

GELANGGANG REMAJA SEBAGAI WADAH PEMBENTUKAN KARAKTER REMAJA DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Pendekatan Arsitektur Analogi Perilaku

Hardianto Wicaksono^[1], Marcelina Dwi Setyowati,^[2]

^[1,2]Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
^[1]hardianto4san@gmail.com, ^[2]marcelina.dwi@staff.uty.ac.id

ABSTRAK

Fenomena kenakalan remaja di Indonesia menjadi permasalahan yang sangat serius. di daerah sering kita jumpai permasalahan yang melibatkan remaja seperti tawuran, balap liar, dan tindakan kriminal lainnya. Hal tersebut dikarenakan masa remaja yang rentan oleh pengaruh dari luar dan arus globalisasi yang membawa dampak positif maupun negatif kepada remaja yang notabene dalam "masa pencarian jati diri". Faktor terpenting dalam usaha menanggulangi kenakalan remaja adalah dengan melalui pendidikan non formal. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal (sekolah) yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Melalui Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lampung Tengah memiliki tanggung jawab untuk melakukan pembinaan serta pelatihan kepemudaan sebagai wujud dari pemberdayaan pemuda. Hal tersebut telah diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2011 tentang 3 Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, Serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.

Gelanggang remaja merupakan tempat yang menjadi pusat kegiatan remaja yang di dalamnya berupa kompleks olahraga, sanggar seni & fasilitas rekreasi. Gelanggang Remaja dimaksudkan sebagai sarana pemberdayaan remaja yang berbasis pendidikan non formal untuk meningkatkan sumber daya manusia yang aktif, cerdas dan dapat mengurangi potensi kenakalan remaja masa kini. Adanya Gelanggang Remaja ini bertujuan untuk mewadahi remaja di Kabupaten Lampung Tengah untuk berkegiatan di fasilitas tersebut guna memanfaatkan waktu luang dengan hal-hal yang positif.

Metode Perancangan Gelanggang Remaja ini meliputi pengumpulan data, menganalisis data dan terakhir yaitu ide desain yang berdasarkan acuan analisis data. Konsep yang diterapkan pada bangunan yaitu mengacu dari perilaku remaja yang Atraktif dan Dinamis. Analogi tersebut dikategorikan sebagai Analogi Simbolik atau Analogi tidak langsung. Pengertian Atraktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mempunyai daya tarik & bersifat menyenangkan. Sedangkan Dinamis adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan. Dari perilaku remaja yang Atraktif dan Dinamis kemudian di analogikan ke dalam desain baik berupa fasad, bentuk bangunan dan kawasan.

Kata kunci: Remaja, Kenakalan Remaja, Gelanggang Remaja, Analogi Perilaku

ABSTRACT

Youth mischief phenomena in Indonesia turn out to be a serious problem. In some areas, there are some problems that related to the youth like fighting, illegal racing, and other criminal activity. This is caused by adolescence period that is vulnerable from external influence or globalization also can bring both positive and negative impact to these youth who are in their 'identity searching period'. The most important factor in preventing youth mischief efforts is through non formal education. Non formal education is educational path outside formal or school education that can be held structured and tiered.

Through the Agency of Youth, Sport, Culture and Tourism, the government of Lampung Tengah Regency is in charge on youth coaching and training as the method of youth empowerment. This has been mandated through Government Regulation number 41 of 2011 that is related to three developments of entrepreneurship and youth pioneering also the provision of youth facilities and infrastructure.

Youth center is a center for youth activities that consist of sports center, arts gallery, and recreation facilities. This is a place for youth empowerment facilities that based on non-formal education to improve human resources who is enthusiastic, smart, and able to reduce youth mischief potency. The presence of youth center aims to accommodate the youth activities of Lampung Tengah Regency to utilize their vacant time for positive issue.

The scheme method of youth center consists of data collection, data analysis, and design idea that based on data analysis. The concept of the building relates to the attractive and dynamics behavior of youth. The analogy is categorized as symbolic analogy or indirect analogy. According to Indonesian Dictionary, the meaning of attractive is having fascination and enjoyable whereas dynamics means zestful and powerful so that it can swiftly move and easily adapt to any situation. These behaviors are then analogous into design in the form of facade or building and region formation.

Keyword: Youth, youth mischief, youth center, behavioral analogy