

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Periode Remaja adalah masa pertumbuhan dan perkembangan, fisik, mental dan intelektual. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), rentang usia remaja adalah 10-19 tahun; Keputusan Menteri Kesehatan RI RI No. 25 Tahun 2014, rentang usia remaja adalah 10-18 tahun; dan berdasarkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), rentang usia remaja adalah 10 - 24 tahun dan lajang(Kementrian Kesehatan RI, 2015).

Masa remaja seringkali dianggap sebagai fase pertumbuhan yang paling produktif. Remaja sangat haus akan pengetahuan tentang hal-hal seperti petualangan dan tantangan. Mereka juga berani mengambil resiko tanpa pertimbangan(Kementrian Kesehatan RI, 2015). Remaja memiliki kesempatan terbaik untuk mencari identitas mereka. Pada titik ini, remaja ingin merasa keterampilan dan reputasinya diakui. Bahkan saat ini, remaja sering menjadi masalah karena mereka mudah dipengaruhi oleh situasi, rutinitas, dan informasi yang salah, yang dapat menyebabkan kenakalan remaja.

Secara umum kenakalan remaja dapat terjadi dimana saja, termasuk di kota Bekasi. Kebanyakan tindakan kenakalan remaja di kota Bekasi adalah geng motor yang mengadakan tawuran pelajar dan balap liar, yang sering mengarah pada tindakan kriminal karena sering membawa senjata tajam seperti celurit. Sebagai informasi yang diberikan oleh Polres Metro Bekasi Kota, ada 3.000 remaja yang tergabung dalam geng motor yang terbagi menjadi 29 kelompok aksi tawuran. Pada tahun 2022, tujuh remaja tewas dalam aksi tawuran tersebut.

Perkembangan teknologi informasi semakin memungkinkan generasi muda untuk mengakses informasi secara lebih mudah, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif dan memiliki kemampuan yang lebih baik. Namun, perkembangan ini juga dapat berdampak pada perkembangan generasi muda itu sendiri, terutama dalam gaya hidup. Dengan meningkatnya kemampuan untuk mendapatkan informasi, kemajuan teknologi dapat

menghasilkan konsep yang bertentangan dengan norma sosial masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan sarana untuk memungkinkan para remaja menyalurkan bakat mereka ke kegiatan yang bermanfaat yang dapat meningkatkan pemikiran mereka dan mencegah perilaku menyimpang.

Youth center adalah tempat yang menyenangkan dan bermanfaat bagi remaja. Tujuan bangunan tersebut adalah untuk memberi generasi muda kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial, kreatif, dan olahraga. *Youth center* harus dirancang sebagai ruang publik yang strategis agar remaja dan pemuda benar-benar merasakan keberadaannya. Perancangan *youth center* ini berada di Jalan Lingkar Boulevar, Summarecon Bekasi. Lokasinya strategis dekat dengan kawasan permukiman, institusi pendidikan, tempat ibadah, dan fasilitas umum. Summarecon *Youth Center* Bekasi berfungsi sebagai tempat untuk mendorong aktivitas publik, terutama untuk remaja Summarecon Bekasi.

Di sisi lain, masalah kesehatan mental sangat mungkin terjadi pada remaja. Hal ini disebabkan oleh hubungan manusia dengan alam yang memburuk dan tingkat stress yang meningkat, terutama selama pandemi COVID-19. Kecemasan dan depresi meningkat di kalangan remaja karena mereka dijauhkan dari interaksi sosial, fisik, dan pendidikan yang normal, serta kehadiran teknologi, yang membuat lebih sedikit peluang untuk pemulihan kesehatan mental dan fisik. Oleh karena itu, pendekatan desain biofilik diperlukan untuk Summarecon *Youth Center* Bekasi.

Pendekatan ini memiliki kemampuan untuk menciptakan hubungan yang baik antara manusia dan alam dalam arsitektur. Dengan menggabungkan elemen-elemen alam, metode ini bertujuan untuk memberi pengguna bangunan kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas di lingkungan yang sehat, yang akan membantu mereka meningkatkan keterampilan intelektual mereka, mengurangi stres mereka, dan meningkatkan produktivitas mereka. Selain itu, tumbuhan memiliki kemampuan untuk menghasilkan oksigen dan menyerap polutan udara, sehingga udara di dalam bangunan menjadi lebih segar dan sehat.

Pada Pusat Remaja ini, orang dapat berbicara tentang proyek atau tugas, belajar kreativitas, hobi, keterampilan digital, meningkatkan pengetahuan, olahraga, dan seminar serta workshop yang membangun karakter.

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1. Maksud

Maksud dari pemilihan proyek perancangan ini adalah untuk membuat ruang publik, khususnya bagi remaja Summarecon Bekasi, agar dapat menyalurkan minat, bakat, dan kreativitas mereka ke arah yang positif.

1.2.2. Tujuan

Perancangan proyek ini memiliki tujuan, diantaranya:

1. Memfasilitasi kegiatan remaja, khususnya di Summarecon Bekasi dengan menyediakan sarana rekreasi dan edukasi yang dapat membantu meningkatkan minat dan bakat guna menghasilkan suatu karya yang bernilai jual, serta menjadi wadah bagi remaja untuk mengungkapkan perasaan mereka.
2. Membuat rancangan bangunan *youth center* yang mengambil standar, konsep, dan penerapan *biophilic design* baik di dalam maupun di luar gedung.

1.3. Lingkup Pembahasan

Pada rancangan ini pembahasan berfokus pada:

1. Mengidentifikasi kegemaran, kebiasaan, dan aktivitas yang disukai remaja saat ini
2. Mengkaji perancangan Summarecon *Youth Center* dengan konsep *Biophilic design* yang dapat memberikan kesempatan bagi remaja untuk berekspresi
3. Menganalisis kebutuhan ruang pada Summarecon *Youth Center* Bekasi

Batasan masalah diberikan untuk membatasi ruang lingkup masalah dan objek sehingga tidak mengalihkan perhatian dari topik yang dibahas.

1. Usia

Kategori usia perancangan disesuaikan dengan jangkauan pengguna, yakni usia dari 10 hingga 30 tahun, dengan jenjang sekolah (sd-smp-sma), universitas, dan perkantoran. Namun, usia diluar kategori ini tetap dapat menggunakan fasilitas di *youth center* sesuai kebutuhannya.

2. Kegiatan

Youth Center berfungsi sebagai tempat kegiatan sosial dan rekreasi untuk remaja. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesegaran fisik, mental, pikiran, dan kemampuan kreatif, sehingga dapat meningkatkan produktivitas remaja dan membawa perubahan positif. Kegiatan dan fasilitas dipilih berdasarkan kegemaran remaja saat ini dan tantangan era digital yang memotivasi mereka untuk tampil lebih kreatif. Kegiatan tersebut antarlain:

- a. Olahraga
 - Fisik: Futsal, Basket, Badminton, *Skateboard*, *Wall Climbing*, *Outdoor Gym*, dll
 - E-Sport: Mobile Legend dan PUBG
- b. Multimedia: Animasi, Desain komik digital dan konsten sosial media, Desain grafis
- c. Fotografi
- d. Musik
- e. *Stand Up Comedy*

3. ***Biophilic design***

Pendekatan desain biofilik berfokus pada empat belas pola desain biofilik, Namun, pola-pola ini dikaji kembali sesuai dengan lokasi dan kebutuhan.

1.4. **Metode Pembahasan**

Laporan akhir ini disusun menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan informasi tentang perancangan Summarecon *Youth Center* Bekasi dengan menggunakan pendekatan *Biophilic design*.

1.4.1. **Data Primer**

Data ini dikumpulkan melalui pengamatan langsung di lapangan. Ini termasuk evaluasi kondisi tapak, bangunan, fasilitas, dan jaringan kota dalam jarak dua kilometer dari tapak. tapak.

1.4.2. **Data Sekunder**

Informasi dikumpulkan melalui membaca, mencatat, dan mengumpulkan literatur. Studi banding dilakukan dengan melihat bangunan sejenis dan mencari ciri

unik mereka, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk proyek akhir. Selain itu, dilakukan studi preseden tematik serupa.

1.5. Sistematika Pembahasan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan penjelasan tentang latar belakang, maksud, dan tujuan perancangan, serta lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

Memberikan penjelasan tentang Youth Center secara keseluruhan, serta ulasan khusus tentang desain biophilic sebagai pendekatan desain, kelengkapan data, dan referensi literatur sebagai pendukung untuk menjadikan penelitian ini preseden.

BAB III PERMASALAHAN

Mengkaji dan menjelaskan masalah arsitektural.

BAB IV ANALISIS

Memberikan penjelasan tentang analisis lokasi yang berkaitan dengan kondisi lingkungan dan potensinya, serta bagaimana tanggapan terhadap hasil analisis tersebut terhadap ide rancangan.

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menjelaskan konsep desain berkaitan dengan bangunan, gubahan massa, pembagian fungsi, sirkulasi, dan struktur sebagai hasil dari rancangan.

BAB VI PENUTUP

Menampilkan kesimpulan dan saran laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Menampilkan semua literatur yang benar-benar diacu dalam laporan tugas akhir