



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan anak-anak muda Kristen di Kota Bandung saat ini sangat beragam. Mulai dari permasalahan dalam keluarga, sekolah, pertemanan, komunitas sampai pada permasalahan kelanjutan hidup. Permasalahan anak di rumah dan diluar rumah selalu ada, tetapi banyak anak yang tidak dapat menyalurkan permasalahan mereka. Gereja ECC membantu memfasilitasi permasalahan yang ada, banyak orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan mengesampingkan masalah yang terjadi pada anak mereka.

Kebanyakan anak muda pada akhirnya lebih memerlukan sahabatnya, mereka mencoba menyelesaikan masalah mereka dengan caramenceritakan masalah mereka ketimbang kepada orang tua mereka. Dengan demikian Gereja El Shaddai *Creative Community* (ECC) membantu memfasilitasi dan membantu menyelesaikan masalah serta mengembangkan karakter mereka. Fasilitas yang akan dibuat Gereja El Shaddai *Creative Community* (ECC) diharapkan akan mengembangkan potensi anak muda Kristen.

Anak muda memerlukan sebuah fasilitas yang dapat membantu mengarahkan anak muda untuk dapat mengenal siapa dirinya. *Youth center* diharapkan dapat menjadi daya tarik serta mengarahkan anak muda. *Youth center* yang ada diharapkan mampu mengembangkan hubungan mereka dengan Tuhan, kreatifitas, bersosialisasi, karakter, dan pengetahuan. Ketika mereka salah memasuki komunitas bisa berakibat fatal, dengan menciptakan fasilitas *youth center* ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan anak muda Kristen.

Dengan adanya *youth center* di Gereja El Shaddai *Creative Community* (ECC), diharapkan dapat menjawab permasalahan anak muda Kristen di Kota Bandung. Fasilitas yang dibuat diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengembangkan potensi anak muda Kristen. Fasilitas yang dibuat tidak hanya untuk mengembangkan potensi mereka, tetapi diharapkan dapat mengembangkan karakter mereka juga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada setelah diuraikan, ditemukan beberapa permasalahan yang ada:

1. Bagaimana menciptakan suasana interior yang diharapkan dapat membantu anak muda Kristen untuk mengenal jati diri mereka?

2. Bagaimana perancangan interior yang diharapkan dapat menunjang hubungan anak muda Kristen dengan Tuhan dan sesamanya?

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan perancangan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari perancangan sebagai berikut:

1. Menggunakan konsep *influence* untuk menunjukkan jati diri anak muda itu sangat penting. Mereka adalah penerus untuk mengembangkan apa yang telah dibangun oleh generasi sebelumnya serta meninggalkan kebiasaan yang buruk dari generasi sebelumnya.
2. Merancang *youth center* yang kreatif serta dapat menjawab dan menyediakan apa yang menjadi kebutuhan untuk membangun hubungan dengan Tuhan dan sesamanya.

1.4 Manfaat Perancangan

Anak muda adalah generasi penerus, mereka akan melanjutkan apa yang telah dibangun dan tidak meneruskan apa yang buruk. Banyak anak muda Kristen tidak mengerti dengan konsep ini sehingga anak muda Kristen harus ada yang mengarahkan. Konsep yang diterapkan pada *youth center* ini diharapkan dapat membangkitkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak muda. Jika tidak ada arahan anak muda Kristen bisa kembali ke pergaulan yang buruk. Dengan adanya tujuan dari perancangan yang telah disebutkan di atas, perancangan *youth center* ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan interior mengenai *youth center* Kristen di Kota Bandung.

1.5 Ide Gagasan

Youthcenter ini diharapkan dapat menjadi tempat berkumpulnya anak-anak muda Kristen di Kota Bandung. Target *user* yang dituju adalah anak SMP-Mahasiswa, dengan target umur 13-23 tahun. Dengan adanya fasilitas *youth center* agar anak muda Kristen dapat mengembangkan potensi mereka. Tema kreatif yang diterapkan untuk menciptakan suasana ruang yang dapat memberi kesan bahwa anak muda Kristen harus menjadi pengaruh. *Youth center* ini diharapkan dapat mewadahi anak muda.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Untuk dapat memperjelas dan menjawab permasalahan yang ada, maka penulis mencantumkan beberapa fasilitas yang dibutuhkan dalam *youthcenter*:

Lobby, Resepsionis, *Cafe*, *Creative Room*, R. *Creative Team* (untuk rapat dan *workshop*), R. Finance (menghitung dana dan tempat bertemu donator), R. Konseling, R. Staff, Storage Gedung, R. OB, R. *Wit Stuff Shop*, R. Kelas, R. Pantri, Toilet, dan R. Lounge.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Literatur mengenai perancangan *youth center* sebuah bangunan komersil, sejarah dan prinsip desain, ergonomis ruang dan pencahayaan.

BAB III Deskripsi Program Perancangan Interior *Youth Center*, objek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada objek studi, studi image, analisa tampak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, kedekatan ruang, besaran ruang, *zoning* dan *blocking*.

BAB IV Implementasi Konsep pada Perancangan Interior *Youth Center*

BAB V Kesimpulan

