LANTING journal of architecture, Volume 10 Nomor 1 I Februari I 2021

PUSAT REMAJA BANJARBARU
BANJARBARU YOUTH CENTER

Rifda Ulvia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1610812320018@mhs.ulm.ac.id

Gusti Novi Sarbini

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
gustinovisarbini@ulm.ac.id

ABSTRAK

Banjarbaru merupakan sebuah kota yang berkembang, disebut juga sebagai Kota Pelajar dimana hal ini tentu saja berkaitan erat dengan pelajar yang mayoritas merupakan kelompok umur remaja, dimana kemudian dapat menjadi potensi dan aset bangsa sebagai generasi penerus untuk melanjutkan pembangunan. Pusat Kegiatan Remaja di Banjarbaru adalah sebuah ruang terbuka publik untuk mewadahi remaja agar dapat belajar dan berkembang di lingkungan yang positif dan sehat. Dalam perancangan ini, penulis mengusung taman sebagai ruang terbuka untuk remaja atas jawaban dari permasalahan perancangan dengan penggunaan metode tempat ketiga sehingga elemen desainnya disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik remaja saat ini agar mampu menjadi sebuah wadah remaja berekspresi dan beraktivitas untuk berkembang di lingkungan yang ramah sosial dan juga ramah lingkungan.

Kata kunci: Pusat Remaja, remaja, ruang terbuka publik, taman, tempat ketiga.

ABSTRACT

Banjarbaru is a developing city, also known as the City of Students, where this is of course closely related to students, the majority of whom are teenagers, which then become the nation's potential and assets as the next generation to continue development. Banjarbaru Youth Center is a public open space to accommodate teenagers so they can learn and develop in a positive and healthy environment. In this design, the authors uses park as an open space for adolescents as an answers to design problems by using the third place method so that the design elements are personalized to the conditions, needs, and activities in accordance with the characteristics of today's youth to be able become a space of expression place for adolescents to doing activities and develop in a social and environmentally friendly space.

.***Keywords:*** *Youth Center, adolescent, public open space, park, third place.*

PENDAHULUAN

Banjarbaru sebagai Kota Pelajar tentu saja memiliki kaitan erat dengan para remaja sebagai pelajar yang masih mengenyam bangku pendidikan maupun sebagai penduduk dengan usia produktif. Pada tahun 2019, dari total jumlah penduduk mencapai 262.719 jiwa, usia remaja (usia 10 sampai 24 tahun) merupakan kelompok usia mayoritas penduduk di Kota Banjarbaru. (Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru, 2020b)

Hubungan kelompok umur remaja dalam keberhasilan pembangunan daerah sangat erat dikarenakan besarnya jumlah remaja ini merupakan aset untuk bangsa, hal ini dikarenakan usia remaja merupakan usia produktif atau usia angkatan kerja, namun jika tidak dilakukan pembinaan yang baik malah akan berdampak negatif. Terlebih akibat adanya pengaruh internet, arus informasi yang tidak terkendali bisa mempengaruhi remaja dan pembangunan daerah hingga ke tingkat nasional dimana mulai munculnya fenomena remaja yang krisis identitas atau disebut sebagai kelompok umur bermasalah. (Setianingsih dkk., 2006)

Gambar 1. Skema Awal Remaja di Banjarbaru

Keberhasilan dalam bidang mutu remaja bukan hanya dalam pembinaan dan peningkatan fasilitas pendidikan, namun juga pada kualitas remaja dimana remaja yang mulai memasuki tahapan usia dewasa muda sekiranya agar memainkan peran baru dalam harapan-harapan sosial yang baru, seperti peran orang tua, pencari nafkah, mengembangkan cita-cita baru, dan nilai-nilai baru untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Belum lagi Banjarbaru dengan lingkungan yang mengikuti berkembangnya tingkat populasi manusia kemudian menimbulkan meningkatnya kebutuhan ruang untuk mendukung semangat remaja di kawasan perkotaan agar dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa serta kualitas sumber daya manusia yang sehat dan terdidik.

Kebutuhan ruang ini juga selain untuk mendukung aktivitas remaja di perkotaan, dapat menambah nilai kualitas lingkungan dalam mengintegrasikan kawasan perkotaan dengan pendekatan ekologis yang harmonis terhadap lingkungan alami dan sehat (Widiastuti, 2013).

PERMASALAHAN

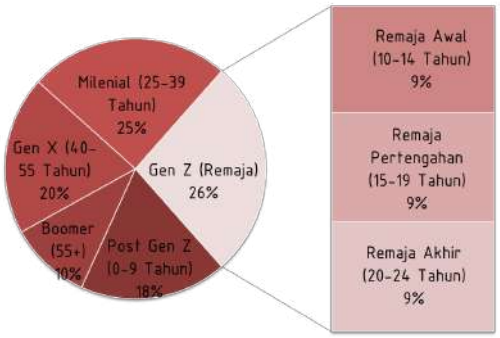
Berdasarkan paradigma dari berbagai permasalahan yang perlu dihadapi dalam misi pembangunan Kota Banjarbaru dan untuk mencapai pembentukan sumber daya manusia itu sendiri, permasalahan arsitektural yang ingin diselesaikan pada perancangan ini adalah rancangan sebuah pusat kegiatan remaja yang mampu mewadahi kegiatan remaja untuk belajar, berinteraksi, beraktivitas, serta berkembang di lingkungan yang sehat dan positif.

METODE

Remaja yang saat ini disebut dengan Generasi Z memiliki pola komunikasi yang sangat terbuka dibanding dengan generasi sebelumnya, dimana karakteristiknya tiap individu berbeda satu dan yang lain serta sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi juga memiliki pandangan yang lebih terbuka terhadap sosial ekonomi (McCrindle, 2013).

Sebagai kelompok usia mayoritas di Banjarbaru, peran remaja saat ini adalah pemilik akses informasi dan pengaruh yang besar dalam lingkungan sosial (Wardhani dkk., 2019). Hal ini tentunya sangat penting

mengingat bagaimana teknologi dan lingkungan sosial remaja kini pada dasarnya hampir secara keseluruhan bergantung dari proses komunikasi dan interaksi yang sesuai dengan keinginan dan karakter remaja.



Gambar 2. Skema Kelompok Usia di Banjarbaru
Sumber: (Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru, 2020a)

Remaja di lingkungan perkotaan disebut sebagai generasi yang dalam masa aktif dan dalam kehidupan sehari-harinya menyukai berbagai kemudahan baik dari aksesibilitas, kenyamanan, hingga akses internet (Purnomo dkk., 2016). Aktif dalam berbagai hal dan perlunya kemudahan dalam berbagai aktivitas inilah yang kemudian menghasilkan kebutuhan sebuah wadah yang berbeda dengan tempat mereka biasa melakukan kegiatan rutinnya, tempat inilah yang kemudian disebut sebagai tempat ketiga atau *third place.*

Third place adalah sebuah ruang yang menjadi wadah perantara antara rumah dengan tempat rutinitas yang sibuk dan monoton seperti sekolah, kampus, dan kantor (Oldenburg, 1989). Dengan mengutamakan suasana menyenangkan, kriteria-kriteria sebuah konsep *third place* adalah sebagai berikut:

1. Netral, dimana tidak mengikat sehingga setiap orang yang datang berhak untuk datang dan pergi sesuai dengan kebutuhan dan kemauannya
2. Kesetaraan, berarti setiap pengunjung setara atau tidak ada perbedaan baik dari sisi status maupun hirarki dalam segi sosial dan ekonominya
3. Komunikasi, memiliki fokus yang dapat memfasilitasi berbagai keperluan dalam berbagai aktivitas maupun interaksi sosial
4. Kemudahan, sebagai sebuah tempat yang terbuka untuk berbagai kalangan, tentu saja harus berorientasi pada pergerakan dan sirkulasi manusia
5. Atmosfer yang tetap, suasana yang nyaman dan akrab akan bergantung dengan target utama yaitu remaja sebagai pengunjung tetap untuk menciptakan atmosfer yang khas
6. Sederhana, dimana sebuah tempat yang tertata namun terkesan apa adanya akan menimbulkan kesan hangat yang tidak membuat segan para pengunjungnya
7. Menyenangkan, sesuai dengan karakter dan kebutuhan remaja dalam beraktivitas, wadah yang terkesan bebas dan tidak monoton akan membuat remaja merasa bertanggung jawab dengan suasana seperti apa yang ingin diciptakan
8. Kenyamanan, keamanan, kemudahan, dan kesan hangat akan menjadi penunjang untuk membuat pengunjung merasa nyaman dan tenang dalam kawasan

Third Place sendiri merupakan teori yang memungkinkan sebuah wadah menjadi tempat untuk melakukan aktivitas dan rutinitas selain di rumah, kantor, maupun kampus, sehingga remaja tidak merasa jenuh dan monoton.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Remaja

Istilah remaja atau *adolescence* berasal dari Bahasa Latin *adolescentia* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” dimana yang dimaksud dari tumbuh adalah kemampuan yang harus dipenuhi remaja dalam mengembangkan dirinya untuk mempersiapkan masa mendatang (Hurlock, 1980).

Penting kiranya memperhatikan bagaimana para remaja menempuh masa remajanya baik secara individual maupun

kelompok untuk menghindari fenomena dimana masa remaja sebagai periode krisis identitas bagi kebanyakan anak remaja atau disebut juga remaja sebagai kelompok umur bermasalah (Setianingsih dkk., 2006).

B. Tinjauan *Youth Center*

Gelanggang Remaja atau *Youth Center* adalah fasilitas kemasyarakatan (*community Center)* dengan penekanan aktivitas untuk pengguna yang berada di usia remaja, biasanya ditunjang atau didukung oleh sebuah yayasan atau pemerintah bertujuan untuk melayani anak muda dengan fasilitas dengan fasilitas sosial dan rekreasi (De Chiara & Crosbie, 2001).

Pada umumnya, tujuan pembangunan *Youth Center* ini berfungsi untuk menunjang aktivitas remaja dengan berbagai fasilitas penunjang yang bersifat umum guna menjadi tempat pemusatan aktivitas remaja dalam menampung dan menyalurkan minat serta bakat para remaja, dengan memanfaatkan fasilitas *Youth Center* untuk kegiatan rutin maupun insidentil yang diharapkan dapat mendukung kegiatan remaja.

C. Tinjauan Konsep

Konsep yang digunakan adalah konsep sebuah ruang terbuka dengan suasana taman. Konsep taman yang lapang, natural, dan menyenangkan dipilih karena cocok dengan karakteristik dan makna dari masa remaja itu sendiri dimana mereka penuh dengan keingintahuan dan kebebasan untuk belajar dan bereksplorasi. Hal tersebut membuat taman dapat dijadikan sebagai sebuah ruang terbuka untuk remaja, yaitu tempat untuk melakukan kegiatan fungsional maupun sampingan lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Carr dkk., 1992).

Taman diartikan sebagai sebuah karakter lahan terbuka dengan berbagai kondisi dari permukaan bumi, seperti pepohonan, rerumputan, dan lainnya yang kemudian dikombinasikan dengan berbagai kreatifitas untuk berbagai kegunaan maupun tujuan tertentu (Sintia & Murhananto, 2004).

Sebagai ruang terbuka untuk remaja dapat melakukan berbagai kegiatannya, dalam dimensi fungsional (Carmona dkk., 2003), ada beberapa indikator merancang ruang terbuka yang berhasil, yaitu dalam:

a. Konektivitas dan pergerakan

Kedua unsur ini saling berkaitan dengan bagaimana sebuah ruang terbuka yang berhasil harus memiliki orientasi desain pada kemudahan dan aksesibilitas untuk manusia, bukan kepada kendaraan.

b. Permeabilitas

Agar sebuah kawasan tidak memiliki masalah jarak pandang yang tertutup karena adanya penghalang pandangan yang berbentuk masif dan tak berkaitan, tentu saja kemudahan dalam akses dan jarak pandang sangat penting. Hal ini juga bisa menjadi nilai tambah dalam segi keamanan dan kenyamanan, taman dapat dilihat dari berbagai sisi dan dapat menghilangkan lingkungan yang terkesan tidak tidak aman, sedangkan dalam sisi kenyamanan, aktivitas dalam taman mudah terlihat sehingga orang di luar taman bisa memutuskan untuk tertarik atau tidaknya untuk berkunjung.

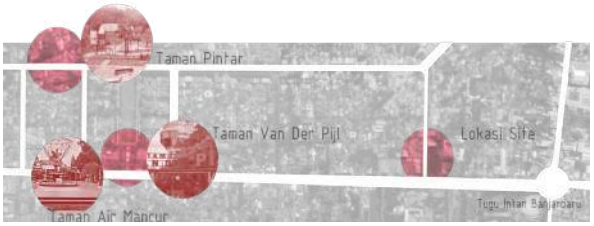
c. Terpenuhinya kebutuhan aktivitas

Taman sebagai ruang terbuka bisa saja tidak menyediakan banyak fasilitas yang berbentuk seperti bangunan olahraga dan lainnya, namun taman itu sendiri dapat menjadi sebuah wadah untuk remaja bebas beraktivitas di luar ruangan sesuai dengan kebutuhannya.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Kawasan *Banjarbaru Youth Center* direncanakan untuk membentuk sebuah *node* atau simpul ruang terbuka publik baru dengan remaja sebagai komunitas penggerak sehingga dapat membentuk atmosfer yang khas. Konsep taman dan teori *third place* mendasari pemilihan lokasi kawasan dimana selain menjadi ruang publik yang baru.

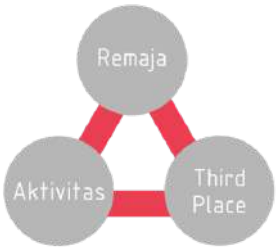


Gambar 3. Lokasi Kawasan Sebagai Simpul Ruang Publik (Taman) di Banjarbaru

Pemilihan lokasi juga bertujuan untuk menghidupkan area sekitarnya karena awalnya lokasi kawasan merupakan area yang kurang diminati dan hanya dilewati begitu saja walaupun berada di titik yang strategis di pusat kota.

A. Konsep Programatik

Permasalahan yang ingin diselesaikan adalah bagaimana desain sebuah lingkungan yang positif untuk remaja dimana mereka dapat belajar, berinteraksi, hingga bereksplorasi.

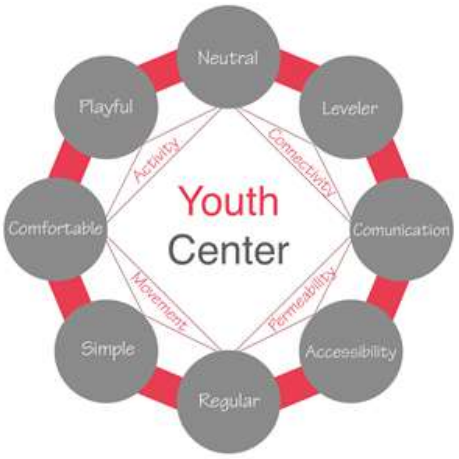


Gambar 4. Diagram Konsep Program

Konsep taman sebagai ruang terbuka untuk remaja memiliki kesan yang lapang, bebas, dan suasana menyenangkan, sehingga sesuai dengan karakteristik remaja serta makna masa remaja itu sendiri. Pemilihan konsep ini memungkinkan remaja untuk menentukan aktivitas seperti apa yang diinginkan, hingga tentang bagaimana interaksi ingin dilakukan baik secara individu, berkelompok, bahkan dengan lingkungan sekitarnya.

B. Konsep Desain

Adapun konsep taman ini juga memungkinkan kebutuhan ruang yang diperlukan dan sesuai dengan karakteristik remaja.



Gambar 5. Diagram Metode Perancangan

Menggunakan metode *third place*, diagram diatas berisi delapan elemen pembentuk dimana kemudian membentuk konsep taman dimana kemudian diterapkan di berbagai elemen baik dari pelaku, aktivitas dalam kawasan, hingga hubungannya dengan bagaimana ruang maupun suatu fungsi kawasan saling berkaitan. Ada 3 fungsi pada kawasan, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Sosial

Adapun fungsi ini menunjukkan bahwa *Banjarbaru Youth Center* secara keseluruhan adalah area taman yang memiliki informasi yang sama antar satu dan lainnya untuk remaja bisa belajar, berinteraksi, beraktivitas, hingga bereksplorasi dimana remaja diberi tanggung jawab dalam memilih dan menciptakan suasana, tempat, seperti interaksi seperti apa untuk mereka lakukan di dalam kawasan.

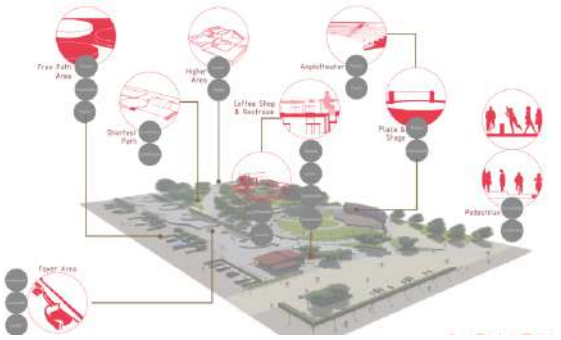
Gambar 6. Ilustrasi Aktivitas di dalam Kawasan

Pentingnya fungsi untuk mendukung aktivitas remaja dalam kawasan ini dikarenakan proses sosial baik dari berbagai proses aktivitas seperti bersosialisasi, bereksplorasi, dan berekspresi inilah yang merupakan inti utama dari sebuah aktivitas pada sebuah ruang atau tempat (Norberg-Schulz, 1971), sehingga penerapannya dapat menjadi modal utama untuk mendukung aktivitas remaja entah secara perseorangan atau dalam jumlah banyak.didukung dengan beragam pilihan area suasana pada kawasan demi kenyamanan dan kemudahan pengunjung.

2. Fungsi Rekreatif

Keseluruhan kawasan didesain agar dapat digunakan untuk beraktivitas, baik itu belajar, bersosialisasi, kumpul komunitas, berolahraga, hingga aktivitas seperti pertunjukan dan kelas-kelas di lapangan.

Fungsi ini menekankan bahwa semua area di kawasan sama penting dan juga sama utamanya antara satu dengan yang lain dimana perbedaannya adalah dari bagaimana kebutuhan, suasana, dan aktivitas dapat dipenuhi oleh suatu area pada kawasan.



Gambar 7. Skematik Potensi Aktivitas pada Kawasan

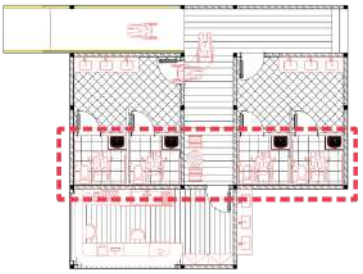
3. Fungsi Universal

Sebagai sebuah ruang terbuka untuk publik, kawasan *Banjarbaru Youth Center* tentu saja akan terbuka untuk umum sehingga fungsi ini menerapkan desain kawasan yang tidak membedakan akan potensi dan kemungkinan kebutuhan pengunjung dari berbagai kalangan.

Hal ini kemudian bertujuan untuk menerapkan konsep kesederhanaan dan kesetaraan menggunakan cara menyesuaikan desain untuk mereka yang berkebutuhan khusus dengan maksud agar tidak ada yang merasa dibeda-bedakan.

Disebut juga dengan prinsip *universal design*, desain dengan prinsip ini juga diterapkan demi unsur kemudahan, fleksibilitas dan efisiensi (Masruroh dkk., 2015), karena desain yang ramah untuk difabel, dapat disebut juga sebagai desain yang ramah untuk semua kalangan.

Contoh pengaplikasiannya pada desain kawasan adalah pada penggunaan sistem ramp di jalan dalam kawasan untuk menuju ke area lebih tinggi serta pada desain toilet *mini-coffee shop* yang seluruhnya dapat digunakan untuk difabel.



Gambar 8. Penggunaan Toilet dengan Prinsip Universal Design pada Denah Coffee Shop

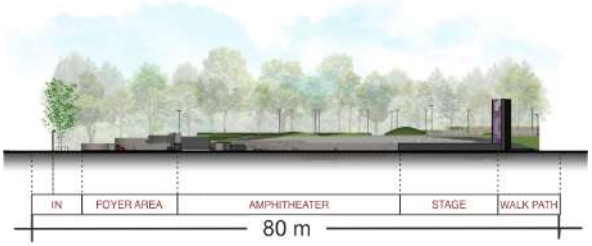
Gambar 9. Penggunaan Ramp pada Coffee Shop

HASIL

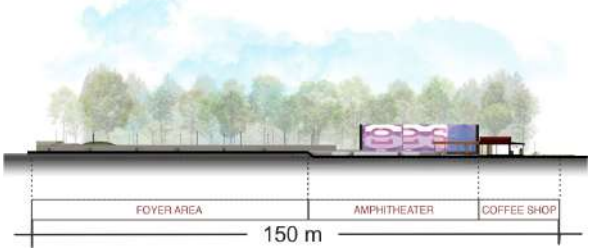
A. Rencana Tapak

Gambar 10. Site Plan

B. Potongan Kawasan



Gambar 11. Potongan A-A Kawasan



Gambar 12. Potongan B-B Kawasan

C. Perspektif Kawasan

Gambar 13. Perspektif Kawasan dari Atas

Gambar 14. Perspektif Kawasan di Malam Hari

Gambar 15. Perspektif Area dalam Kawasan

KESIMPULAN

Banjarbaru Youth Center didesain untuk remaja di tengah sibuk dan padatnya perkotaan agar memiliki wadah sendiri sehingga dapat mendukung aktivitas remaja di lingkup yang sehat dan positif. Penerapan konsep taman sebagai ruang terbuka untuk remaja kemudian diterapkan dengan teori tempat ketiga atau *third place* sebagai metode rancangan . Respon tapak dan elemen-elemen dalam kawasan dapat dilihat dengan metode tersebut pada proses desain yang kemudian ditujukan ke penyesuaian desain dimana menjadi hubungan antara konsep programatik dengan fungsi serta kebutuhan ruang pada kawasan. Secara keseluruhan, tujuan perancangan *Banjarbaru Youth Center* ini adalah untuk menjadi sebuah wadah sebagai pusat kegiatan remaja di Banjarbaru yang ramah sosial dan juga ramah lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru. (2020a). *Kota Banjarbaru Dalam Angka 2020* (BPS Kota Banjarbaru (ed.)). CV. Karya Bintang Musin.

Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru. (2020b). *Statistik Daerah Kota Banjarbaru 2020*. Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru.

Carmona, M., Tiesdell, S., Heath, T., & Oc, T. (2003). *Public Places, Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design* (First Edit). Elsevier.

Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space* (S. Carr (ed.)). Cambridge University Press.

De Chiara, J., & Crosbie, M. J. (2001). *Time-saver Standards for Building Types* (4 ed.). McGraw-Hill.

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.

Masruroh, F., Mauliani, L., & Anisa. (2015). Kajian Arsitektural Taman yang Mengakomodasi Aksesibilitas Difabel Studi Kasus Taman Tribeca Central Park Mall, Taman Menteng dan Taman Ayodia. *Nalars*, *14*(2), 145–167.

McCrindle, M. (2013). *Generation Z Defined Global, Visual, and Digital*. Australia.

Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space & Architecture*. Praeger.

Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. Da Capo Press.

Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, *1*(1), 70–76. https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070

Setianingsih, E., Uyun, Z., & Yuwono, S. (2006). Correlation between social adjustment and problem solving with behavioral delinquency at adolescent. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, *3*(1), 29–35.

Sintia, M., & Murhananto. (2004). *Mendesain, Membuat dan Merawat Taman Rumah* (Tetty (ed.)). AgroMedia Pustaka.

Wardhani, B. K., Qurniawati, R. S., & Putra, Y. S. (2019). Upaya Peningkatan Komitmen Organisasional Generasi Z Melalui Psychological Capital dan Organizational Citizenshop Behavior. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, *8*(1), 9–18. https://doi.org/10.35829/magisma.v1i1.64

Widiastuti, K. (2013). *Taman Kota Dan Jalur Hijau Jalan Sebagai Ruang Terbuka Hijau Publik Di Banjarbaru*. *13*(2), 57–64. https://doi.org/10.14710/mdl.13.2.2013.57-64

Website

McCrindle, M. (2013). Generation Z Defined Global, Visual, and Digital. Australia. http://www.mccrindle.com.au