

Ruang Publik Sebagai Optimalisasi Pengembangan Diri Remaja dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur: *Surabaya Youthcenter*

Inayatur Arifiyani dan Purwanita Setijanti
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: psetijanti@arch.its.ac.id

Abstrak—Masa remaja adalah masa peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Tahap remaja merupakan tahap produktif dalam melakukan aktivitas pengembangan diri dan mencari jati diri remaja. Semangat dan kegigihan remaja kota Surabaya dapat dibuktikan dengan tingginya intensitas remaja Surabaya dalam berlatih pada fasilitas umum Kota Surabaya. Namun fasilitas yang disediakan pemerintah Surabaya belum semuanya optimal dalam pemenuhan kebutuhan untuk pengembangan minat bakat remaja. Beberapa faktor yang belum terpenuhi yaitu kebutuhan dari segi kenyamanan dan standar aktivitas pengembangan diri remaja. Perlunya wadah yang optimal bagi remaja dalam aktivitas pengembangan potensi diri yang sesuai dengan minat bakatnya, sebaiknya menjadi prioritas utama pemerintah kota Surabaya. Pengaturan ruang dan desain untuk aktivitas pengembangan diri remaja yang optimal dan berlandaskan pendekatan segi psikologi arsitektur dengan tujuan terciptanya suasana yang memacu semangat dalam memperoleh prestasi di bidang non akademik. Objek rancangan akan berupa ruang publik yang difungsikan sebagai wadah aktivitas remaja untuk memacu dan mengembangkan potensi diri pada minat bakat melalui ruang yang fleksibel dan adaptif.

Kata Kunci—Remaja Surabaya, Minat Bakat, Psikologi Arsitektur, Kreativitas.

I. PENDAHULUAN

MASA remaja adalah masa peralihan atau transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa [1]. Masa remaja akan mempengaruhi perubahan kemampuan berpikir dan perilaku. Remaja penuh dengan ekspresi serta emosi yang mencari identitas diri untuk mencapai kedewasaannya. Dalam masa remaja ini mereka mempunyai gairah semangat, rasa mencari jati diri, dan kreativitas yang tinggi. Namun mudah terpengaruh oleh berbagai hal yang positif maupun negatif sebagai penyaluran emosinya.

Menyediakan sarana fasilitas perkembangan diri remaja merupakan salah satu upaya dalam pencegahan kenakalan remaja [2]. Adanya sarana dan fasilitas umum yang mendukung potensi remaja dapat menumbuhkan minat remaja terhadap pengembangan diri remaja, sedangkan memfasilitasi berbagai kegiatan positif remaja adalah langkah yang tepat yang dapat dilakukan oleh pemerintah. Minat dan bakat remaja yang diasah secara berkelanjutan dapat berpotensi menghasilkan prestasi. Pada Tabel 1 akan dijelaskan tentang survei aktivitas pengembangan diri remaja di Surabaya.

Menurut hasil survei pada Tabel 1, muncul suatu kesenjangan antara aktivitas yang diperuntukkan atau didesain untuk aktivitas tertentu dengan realita aktivitas. Terdapat beberapa taman yang tidak berfungsi sebagaimana peruntukannya. Dari 6 (enam) ruang publik yang telah di observasi terdapat beberapa aktivitas yang tidak sesuai



Gambar 1. Aktivitas pengembangan diri remaja.



Gambar 2. Kondisi lahan.

peruntukkan aslinya dan digunakan untuk aktivitas yang berbeda (Gambar 1). Seperti pada fasilitas skate di Taman Bungkul yang berubah fungsi diperuntukkan bermain anak-anak kecil. Hal ini menyebabkan tersingkirnya komunitas skate untuk menggunakan fasilitas tersebut. Fenomena ini adalah sebuah masalah bahwa fasilitas yang disediakan pemerintah Surabaya belum semuanya optimal dalam pemenuhan kebutuhan remaja dalam mengembangkan minat bakatnya dan belum memenuhi kebutuhan dari segi kenyamanan dan standar aktivitas remaja. Urgensi dari penelitian ini adalah bagaimana peran arsitektur mampu memberi ruang yang optimal dengan melihat karakteristik perkembangan remaja. Dengan tujuan mewedahi kebutuhan ruang remaja dalam aspek pengembangan minat dan bakat sebagai pemacu semangat remaja demi menghasilkan lingkungan remaja surabaya yang prestatif.

Isu yang diambil adalah optimalisasi fasilitas pengembangan diri remaja Surabaya dapat diselesaikan melalui pendekatan psikologi dengan memahami karakteristik remaja, sehingga dapat membentuk dan membangun perilaku remaja dalam mengembangkan potensi diri pada proses perkembangan diri remaja. Terdapat dua (2) kriteria desain secara umum dalam perancangan, yaitu rancangan yang mampu memberi wadah pengembangan diri remaja Surabaya dengan memperhatikan tingkat urgensi dan minat remaja Surabaya, dan rancangan yang mampu memotivasi dan memacu remaja dalam aktivitas pengembangan diri serta menumbuhkan interaksi sosial antar

Tabel 1.
Survei Analisis Aktivitas Ruang Publik dan Fasilitas Umum Surabaya

Ruang Publik / Fasilitas Umum	Aktivitas Peruntukkan	Realita Aktivitas	Fakta Unik
Balai Pemuda (Alun-alun Surabaya)	Pertemuan / Berkumpul. Event. Pusat pembelajaran Bahasa Asing / Les Bahasa Asing. Perpustakaan (Membaca buku) Rekreasi.	Kerja kelompok (mengerjakan tugas). Berlatih <i>modern dance</i> / tari tradisional. Berlatih drama. Jogging.	Fakta: Balai Pemuda sekarang tidak boleh digunakan aktivitas latihan tari. Karena terdapat kejadian yang tidak senonoh oleh oknum.
	Berkumpul. Event. Bertamasya / refreshing.	Aktivitas Pedagang kaki lima disekitar taman. Kegiatan pacaran. Kerja kelompok.	Fakta: Area skateboard malah digunakan anak kecil bermain perosotan.
Taman Bungkul	Jogging. Jual Beli (Kuliner). Ziarah (makam). Skate (taman skate). Car Free Day setiap hari Minggu.	Berlatih <i>modern dance</i> / tari. Berlatih cheerleader. Berlatih pencak silat.	Fakta: (dari salah satu responden) Sekarang sering digunakan untuk aktivitas berlatih <i>dance</i> daripada skate.
Taman Skate & BMX	Mengasah skill Skateboard. Bers sepeda. Sepatu roda. Skuter. Event.	Berlatih <i>modern dance</i> . Sepakbola.	
Kebun Bibit I (Taman Flora)	<i>Refreshing</i> . Jogging. Rekreasi. Bermain. Berkumpul.	Sepatu roda Memancing	
Taman Ekspresi	Rekreasi. Bermain. Perpustakaan (Membaca buku) Wisata Perahu	Kegiatan pacaran.	
Taman Prestasi	Event. Belajar Bermain. Berkumpul Event.		

Tabel 2.
Prinsip Psikologi dalam Mendesain

No.	Prinsip Psikologi dalam Mendesain
1	<i>How people see</i> (Bagaimana seseorang melihat sesuatu)
2	<i>How people read</i> (Bagaimana seseorang membaca sesuatu)
3	<i>How people remember</i> (Bagaimana cara seseorang mengingat)
4	<i>How people think</i> (Bagaimana cara seseorang berpikir)
5	<i>How people focus their attention</i> (Bagaimana cara seseorang memfokuskan perhatian)
6	<i>What motivates people</i> (Bagaimana cara memotivasi seseorang)
7	<i>How people feel</i> (Bagaimana seseorang merasakan sesuatu)
8	<i>How people decide</i> (Bagaimana seseorang mengambil keputusan)
9	<i>People make mistakes</i> (Seseorang bisa berbuat kesalahan)
10	<i>People are social animals</i> (Bagaimana cara seseorang bersosialisasi)

remaja.

Pada penelitian ini, lahan yang dipilih terletak di bekas Taman Remaja Surabaya tepatnya Jalan Kusuma Bangsa No.112 - 114, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60136 (Gambar 2). Lahan memiliki luas 14.000m² dengan KDB 50% dan KLB 2 poin (Gambar 3).

Lahan terpilih dengan mempertimbangkan 2 (dua) kriteria yaitu keberadaan site yang dekat dengan pusat kota Surabaya serta dekat dengan beberapa titik fasilitas pendidikan remaja dan titik berkumpul komunitas remaja Surabaya (Gambar 4). Kemudian luasan site memungkinkan untuk menampung area bangunan.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

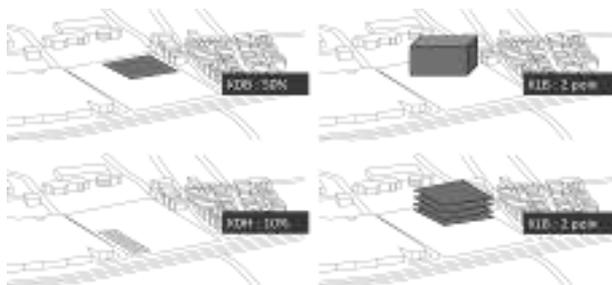
Pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan desain adalah psikologi arsitektur. Psikologi arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dan pengaruhnya

terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya.

Untuk mendukung optimalisasi ruang dalam proses membuka potensi diri remaja serta mendukung aktivitas remaja, diperlukan pendekatan psikologi dalam desain. Hal tersebut berkaitan dengan kenyamanan serta perilaku pengguna yang ingin dibentuk. Prinsip-prinsip psikologi arsitektur memiliki 10 kriteria yang diterapkan dalam desain (Tabel 2) [3].

Kebutuhan remaja akan “tempat untuk bersama teman (tempat berkumpul); tempat untuk sendirian; tempat untuk merefleksikan identitasnya; yang mana para remaja dapat akui sebagai kepemilikan (kepemilikan secara simbolik); accessible places; tidak diawasi, tetapi juga tempat yang aman [4].

Pada proses perancangan akan menggunakan *force based framework* (Gambar 5). *Force based framework* akan berfokus pada sistem force yang berdasarkan assets dan constraints dengan membaca force yang berkonteks berupa aktivitas program bidang remaja yang nantinya akan menjadi



Gambar 3. Peraturan lahan.



Gambar 4. Skema titik kawasan pendidikan remaja dan lokasi berkumpul komunitas remaja di Kota Surabaya.

acuan dalam proses desain [5].

Pada tahap proses perancangan menggunakan metode desain data collection untuk menentukan program bidang pengembangan diri yang dihadirkan pada objek rancangan. Kemudian metode *Activity Mapping* dengan goals untuk mengetahui kriteria aktivitas pengembangan diri serta karakteristik remaja dalam beraktivitas sebagai acuan dalam desain.

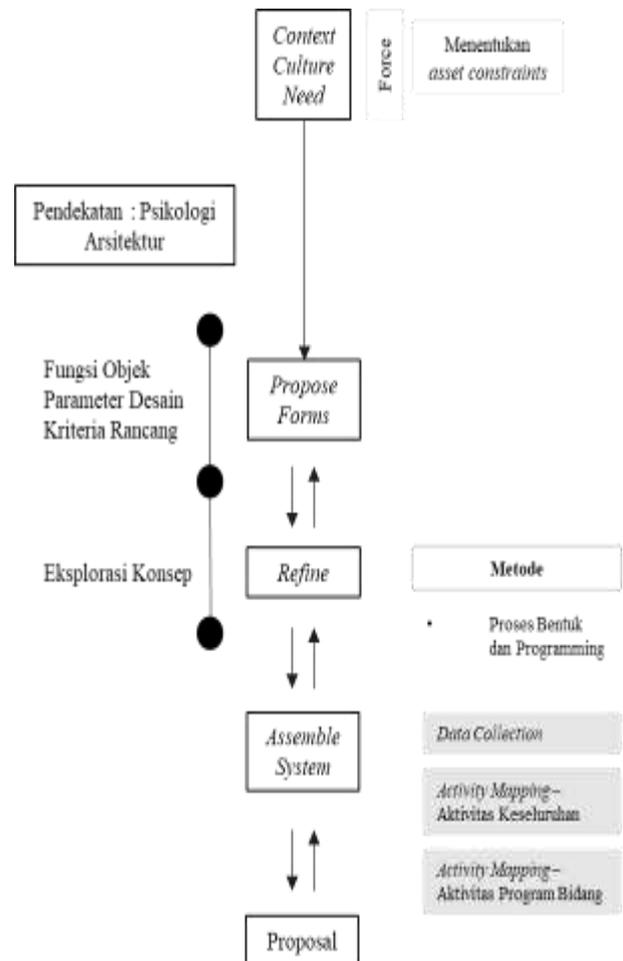
A. Metode Desain Data Collection

Pada fasilitas pengembangan diri remaja terdapat beberapa fasilitas bidang minat bakat yang dihadirkan. Untuk menetapkan program bidang yang akan dihadirkan pada objek rancangan menggunakan metoda data collection, yaitu data survei aktivitas, event, dan prestasi sebagai berikut:

Data hasil survei aktivitas pengembangan diri remaja di enam (6) ruang publik Surabaya (Tabel 1). Terdapat aktivitas pengembangan diri yang sering dilakukan di ruang publik Surabaya seperti aktivitas tari modern dan tari tradisional pada Balai Pemuda/Alun-Alun Surabaya. Kemudian terdapat aktivitas cheerleader, skateboard, sepatu roda dan drama pada ruang public Surabaya.

Berdasarkan data event atau lomba yang sering diadakan di Surabaya. Program bidang dari data event atau lomba di Surabaya dapat disimpulkan bahwa bidang tersebut diminati oleh remaja Surabaya. Menurut data dispendik terdapat data prestasi bidang minat bakat remaja Surabaya mulai dari bidang seni, musik, dan olahraga. Dari data tersebut membuktikan bahwa remaja Surabaya memiliki prestasi yang tinggi.

Dari *data collection*, akan diseleksi berdasarkan minat remaja atau *polling* terbanyak, serta tingkat urgensi pada konteks remaja Surabaya (Gambar 6).



Gambar 5. Force based framework.

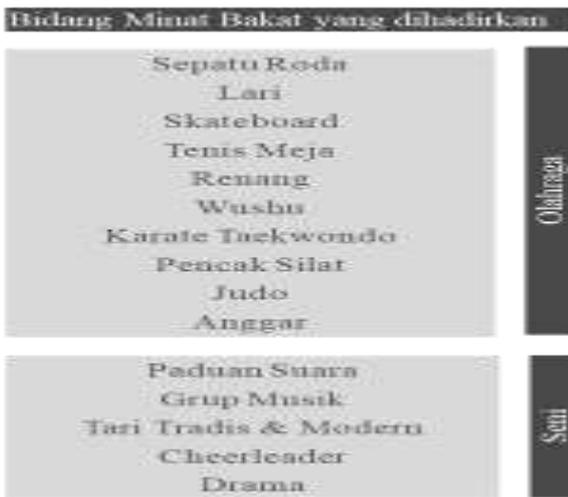
B. Activity Mapping

Activity Mapping dilakukan dengan pendataan yang dilakukan dengan cara mengamati, mewawancarai, dan mengutip data jurnal [6]. Data yang diperoleh meliputi aktivitas setiap program bidang pengembangan diri remaja dan memperhatikan karakteristik remaja yang menunjang behavior. Pemetaan mulai dari jenis, aktivitas program, alat(*furniture*) dan hasil berupa skema implementasi 3D ruang (Gambar 7).

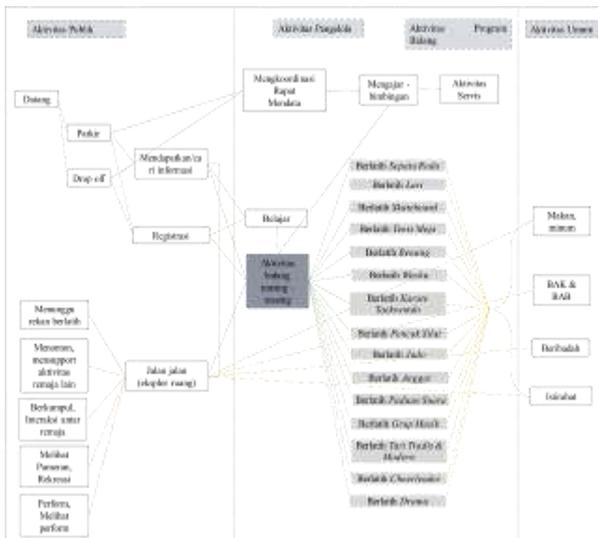
III. HASIL RANCANGAN

Objek rancangan memiliki tipologi *mixed use* sebagai ruang publik untuk mengembangkan diri remaja Surabaya (Gambar 8). Ruang publik yang difungsikan sebagai wadah aktivitas remaja untuk mengembangkan potensi diri di minat bakat serta tempat bersosialisasi antar remaja maupun komunitas. Objek rancangan memiliki fasilitas untuk sarana edukasi seperti fasilitas ruang komunal untuk kegiatan event atau lomba, fasilitas galeri untuk kegiatan pameran hasil karya remaja serta sarana refreshing pengunjung.

Fungsi bangunan sebagai wadah pengembangan diri remaja Surabaya dengan menghadirkan beberapa program bidang pengembangan diri. Program bidang pengembangan diri remaja memiliki banyak macam bidang, oleh karena itu, fungsi ruang yang akan dihadirkan pada objek akan beragam. Penentuan program bidang akan dijelaskan pada bab berikutnya.



Gambar 6. Program bidang minat bakat remaja pada objek rancangan.



Gambar 7. Activity mapping.

Pada Kota Surabaya memiliki beberapa titik fungsi pengembangan diri di beberapa tempat yang terpisah, namun masih minim informasi mengenai hal tersebut. Dengan menghadirkan beberapa program bidang yang berbeda dalam satu wadah objek rancangan demi memenuhi aspek kolaborasi antar remaja. Remaja dapat memberi support satu sama lainnya serta mereka dapat lebih mengeksplor banyak kegiatan atau aktivitas pada objek rancangan. Terdapat skenario remaja yang telah memiliki pilihan minat bakatnya, maka remaja dapat langsung memilih aktivitas yang ia inginkan, sedangkan remaja yang belum memiliki pilihan dapat mengeksplor banyak program bidang yang terdapat pada objek rancangan.

Berikut implementasi Konsep Pada Rancangan.

A. Konsep Programming

Dari hasil pemetaan aktivitas remaja serta memperhatikan karakteristik remaja, dihasilkan programming zonasi horizontal diagram (Gambar 12). Sebelum membagi program berdasarkan level lantai bangunan, beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kebutuhan aktivitas (setiap program bidang) dan luas ruang sangatlah penting. Pada rancangan Surabaya Youthcenter terdapat 4 lantai dengan penjelasan zona setiap lantai sebagai berikut (Gambar 13). Lantai 1 merupakan area publik, pengelola dan olahraga outdoor dimana lantai 1 sebagai pembuka atau pengenalan remaja



Gambar 8. Perspektif.



Gambar 9. Interior.



Gambar 10. Interior.



Gambar 11. Interior.

untuk eksplor ruang (Gambar 9). Sedangkan pada lantai 2 merupakan area aktivitas seni musik dan drama (Gambar 10). Lantai 3 merupakan area olahraga beladiri dan seni, dimana aktivitas olahraga ini membutuhkan tahap pemanasan, maka akses menuju lantai 3 ini dapat sebagai bentuk aktivitas pemanasan bagi remaja olahraga beladiri dan seni (Gambar 11). Dan yang terakhir, Pada lantai 4 merupakan area olahraga beladiri dan publik yaitu rooftop sebagai area puncak dari eksplor remaja.

B. Konsep Cross Programming

Tschumi mengemukakan tiga konsep yaitu Cross Programming, Trans Programming, dan Dis Programming [7]. Dalam konsep Cross Programming mengembangkan programming ruang fleksibel olahraga yang dapat berubah fungsi sesuai dengan aktivitas yang dihadirkan pengguna. Dengan menetapkan aktivitas apa saja yang dapat tumpang tindih dengan memperhatikan kebutuhan beraktivitas (Gambar 14).

C. Konsep Fasad

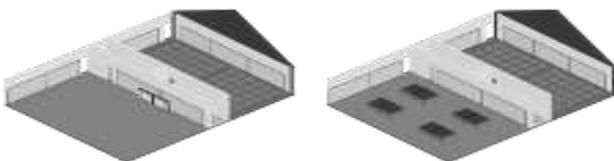
Penggunaan elemen setiap sisi fasad bangunan yang tidak monoton dan mengekspresikan bangunan (warna, bentuk) [8]. Menggunakan bentuk fasad secondary skin berupa kisi kisi sehingga dapat menimbulkan kesan bebas dan dinamis pada remaja (Gambar 15 dan Gambar 16). Kisi kisi yang menggunakan ornamen mengandung unsur garis zig-zag dan pyramid. Garis zig-zag dengan bentuk bentuk tidak beraturan mengakomodasi karakter aktif, riang dan bebas



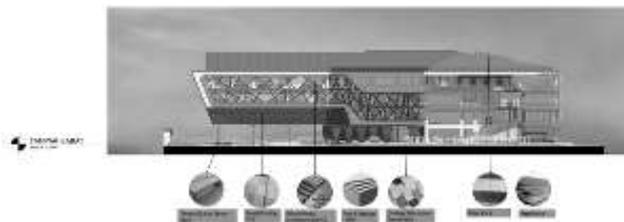
Gambar 12. Zonasi horizontal.



Gambar 13. Zonasi vertikal.



Gambar 14. Konsep cross programming.



Gambar 15. Tampak barat.

para remaja serta menarik remaja untuk datang.

D. Konsep Bentuk

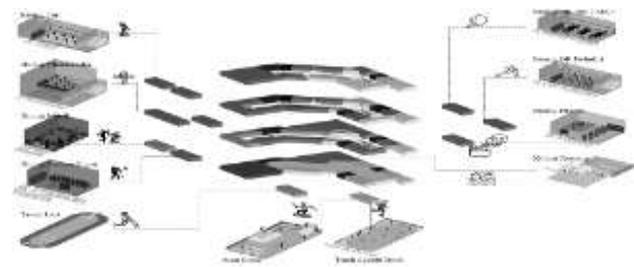
Konsep bentuk berdasarkan pendataan aktivitas remaja yang terdapat pada bab metode *activity mapping* dan memperhatikan karakteristik remaja dan aspek meningkatkan kreativitas remaja dalam beraktivitas pengembangan diri (Gambar 17). Proses transformasi bentuk diperoleh dengan menyusun hasil mapping aktivitas berupa skema 3D ruang dan denah program bidang serta memperhatikan konsep zonasi vertikal dan kriteria desain. Pada proses tersebut memperhatikan kebutuhan dan karakter program bidang yang telah dipaparkan. Selanjutnya adalah proses evaluasi bentuk dengan memasukkan struktur kolom untuk bentuk akhir objek rancangan.

E. Konsep Struktur

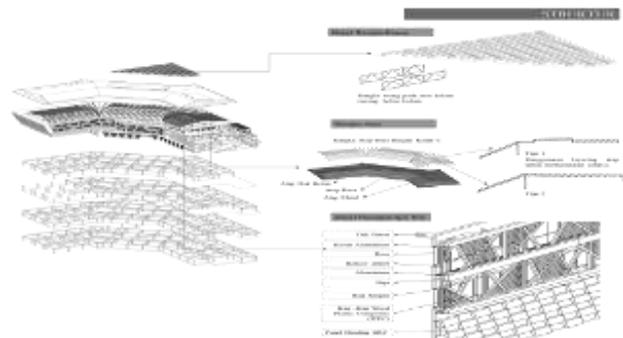
Struktur yang digunakan dalam rancangan ialah struktur rigid frame beton bertulang 70cm X 70 cm, dimana jarak antar kolom adalah 8m (Gambar 18). Jarak ini dipilih sebagai bentuk pengoptimalisasian luasan program bidang pengembangan remaja. Penggunaan struktur baja rangka ruang untuk atap pada ruang kolam renang diterapkan dengan alasan ruang kolam renang membutuhkan bebas kolom



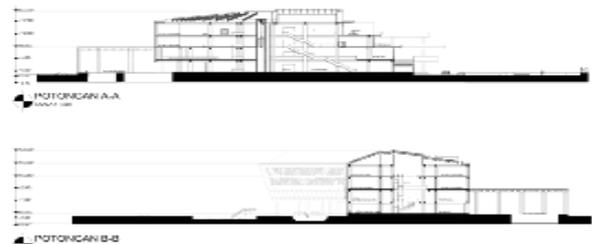
Gambar 16. Tampak utara.



Gambar 17. Transformasi bentuk.



Gambar 18. Aksonometri struktur.



Gambar 19. Potongan.

(Gambar 19).

IV. KESIMPULAN

Remaja memiliki rasa yang tinggi dalam mencari jati dirinya serta minat bakatnya. Perlunya wadah untuk remaja dalam beraktivitas pengembangan diri dengan memperhatikan karakteristik remaja dan aktivitas setiap program bidang. Konsep rancangan berdasarkan *activity mapping* dapat menghasilkan kualitas ruang pengembangan yang optimal bagi remaja. Hal ini menunjukkan bahwa *Surabaya Youthcenter* memperhatikan aktivitas setiap program bidang yang dihadirkan pada objek rancangan. Sehingga remaja nyaman dalam beraktivitas serta memicu semangat dan kreativitas remaja.

DAFTAR PUSTAKA

[1] K. Z. Saputro, "Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja," *Apl. J. Apl. Ilmu-ilmu Agama*, vol. 17, no. 1, pp. 25–32, 2017.
 [2] D. S. Sumara, S. Humaedi, and M. B. Santoso, "Kenakalan remaja dan penanganannya," *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, 2017.
 [3] G. B. Farisza, S. Suparno, and A. K. Wahyuwibowo, "Penerapan psikologi arsitektur pada perancangan sekolah tinggi desain

- komunikasi visual di dki jakarta,” *Senthong*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [4] K. Brooks-Reese, “The teen space: Carnegie library of pittsburgh, pittsburgh, pennsylvania,” *Voice of youth advocates*, vol. 29, pp. 228–229, 2006.
- [5] Plowright and P. D, *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, 1st ed. Norfolk: Fakenham Prepress Solutions, 2014.
- [6] A. Anindya and others, “Arena sirkuit inline speed skate di gelora jatidiri semarang,” *IMAJI*, vol. 4, no. 1, pp. 21–28, 2015.
- [7] A. Jerobisonif, A. K. A. Manu, and D. A. Amabi, “Konsep dan metode desain arsitektur bernard tschumi,” *GEWANG Gerbang Wacana dan Ranc. Arsit.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–26, 2019.
- [8] S. Safaripoor and B. A. Branch, “Architectural influence on the intelligence and creativity of children,” *Turkish Online J. Des. Art Commun.*, vol. 6, no. 5, pp. 2699–2708, 2016.