

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbesar ke empat di dunia dengan jumlah penduduk 268 juta jiwa dan sebanyak 24% penduduk Indonesia merupakan generasi muda yang berusia 15 – 29 tahun (BPS, 2013). Generasi muda adalah mereka yang berusia diantara 16 sampai 30 tahun (UU Kepemudaan). Indonesia sedang memasuki era transisi dari generasi tua ke generasi muda diberbagai lapisan masyarakat, mulai dari anggota ASN, Politikus, bahkan staff khusus kepresidenan. Masa transisi ini dipengaruhi dengan arus globalisasi yang sangat cepat membuat penduduk Indonesia harus mampu beradaptasi dan mengikuti arus perkembangan zaman dan generasi yang paling mudah beradaptasi dengan arus globalisasi adalah para generasi muda sehingga generasi muda harus mampu berkembang untuk memberikan perubahan. Generasi muda merupakan generasi yang sangat aktif, produktif dan kreatif baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Hampir di semua tempat publik diberbagai kota di Indonesia selalu didominasi oleh generasi muda dengan berbagai kegiatan karena memang sekarang merupakan era generasi muda memasuki masa produktif.

Bandar Lampung merupakan kota besar ke 3 di Sumatra setelah Medan dan Palembang (Citypopulation.de). Pada tahun 2015, Bandar Lampung memiliki jumlah penduduk usia 15 – 29 tahun yang mana merupakan usia produktif sebanyak 283.562 jiwa atau sekitar 28,9% penduduk kota Bandar Lampung adalah generasi muda (BPS Bandar Lampung) sehingga membutuhkan sebuah tempat untuk mereka mengembangkan dirinya. Terdapat lebih dari 20 komunitas yang beragam salah satunya komunitas pendidikan, sosial, kepemudaan, olahraga, seni dan budaya (Komunita.id) yang membutuhkan tempat sebagai fasilitas untuk mereka beraktivitas, karena beberapa komunitas tidak memiliki sebuah wadah yang layak untuk mereka berkegiatan dan tempatnya tidak diketahui lokasinya sehingga komunitasnya tidak berkembang dan kurang dikenal ditengah para generasi muda.

Youth Space hadir sebagai tempat untuk para pemuda di Bandar Lampung mengembangkan potensi dirinya tidak hanya dalam bidang non-akademik, tetapi juga bisa dipakai untuk kegiatan belajar, berdiskusi dalam bidang akademik. Bidang akademik seperti belajar, menulis, membaca, berhitung dan bidang non-akademik seperti olahraga dan kesenian (Muhadjir effendi, 2018 dalam Harususilo, 2018).

Fasilitas publik khusus untuk bidang akademik di Bandar Lampung terbilang masih minim dan kurang layak untuk generasi muda sehingga banyak generasi muda yang berkegiatan ditempat makan/café yang merupakan tempat untuk makan dan bersantai. Fasilitas publik untuk bidang non-akademik yang difokuskan adalah fasilitas publik dibidang kesenian karena masih minim dan kurang terlihat oleh umum jadi sulit untuk dijangkau dan dikenal oleh generasi muda. *Youth Space* akan dibangun di kawasan yang merupakan pusat kegiatan para generasi muda di Bandar Lampung yaitu di zona pendidikan tinggi. Hadirnya *Youth Space* ditengah-tengah mereka diharapkan akan menjadi sebuah fasilitas publik penunjang kegiatan akademik dan non-akademik para generasi muda. Bandar Lampung sendiri kekurangan ruang terbuka publik karena berdasarkan data Disperkim Bandar Lampung bahwa ruang terbuka publik di Bandar Lampung baru mencapai 11% dari target 20% yang diwajibkan (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.05/PRT/M/2008 dalam Sholichin, 2019)

1.2 Rumusan Masalah

Melihat fenomena yang terjadi di Bandar Lampung terkait kurangnya fasilitas publik dibidang akademik dan non akademik untuk generasi muda, rumusan masalah yang timbul adalah

1. Bagaimana desain *Youth Space* merespon perilaku generasi muda di Bandar Lampung dalam beraktivitas ?
2. Bagaimana membuat generasi muda di Bandar Lampung tertarik untuk melakukan kegiatan akademik dan non-akademiknya di *Youth Space*?
3. Bagaimana *Youth Space* bisa menjadi respon atas kurangnya ruang terbuka publik di Bandar Lampung ?

1.3 Tujuan

Generasi muda di Bandar Lampung mempunyai tempat yang layak untuk mengisi waktu luang mereka dengan berkegiatan yang positif yaitu dibidang akademik seperti belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas dan non-akademik dibidang seni yang diharapkan akan menjadi pusat bersosialisasi dan berkumpulnya para generasi muda sehingga Bandar Lampung memiliki sebuah landmark yang khusus mewakili kegiatan generasi muda di Bandar Lampung.

1.4 Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	The 3 rd Place <i>Youth Center</i>	Identitas anak muda didalam kota	Adam Van den Houten
2	<i>Youth Center</i> di Manado	Arsitektur Regionalisme	Gabriel Mawu
3	The Artistic <i>Youth Center</i>	Catalyst Architecture	Camilla Halina Thrane
4	<i>Youth Space</i>	Arsitektur Perilaku	M. Fajar Assidiqi

Tabel 1 – Orisinalitas proyek
Sumber : Analisa pribadi

