

BAB I

PENDAHULUAN

Pada dasarnya masa remaja identik dengan pengenalan terhadap hal baru. Dalam proses kehidupan yang meluas individu harus berada dalam fase adaptasi dengan lingkungan sekitar yang mana masa transisi dari anak-anak menuju dewasa menjadi tantangan tersendiri bagi remaja.

Jika menyinggung perihal remaja maka latar belakang terbentuknya pola pikir bergantung pada beberapa faktor seperti: latar belakang pendidikan yang diterapkan oleh keluarga, perkembangan interaksi sosial, perilaku atau reaksi atas suatu tantangan, kognitif, bahkan cara memandang fisik sendiri maupun seseorang. Secara psikologis masa remaja merupakan usia individu berada di kondisi yang mengharuskan untuk berintegrasi dengan masyarakat, misalnya membuka diri terhadap komunitas dan golongan individu yang lebih dewasa baik secara usia maupun pemikiran (Nurahaju et al., 2018).

Lalu dewasa ini dunia berada di masa serba tersedia namun bersifat serba cepat atau dikenal dengan konsep *fast paced world*. Salah satu karakteristik dari *fast paced world* adalah konektivitas antar negara jaraknya semakin tipis (Kleinheinz, n.d.), tidak hanya itu tuntutan dari *modern world* yang datang dari berbagai sisi baik dari keluarga, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar meningkat secara significant. Perubahan pesat tersebut nyatanya memberikan pemahaman bagi beberapa individu khususnya remaja yang merasa bahwa kegiatan yang dilakukan pada periode waktu tertentu tidak mengalami peningkatan atau dalam kata lain hanya berjalan ditempat sementara waktu akan terus berjalan dengan cepat. Berbagai tekanan yang hadir dari *fast paced world* dapat menyebabkan permasalahan mental seperti *mentally drained* yang akan mendorong seseorang untuk merasakan stress hingga mengalami sakit kronis serta insomnia karena kekhawatiran atas ketertinggalan tersebut (Kleinheinz, n.d.)

Di dunia modern yang serba cepat, hidup tergesa gesa tanpa henti, ekspektasi yang tinggi dan pasti mengakibatkan peningkatan tingkat stres. Melalui hal tersebut, dapat dipahami bahwa hidup di *fast paced world* dalam jangka waktu yang panjang dapat mendorong adanya penyimpangan dalam keselarasan hidup seseorang. Tuntutan yang bersifat konstan dan terus menerus akan memberikan sedikit kesempatan untuk rehat bagi remaja (FAGERNAS & SINGH, 2006). Hal ini juga membuat remaja sulit memiliki ruang untuk evaluasi bahkan beberapa remaja ragu untuk *slow down* sehingga semakin lama tingkat kepekaan remaja semakin menipis karena hanya mengejar esensi dari *fast paced world*.

Meskipun proses dalam pertumbuhan remaja beriringan dengan *fast paced world* terdapat solusi untuk melewati proses tersebut dengan cara *'live fully.'* Pemahaman mengenai konsep *live fully* pada dasarnya dapat membantu individu khususnya remaja untuk menyeimbangkan kehidupan agar selaras sehingga sedikit demi sedikit dapat meredam dampak dari ambisius dunia yang serba cepat tersebut. Dalam rancangan *live fully* terdapat beberapa tujuan bagi proses kehidupan remaja, seperti:

1. Mengesampingkan gangguan yang ada
 2. Menyusun tujuan pencapaian (*goals*)
 3. Mengurangi sikap membanding-bandingkan proses diri sendiri dengan orang lain.
 4. Fokus kepada kemampuan dan bakat diri sendiri namun tetap menerima opini dari sekitar secara seimbang sebagai bahan evaluasi.
- (Akbosh, 2019)

Memulai sesuatu dengan pola *live fully* khususnya pada remaja diharapkan dapat membantu remaja untuk beradaptasi dalam *fast paced world* dan memiliki pemahaman bahwa sebagai individu yang memiliki natur manusia, berhenti sejenak dalam suatu proses bukan kesalahan. Melainkan hal ini merupakan pengaturan ulang terhadap jalur yang kita pilih sehingga hal yang sebelumnya kurang optimal dapat ditanggulangi

lebih maximal karena suatu hal yang bersifat cepat dan tergesa-gesa justru menutup esensi dari proses pertumbuhan itu sendiri(Gouws & Kruger, n.d.).

Jika memahami permasalahan yang ada dalam perkembangan remaja, terdapat satu konsep yang dikenal dengan '*Early Late Teens.*' Konsep ini secara khusus diperuntukan untuk remaja dalam cakupan umur *early teens* yaitu 13 hingga *late teens* yaitu 19. Melihat latar belakang permasalahan yang terjadi dalam era modern dengan dunia yang berjalan dengan statis, perancangan ini diharapkan dapat menyediakan ruang indoor dan *outdoor* bagi komunitas remaja yang sedang menghadapi *fast-paced world*, yang mana ruang ini dimaksudkan mampu menjadi ruang bagi remaja untuk merasakan pengalaman ruang yang memberi *sense slow your own pace*. Sebagai remaja yang memiliki *progress* tersendiri dalam dunia yang menekankan untuk berkompetisi dengan teman sebaya, melalui pengembangan pola pengalaman ruang dimana dalam *early-late teens'* *scape* ini dapat membentuk ruang yang memberi *experience* remaja untuk bijak dalam memilih waktu rehat. Melalui pola pengalaman ruang dengan beberapa bentuk pendukung diantaranya remaja juga dapat menafsirkan pola *ambience, zoning, sequences, sensory sense, activity, circulation* dan lain sebagainya.

Dalam *early-late teens'* *scape* ini dimaksudkan untuk membentuk ruang yang memiliki pengalaman *crucial* tertentu yang dapat membentuk ruang eksplorasi remaja secara alami, dengan adanya *sensory sense* yang membuat satu ruang dengan ruang lain memiliki pengalaman yang berbeda, baik dalam bentuk elemen fisik maupun elemen imaginary. Dalam perancangan ini *early-late teens'* *scape* ditujukan dalam design *retreat hub*, yang dimana dapat mengakomodasi kebutuhan dengan tetap mempertimbangkan permasalahan yang ada pada remaja dalam era *fast-paced world* ini dengan memfasilitasi pengalaman ruang secara khusus. Contoh dari ruang yang mengakomodasi perancangan *early-late teens'*

scape yang direncanakan diantaranya seperti adanya *teens' event festival* yang bertujuan untuk memulai kontribusi sosial remaja, mengembangkan *intimacy in-between* dengan memanfaatkan sensory sense tertentu, selain itu contoh lainnya seperti ruang untuk bereksplorasi dengan refleksi diri dengan tujuan '*normalize imperfection*' sekaligus membantu remaja untuk menerima *insecurities* yang ada, dan lain lain.

1.1 Rumusan Masalah

Permasalahan remaja pada era *fast-paced world* membutuhkan tempat yang remaja dapat mengeksplorasi dirinya sehingga baik untuk menyeimbangkan efek *fast-paced world* dari berbagai sisi sehingga dalam penelitian ini akan memiliki beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa kebutuhan dan program untuk merancang teens' scape?
2. Apa permasalahan arsitektur yang dapat paling menonjol untuk diselesaikan dalam site untuk perancangan teens' scape?
3. Bagaimana strategi dan proses perancangan teens' scape?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan program dalam perancangan teens' scape
2. Mengidentifikasi permasalahan arsitektur sekitar site yang paling penting untuk diselesaikan guna perancangan teens' scape
3. Menjelaskan strategi dan proses perancangan teens' scape

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah rancangan ruang dan landscape untuk *early-late teens* (remaja 13-19 tahun) yang mendukung perkembangan remaja untuk '*live fully*' dalam *era fast-paced world*, serta mempertimbangkan permasalahan remaja dalam masa transisi, serta menjadi rujukan dalam strategi perancangan dan dimensi ruang dan lanskap untuk komunitas remaja dalam era ini, serta mempertimbangkan dampak dan memberi solusi isu permasalahan remaja secara mental dalam *era fast-paced world* melalui pengembangan pola *spatial experience*.

1.4 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini terdapat lima bagian pada sistematika penulisan yang memiliki korelasi satu sama lain. Berikut susunan penulisan bagian-bagian tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai remaja dan kebiasaannya serta problem remaja dalam era fast-paced world, menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, serta kerangka pemikiran.

BAB II KAJIAN PERMASALAHAN REMAJA DALAM ERA FAST-PACED WORLD, RUANG UNTUK REMAJA, DAN PENGEMBANGAN POLA PENGALAMAN SPASIAL DAN METODE.

Bab ini berisi penjelasan mengenai kajian literatur yang membahas teori dasar untuk pola kebiasaan, permasalahan dan bagaimana pola pengalaman spasial dapat membentuk ruang yang membantu remaja untuk live fully dalam era fast-paced world.

BAB III STRATEGI DAN PROSES PERANCANGAN EARLY-LATE TEENS' SCAPE MELALUI POLA PENGALAMAN SPASIAL

Bab ini berisi uraian analisis studi preseden, dan kuisisioner preferensi *ambience*, *sensory sense*, dan teori lainnya yang membentuk *positive experience* guna mendapatkan point strategi perancangan yang akan digunakan untuk desain keseluruhan *early-late teens' scape*.

BAB IV PROSES PERANCANGAN EARLY-LATE TEENS' SCAPE

Bab ini berisi pembahasan dan penerapan strategi perancangan dalam desain *early-late teens' scape* yang didapat dari kajian literatur, hasil analisa, studi preseden, dan studi kasus tentang remaja yang hidup dalam era *fast-paced world*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi bagian akhir dari skripsi, berisi pembahasan singkat mengenai konsep akhir perancangan *early-late teens' scape* yang

dihasilkan, serta memaparkan gambaran keseluruhan mengenai penelitian yang telah dilakukan.

Pada bab ini akan membahas kajian literatur tentang permasalahan remaja dalam era *fast-paced world*, ruang dan *landscape* yang mendukung *live fully* melalui pola pengalaman spasial sebagai elemen arsitektur pendukungnya.

