

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan salah satu kota yang sedang bertumbuh dengan pesat di Pulau Jawa yang luas wilayahnya mencapai 373,7 ha, dengan total penduduk Kota Semarang sebesar 1,67 juta jiwa. Sedangkan untuk usia produktif atau generasi muda (15-29 tahun) mendominasi penduduk Kota Semarang, yakni mencapai 590.798 jiwa atau 35% dari total populasi (Badan Pusat Statistik Kota Semarang,2019).

Pertumbuhan penduduk pada 2019 mencapai 1,57% dengan kepadatan penduduk mencapai 4.854 jiwa/km<sup>2</sup>. Jika dilihat dari usia produktif kalangan muda dengan rentang usia 15-29 tahun atau tergolong kategori remaja tingkat SMP-SMA, mahasiswa, hingga dewasa awal pada skala kecamatan, termasuk Kecamatan Candisari mencapai 21.641 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2017).

Di Kota Semarang terdapat kurang lebih 170 komunitas kaum muda di Kota Semarang dengan beragam bidang, seperti komunitas pendidikan , sosial , dan seni budaya (Semarang Digital Kreatif,2018) yang membutuhkan wadah untuk beraktivitas , berkumpul , dan berkegiatan dengan layak. Karena beberapa komunitas belum memiliki tempat dan lokasi yang layak untuk berkegiatan sehingga kurang diketahui masyarakat. Maka, untuk menyalurkan bakat dan minat mereka membutuhkan sebuah wadah yang dapat menampung.

Salah satu komunitas di Kota Semarang yaitu, *Indonesian Youth Centre Semarang* atau yang biasa disebut IYSpace merupakan sebuah komunitas sosial generasi muda pertama yang fokus terhadap pengembangan diri khususnya anak muda dan menjadi media diskusi seputar kegiatan kepemudaan yang mempunyai wawasan luas seperti *student exchange*, *scholarship*, dll. IYSpace berdiri pada 20 Mei 2017 oleh pemuda asal Kota Semarang dan komunitas ini bermula dari grup whatsapp lalu berkembang menjadi sebuah komunitas untuk membagikan informasi dan ilmu kepada khalayak banyak.

Saat ini Kota Semarang telah dinobatkan menjadi “Kota Mahasiswa” atau “*City of Intellectual*”. Semarang menjadi peringkat kota pertama yang dinobatkan Kota Mahasiswa selain Kota Solo dan Surabaya. Untuk mewujudkan dan menjaga penghargaan yang diterima diperlukan kerjasama antar sesama untuk memajukan Kota Semarang dibidang dunia pendidikan (Rahutama Atidira dan Anjar, 2020)

*Semarang Youth Centre* hadir sebagai wadah untuk segala usia khususnya penduduk dengan usia produktif di Kota Semarang khususnya pada Semarang atas untuk mengembangkan potensi bakat dan minat dalam edukasi maupun non-edukasi serta untuk mengembangkan mental generasi muda untuk mendapatkan informasi yang berwawasan luas.

Namun seiring berkembangnya Kota Semarang lahan terbuka hijau semakin berkurang dikarenakan banyak yang diubah menjadi lingkungan binaan sehingga menjadikan kota kekurangan lahan terbuka hijau , hal ini berakibat menurunnya daya dukung aktifitas manusia untuk melakukan kegiatan, dan mengakibatkan pemanasan global semakin tinggi.

Dengan gambaran diatas, maka *Semarang Youth Centre* yang akan direncanakan dengan menggunakan konsep pendekatan Arsitektur Hijau, supaya dapat membantu meningkatkan kenyamanan, produktivitas, sirkulasi sehat terhadap penggunaanya dan ikut serta dalam memelihara, memperbaiki dan melestarikan lingkungan alam sekitarnya, hal ini bertujuan untuk menciptakan sebuah bangunan yang dapat *Adaptive* terhadap lingkungan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berikut ini merupakan perumusan masalah pada bangunan berdasarkan isu diatas, maka cakupan pertanyaan antara lain :

1. Bagaimana konsep yang akan digunakan didalam perancangan terkait dengan kebutuhan pengguna pada cakupan sisi fisiologis dan psikologis ?
2. Bagaimana merancang tata ruang pada tapak untuk merespon terkait isu mengenai kurangnya lahan terbuka hijau di Semarang ?
3. Bagaimana mewujudkan bangunan *Youth Centre* yang berbasis arsitektur hijau

dalam merespon kebutuhan penggunanya ?

### 1.3 Tujuan

*Youth Centre* didirikan dengan konsep perancangan yang mencerminkan karakter anak muda yaitu yang bergerak secara dinamis, bebas, dan tidak terikat pada sebuah perubahan. Hal ini sangat penting karena target pengguna *Youth Centre* yaitu para kaum muda yang berusia produktif 15-29 tahun dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai perkuliahan, dan para komunitas di Kota Semarang.

*Youth Centre* dengan pendekatan arsitektur hijau dapat berdampak baik terhadap lingkungan sekitar sehingga tidak menambah permasalahan yang terjadi di sekitar tapak. *Youth Centre* berfungsi sebagai wadah atau tempat yang layak untuk berkarya dan beraktivitas yang positif dibidang edukasi maupun non edukasi sehingga menghasilkan karya yang bermanfaat juga bagi banyak orang sehingga dapat menyebarkan semangat belajar masyarakat Kota Semarang , selain itu menciptakan kenyamanan penggunanya dengan menghadirkan suasana alami ke dalam tapak sehingga pengguna merasa betah dan nyaman

### 1.4 Orisinalitas

Tabel 1 – Orisinalitas

NO	JUDUL PROYEK YANG DIKAJI	TOPIK YANG DIANGKAT	PENULIS
1.	The 3 <sup>rd</sup> Place <i>Youth Center</i>	Identitas generasi anak muda	Adam Van den Houten
2.	Artistic Youth Center	Youth Center	Camila Halina Thrane
3.	Gelanggang Remaja di Semarang	Youth Centre bagi remaja	Priscila Indah Hapsari
4.	<b>Semarang <i>Youth Centre</i></b>	<b>Arsitektur Hijau</b>	<b>Sonia Melati Sukma</b>

Sumber : Analisis Pribadi, 2021