

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG PEMILIHAN TOPIK

1.1.1. Fenomena Lapangan

Dalam era globalisasi saat ini terdapat berbagai isu global, salah satunya adalah isu mengenai bencana. Bencana merupakan sebuah kondisi yang sulit diprediksi dan memerlukan langkah-langkah penting yang harus dilakukan untuk meminimalisir kerusakan/gesekan yang terjadi serta mengoptimalkan pembangunan dan perbaikan kembali (Reich & Henderson, 2015). Bencana juga memiliki arti sebagai sebuah rangkaian peristiwa mengancam dan mengganggu kehidupan masyarakat baik disebabkan karena faktor alam dan/atau non-alam maupun faktor manusia yang berdampak pada kerusakan lingkungan, kerugian harta benda maupun menimbulkan dampak negatif kepada psikologis manusia bahkan hingga menimbulkan korban jiwa (Badan Nasional Penanggulangan Bencana, 2023). Secara garis besar, bencana merupakan rangkaian peristiwa yang sulit diprediksi dan disebabkan oleh faktor alam, non-alam, maupun manusia serta menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan alam maupun manusia.

Isu global mengenai kebencanaan juga dirasakan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia. Indonesia merupakan negara kesatuan yang besar dan memiliki kekayaan yang beraneka ragam, baik alam maupun non-alam seperti budaya; suku; agama; adat; dan sebagainya. Walaupun Indonesia merupakan negara kesatuan yang tercipta dari keberagaman, tidak memastikan bahwa negara ini aman dari segala bencana. Indonesia merupakan negara yang cukup rentan dengan bencana, baik bencana alam karena posisi geografisnya berada di pertemuan tiga lempeng tektonik aktif dan di sepanjang Cincin Api (*Rings Of Fire*) maupun bencana sosial karena pertumbuhan penduduk yang tinggi tidak diimbangi dengan pembangunan yang merata (Badan Nasional Penanggulangan Bencana, 2023).

Potensi penyebab bencana di Indonesia dibedakan menjadi 3 jenis menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 yaitu bencana alam, non-alam, dan sosial. Bencana alam merupakan peristiwa yang terjadi karena faktor alam, seperti gunung meletus, gempa bumi, tsunami, dsb. Bencana non-alam merupakan kejadian karena peristiwa non-alam, seperti ledakan nuklir, pencemaran lingkungan, gagal teknologi, gagal modernisasi, dan sebagainya. Bencana sosial merupakan peristiwa akibat ulah manusia yang menimbulkan konflik sosial antarkelompok atau komunitas, dan teror.

Berbagai penyebab bencana tersebut dialami oleh Indonesia, dan salah satu bencana yang cukup membuat resah masyarakat Indonesia sampai adalah bencana sosial. Tawuran, kerusuhan, aksi anarkis demonstrasi, kejahatan jalanan, narkoba, dan sebagainya menjadi penyebab keresahan masyarakat. Berbagai konflik sosial yang terjadi disebabkan oleh pelaku dengan kelompok usia bermacam-macam termasuk anak usia remaja (BPSDM Provinsi Riau, 2025). Konflik sosial yang dilakukan oleh anak usia remaja umumnya disebabkan oleh latar belakang yang menekan mereka, seperti faktor

ketidakstabilan keluarga, tekanan ekonomi, akses pendidikan sulit, dsb (Rahayuningsih et al., 2025). Bencana sosial yang disebabkan oleh kelompok anak usia remaja tentunya dirasakan oleh hampir semua provinsi di Indonesia. Kelompok anak usia remaja pada umumnya terletak di beberapa kota yang tersebar di Indonesia yang banyak akses pendidikan bagi anak usia remaja tersebut. Salah satu kota dengan jumlah anak usia remaja yang cukup besar adalah Yogyakarta.

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang dikenal dengan banyak sebutan, salah satunya disebut sebagai Kota Pelajar. Yogyakarta disebut sebagai 'Kota Pelajar' karena banyak tempat mengenyam pendidikan pada kota ini, dimulai dari pendidikan SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Alasan para pelajar mengenyam pendidikan di Yogyakarta selain dari banyaknya pilihan lokasi edukasi, kota ini juga terdapat faktor pendukung lainnya seperti biaya hidup yang hemat dan ramah pelajar, kehidupan yang nyaman, cukup banyak lokasi yang asri dan hijau, dan sebagainya. Hal-hal tersebut menumbuhkan ketertarikan kelompok usia remaja untuk hidup mengenyam pendidikan pada Kota Yogyakarta ini.

Kelompok anak usia remaja dipetakan oleh beberapa sumber dengan rentang umur yang beragam, salah satunya adalah BKKBN. Berdasarkan data yang diambil Badan Kependudukan dan Keluarga Bencana Nasional, kelompok anak usia remaja dikategorikan berdasarkan rentang umur 10-24 tahun. Penggolongan umur menurut BKKBN tersebut didasari oleh pribadi anak remaja yang terus berkembang menuju kedewasaan, mencari jati diri dengan mencoba berbagai perilaku yang terkadang berisiko. Banyak kelompok usia remaja yang berada di Yogyakarta untuk bersekolah maupun sekaligus untuk tinggal dan menetap di Yogyakarta. menurut data Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta (2025), jumlah penduduk kelompok remaja di Kota Yogyakarta sampai akhir tahun 2024, terdapat sekitar 95.504 Jiwa (rentang umur remaja 10-24 Tahun), dan usia pelajar ini sudah mengambil hampir sebagian besar penduduk yang tinggal dan hidup di Kota Yogyakarta.

Kelompok Umur	Banyaknya Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Yogyakarta 2013		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
	2024	2024	2024
0 - 4	11.081,00	10.403,00	21.484,00
5 - 9	14.156,00	13.285,00	27.441,00
10 - 14	15.716,00	15.231,00	30.947,00
15 - 19	16.470,00	15.801,00	32.271,00
20 - 24	16.432,00	15.854,00	32.286,00
25 - 29	15.187,00	15.110,00	30.297,00
30 - 34	14.441,00	14.755,00	29.196,00

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Kelompok Usia Remaja di Kota Yogyakarta
Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta, 2025

Namun, masa remaja merupakan masa yang sangat rawan terpengaruh oleh hal-hal lingkungan di sekitar mereka. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa remaja merupakan masa untuk menemukan jati diri dengan segala kebingungan yang dimiliki. Pada masa remaja, seringkali mereka hidup di dalam kebingungan akan identitas mereka, jika mereka hidup pada lingkungan yang salah, remaja akan mudah terjerumus ke hal negatif yaitu kenakalan remaja yang bahkan dapat mencapai pada tahap kriminalitas.

Kenakalan Remaja atau *Juvenile Delinquency* merupakan gejala patologis sosial akibat pengabaian sosial pada remaja (Kartono, 2008). Dalam pengertian lain, disebutkan bahwa kenakalan remaja merupakan perilaku menyimpang yang mencerminkan kesalahan dalam pola pendidikan di rumah, sekolah, bahkan masyarakat (Aprilla & Zurrahmi, 2024). Kenakalan remaja jika disimpulkan merupakan perilaku menyimpang yang disebabkan oleh pengabaian sosial dan kesalahan pola pendidikan yang diterima seseorang baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Kenakalan remaja memiliki beberapa bentuk seperti bolos sekolah, merokok, ugal-ugalan, tawuran, vandalisme, kriminalitas jalanan, peredaran dan konsumsi narkoba, dan sebagainya (Unayah & Sabarisman, 2015).

Kenakalan remaja terjadi karena beberapa penyebab yang dirangkum menjadi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal merupakan faktor dari dalam diri sendiri secara murni yang dipengaruhi oleh kondisi kesehatan jiwanya. Kondisi ini dipengaruhi oleh masa pubertasnya (terutama faktor biologis, sosial, dan psikologis) dan pengaruh teman sebayanya. Menurut Gunatirin (2018), *mental illness* seperti emosi dan gangguan kepribadian mulai muncul pada masa ini dan mengakibatkan kenakalan remaja (perilaku-perilaku tidak sehat). Selain itu, faktor eksternal juga mempengaruhi kondisi jiwa kaum remaja, seperti kurangnya perhatian orang tua terhadap anak. Berdasarkan *statement* yang dikeluarkan oleh Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk (DP3AP2) DIY, pelaku kenakalan remaja umumnya berasal dari keluarga yang kurang atau bahkan tidak harmonis. Kondisi tersebut membuat perasaan anak terkekang dan tidak nyaman hingga ingin keluar dari rumah karena kurangnya dukungan orang tua kepada anak untuk melakukan kegiatan yang positif.

Selain daripada faktor tersebut, terdapat juga faktor lain seperti faktor lingkungan sekolah juga faktor kehidupan sosial mereka (lingkungan). Faktor lingkungan mengenai kurangnya ruang berekspresi bagi Remaja juga sangat berpengaruh pada kenakalan remaja. Menurut Sosiolog Universitas Gadjah Mada (UGM), Arie Sujito bahwa ruang untuk berekspresi perlu diberikan kepada remaja. Remaja cenderung kurang ruang berekspresi, dapat menyebabkan tindakan negatif, karena kurangnya fasilitas publik gratis yang mendukung mereka mengekspresikan dirinya. Sifat menggebu-gebu dan tingkat emosi yang tinggi pada remaja dapat menjadi hal yang positif jika diekspresikan dengan benar. Nilai positif remaja tersebut, dapat diwujudkan dalam bentuk prestasi dan hobi yang akan membangkitkan rasa kepercayaan diri remaja untuk bersekspresi.

Kasus kenakalan remaja di Kota Yogyakarta sudah cukup banyak terjadi, seperti bolos sekolah, bullying, vandalisme, ugal-ugalan dalam berkendara, tawuran, 'klitih', merokok, minum-minuman keras, narkoba, bullying, dan lain-lain. Salah satu contoh kasus kenakalan remaja yang terkenal di Kota Yogyakarta adalah klitih. Klitih merupakan kriminalitas di jalan yang sudah terkenal di Yogyakarta, dan biasanya berlaku ketika malam hari. Terdapat 20 kasus Klitih yang terjadi disepanjang tahun 2024 berdasarkan Kadiv Humas JPW (*Jogja Police Watch*), Baharuddin Kamba (Lugas Subarkah, 2024). Kasus pada tahun 2024 meningkat dari tahun 2023 dengan 12 kasus klitih.

Kasus-kasus tersebut tentunya menimbulkan banyak korban yang terluka berat bahkan hingga meninggal baik itu karena kecelakaan di jalan akibat lari dari kejaran, maupun di serang menggunakan senjata tajam. Para pelaku klitih dan korban banyak yang masih berstatus sebagai pelajar bahkan di bawah umur (Putra, 2024). Pelaku klitih di Yogyakarta umumnya memiliki karakteristik merupakan anak usia remaja 15-20 tahun yang beraksi dalam kelompok kecil teorganisir, membawa senjata tajam, dan menargetkan korban secara acak maupun terencana (Pamuji, 2024). Para pelaku membutuhkan eksistensi diri untuk menunjukkan keberanian dirinya dan membutuhkan pengakuan dari kelompoknya, masyarakat bahkan musuhnya, ditambah dengan rasa dendam akan anak sekolah lain, menjadikan aksi ini sering terjadi (Inayah et al., 2021).

Selain kasus klitih yang marak terjadi di Kota Yogyakarta, kenakalan remaja juga seperti bolos ketika jam belajar sekolah, dan tawuran juga cukup sering terjadi. Bolos sekolah yang dilakukan pelajar di Kota Yogyakarta sering terkena razia oleh Satpol PP ketika jam sekolah. Terdapat beberapa titik-titik rawan bolos sekolah yang tersebar di Kota Yogyakarta seperti Utara Stadion Mandala Krida, sekitar Jalan Gondosuli, Jalan Melati Wetan, Lapangan Mancasan, Lapangan Minggiran, dsb (Karin, 2024). Selain bolos sekolah, tawuran juga cukup rawan terjadi terutama di kawasan dengan lokasi pendidikan yang banyak. Pada bulan Januari 2025, terdapat kasus tawuran yang terjadi di depan Balai Kota Kota Yogyakarta yang dilakukan oleh beberapa pelajar antar 2 sekolah (Rinepta, 2025b). Kasus tawuran tersebut, kemudian disusul oleh tawuran-tawuran lainnya yang dilakukan oleh anak usia pelajar 16-21 tahun. Beberapa kenakalan remaja lainnya juga terjadi seperti narkoba di sekitar Stadion Mandala Krida tepatnya di jalan semaki dan sebagainya, bullying di beberapa sekolah, dan lain-lain.

Dengan adanya kasus-kasus kenakalan remaja tersebut yang menjadi contoh bencana sosial di Kota Yogyakarta, maka perancangan desain akan merujuk kepada bangunan sosial-budaya dalam bentuk ruang kreatif bagi remaja yang terbuka untuk publik dan gratis. Perancangan desain ini akan berfokus kepada kelompok usia remaja, agar para remaja dapat mengekspresikan dirinya secara positif, melatih jasmani maupun rohani serta psikologinya, mengembangkan kreatifitasnya, dan sebagainya. Penyediaan ruang ini menjadi salah satu cara untuk memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta. Perancangan desain akan berada di salah satu lokasi dengan jumlah remaja yang cukup banyak pada kawasan tersebut, yaitu kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta. Kawasan ini cukup padat akan remaja karena banyaknya lokasi akses pendidikan, asrama remaja, kost-kostan,

hingga banyak kasus kenakalan remaja yang melibatkan kelompok usia remaja pada kawasan tersebut. Perancangan *Youth Creative Hub* pada kawasan ini akan menjadi ruang remaja untuk dapat eksplorasi diri ke dalam hal positif, menyehatkan, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi remaja.

1.1.2. Sudut Pandang Topik

Remaja merupakan fase transisi antara fase anak-anak menuju dewasa, sehingga fase remaja merupakan masa mencari jati diri dengan segala kebingungan yang mereka miliki. Dalam proses pencarian jati diri, remaja memerlukan ruang dan kesempatan untuk eksplorasi. Proses eksplorasi diri merupakan masa remaja mencoba hal baru yang diinginkannya karena mereka sedang berada pada fase krisis identitas. Dalam eksplorasi diri, remaja harus mendapatkan arahan dan dukungan yang positif dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat agar remaja dapat eksplorasi diri ke dalam hal yang positif. Jika remaja tidak mendapatkan dukungan dan arahan yang positif, remaja seringkali dapat jatuh ke dalam hal yang negatif yaitu kenakalan remaja.

Kenakalan remaja merupakan perilaku menyimpang yang disebabkan karena pengabaian sosial, kesalahan pendidikan, maupun kurangnya ruang untuk mengekspresikan diri baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kenakalan remaja juga dapat disebut sebagai upaya eksplorasi diri karena remaja, namun lebih tepat dipandang sebagai tahap krisis identitas dan gagal dalam mengintegrasikan identitasnya secara positif (Santrock, 2007). Hal tersebut terjadi karena kurangnya kontrol diri dan lingkungan kehidupannya yang tidak mendukung, sehingga remaja tidak tahu cara eksplorasi diri secara sehat dan positif, kemudian mencoba perilaku yang menyimpang untuk menemukan jati dirinya (Septihartanti & Rachmah, 2021). Beberapa penyebab terjadinya kenakalan remaja, salah satunya kondisi tempat tinggal remaja di perkotaan padat, menjadi salah satu penyebab remaja sulit menemukan ruang publik untuk eksplorasi diri dengan segala kreatifitas yang dimiliki.

Ruang publik menjadi salah satu hal yang sedang dikembangkan di tengah perkotaan padat yang pada umumnya berdiri banyak bangunan komersial. Banyak lahan kosong yang dibangun untuk bangunan-bangunan yang bisa meningkatkan dampak positif bagi ekonomi saja sehingga daerah perkotaan padat kurang ruang terbuka untuk publik dan itu juga menjadi salah satu alasan remaja seperti terkekang di dalam sebuah kota, tidak menemukan tempat eksplorasi emosi dalam dirinya. Remaja yang memiliki kehidupan dan cara sendiri untuk mencari jati dirinya, seringkali butuh ruang untuk mengeksplorasi dirinya dengan hal yang positif, namun karena lokasi pendidikan yang berada di tengah kota menjadikan remaja sulit untuk menemukan ruang eksplorasi diri. Dengan pengaruh dari lingkungan dan pertemanan para remaja tersebut juga tidak adanya tempat eksplorasi, remaja cenderung jatuh ke dalam hal yang negatif dan menggunakan jalan raya, tembok bangunan, fasilitas umum, warung, tiang lampu lalu lintas, dan sebagainya sebagai tempat eksplorasi jiwanya dengan tindakan kenakalan remaja seperti vandalisme, klitih, tawuran, bolos sekolah, narkoba, dsb.

Perancangan desain akan mengarah kepada bangunan fungsi sosial budaya bagi para remaja dengan rentang usia 10-24 Tahun menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). Bangunan sosial budaya ini akan menjadi sebuah ruang yang berorientasi kepada ruang sosial, berbudaya, kesehatan, yang akan mengedukasi para remaja mengenai kreativitas, budaya, sosial, dan kesehatan dengan tujuan untuk membentuk karakter remaja dan mengurangi energi yang berlebihan pada remaja untuk disalurkan ke hal yang positif dan menyehatkan. Perancangan desain akan menjadi salah satu cara untuk menyediakan ruang berekspresi kelompok usia remaja dan diharapkan dapat membantu pemerintah dalam memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta. Dalam perancangan desain bangunan *Youth Creative Hub* ini, penulis melihat beberapa potensi dan permasalahan yang dialami pada Kawasan Stadion Mandala Krida, dengan melakukan analisis SWOT pada kawasan. Analisis SWOT yang didapatkan yaitu:

1.1.2.1. **STRENGTH (Kekuatan)**

Terdapat beberapa poin yang dapat menjadi kekuatan *Youth Creative Hub* dalam Kawasan Stadion Mandala Krida ini, yaitu:

1. Kawasan Padat Pendidikan dan Komunitas

Kawasan terletak di area padat remaja karena banyak sekolah, universitas, komunitas, atau asrama yang berada pada kawasan ini. Banyaknya remaja pada kawasan ini, mendukung *Youth Creative Hub* untuk dapat menjadi ruang eksplorasi bagi remaja baik individu maupun komunitas.



Gambar 1. 2 Sebaran Titik Fasilitas Edukasi Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta

Sumber : Google Maps & Analisis Penulis, 2025



Gambar 1. 3 Sebaran Pusat Komunitas Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta

Sumber : Google Maps & Analisis Penulis, 2025



Gambar 1. 4 Sebaran Asrama dan Kost Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta

Sumber : Google Maps & Analisis Penulis, 2025

2. Aksesibilitas Tinggi dan Transportasi Publik Memadai

Dekat dengan halte dan jalur TransJogja serta dekat pusat kota, sehingga memudahkan remaja maupun masyarakat untuk dapat mengakses *Youth Creative Hub* dengan mudah.



Gambar 1. 5 Halte Trans Jogja dan Tempat Pemberhentian Bus

Sumber : Google Maps & Analisis Penulis, 2025

3. Lokasi Urban Dinamis

Lokasi yang dinamis mengikuti perubahan dan evolusi perkembangan zaman, cocok bagi remaja untuk membentuk identitas dan mencari ruang berekspresi serta bersosialisasi dengan orang lain.

1.1.2.2. **WEAKNESS (Kelemahan)**

Dalam Kawasan Stadion Mandala Krida memiliki kelemahan yang menjadi perhatian dalam perancangan desain *Youth Creative Hub* yaitu:

1. **Minim Ruang Terbuka Publik dan Fasilitas Kreatif bagi Remaja**

Kawasan Stadion Mandala Krida padat akan pemukiman penduduk dan perkantoran serta penginapan, sehingga membuat kawasan ini sulit ditemukan ruang terbuka hijau dan ruang kreatif seperti ruang seni, ruang diskusi yang mendukung eksplorasi minat bakat yang juga dapat digunakan remaja untuk eksplorasi diri.



Gambar 1. 6 Sebaran RTH Publik Kawasan Stadion Mandala Krida

Sumber : Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta, 2024

Berdasarkan titik-titik ruang terbuka hijau publik yang tersebar di kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta yang telah deliniasi, luasan total ruang terbuka hijau publik yang terdapat pada kawasan sekitar 5.300 m². Presentase ruang terbuka hijau publik pada deliniasi kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta yaitu 0.16%.

2. **Kurang Pencahayaan dan Keamanan Malam Hari**

Malam hari kurang pencahayaan sehingga gelap dan dapat terjadi kejadian tidak aman seperti kejahatan di jalanan, akan membuat remaja terbatas untuk menuju ke rancangan desain.



Gambar 1. 7 Kondisi Kawasan Stadion Mandala Krida Malam Hari

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025a

3. Minimnya Ruang Aman dan Inklusif

Minimnya ruang yang memperbolehkan remaja untuk berekspresi tanpa dipandang sebelah mata. Remaja membutuhkan ruang dengan bebas stigma atau (spontan) untuk mengekspresikan diri.

1.1.2.3. *OPPORTUNITY* (Peluang)

Beberapa poin yang menjadi peluang dalam Kawasan Stadion Mandala Krida untuk perancangan desain *Youth Creative Hub* yaitu:

1. Pengembangan *Youth Creative Hub* sebagai Ruang Bina Diri

Youth Creative Hub dapat menjadi ruang penyalur ide dan eksplorasi diri, membangun komunitas, dan mengembangkan keterampilan jasmani, sosial, serta emosional.

2. Kolaborasi dengan Sekolah, Kampus, dan Pelaku Industri Kreatif Lokal

Dapat menjadi ruang kolaborasi antar sekolah, komunitas, maupun industri lokal untuk memberikan metoring, *workshop*, dan lain-lain agar dapat mengembangkan kreativitas remaja.

3. Integrasi Teknologi dengan Ruang Interaktif

Karakteristik Remaja Gen-Z yang *digital-native* cocok dengan *Youth Creative Hub* dengan memberikan ruang yang responsif terhadap interaksi manusia, cahaya, dan suara.

1.1.2.4. *THREAT* (Ancaman)

Berbagai ancaman dari luar Kawasan Stadion Mandala Krida yang menjadi perhatian dalam perancangan desain *Youth Creative Hub* yaitu:

1. Komersialisasi Ruang Publik

Dapat menggeser fungsi ruang sosial *Youth Creative Hub* menjadi ruang yang konsumtif, tidak sesuai dengan kebutuhan remaja yang membutuhkan ruang aman dan inklusif.

2. Resistensi dari Masyarakat Sekitar (Konflik Sosial)

Keterlibatan warga sekitar dalam *Youth Creative Hub* baik dalam mengurus maupun menikmati fasilitas, dapat menimbulkan konflik sosial.

3. Risiko Eksklusivitas

Jika *Youth Creative Hub* tidak dirancang dengan Inklusivitas dan keberlanjutan, dapat menjadi ruang yang hanya dinikmati kelompok tertentu.

Dalam menentukan perancangan desain *Youth Creative Hub*, penulis menggunakan pendekatan Karakteristik Psikologi Remaja yang dikorelasikan dengan prinsip-prinsip dalam 'Arsitektur Biofilik'. Biofilik merupakan suatu cara membentuk sebuah habitat bagi manusia sebagai makhluk hidup dalam sebuah lingkup bangunan yang adaptif terhadap alam (Kellert & Calabrese, 2015). Dalam arsitektur biofilik, terdapat beberapa atribut yang menjadi kriteria desain arsitektur biofilik yang dibagi menjadi 3 garis besar yaitu pengalaman langsung dengan alam, pengalaman tidak langsung dengan alam, dan pengalaman ruang dan tempat. Biofilik menjadi strategi desain yang berdasar kepada

karakteristik psikologi remaja. Pendekatan karakteristik psikologi remaja sebagai dasar perancangan, karena remaja berada dalam fase eksplorasi identitas, emosi, dan ekspresi diri. Dengan memahami dinamika psikologi remaja tersebut, ruang ekspresi dalam *Youth Creative Hub* dirancang agar mampu merespons kebutuhan mental dan sosial remaja secara relevan dan kontekstual. Karakteristik psikologi remaja dalam penentuannya, terdapat usia remaja yang diklasifikasikan dalam 3 fase yaitu masa Pra-Remaja dengan rentang umur 11/12 sampai 13/14 tahun, masa Remaja Awal 13/14 tahun sampai 17 tahun, dan Remaja Lanjut 17 sampai 24 tahun (Diananda, 2020).

Selain berdasarkan usia, karakteristik remaja dapat dilihat juga pada generasi mereka yaitu generasi-Z atau yang lebih umum didengar yaitu 'gen-Z'. Karakteristik anak remaja berdasarkan generasi Z yaitu *digital native* dan ketergantungan teknologi, gaya hidup *figital* (Fisik Digital) dan eksplorasi berlebihan, krisis identitas dan tantangan moral, kemandirian dan realisme, tantangan emosional dan kesehatan mental, perilaku *Phubbing* dan interaksi sosial (Nikmah et al., 2024; Shofiyyah et al., 2024).

Selain daripada usia dan generasi z remaja saat ini, karakteristik remaja juga dapat terpengaruh dari daerah tempat tinggal mereka. Beberapa karakteristik remaja di Yogyakarta yaitu pembentukan identitas dan gaya hidup, pengaruh pola asuh keluarga, perilaku agresif dan kenakalan remaja, religiusitas dan kehidupan beragama, perencanaan karir dan pola asuh, konsep diri dan faktor pendukung (Islammarida et al., 2022; Muttaqin & Ekowarni, 2016; Saliman, 2015).

Berdasarkan pada karakteristik remaja dan usia pelaku dari kasus kenakalan remaja di Kota Yogyakarta, perancangan ini akan lebih berfokus kepada fase remaja awal dan remaja lanjut, dikarenakan kehidupan yang dianggap lebih rawan untuk menjadi negatif jika mereka tidak mendapatkan ruang eksplorasi yang tepat untuk menyalurkan energi, bakat, semangat, idealis, dan perasaan ingin dikenal oleh orang lain. Selain itu, berdasarkan informasi mengenai kejadian-kejadian kenakalan remaja, umur remaja awal dan remaja akhir merupakan umur dari pelaku kenakalan remaja tersebut.

Pendekatan karakteristik psikologis remaja memiliki korelasi signifikan terhadap desain biofilik dalam arsitektur. Biofilik sebagai strategi desain yang mengintegrasikan elemen-elemen alami ke dalam ruang binaan, berperan penting dalam membentuk lingkungan yang mendukung kesejahteraan psikologis pengguna (Kellert et al., 2008). Pada fase remaja, di mana proses pembentukan identitas, pencarian jati diri, regulasi emosi, dan kebutuhan akan interaksi sosial sangat dominan, kehadiran elemen alam dalam desain, baik pada skala bangunan maupun tapak, dapat memfasilitasi proses refleksi diri, menurunkan tingkat stres, serta merangsang kreativitas dan dinamika sosial.

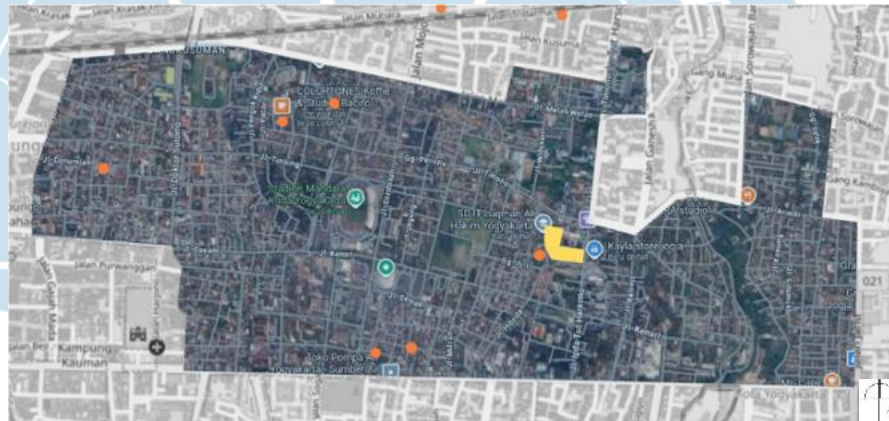
Karakteristik psikologi remaja yang dikaji akan menjadi dasar dalam menentukan elemen atau prinsip-prinsip arsitektur biofilik yang dapat sesuai dengan kebutuhan remaja. Prinsip-prinsip biofilik dapat diterapkan dengan menggunakan atribut yang menciptakan pengalaman remaja langsung dan tidak langsung dengan alam, dan pengalaman dalam ruang dan tempat. Beberapa atribut yang dapat diterapkan tersebut adalah, menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami, mengintegrasikan ruang dalam dengan ruang luar, menggunakan material alami, menciptakan ekosistem dan bentang alam dalam perancangan desain, dan sebagainya. Karakteristik psikologi remaja sebagai dasar dan arsitektur biofilik sebagai basis dalam implementasi desain, akan menciptakan ruang eksplorasi yang mendukung proses berekspresi dan refleksi diri bagi remaja, serta menjadi *buffer* ekologis pada kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta yang padat penduduk.

1.2. LATAR BELAKANG PENELUSURAN MASALAH

1.2.1. Ruang Lingkup

1.2.1.1. RUANG LINGKUP SPASIAL

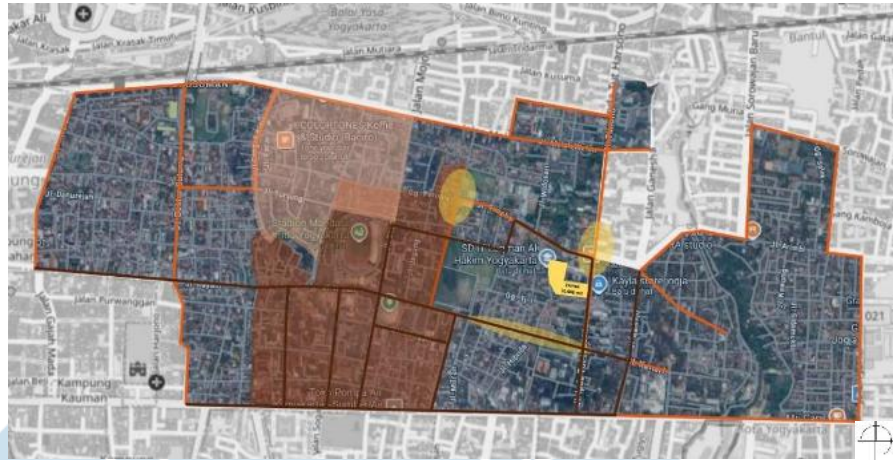
Lokasi perancangan berada di Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta yang mencakup beberapa kelurahan pada Kemantren Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Kawasan Stadion Mandala Krida menjadi ruang lingkup spasial perancangan karena lokasinya merupakan salah satu kawasan dengan pusat pendidikan yang cukup banyak dan tersebar luas, serta menjadi kawasan yang cukup terkenal dengan isu kenakalan remaja. Lokasi ini berada pada daerah permukiman padat penduduk dan menjadi wilayah dengan jumlah kantor administrasi Kota Yogyakarta cukup banyak, sehingga kawasan ini kurang memiliki Ruang Terbuka Publik (Achmad et al., 2024; adminwarta, 2023; Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta, 2024; Ratnasari et al., 2015). Berikut sebaran letak ruang terbuka hijau publik (lingkaran jingga) yang berada pada Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta :



Gambar 1. 8 Sebaran RTH Publik Kawasan Stadion Mandala Krida

Sumber : Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta, 2024

Selain berdasarkan dari kurangnya ruang terbuka hijau publik pada Kawasan Stadion Mandala Krida, lokasi terjadinya kenakalan remaja menjadi dasar utama dalam deliniasi batas kawasan. Kenakalan remaja seperti 'klitih', vandalisme, narkoba, membolos sekolah, dan tawuran menjadi dasar dalam menentukan deliniasi batas kawasan Stadion Mandala Krida yang menjadi ruang lingkup spasial. Informasi-informasi mengenai lokasi kenakalan remaja tersebut, ditemukan melalui observasi lapangan maupun berdasarkan informasi sekunder yang didapatkan melalui laman berita online. Berikut merupakan letak beberapa kenakalan remaja yang ditemukan dari beberapa sumber Karin (2024), Rinepta (2025), Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (2025) :



Gambar 1. 9 Pemetaan Kenakalan Remaja Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta

Sumber : Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, 2025

Berdasarkan data tersebut, ditemukan beberapa zonasi maupun garis linear yang menjadi simbol lokasi dimana kenakalan remaja terjadi. Berikut merupakan keterangan warna berdasarkan gambar di atas:

1. Garis Jingga : Vandalisme
2. Garis Coklat : Klitih atau Kejahatan Jalanan
3. Zonasi Kuning : Tawuran
4. Zonasi Jingga Muda : Membolos Sekolah
5. Zonasi Jingga Tua : Penyalahgunaan Narkoba

Lokasi perancangan desain *Youth Creative Hub* berada pada Kawasan Stadion Mandala Krida dengan luasan tapak sekitar 10.000m². Tapak terletak di Jalan Ipda Tut Harsono dengan batasan wilayah yaitu:

- Batas Utara : Kantor DPRD DIY
- Batas Selatan : Soto Kadipiro
- Batas Barat : SD IT Luqman Al Hakim Yogyakarta dan Permukiman Warga
- Batas Timur : Asrama Mahasiswa Pelajar Kabupaten Natuna Yogyakarta dan

Perancangan *Youth Creative Hub* di Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta bertujuan untuk menciptakan ruang eksplorasi bagi remaja baik secara spontan maupun terencana untuk memitigasi kenakalan remaja yang masih marak terjadi, terutama di sekitar kawasan. Berbagai remaja di sekitar kawasan dapat saling terintegrasi dengan berpartisipasi secara aktif akan kegiatan spontanitas maupun terencana yang disediakan, untuk menciptakan lingkungan sosial yang dinamis, sehat, dan kreatif. Perancangan desain ini juga dapat bekerja sama dengan usaha kreatif lokal, untuk mengembangkan kreatifitas remaja, serta di sisi lain dapat menjadi ajang promosi untuk meningkatkan ekonomi usaha kreatif tersebut. Kerjasama dapat dilakukan dengan pemberian pelatihan, seminar, layanan edukasi, dan

sebagainya untuk menciptakan kedinamisan ruang menjadi lebih kreatif. Berbagai komunitas juga dapat meningkatkan *Youth Creative Hub* agar menjadi ruang sosial budaya yang lebih dinamis, seperti komunitas tari, komunitas mural, komunitas kriya, dan komunitas lainnya. Beragam komunitas tersebut akan membantu remaja menemukan jati diri mereka dengan menuangkan kepada hal yang positif dan bermanfaat.



Gambar 1. 10 Data dan Ukuran Tapak Rancangan Desain

Sumber : Google Earth, 2025

1.2.1.2. RUANG LINGKUP SUBSTANSIAL

Perancangan *Youth Creative Hub* pada kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta sebagai salah satu cara memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta yang masih marak sampai saat ini. *Youth Creative Hub* menjadi salah satu cara dalam menyediakan wadah eksplorasi bagi remaja untuk menemukan jati diri, menambah hubungan sosial, dan melepaskan kreatifitas dan energi remaja ke dalam hal yang positif. Perancangan *Youth Creative Hub* dilakukan dengan pendekatan desain karakteristik psikologi remaja karena berfokus kepada penyediaan ruang eksplorasi bagi target pengguna dari rancangan desain ini, yaitu kelompok umur usia remaja yang tersebar di Kawasan Stadion Mandala Krida. Dalam pendekatan karakteristik psikologi remaja, akan ditemukan bagaimana karakteristik di setiap rentang umur remaja yang dipetakan sesuai dengan fasenya. Selain berdasarkan rentang umur, karakteristik remaja juga dilakukan studi berdasarkan generasi z, maupun remaja di Kota Yogyakarta. Karakteristik ini kemudian akan menjadi dasar dari pengembangan konsep desain perancangan *Youth Creative Hub*.

Dalam perancangan *Youth Creative Hub*, pendekatan karakteristik psikologi remaja memiliki strategi desain dengan arsitektur biofilik. Remaja berada dalam fase pencarian identitas dan ekspresi diri, sehingga mereka membutuhkan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memfasilitasi proses refleksi dan eksplorasi personal. Integrasi elemen alam, seperti pencahayaan alami, vegetasi, material organik, dan visual lanskap, dapat menciptakan atmosfer yang restoratif dan mendukung kesejahteraan mental. Ruang-ruang ini dirancang

sebagai zona transisi antara aktivitas kreatif dan kontemplatif, memungkinkan remaja untuk mengalami koneksi emosional dengan lingkungan sekaligus membangun kesadaran diri secara progresif.

Youth Creative Hub memiliki beragam fasilitas yang mendukung anak muda melakukan eksplorasi diri dengan hal yang positif. Beberapa fasilitas yang berada dalam *Youth Creative Hub* seperti ruang edukasi pendidikan karakter sosial remaja, ruang workshop, area olahraga *indoor* maupun *outdoor*, ruang spontan dan taman sebagai ruang komunal, serta fasilitas pendukung lainnya. Beragam fasilitas yang ada pada *Youth Creative Hub* akan memberikan pilihan bagi remaja untuk dapat eksplorasi diri tidak hanya dari segi latihan fisik dengan olahraga saja, namun juga melatih keterampilan lainnya. Fasilitas pada *Youth Creative Hub* juga akan dapat dimanfaatkan oleh publik, namun tetap berfokus kepada kelompok usia remaja.

Youth Creative Hub merupakan bangunan dengan tipologi sosial budaya dalam bentuk wadah eksplorasi bagi remaja yang menjadi upaya pencegahan (preventif) aksi kriminalitas kenakalan remaja di Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta. Penanganan tidak secara langsung mengarah pada upaya konstruktif, karena ketika remaja terjerumus ke dalam kenakalan remaja, untuk dapat menggunakan fasilitas seperti *Youth Creative Hub*, remaja harus melalui proses rehabilitasi terlebih dahulu oleh psikolog klinis hingga dinyatakan sembuh. Walaupun tidak langsung mengarah ke dalam desain konstruktif, namun sudah direncanakan secara implisit melalui perancangan yang dibentuk.

1.2.1.3. RUANG LINGKUP TEMPORAL

Penyusunan Proposal Tugas Arsitektur (PTAA) dalam semester gasal tahun ajaran 2025/2026 dilaksanakan selama 4 bulan, dengan rencana kegiatan sebagai berikut:

- Bulan ke-1 (Pertama) Mengusulkan judul proposal, penyusunan latar belakang, rumusan masalah serta tujuan dan sasaran yang menjadi acuan dalam pengambilan data berikutnya, dan melakukan kajian literatur sebagai studi literatur serta melakukan studi preseden desain.
- Bulan ke-2 (Kedua) Melakukan observasi lapangan dan wawancara sebagai data primer, mencari data sekunder mengenai tinjauan objek dan kawasan melalui jurnal dan website terpercaya yang terkait, dan melakukan *programming* pelaku, ruang, dan analisis tapak.
- Bulan ke-3 (Ketiga) Melakukan penyusunan rencana usulan proyek perancangan sesuai data yang di dapat, teori yang digunakan, *programming* pelaku dan ruang, analisis yang telah dilakukan dan konsep yang diambil, serta desain skematik rencana tapak dan denah.
- Bulan ke-4 (Keempat) Melakukan finalisasi usulan proyek perancangan dan penulisan proposal

1.2.2 Permasalahan dan Esensi Proyek

1.2.2.1. ASPEK BUDAYA

Kawasan Stadion Mandala Krida merupakan salah satu area dengan intensitas aktivitas urban yang tinggi. Kawasan didominasi oleh fungsi edukasi, hunian, dan komersial yang saling berdampingan dalam kepadatan spasial yang cukup signifikan. Fenomena tersebut menjadi magnet bagi populasi remaja baik sebagai pelajar, komunitas kreatif, maupun pengguna ruang publik informal. Kawasan ini menjadi salah satu kawasan padat remaja dengan beragam aktivitas yang ada serta menjadi kawasan dengan tingkat kenakalan remaja tertinggi di Kota Yogyakarta (Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, 2025). Bentuk Kenakalan remaja seperti nongkrong hingga larut malam, ugal-ugalan, vandalisme, bahkan hingga kriminalitas jalanan seperti klitih terjadi pada kawasan Stadion Mandala Krida ini.

Fenomena kenakalan remaja di kawasan Stadion Mandala Krida tidak terlepas dari minimnya ruang publik yang inklusif, responsif, dan aman bagi remaja di tengah kepadatan bangunan perkotaan. Dominasi massa bangunan tanpa ruang eksplorasi positif menyebabkan remaja kehilangan wadah untuk mengekspresikan diri secara sehat, terutama dalam fase pencarian jati diri. Ketimpangan ini mendorong remaja untuk melakukan eksplorasi di ruang-ruang yang tidak terkontrol seperti jalanan dan tempat nongkrong yang berisiko, sehingga berpotensi memicu perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang tersebut, juga akan membahayakan masyarakat setempat maupun masyarakat umum.

Stadion Mandala Krida merupakan bangunan utama pada kawasan ini yang menjadi ruang yang dimanfaatkan masyarakat sebagai area untuk olahraga seperti sepakbola untuk melakukan aktivitas olahraga seperti sepakbola, basket, berlari, jogging, dsb. Selain itu, Stadion Mandala Krida Yogyakarta juga sering menjadi area untuk pasar malam dalam bulan tertentu. Namun, ketika Stadion Mandala Krida terjerat kasus hukum tahun 2016-2017 karena kasus korupsi APBD sebesar 31,7 miliar, masyarakat umum maupun remaja setempat tidak lagi dapat eksplorasi pada tempat tersebut secara bebas karena masih dalam pengawasan KPK (Rinepta, 2025a).

Selain terhambatnya kebebasan berekspresi akibat kasus korupsi yang terjadi di Stadion Mandala Krida Yogyakarta, fungsi stadion yang cenderung berfokus pada aktivitas jasmani turut membatasi ruang eksplorasi remaja dalam aspek lain seperti ekspresi kreatif, sosial, dan emosional. Hal ini menunjukkan perlunya ruang alternatif yang mampu mewadahi dinamika remaja secara lebih holistik. Penyediaan ruang alternatif seperti ruang berbudaya, baik untuk aktivitas menari, kriya, maupun kegiatan sosial dan budaya lainnya yang bersumber dari komunitas sekitar, dapat menjadi pilihan bagi remaja untuk mengeksplorasi diri dari segi keterampilan. Hal ini melengkapi fungsi kegiatan eksplorasi remaja, selain dalam sisi jasmani, sehingga tercipta ruang yang lebih holistik dalam mendukung perkembangan remaja.

Fenomena kenakalan remaja di kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta, khususnya di Kota Yogyakarta, menunjukkan karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan kenakalan remaja di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya. Untuk memahami dan membandingkan perbedaan tersebut, teori hierarki kebutuhan manusia menurut Abraham Maslow digunakan sebagai parameter analisis, karena mampu menjelaskan latar belakang psikologis yang melandasi perilaku remaja berdasarkan tingkat pemenuhan kebutuhannya.

Hierarki kebutuhan Maslow merupakan teori dalam psikologi yang terdiri dari 5 tingkatan kebutuhan manusia, yang digambarkan sebagai tingkat hierarki dalam sebuah piramida (McLeond, 2025). Dalam teori Abraham Maslow, terdapat tingkat hierarki kebutuhan manusia dari paling dasar ke atas yaitu: fisiologis, rasa aman, cinta dan rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri.



Gambar 1. 11 Data dan Ukuran Tapak Rancangan Desain

Sumber : McLeond, 2025

Dalam piramida hierarki kebutuhan Maslow, 5 tingkat hierarki kebutuhan tersebut dari dasar, yaitu:

a. **Kebutuhan Fisiologis**

Merupakan kebutuhan biologis dalam kelangsungan hidup manusia agar berfungsi optimal. Berbagai kebutuhan fisiologis adalah udara, makanan, minuman, tempat tinggal, pakaian, tidur, dan homeostasis.

b. **Kebutuhan Rasa Aman**

Merupakan kebutuhan dalam memiliki rasa aman, prediktabilitas, keteraturan, dan kendali yang didapatkan dari keluarga, dan struktur masyarakat. Beberapa kebutuhan dalam rasa aman ini yaitu keamanan dalam emosional, fisik, finansial (pekerjaan, kesejahteraan sosial), hukum dan ketertiban, kebebasan dari rasa takut, stabilitas sosial, properti, kesehatan, dan kesejahteraan (keselamatan terhadap kecelakaan dan cedera).

c. **Kebutuhan Cinta dan Rasa Memiliki**

Merupakan kebutuhan manusia dalam koneksi sosial dengan orang lain seperti persahabatan, keluarga, dan hubungan romantis. Rasa memiliki dan penerimaan penting dalam kesejahteraan psikologis manusia.

d. **Kebutuhan Penghargaan**

Merupakan kebutuhan untuk dihargai baik dari segi harga diri, prestasi, maupun pengakuan dari orang lain. Abraham Maslow mengklasifikasikan dalam 2 poin yaitu penghargaan terhadap diri sendiri (martabat, prestasi, penguasaan, kemandirian), dan penghargaan dari orang lain (status, pengakuan, dan prestise).

e. **Kebutuhan Aktualisasi Diri**

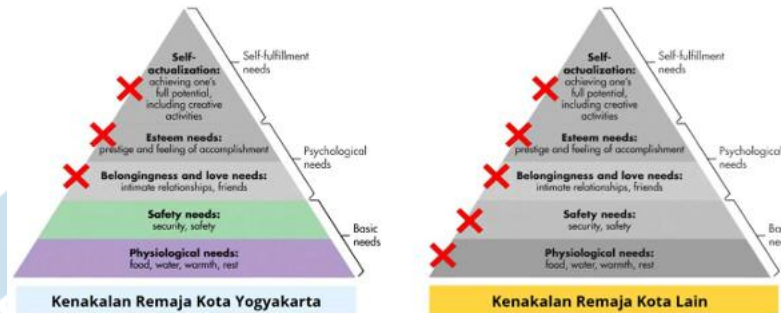
Merupakan upaya untuk mewujudkan potensi atau keinginan seseorang melalui pertumbuhan diri, kreativitas, atau pencapaian lain. Kebutuhan ini unik dan beragam eksplorasi setiap orang.

Teori hierarki kebutuhan Maslow digunakan sebagai parameter untuk membandingkan kenakalan remaja di Kota Yogyakarta dengan kota-kota lainnya. Di Kota Yogyakarta, kenakalan remaja umumnya didominasi oleh perilaku menyimpang yang berakar pada kurangnya pengawasan dan kontrol sosial dari keluarga, sehingga remaja mengalami kekurangan kasih sayang dalam lingkungan rumah (Saliman, 2015; Septihartanti & Rachmah, 2021). Remaja yang tidak mendapatkan perhatian, kasih sayang, serta dukungan eksplorasi diri dari orang tua cenderung mencari pemenuhan kebutuhan akan rasa memiliki dan afeksi di luar lingkungan keluarga maupun sekolah, dengan bergabung dalam kelompok-kelompok yang memiliki latar belakang serupa sebagai bentuk pencarian identitas dan kasih sayang dengan membentuk 'keluarga baru' bagi diri mereka.

Remaja yang mengalami kegagalan dalam pencapaian prestasi atau tidak mendapatkan pengakuan positif dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sosial, cenderung mencari bentuk penghargaan alternatif melalui perilaku menyimpang bersama kelompok yang mereka ikuti (Karin, 2024; Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, 2025). Upaya ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan penghargaan, dengan harapan dapat merasa dihargai, ditakuti, dan membuktikan bahwa mereka kuat serta kompeten, baik secara pribadi maupun sebagai bagian dari kelompok. Namun, perilaku kenakalan tersebut justru menghambat tercapainya aktualisasi diri yang positif, karena energi yang seharusnya diarahkan untuk pengembangan diri dialihkan ke arah yang negatif.

Berdasarkan penyebab kenakalan remaja tersebut, pelaku kenakalan remaja di Kota Yogyakarta sedang berada dalam tahap **membutuhkan cinta dan rasa memiliki, penghargaan, serta aktualisasi diri** jika dilihat dalam parameter teori hierarki kebutuhan Maslow. Hal ini berbeda dengan kenakalan remaja di kota lain seperti Jakarta dan Surabaya. Kehidupan perkotaan dengan kesenjangan ekonomi dan pengaruh urbanisasi yang sangat tinggi, seringkali menjadi alasan remaja membentuk kelompok untuk memenuhi kebutuhan

fisiologis dan **keamanan** dengan melakukan kriminalitas yang lebih mengarah kepada hasil materi seperti curanmor, perampokan, pembunuhan, dan sebagainya (Kartono, 2008). Kenakalan remaja pada kota lain cenderung mengarah kepada kenakalan destruktif atau *survival oriented*.



Gambar 1. 12 Perbedaan Kenakalan Remaja

Sumber : Analisis Penulis, 2025e

Fenomena kenakalan remaja di Kota Yogyakarta, jika dibandingkan dengan kota besar lain seperti Jakarta dan Surabaya, menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari peran kepala daerah terhadap masyarakat. Menurut psikologi klinis Patricia Melati Rosari P., M.Psi., Psikolog, keterlibatan kepala daerah secara langsung dalam kehidupan masyarakat, baik pada lingkup umum maupun dalam interaksi dengan kelompok remaja, berkontribusi terhadap pemenuhan *safety needs* dalam kerangka hierarki kebutuhan Maslow. Kehadiran kepala daerah di lapangan, baik dalam keseharian maupun pada situasi krisis seperti demonstrasi, berfungsi sebagai representasi kepedulian sosial dan komitmen terhadap keamanan bersama. Tindakan ini tidak hanya menenangkan massa, tetapi juga menjadi teladan sikap solidaritas dan perlindungan. Dengan demikian, peran kepemimpinan yang hadir secara fisik di ruang publik dapat dipahami sebagai faktor yang memengaruhi stabilitas psikologis remaja, sekaligus mengurangi potensi perilaku menyimpang.

Pada kerusuhan demonstrasi di markas Kapolda DIY tanggal 29 Agustus 2025, Gubernur DIY Sri Sultan Hamengkubuwana X hadir langsung menemui massa. Kehadirannya bertujuan menenangkan situasi, mendamaikan keadaan, serta menyampaikan pesan agar para pendemo tetap menjaga keamanan dalam menyampaikan aspirasi demi pembangunan demokrasi (Pangaribowo & Maullana, 2025). Kehadiran kepala daerah di ruang publik tersebut menumbuhkan rasa hormat masyarakat, khususnya kelompok remaja yang menjadi mayoritas peserta aksi. Remaja merasa aspirasinya dihargai, sehingga muncul solidaritas untuk menjaga keamanan bersama warga Yogyakarta. Fenomena ini secara tidak langsung berkontribusi pada pemenuhan kebutuhan akan rasa aman (*safety needs*) dalam hierarki kebutuhan Maslow..



Gambar 1. 13 Perbedaan Kenakalan Remaja

Sumber : Pangaribowo & Maullana, 2025

Dalam konteks arsitektur yang berhubungan dengan perancangan maupun kota, fenomena ini menegaskan bahwa desain ruang publik tidak dapat dilepaskan dari dimensi sosial-psikologis. Ruang yang memungkinkan interaksi langsung antar masyarakat, serta yang mendukung rasa aman kolektif, menjadi bagian penting dalam strategi perancangan desain yang berorientasi pada kebutuhan remaja. Ruang interaksi ini dapat menjadi wadah ekspresi sosial yang turut membangun rasa aman yang kolektif antar remaja juga meningkatkan solidaritas. Aspek budaya ini akan diberikan ruang eksplorasi dalam bentuk olahraga, workshop, pendidikan, dll.

1.2.2.1. ASPEK SOSIAL

Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta merupakan salah satu kawasan dengan populasi penduduk yang cukup tinggi, khususnya pada kelompok usia remaja. Secara demografis, kawasan ini menunjukkan tren pertumbuhan populasi yang konsisten setiap tahunnya, ditopang oleh mobilitas masyarakat dari berbagai latar belakang sosial. Fenomena ini terlihat dari tingginya angka kedatangan remaja luar daerah yang menetap sementara untuk keperluan pendidikan. Hal ini didorong oleh ketersediaan fasilitas pendidikan yang representatif serta kondisi kawasan yang relatif kondusif dan ramah pelajar. Di sisi lain, eksistensi remaja lokal juga cukup dominan, menjadikan kawasan ini sebagai ruang sosial yang aktif dan dinamis bagi kelompok usia remaja. Tingginya jumlah remaja pada kawasan ini baik remaja penduduk lokal maupun pendatang, menjadikan kawasan ini sebagai *node* penting dalam dunia pendidikan dan sosial (Listyaningsih, 2015).

Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta menjadi kawasan yang dikenal dengan kawasan padat remaja. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya sekolah, universitas, dan asrama atau kost yang menjadi tempat untuk tinggal dan mengenyam pendidikan bagi remaja. Namun kawasan ini juga dikenal dengan kasus kenakalan remaja yang cukup banyak terjadi. Fenomena lapangan tersebut membentuk kawasan tersebut sebagai kawasan yang rawan akan bencana sosial dalam hal kenakalan remaja. Kenakalan remaja menjadi hal serius yang

sedang diantisipasi pemerintah dengan memberikan sosialisasi kepada sekolah-sekolah pada kawasan, dan bekerja sama dengan Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, 2025). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memitigasi kasus kenakalan remaja di Kota Yogyakarta, terutama pada Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta.

Kenakalan remaja sendiri merupakan perilaku menyimpang yang dilakukan remaja karena kesalahan pendidikan/pola asuh dan pengabaian sosial di masyarakat. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya kenakalan remaja pada Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta. Menurut Aiptu Retno, kurangnya perhatian orang tua; pergaulan bebas; keinginan untuk terlihat keren; pengaruh media yang tidak bijak; serta tidak adanya ruang eksplorasi untuk melakukan kegiatan yang positif dalam mengisi waktu luang remaja, merupakan beberapa faktor umum yang menjadi penyebab kenakalan remaja (Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, 2025). Bentuk kenakalan remaja bermacam-macam, seperti bolos sekolah, *bullying*, klitih, ugak-ugalan dalam berkendara, narkoba, vandalisme, tawuran, dan sebagainya. Fenomena tersebut sangat mengganggu baik bagi warga lokal yang tinggal maupun masyarakat yang melewati Kawasan Stadion Mandala Krida.

Kurangnya perhatian orang tua maupun keluarga yang hancur (*broken home*) akan menjadi faktor paling mempengaruhi bagi remaja. Salah satu faktor yang mempengaruhi ketahanan keluarga adalah faktor ekonomi, dan faktor ini dapat menghancurkan keluarga jika tidak memiliki ekonomi yang kuat (adminwarta, 2023). Selain itu, pendidikan karakter yang buruk juga menjadi faktor dalam lingkungan keluarga yang dapat mempengaruhi kenakalan remaja. Kesenjangan sosial akan membuat remaja tidak dapat bergabung dalam sebuah komunitas, mengikuti kursus, atau mengikuti pelatihan yang dapat mengembangkan kreatifitas mereka, sehingga terjadinya ketidaksetaraan. Fenomena tersebut menyebabkan remaja tumbuh dan mencari jati diri dengan teman sebaya yang membutuhkan pengakuan dari masyarakat atau label sosial. Remaja mulai membuat kelompok-kelompok atau geng dan melakukan eksplorasi diri dalam kahl yang negatif dan menyimpang yaitu kenakalan remaja.

Menurut Karin (2024) kenakalan remaja tidak hanya terjadi di siang hari, namun juga banyak terjadi di malam hari. Kondisi Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta di malam hari yang gelap karena kurang penercaayaan dan sepi, semakin mendukung terjadinya kenakalan remaja di malam hari seperti peredaran narkoba, klitih, ugak-ugalan, dan sebagainya. Selain itu, tidak adanya ruang publik yang memadai menyebabkan remaja tidak memiliki ruang eksplorasi pada Kawasan Stadion Mandala Krida. Selain faktor pendukung tersebut, terdapat banyak faktor lainnya yang mendukung kenakalan remaja semakin marak terjadi.

Dengan adanya fenomena tersebut, maka kebutuhan ruang untuk bersosialisasi atau ruang komunal dalam perancangan desain sangat diperlukan. Ruang komunal dapat menjadi salah satu *treatment* bagi remaja untuk saling bersosialisasi bertukar ide dengan orang lain.

Ruang Komunal dapat direncanakan dalam bentuk ruang olahraga baik di dalam maupun area luar bangunan. Selain itu, penyediaan taman pada rancangan desain juga dapat menjadi ruang komunal bagi pengunjung terutama remaja. Fenomena kesenjangan ekonomi atau kemiskinan juga menjadi dasar penyediaan ruang spontan sebagai ruang komunal publik yang inklusif.

Selain ruang komunal, ruang-ruang pelatihan seperti ruang *workshop* juga diperlukan berdasarkan fenomena tersebut. Memitigasi kenakalan remaja dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan melalui *workshop* untuk eksplorasi remaja ke dalam hal yang positif dan bermanfaat. Ruang pelatihan untuk kegiatan *workshop* dapat digunakan juga sebagai ruang sosial untuk bertukar ide dan pengalaman dengan orang lain. Selain itu, ruang komunal seperti ruang kelas juga akan ditambahkan untuk menjadi ruang pendidikan karakter bagi remaja. Pendidikan karakter bagi remaja penting untuk difasilitasi, agar tidak hanya dari sisi fisik saja, namun juga melatih remaja dalam sisi psikologi moral.

Oleh sebab itu, perancangan ruang komunal yang mendukung kegiatan remaja untuk bersosialisasi satu dengan yang lain dalam bentuk baik ruang untuk kegiatan olahraga, taman, ruang spontan, ruang *workshop*, maupun ruang kelas perlu difasilitasi. Kurangnya cahaya pada kawasan, harus direspon dengan menambah penerangan pada rancangan desain agar tidak menambah kenakalan remaja. Dengan adanya ruang komunal, akan menambah ketertarikan bagi pengguna rancangan desain dan masyarakat umum untuk berinteraksi sosial, berolahraga, dan berkegiatan lain dalam *Youth Creative Hub*.

1.2.2.2. ESENSI PROYEK

Perancangan desain Ruang Publik dalam bentuk *Youth Creative Hub* ini akan berfokus kepada sebuah bangunan dengan fungsi sosial budaya menurut Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2021 tentang Peraturan Pelaksanaan UU No. 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, yang akan menjadi sebuah gelanggang berinovasi bagi para remaja dengan rentang usia 13-24 tahun dengan pendekatan desain Karakteristik Psikologi Remaja. Pendekatan desain karakteristik psikologi remaja menjadi dasar dalam merencanakan suatu ruang, untuk memenuhi kebutuhan psikologi remaja dengan menggunakan arsitektur biofilik sebagai pendukung dalam strategi implementasi desain. *Youth Creative Hub* ini akan memiliki menjadi 2 massa bangunan dengan fungsi yang berbeda, yaitu sebagai massa dengan fungsi pelatihan seperti *workshop*, kelas, dsb dan massadengan fungsi olahraga. Perancangan ini akan menjadi ruang publik, dengan beberapa fasilitas seperti:

- **Ruang Edukasi Pendidikan Karakter Sosial Remaja**

Digunakan untuk mengedukasi remaja agar tidak salah dalam menemukan jati dirinya.

- **Ruang Workshop**

Digunakan untuk eksplorasi beragam kreativitas dan ide pada remaja dalam bentuk yang positif dan bermanfaat.

- **Area Olahraga Indoor maupun Outdoor**

Digunakan untuk eksplorasi energi berlebih pada remaja dengan kegiatan yang membuat tubuh sehat dan bugar.

- **Ruang Spontan dan Taman sebagai Ruang Komunal**

Digunakan untuk menjadi ruang yang memiliki interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya dan menjadi ruang eksplorasi inklusif bagi remaja dari kalangan apapun.

- **Ruang Ekonomi / Kantin**

Digunakan sebagai ruang untuk istirahat maupun area ruang makan yang merangkul PKL pada Kawasan Stadion Mandala Krida untuk menghidupkan kembali UMKM sekitar yang sudah mati.

- **Fasilitas pendukung lainnya.**

Youth Creative Hub akan menggunakan pendekatan desain karakteristik psikologi remaja dengan lokasi tapak yang berada dalam radius 2km kawasan Stadion Mandala Krida, serta dengan desain yang Fleksibel, Multifungsi, dan Kontekstual dengan budaya lokal setempat. *Youth Creative Hub* bertujuan untuk memberi ruang yang dapat memfasilitasi remaja untuk mengeksplor dirinya ke dalam hal yang positif dan bukan ugal-ugalan hingga kriminalitas jalanan dan kenakalan remaja lainnya. *Youth Creative Hub* akan menjadi ruang yang inklusif terhadap remaja, agar tidak terjadi eksklusivitas dan ketidaksetaraan dalam aspek sosial maupun ekonomi. Lokasi kawasan yang dipenuhi dengan bangunan edukasi maupun asrama dan kost bagi remaja, mendukung rancangan desain dalam menyediakan ruang bagi remaja untuk memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta pada kawasan Stadion Mandala Krida.

1.3.RENCANA PENDEKATAN DESAIN

Fenomena lapangan dengan isu kenakalan remaja yang terjadi di Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta menjadi dasar dalam pembuatan *Youth Creative Hub* sebagai salah satu cara memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta. Memberikan ruang publik sebagai ruang eksplorasi bagi remaja untuk mengembangkan kreatifitas, melatih *softskill* dan *hardskill*, mendidik moral mereka, dsb menjadi esensi dari *Youth Creative Hub* yang akan dirancang. Sebelum merancang, penulis melakukan pengamatan awal terlebih dahulu di Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta serta menelusuri isu-isu serta berita yang tersebar dan teridentifikasi mengenai kenakalan remaja pada kawasan tersebut pada laman terpercaya. Hasil pengamatan dengan isu-isu terkait yang saling terhubung, mendukung perencanaan merancang *Youth Creative Hub* dengan pendekatan karakteristik psikologi remaja.

Pendekatan karakteristik psikologi remaja dalam perancangan desain diterapkan dengan membentuk ruang-ruang, baik tata ruang dalam maupun luar dengan dasar kriteria desain berdasarkan psikologi remaja yang telah diidentifikasi. Kriteria desain kemudian diterapkan pada rancangan desain baik pada susunan organisasi ruang, penggunaan material, bentuk bangunan, fasad, dan sebagainya yang menggambarkan kelompok usia remaja. Penyediaan ruang-ruang komunal dan berfokus pada permasalahan remaja, menjadi hal utama dalam perancangan desain *Youth Creative Hub* agar tidak keluar dari tujuan untuk memitigasi kenakalan remaja. Desain yang bebas dan menyesuaikan kriteria desain dari karakteristik psikologi remaja, tetap

memperhatikan kontekstual dengan lingkungan sekitar tapak. Bangunan kontemporer dengan sentuhan-sentuhan lokal baik dari elemen arsitektur, maupun elemen lokal yang tersirat, diterapkan pada kawasan ini.

Pendekatan karakteristik psikologi remaja didukung dengan arsitektur biofilik sebagai strategi dalam menyusun implementasi desain. Arsitektur biofilik memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik psikologi remaja, terutama dalam menciptakan ruang yang terhubung baik langsung maupun tidak langsung dengan alam, untuk mendukung proses remaja dalam berekspresi dan merelaksasi diri. Arsitektur biofilik berperan penting dalam pendekatan karakteristik remaja karena dengan menghadirkan elemen alam ke dalam perancangan desain, dapat merangsang kreativitas remaja, menurunkan stress, meningkatkan fokus, dan sebagainya. Arsitektur biofilik melengkapi karakteristik psikologi remaja dengan menyediakan elemen alam yang sesuai dengan kriteria desain berdasarkan psikologi remaja baik dari segi warna, penggunaan material, penyusunan elemen alam, dan sebagainya.

Youth Creative Hub dirancang inklusif dengan karakteristik psikologi remaja dan dilengkapi dengan arsitektur biofilik, supaya tidak menghasilkan rancangan desain yang eksklusif dan menimbulkan kesenjangan sosial. Pendekatan ini akan menjadi daya tarik bagi remaja untuk dapat mengeksplorasi dirinya ke dalam hal yang positif dan bermanfaat, juga berinteraksi sosial dengan orang atau komunitas lain secara terbuka dan inklusif. *Youth Creative Hub* tidak hanya sebagai media untuk olahraga, namun remaja dapat mengembangkan bakat dan kreativitasnya dari sisi budaya, keterampilan, pendidikan, dan sebagainya. Pendekatan desain karakteristik psikologi remaja strategis dengan lokasinya sebagai kawasan pendidikan, sehingga penyediaan *Youth Creative Hub* dengan pendekatan karakteristik psikologi remaja serta berbasis arsitektur biofilik dapat menurunkan potensi kenakalan remaja dan menjadi katalis regenerasi kawasan Stadion Mandala Krida berbasis komunitas. Perancangan desain juga menjadi *buffer* kawasan yang terbuka, aman, dan inklusif terhadap remaja.

1.4. RUMUSAN MASALAH

Merancang *Youth Creative Hub* dengan pendekatan karakteristik psikologi remaja dengan berorientasi pada desain yang sesuai terhadap perbedaan karakteristik remaja yang beragam, baik dari segi kelompok umur, generasi z, maupun karakteristik remaja di Kota Yogyakarta dengan menggunakan arsitektur biofilik sebagai strategi dalam implementasi desain.

1.4.1. PERTANYAAN PERANCANGAN

1. Bagaimana perancangan desain *Youth Creative Hub* direncanakan sesuai terhadap remaja dengan beragam latar belakang untuk memfasilitasi eksplorasi diri remaja?
2. Bagaimana arsitektur biofilik menjadi strategi dalam implementasi desain yang menyesuaikan dengan pendekatan karakteristik psikologi remaja dalam *Youth Creative Hub*?

1.5. TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1. TUJUAN

Mewujudkan desain perancangan ruang sosial budaya *Youth Creative Hub* menjadi tempat untuk mengeksplorasi energi, emosi, bakat, dengan sesuai terhadap remaja ke dalam hal yang positif yang akan berdampak positif juga bagi pengguna maupun lingkungan sekitar. Desain perancangan bertujuan untuk

membentuk ruang tenang dan ruang aktif bagi pengguna untuk dapat mengeksplorasi dirinya baik dari segi Interaksi sosial dan alam, fisik maupun dari segi psikologis dengan kegiatan yang positif, baik dengan fasilitas terencana maupun spontan, fasilitas kegiatan workshop dan pendidikan moral, dan dengan fasilitas untuk melatih tubuh menjadi lebih sehat.

1.5.2. SASARAN

1. Konsep perancangan *Youth Creative Hub* mewadahi eskplorasi remaja secara inklusif terhadap semua kalangan remaja dengan latar belakang yang berbeda-beda.
2. Konsep perancangan *Youth Creative Hub* yang mewadahi aktivitas sosial dan budaya remaja dan masyarakat sekitar tapak.
3. Perancangan desain diimplementasikan dengan arsitektur biofilik untuk mendukung eksplorasi jati diri remaja, yang membantu menyejahterakan psikologi remaja.

1.6. METODE PERANCANGAN

1.6.1. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam tahap pengumpulan data, terdapat 2 data yang dapat dikumpulkan yaitu data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data primer, metode yang akan digunakan adalah observasi lapangan dan wawancara. Metode observasi lapangan akan dilakukan pada hari kerja dan hari libur, serta pada siang hari dan malam hari. Metode wawancara akan menggunakan teknik *Purposive Sample* untuk mendapatkan data secara kualitatif. Penulis menggunakan jenis wawancara *semi-structured interview*, dimana penulis kerangka pertanyaan yang sudah ditentukan, namun akan fleksibel dalam alur wawancara dan mengajukan pertanyaan lanjutan (*follow-up questions*) berdasarkan respon yang diberikan oleh narasumber. Metode wawancara akan mengambil 3 jenis sampling, yaitu masyarakat sekitar Kawasan Stadion Mandala Krida, karyawan kantor administrasi Kota Yogyakarta sekitar Kawasan Stadion Mandala Krida, dan siswa atau mahasiswa yang bersekolah maupun yang tinggal pada kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta. Selain itu, penulis juga melakukan pengumpulan data mengenai psikologi remaja dengan psikolog klinis yang sudah berpengalaman menangani kasus kenakalan remaja di Kota Yogyakarta.

Pengumpulan data sekunder akan dilakukan dengan metode studi literatur. Pencarian data akan menggunakan jurnal-jurnal terpercaya atau berita terkini dalam 5 tahun terakhir, serta studi preseden mengenai bangunan Gelanggang Pemuda atau *Youth Center*.

1.6.2. METODE ANALISIS

Dalam proses analisis, penulis akan melakukan analisis pelaku dan kebutuhan ruang, *programming* ruang, hubungan antar ruang, kawasan dan tapak. Analisis yang dilakukan akan menggunakan dormat analisis milik *Edward T. White* karena aspek-aspek yang dianalisis dinilai cukup detail dan lengkap dan menjawab banyak aspek seperti *neighborhood, size area, setbacks, contours, drainage system, pedestrian and vehicle circulation, view from and to site, noise human culture, utilities, vegetations, wind, rainfall, and sunpath*.

1.6.3. METODE PENETAPAN KONSEP

Sebelum menentukan konsep perancangan desain *Youth Creative Hub*, penulis akan melakukan beberapa langkah terlebih dahulu. Dalam menetapkan konsep, metode yang digunakan merupakan campuran dari beberapa metode seperti metode pengumpulan data, metode analisis, melakukan *programming* pelaku dan ruang, dan sebagainya. Namun secara garis besar, metode yang akan digunakan dalam penetapan konsep adalah *Glass Box Method* dimana menggunakan analisis yang telah dilakukan secara sistematis sebagai dasar dalam pengembangan konsep desain.

1.7. KONTRIBUSI PERANCANGAN

1.7.1. KONTRIBUSI PENULIS DALAM ILMU PENGETAHUAN

Perancangan desain *Youth Creative Hub* dilakukan sebagai intensi penulis kepada kasus kenakalan remaja di Kota Yogyakarta terutama di Kawasan Stadion Mandala Krida yang masih cukup marak terjadi. Perancangan ini bertujuan untuk mendukung upaya pemerintah dalam memitigasi kenakalan remaja di Kota Yogyakarta dengan cara memberikan ruang eksplorasi yang inklusif bagi remaja di semua kalangan, agar tidak menambah kesenjangan sosial yang dapat berdampak pada gesekan antar remaja. Perancangan desain *Youth Creative Hub* dengan pendekatan Karakteristik Psikologi Remaja diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi perancang lain dalam merancang dengan menyelesaikan isu bencana sosial yang serupa.

1.7.2. KONTRIBUSI PENULIS TERHADAP PEMERINTAH DAN MASYARAKAT

Perancangan desain *Youth Creative Hub* dengan pendekatan Karakteristik Psikologi Remaja dapat menjadi acuan praktis bagi Pemerintah Kota Yogyakarta dalam poses memitigasi kenakalan remaja yang ada dalam sisi penyediaan ruang eksplorasi bagi remaja. Penyediaan ruang publik bagi remaja untuk melakukan eksplorasi dirinya, juga dapat menjadi *node* penting pada Kawasan Stadion Mandala Krida sebagai peluang untuk menghidupkan kembali UMKM lokal yang sepi dan tutup akibat kasus Stadion Mandala Krida yang tidak kunjung usai. Masyarakat lokal dapat memulai atau melanjutkan kembali UMKM untuk meningkatkan sumber pendapatan utama warga, serta menurunkan tingkat kemiskinan pada Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta.

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur tahun ajaran 2025/2026, kerangka struktur penulisan yang diterapkan, yaitu:

BAB I – PENDAHULUAN

Menentukan latar belakang yang berdasar pada fenomena yang terjadi di lapangan dengan isu terkini. Selain latar belakang, Bab I juga berisi mengenai sudut pandang topik, penentuan ruang lingkup (Spasial, Substansial, dan Temporal), permasalahan dari aspek sosial dan ekonomi, esensi proyek, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, pendekatakan desain yang digunakan, serta manfaat perancangan bagi ilmu pengetahuan dan pemerintah serta masyarakat.

BAB II – TINJAUAN PUSTAKA

Melakukan tinjauan pustaka atau studi literatur mengenai teori dan pendekatan desain yang digunakan. Studi preseden menjadi bagian pada tinjauan pustaka ini dengan tipologi bangunan serupa yang berada di dalam negeri.

BAB III – TINJAUAN OBJEK DAN TAPAK

Melakukan tinjauan terhadap Objek dan tapak pada Kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta yang dimulai dengan tinjauan Kota Yogyakarta, tinjauan kawasan Stadion Mandala Krida Yogyakarta, hingga tinjauan tapak perancangan.

BAB IV – METODE PERANCANGAN DAN ANALISIS

Merumuskan metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dan menganalisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data. Kerangka analisis dijabarkan sesuai kriteria desain yang difokuskan. Melakukan analisis terhadap kawasan maupun tapak.

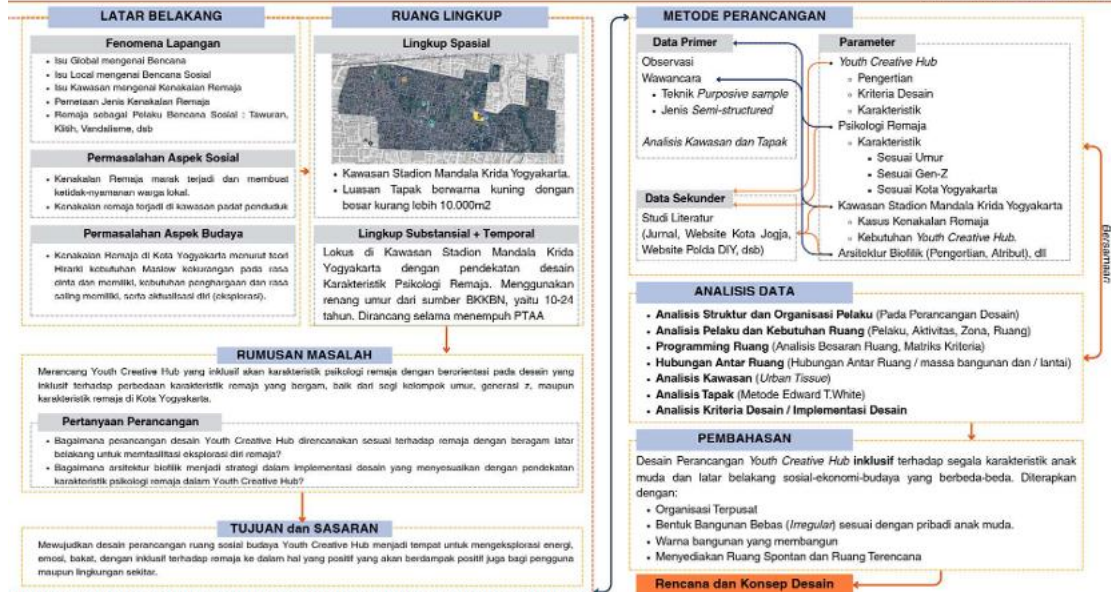
BAB V – PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

Pembahasan dan penjabaran konsep desain yang sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Konsep desain yang didapatkan akan menjadi strategi dalam desain dan penerapan kriteria desain.

1.9. KERANGKA PIKIR DESAIN

BAB 1 PENDAHULUAN

Kerangka Pikir Desain



Gambar 1. 14 Kerangka Pikir Desain
Sumber : Analisis Penulis, 2025c