

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi muda adalah generasi penerus bangsa. Merupakan slogan yang sudah tidak asing lagi didengar ditelinga ini. Untuk mencapai dan mencetak generasi muda penerus bangsa, pastilah memerlukan upaya dan usaha. Salah satu upaya tersebut adalah dengan mendukung perkembangan generasi atau kaum muda ini, sehingga dapat terus berkembang ke arah yang baik dan positif. Sedangkan yang dimaksud dengan generasi atau kaum muda adalah mereka yang mulai meninggalkan masa kanak – kanak dan sebelum beralih menuju dewasa. Secara biologis, yang tergabung menjadi generasi muda tersebut berarti mereka yang berada di usia kurang lebih 12 – 25 tahun (Endang Sumantri, Cecep Darmawan, dan Saefulloh, *Generasi dan Generasi Muda*). Bila dikategorikan berdasarkan rentang usia tersebut, maka dapat dikatakan yang dimaksud generasi muda di saat ini adalah mereka yang terlahir dan menjadi bagian dari Generasi Z (1995 – 2010).

Kaum muda Generasi Z yang juga ini selalu lekat hubungannya dengan *'berkembang'*. Yang dimaksud dengan *'berkembang'* ini tak hanya dari segi akademiknya saja, melainkan dari segi bakat dan minatnya. Oleh karena itu, sebagai bentuk dukungan terhadap perkembangan yang sesuai para kaum muda Generasi Z, maka dapat dilakukan dengan memberikan dan menyediakan fasilitas yang dapat membantu perkembangan kaum muda Generasi Z ke arah yang positif. Fasilitas yang dimaksud adalah fasilitas yang disesuaikan berdasarkan aktivitas maupun kebutuhan para kaum muda serta karakteristiknya. Tentunya aktivitas maupun kebutuhan dari Generasi Z ini tak hanya satu dua hal saja. Mengingat bahwa salah satu karakteristik dari kaum muda Generasi Z adalah suka mencoba dan mengeksplorasi banyak hal, sehingga tak heran bila para kaum muda gemar mencoba hal – hal baru. Jadi dapat dimengerti bahwa fasilitas yang diperlukan untuk mendukung perkembangan Generasi Z ini juga akan beragam. Oleh karena itu, untuk menampung

fasilitas – fasilitas tersebut diperlukan suatu tempat yang dapat mewadahnya. Tempat atau wadah tersebut salah satunya adalah Gelanggang Remaja.

Gelanggang remaja sebenarnya memiliki arti yang sama dengan *Youth Center*. Tempat kaum muda beraktivitas, bersosialisasi dan rekreasi menjadi definisi dari gelanggang remaja. Selain itu gelanggang remaja juga digunakan sebagai tempat menampung bakat dan minat kaum muda, yang dapat berupa olahraga. Oleh karena itu, gelanggang remaja yang dimaksud dan yang akan digunakan serta diterapkan pada proyek ini adalah gelanggang remaja yang terdiri dari fasilitas sosialisasi dan rekreasi serta olahraga.

Berdasarkan pengertian gelanggang remaja diatas, maka didalam gelanggang remaja ini akan terdapat banyak fasilitas, demi menjadi wadah pusat untuk para kaum muda Generasi Z untuk berkumpul dan berkembang bersama. Fasilitas tersebutpun tak hanya banyak jumlahnya, namun juga beragam – ragam. Baik dari jenisnya, sifatnya, bentuknya, bahkan peletakkannya (seperti *indoor* dan *outdoor*) pun sangat beragam dan berbeda – beda. Oleh karena perbedaan – perbedaan tersebut, banyak hal yang harus diperhatikan dalam penggarapan gelanggang remaja ini. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah penataan ruang di dalam gelanggang remaja ini. Agar fasilitas – fasilitas dapat ‘masuk’ didalam satu kawasan atau tapak yang sama, tanpa mengurangi sifat, jenis, maupun bentuknya, maka penataan ruang menjadi permasalahan maupun jawaban atas pertimbangan ini.

Sedangkan dari sudut Generasi Z sendiri, para kaum muda generasi ini dikenal sebagai generasi yang pasif karena lekat dengan gadget masing – masing sehingga enggan bergerak, yang kemudian munculah istilah ‘kaum rebahan’. Namun bukan berarti enggan bergerak itu berarti pemalas. Kaum Generasi Z enggan bergerak karena pada kaum ini dengan satu gengaman *gadget* di tangannya, dua tiga hal terlampaui. Hal ini berarti Generasi Z, bersama *gadget*, mampu melakukan beberapa hal sekaligus, yang kemudian membuatnya serba instan dan praktis. Selain itu mendorong tiap pribadi pemiliknya menjadi lebih individualis.

Menikmati gadget di era digital ini bukanlah suatu hal yang salah, terutama bagi para kaum Generasi Z. Namun janganlah hal ini sampai menghambat perkembangan kaum muda tersebut, baik perkembangan bakat, minat, maupun dalam hal bersosialisasi. Oleh karena itu dipilihlah Gelanggang Remaja, yang dapat mendukung dan mendorong perkembangan kaum Generasi Z. Fasilitas – fasilitas di dalam gelanggang remaja ini akan menjadi media untuk membantu perkembangan Generasi Z ke arah yang positif dan aktif.

Maka dari itu, fasilitas – fasilitas yang nantinya akan ditampung di gelanggang remaja ini akan berfokus sesuai kebutuhan dan karakteristik penggunanya, yaitu Generasi Z. Hal ini dimaksudkan untuk merepresentasikan dan mengekspresikan penggunanya ke gelanggang remaja, sehingga dapat lebih lagi mendorong perkembangan Generasi Z yang positif dan aktif. Tak hanya dari segi fasilitas, mendukung perkembangan Generasi Z juga dapat dilakukan dengan menciptakan kenyamanan didalam gelanggang remaja. Kenyamanan yang pertama adalah segi visual. Segi visual ini berperan menciptakan suasana, citra serta ekspresi dari Generasi Z. Kenyamanan dari segi visual ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti warna, tekstur, penataan ruang, serta bentuk. Disisi lain, Generasi Z memiliki persepsi sendiri mengenai segi visual yang dibutuhkannya, salah satunya perihal bentuk bangunan, yang akan menjadi wajah gelanggang remaja. Sedangkan kenyamanan yang kedua merupakan kenyamanan thermal. Mengingat Indonesia memiliki iklim tropis yang cenderung memiliki suhu panas dan kelembapan yang tinggi. Kedua hal kenyamanan ini akan mempengaruhi sejauh apa gelanggang remaja ini akan memberi dampak ke Generasi Z.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka dirumuskan beberapa masalah yang akan diangkat, antara lain

1. Bagaimana pola penataan ruang luar gelanggang remaja yang sesuai dengan karakter Generasi Z?
2. Bagaimana bentuk bangunan gelanggang remaja yang sesuai citra para kaum muda Generasi Z ?
3. Bagaimana pencapaian kenyamanan dari segi thermal pada Gelanggang Remaja?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah dapat mengetahui karakteristik serta ekspresi mengenai penggunanya, yang kemudian akan dituangkan kedalam penggarapan desain gelanggang remaja, dengan mengaplikasikannya ke dinding maupun pada tatanan ruangnya. Dengan begitu dapat menciptakan desain yang sesuai serta mampu mendorong Generasi Z.

1.4 Orisinalitas

Pada proyek ini membahas tentang gelanggang remaja dengan pendekatan konsep arsitektur lanskap. Perbedaan proyek ini dengan proyek yang lain dapat dilihat pada table berikut:

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Gelanggang Remaja Di Manado	Pendekatan Psikologi Arsitektur	Febryanti Adriana Londo
2	Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Yogyakarta Youth Center Berkarakter Ekologis dengan Pendekatan Teori Visual Appropriateness.	Pendekatan Teori Visual Appropriateness	Gregorius Bima Adrianta Dipa
3	Gelanggang Remaja Di Semarang	Sistem Keselamatan Pada Bangunan Gelanggang	Priscila Indah Hapsari
4	Gelanggang Remaja Bagi Generasi Z	Pendekatan Ekspresionis Karakter / Citra Generasi Z	Abigail Ruth Maria