

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pertumbuhan dan perkembangan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan walaupun secara harfiah memiliki pengertian yang berbeda. Pertumbuhan adalah suatu perubahan yang terjadi pada tubuh dan dapat diukur, misalnya seperti tinggi badan, berat badan, dan sejenisnya. Sementara perkembangan adalah perubahan yang tidak dapat diukur dan mengarah pada kematangan fungsi alat-alat tubuh [1]. Dalam perkembangan kepribadian seseorang, remaja menjadi masa yang tidak memiliki tempat yang jelas, sebab remaja atau yang lebih dikenal dengan anak muda adalah masa transisi dari kanak-kanak ke masa dewasa secara perkembangan dan perubahan dari biologis, kognitif, dan sosial emosional. Sehingga pada kasus remaja, masa ini mempunyai arti istimewa dilihat dari pengelompokan yang bukan golongan anak ataupun golongan orang dewasa [2].

Remaja dapat diartikan dalam beberapa sudut pandang dimana remaja adalah individu pada orang lain agar terlihat berbeda dari yang lain. Selain itu bisa disebut sebagai individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa. Masa ini biasanya penuh dengan problematika dan dinamika karena peralihan masa dalam mencari jati diri dan identitas yang sebenarnya. Sehingga remaja dikenal sebagai masa yang rawan dibandingkan dengan jenis perkembangan masa lainnya [3]. Perkembangan remaja ditandai dengan beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun tingkah laku negatif [4]. Kenakalan remaja adalah gejala patologis secara sosial yang terjadi terhadap anak-anak muda sebagai bentuk pengabaian sosial, sehingga remaja melakukan tingkah laku yang tidak sesuai aturan atau menyimpang. Kenakalan remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara internal yaitu dalam dirinya yang gagal mencari jati diri dan eksternal yaitu pengaruh disebabkan lingkungan.

Yogyakarta yang mana dikenal sebagai kota pelajar, justru banyak terjadi penyimpangan kenakalan remaja dengan adanya fenomena klitih yang mana setiap tahunnya mengalami peningkatan sebesar 11,54% di tahun 2021 sebanyak 52 kasus dengan jumlah pelaku yang tertangkap yaitu 91 orang. Sementara di tahun 2021 terdapat 58 kasus dengan jumlah pelaku tertangkap yaitu 102 orang. Setelah diusut ternyata pelaku kasus penyerangan klitih tersebut kebanyakan adalah pelajar, terutama yang masih menempuh Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau bisa

disebut sebagai remaja. Berdasarkan kasus tersebut Tindakan menyimpang yang dilakukan para remaja tersebut secara psikologi dikenal sebagai perilaku agresif, yaitu perilaku negative yang memiliki tujuan mendominasi atau menghancurkan baik berupa benda ataupun orang lain secara fisik maupun verbal. Alasan dari anak muda yang melakukan aksi ini dikarenakan ingin mendapatkan pengakuan dari teman-temannya dimana anak muda yang melakukan klitih mengklaim dirinya mendapat reputasi bagus di lingkungannya. Selain itu hal tersebut juga didukung dari permasalahan pribadi ataupun keluarga yang menyebabkan seseorang menjadi pelaku klitih [5].

Pelaku klitih merupakan remaja yang gagal mencapai identitas positif, sehingga mengalami kebingungan atas identitas mereka sendiri. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori tahapan perkembangan psikosial yaitu Identity vs Confusion [6]. Identitas positif akan berhasil didapatkan jika remaja dapat mengeksplorasi peran dengan cara yang sehat dan sampai dalam pada jalan positif yang bisa diterapkan dalam hidup. Jika identitas tersebut tidak berhasil ditemukan, remaja akan kebingungan terhadap identitas mereka sehingga akan terpengaruh dalam lingkungan yang menyesatkan. Selain itu terdapat konteks lingkungan yang menjadi hubungan timbal balik pada remaja itu sendiri.

Oleh sebab itu diperlukan pemahaman dari orang-orang di sekitar individu mengenai proses dan makna perkembangan remaja. Perilaku negative atau menyimpang pada remaja terjadi sebab adanya tuntutan dan kebutuhan remaja yang kurang sesuai pada lingkungannya. Maka, diperlukan wadah yang dapat mengembangkan potensi dalam mereka ke dalam kegiatan-kegiatan atau komunitas positif, sehingga mereka dapat menemukan identitas positif. Selain itu kehadiran peran orang tua sebagai kawan juga diperlukan sebagai pengatur dan pembimbing.

Dengan latar belakang tersebut, perancangan pusat kreativitas ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan ruang bagi remaja untuk bereksplorasi, tetapi juga untuk mendorong pengembangan potensi mereka secara menyeluruh. Melalui pengintegrasian elemen-elemen multisensoris, diharapkan pusat ini dapat menjadi tempat yang inspiratif dan mengurangi kenakalan remaja di Yogyakarta menjadi generasi yang kreatif dan inovatif.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Di Kota Yogyakarta, meskipun memiliki kekayaan budaya dan pendidikan, masih terdapat sejumlah permasalahan terkait perkembangan remaja. Pertama, kurang mendukungnya ruang publik yang bisa mendorong remaja untuk bereksplorasi masih minim ataupun fasilitas yang masih belum memadai. Padahal peran tersebut

cukup penting karena dapat membantu proses pertumbuhan remaja dalam mendapatkan teman sebaya di lingkungan yang positif.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan perancangan Pusat Kreativitas Remaja yang menyediakan ruang bagi remaja untuk berinteraksi, berkreasi, dan mengembangkan diri mereka. Wadah ini dapat menjadi wadah untuk menampung berbagai kegiatan yang dapat menggali potensi, mengasah ketrampilan dan membangun rasa tanggung jawab sosial yaitu seperti seni, musik, teknologi, dan olahraga. Pusat kreativitas ini dirancang dengan pendekatan multisensori, yaitu pendekatan yang melibatkan semua indra untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh dan mendalam bagi para penggunanya. Melalui pendekatan multisensori, para remaja tidak hanya dapat merasakan ruang secara visual, tetapi juga melalui suara, tekstur, bau, dan pencahayaan, yang dapat menstimulasi kreativitas, ketenangan, dan interaksi positif antar remaja. Sehingga pusat kreativitas ini dapat menciptakan suasana yang dapat merangsang minat dan kegiatan positif bagi remaja.

Dengan perancangan pusat kreativitas remaja ini diharapkan mengalihkan perhatian remaja dari perilaku negatif dan lingkungan yang menyesatkan serta memberikan kesempatan untuk mereka dalam berkolaborasi kegiatan yang produktif sehingga klitih dapat diminimalisir melalui pendekatan yang menyeluruh. Dengan demikian, perancangan pusat kreativitas remaja di Yogyakarta menjadi relevan untuk menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi perkembangan remaja, sekaligus menanggulangi isu klitih yang telah mengkhawatirkan masyarakat.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan pusat kreativitas remaja yang mendukung pengembangan potensi diri dan mencegah kenakalan remaja melalui pendekatan multisensori?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang pusat kreativitas remaja sebagai bentuk eksplorasi dan mengekspresikan daya kreativitas remaja guna mencegah krisis identitas dan kenakalan remaja.

1.3.2 Sasaran

Dalam mencapai tujuan, ada sasaran yang harus dicapai, yaitu:

- a. Mengetahui kegiatan yang mampu mengembangkan potensi diri pada remaja

- b. Mengetahui fasilitas yang dapat menghindari remaja dari krisis identitas
- c. Mempertimbangkan elemen interior seperti warna, tekstur, dan konsep dalam menciptakan suasana interior yang rekreatif.
- d. Mempertimbangkan penerapan terhadap arsitektur psikologi untuk menciptakan ruang yang mendukung emosional dan kesejahteraan pengguna.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Lingkup Spasial

Lingkup spasial pada perancangan pusat kreativitas remaja ini memiliki Lokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan lingkup perancangan meliputi ruang luar dan ruang dalam.

1.4.2 Lingkup Substantial

Lingkup substantial perancangan pusat kreativitas remaja meliputi tata ruang luar, tata ruang dalam, sirkulasi, pemilihan material, dan warna serta elemen-elemen yang termasuk dalam perancangan arsitektural.

1.4.3 Lingkup Temporal

Perancangan pada pusat kreativitas remaja ini diharapkan dapat relevan dan bermanfaat dalam jangka waktu kurang lebih 20 tahun kedepan.

1.5 PENDEKATAN STUDI

Perancangan pusat kreativitas remaja mengambil pendekatan studi multisensory dimana berfokus untuk merangsang semua alat indra dengan menciptakan suasana yang dapat merangsang psikologis pengguna secara emosional dengan mengoptimalkan semua indra sensorik seperti audio, visual, dan kinetic.

1.6 KERANGKA BERPIKIR

