

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Remaja atau anak muda merupakan periode transisi dari kanak – kanak ke masa dewasa yang didefinisikan sebagai masa perkembangan dan perubahan baik biologis, kognitif, dan sosial emosional. (Santrock,2007). Menurut World Health Organization (WHO) remaja termasuk ke dalam rentang usia 12 hingga 24 tahun. Masa remaja digolongkan ke dalam masa dimana rasa keingintahuan dan pencarian jati diri dominan di dalam diri mereka. remaja sendiri juga memiliki kemampuan dan peminatan dalam bidang kreativitas yang berbeda – beda tiap individunya. Remaja saat ini merupakan aset yang akan menjadi pengganti dan juga pemimpin di masa yang akan datang dalam rentang 20 hingga 30 tahun yang akan datang. (Rosman&Mochtar, 2003 mengutip dari Farida Isnaini, 2016). Kreativitas sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan menciptakan sesuatu hal yang baru, berbeda atau menyatukan hal – hal yang berbeda menjadi sesuatu yang baru, Di Samping menciptakan sebuah produk, kreativitas juga didefinisikan sebagai kemampuan dalam menciptakan suatu ide, alternatif dan kemungkinan yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah, untuk berkomunikasi dengan sesama dan menghibur diri sendiri maupun orang lain (Franken,2007).

Indonesia memiliki keragaman budaya dan karakteristik yang berbeda – beda di tiap daerah. Hal itu juga mempengaruhi karakteristik dan peminatan remaja pada suatu daerah tersebut. Pada tahun 2021, jumlah remaja di Indonesia tercatat di angka lebih dari 66 juta penduduk dimana ini artinya 25% dari seluruh penduduk di Indonesia merupakan kelompok umur remaja. Kota Semarang merupakan Kota terbesar kelima di Indonesia dan merupakan Ibukota Jawa Tengah. Per tahun 2020, jumlah populasi remaja dengan rentang umur 12 hingga 24 tahun terhitung 255.717 jiwa dari 1.653.524 jiwa atau 23% dari penduduk total di Semarang. Dari data yang ada sebagian besar remaja di Kota Semarang berstatus masih mengenyam pendidikan di tingkat sekolah dan 39% di tingkat universitas sehingga mereka masih terbelenggu di dalam sistem kurikulum sekolah yang akademik dan hanya memiliki ruang bebas untuk menyalurkan minat mereka ke dalam ekstrakurikuler yang ada.

Kawasan Semarang bagian atas digadang – gadang akan menjadi pusat pertumbuhan baru di Kota Semarang sendiri. Kawasan ini sendiri meliputi kecamatan Gajahmungkur, Candisari, Banyumanik, Tembalang, Gunungpati dan Mijen. Beberapa faktor yang menyebabkan adalah adanya kampus – kampus yang ada di daerah Semarang Atas dan juga pertumbuhan di berbagai sektor seperti permukiman, perdagangan hingga sarana dan prasarana lainnya (Prihanto, 2012). Area “Kota Atas” Semarang ini terletak di dataran tinggi bagian selatan Kota Semarang sehingga pasti memiliki topografi yang berbukit. Terdapat banyak fasilitas Pendidikan dan juga permukiman di daerah ini namun di kawasan ini sendiri masih belum ada fasilitas yang menjadi wadah bagi remaja untuk mengembangkan sisi kreativitas mereka.

Peminatan remaja di Kota Semarang dapat dilihat dari sampel ekstrakurikuler dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) diminati oleh para siswa dan mahasiswa yang ada. Sampel ini mengambil 10 SMA terbaik di Semarang, 10 SMP terbaik di Semarang berdasarkan nilai UNBK tahun 2020 dan beberapa Universitas yang ada di Kota Semarang. Dengan hasil peminatan ekstrakurikuler tersebut meliputi sektor olahraga seperti basket, futsal, voli, badminton dan tenis meja hingga non-olahraga seperti seni tari daerah, teater, robotik, komputer, musik, fotografi dan jurnalistik. Namun di Kota ini belum ada suatu wadah yang menjadi sentralisasi berbagai macam kegiatan dan peminatan remaja di Kota ini seperti di kota – kota lain. Juga berfungsi sebagai wadah para remaja untuk beraktivitas, bersosialisasi dan juga berkarya.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi remaja karena merupakan langkah awal untuk menciptakan sebuah inovasi dan nantinya akan berperan besar untuk masa depan tiap individu dan meningkatkan kesejahteraan hidup. Namun dalam mengembangkan sisi kreativitas para remaja pasti memiliki hambatan seperti kenakalan kemudian ketakutan akan adanya kegagalan, dan lingkungan yang kurang mendukung. Selain itu adanya segregasi sosial antar remaja yang beraneka ragam usia, latar belakang sosial, budaya, ras, suku dan agama pasti akan memberikan masalah tersendiri dalam menciptakan kreativitas tiap individu. Maka dari itu dengan adanya pusat kreativitas remaja akan menjadi wadah dimana para remaja dapat saling bersosialisasi kemudian mengasah minat dan bakat mereka untuk berkarya dan berkreasi sekaligus beradaptasi di luar sekolah.

Pusat kreativitas ini juga akan berfungsi sebagai katalis dimana merupakan analogi katalisator di dalam unsur kimia, yang mana suatu elemen yang baru dapat mengubah dan mempercepat keseluruhan elemen yang ada. Hal ini sama dengan tujuan dari pusat kreativitas remaja ini dimana dengan hadirnya pusat kreativitas remaja di Kota Semarang dapat memberikan perubahan bagi lingkungan dan mempercepat perkembangan para remaja baik dalam berkreaitivitas, bersosialisasi, kualitas, karakter, dan juga kemampuan.

Pada perancangan pusat kreativitas remaja ini menggunakan pendekatan arsitektur berkelanjutan atau *Sustainable Architecture*. Melihat kondisi lingkungan saat ini dimana sumber daya alam mulai terbatas, lahan juga mulai terbatas dan juga kemungkinan di masa mendatang, arsitektur bukan sekedar karya seni namun juga harus memperhatikan fungsional dan memberikan dampak positif kepada pengguna dan juga lingkungan pada generasi mendatang

## 1.2 Pernyataan Masalah

- Bagaimana mendesain pusat kreativitas remaja yang memiliki kompleksitas serta kejelasan ruang dan bentuk pada lahan berkontur dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar?
- Bagaimana mendesain bangunan pusat kreativitas yang mampu menjadi katalisator remaja dalam berkreaitivitas dan berinovasi serta mengurangi adanya kesenjangan baik sosial dan budaya di antara remaja di Kota Semarang yang beraneka ragam ?
- Bagaimana merancang bangunan yang berkelanjutan dengan memperhatikan keadaan lingkungan serta menciptakan keterikatan dengan lingkungan masyarakat di sekitar bangunan?

## 1.3 Tujuan

Rumuskan tujuan dari proyek ini. Tujuan dituliskan dalam kalimat positif yang menjawab rumusan masalah.

- Mendesain bangunan pusat kreativitas yang aman dan nyaman serta memiliki kejelasan ruang dan bentuk pada lahan yang berkontur.

- Memberikan edukasi dan fasilitas kepada para individu yang berkualitas untuk mengembangkan minat dan bakat agar dapat berinovasi dan berkarya baik di bidang yang ada sesuai minat dan bakat tiap individu.
- Menerapkan *Sustainable Design* untuk memberi pengaruh positif kepada pengguna dan juga lingkungan.

#### 1.4 Orisinalitas

| NO | Judul Proyek   | Topik & Pendekatan                              | Nama Penulis                   |
|----|--|---|--------------------------------|
| 1  | Pusat Industri Kreatif Berbasis Kebudayaan Jawa Tengah di Kota Surakarta             | Arsitektur Kontekstual Jawa Tengah              | Hari Yulianto (2020)           |
| 2  | Gedung Creative Hub di Yogyakarta  | Musitecture (Penggabungan Arsitektur dan Musik) | Kurniawan Nugroho (2020)       |
| 3  | Youth Center di Kota Bengkulu  | Arsitektur Perilaku                             | Prima Jourdan Aritonang (2021) |
| 4  | Pusat Kreativitas Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan di Kota Semarang | Sustainable Architecture                        | Fionna Miranda                 |

Tabel 1. Orisinalitas