti olahraga, seni, dan minat bakat serta membangkitkan potensi mereka untuk berkarya dan berprestasi.

#### 1.5. Sistematika Pembahasan

##### BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang, Pernyataan Masalah Desain, Tujuan dan Manfaat, dan Sistematika Pembahasan

##### BAB 2 GAMBARAN UMUM PROJEK

Bab 2 bersifat pengenalan umum terhadap proyek Gelanggang Remaja. Berisi gambaran umum fungsi Gelanggang remaja, terminologis beserta persyaratan-persyaratan ruang utama yang diperlukan dan gambaran umum lokasi kota Semarang dan BSB City. Bab ini berisi data

##### BAB III PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

Berisi analisis fungsi bangunan proyek Gelanggang Remaja. Terkait dengan kebutuhan, analisa tapak, besaran ruang pada Gelanggang Remaja

##### BAB IV LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung pemecahan masalah desain yang ada di Gelanggang Remaja.

##### BAB V PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

Berisi pendekatan perancangan, hal-hal apa saja yang nantinya akan diterapkan didalam proyek Gelanggang Remaja ini, terkait pula dengan masalah yang terjadi dan potensi yang dapat dikembangkan baik dari sisi pengguna maupun tapak.