BAB I

PENDAHULUAN

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pengertian Judul

Youth Hostel merupakan sarana akomodasi untuk wisatawan remaja/pemuda (dalam arti kepariwisataan) yang sedang melakukan perjalanan wisata untuk memperoleh pelayanan penginapan-penginapan dan pelayanan-pelayanan fasilitas yang ada sehingga mendukung kegiatan wisata remaja yang rekreatif dan edukatif.[1]

1.1.2 Perkembangan Pariwisata di Indonesia

Krisis Ekonomi telah melanda Indonesia sejak pertengahan tahun 1997 namun memasuki tahun 2000 prospek menggembirakan dialami oleh sektor pariwisata setelah Indonesia mulai berangsur-angsur terlepas dari krisis ekonomi. Dampak dari keadaan ini juga mempengaruhi sektor pariwisata yang memiliki peranan penting dalam struktur perekonomian nasional, dan menjadi andalan sebagai salah satu sumber penerimaan devisa maupun kesempatan kerja serta kesempatan berusaha.

Ada dua aspek stabilitas yang memperkuat daya tarik wisatawan untuk datang ke daerah tujuan wisata. Pertama adalah stabilitas politik yang memberikan perasaan aman dan kebebasan wisatawan mancanegara untuk bersosialisasi dengan masyarakat di sekitar Daerah Tujuan Wisata (DTW) khususnya, sedangkan stabilitas ekonomi memberikan kemudahan untuk melakukan

[1] RG.Soekadijo, Anatomi Pariwisata, halaman 111

perjalanan dan akses wisata lainnya. Dua keadaan ini rupanya belum teraih, sehingga sektor wisata belum mampu bangkit seperti yang diharapkan.[2]

Pengembangan pariwisata memberikan dampak yang positif karena diharapkan dapat memacu dan merangsang perkembangan berbagai sektor seperti transportasi, telekomunikasi, perhotelan, restoran serta sektor-sektor yang lainnya.

1.1.3 Potensi Pariwisata di Jogjakarta

Dalam peta kepariwisataan nasional, potensi Daerah Istimewa Jogjakarta (DIY) menduduki peringkat kedua setelah Bali. Penilaian ini berdasarkan pada beberapa faktor yang menjadi kekuatan pengembangan wisata di DIY. Pertama berkenaan dengan keragaman obyek wisata yang relatif menyeluruh baik dari segi fisik maupun non fisik, disamping kesiapan sarana penunjang wisata. Sebagai kota Pendidikan, Jogjakarta relatif memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Kedua berkaitan dengan ragam spesifitas obyek dengan karakter mantap dan unik seperti Kraton, Candi, Kerajinan, dll. Secara lebih rinci, objek-objek tersebut digolongkan dalam tiga kategori, yaitu : [3]

a. **Objek Wisata Alam,** yang berupa objek wisata pantai, pegunungan, goa.
b. **Objek Wisata Sejarah,** yang berupa peninggalan sejarah kerajaan, petilasan, pemakaman, candi, dll. Sebagai contoh, Kraton Jogjakarta, Tamansari, Makam Imogiri, Candi Prambanan, Candi Kalasan, Petilasan Ratu Boko, dll.

---

[2] Ringkasan Laporan Tahunan dinas pariwisata DIY 2000

[3] Ringkasan Laporan Tahunan dinas pariwisata DIY 2000

c. **Objek Wisata Budaya,** yaitu berupa objek budaya yang sampai kini masih terpelihara, baik yang berwujud kesenian maupun adat istiadat dan tradisi, seperti Sendratari Ramayana, Wayang, Sekaten, Grebeg Maulud, Syawal, dll.

Sebagai salah satu dearah tujuan wisata utama, Jogjakarta telah banyak memberikan berbagai penawaran produk, jasa, dan atraksi wisata, baik sebagai produk wisata alam, wisata budaya, wisata minat khusus maupun wisata buatan. Tren ke depan, Jogjakarta akan menjadi salah satu kota utama tujuan wisata *convention* dan *exhibition.* Hal ini disadari, karena mengingat Yogyakarta sebagai kota pendidikan/kota ajang berdiskusi/ berseminar yang merupakan kota tempaan berbagai pemikiran/ *intelectual capital discussion* dalam berbagai disiplin ilmu. Berbagai perkumpulan/ asosiasi organisasi profesi (dari berbagai disiplin ilmu, baik tingkat internasional, nasional, regional) organisasi kemasyarakatan ingkat nasional maupun regional telah banyak memanfaatkan Yogyakarta sebagai basis kegiatan keorganisasian maupun kegiatan konvensi (musyawarah anggota), pertemuan ilmiah, kongres-kongres maupun lokakarya. Kegiatan tersebut tentunya sangat membutuhkan berbagai fasilitas akomodasi, transportasi, serta lokasi wisata yang yang bersifat rekreatif.

Kaliurang dengan berbagai fasilitas yang ada terutama fasilitas akomodasi dan kapasitas ruang konferensi/sidang, sangat layak untuk terus dipromosikan sebagai salah satu bentuk pengembangan obyek wisata. Jogjakarta sebagai kota untuk berdiskusi/bertukar pikiran melalui berbagai forum konferensi, diharapkan dapat memberi *impact* pada pengembangan obyek wisata Kaliurang-Kaliadem. Hal tersebut, tentunya dibutuhkan

upaya penataan obyek wisata yang menyangkut fasilitas akomodasi, produk dan atraksi, serta sarana yang lebih rekreatif.[4]

Dengan kondisi yang potensial ini tak heran jika Kota Jogjakarta banyak dikunjungi para wisatawan dari berbagai golongan usia, baik dari mancanegara maupun nusantara. Data kunjungan wisatawan menunjukkan sebanyak 290.376 wisman dan 4.920.296 wisnus yang berkunjung ke daerah ini pada tahun 2002. Jumlah ini sebenarnya mengalami penurunan dibanding tahun 2001, dimana kunjungan wisatawan sebanyak 245.279 wisman dan 7.048.063 wisnus.

Penurunan jumlah wisatawan yang mencapai 1.837.391 orang belum diketahui secara pasti indikator penyebabnya. Kemungkinan hal tersebut disebabkan banyak faktor antara lain karena kondisi perekonomian dan stabilitas nasional yang belum menentu, fasilitas yang tersedia kurang memuaskan wisatawan baik dari segi kualitas maupun kuantitas atau hal-hal lainnya, namun yang jelas krisis moneter serta konflik politik yang berkepanjangan sangat berpengaruh terhadap penurunan angka ini.

Sebagai daerah tujuan wisata DIY sudah memiliki 37 hotel berbintang dengan jumlah 3.701 kamar dan 933 hotel non bintang dangan jumlah kamar keseluruhan 9.656. Penginapan Remaja / Youth Hostel merupakan bagian bentuk akomodasi non bintang yang berjumlah 18 Youth Hostel dengan 146 kamar. Secara kuantitas sebenarnya jumlah akomodasi yang ada sudah memenuhi kebutuhan para wisatawan (termasuk didalamnya wisatawan remaja) akan sarana penginapan, namun secara kualitas (khususnya untuk remaja) belum ada falilitas akomodasi yang sesuai dengan

[4] Penyusunan Rencana Induk Pengmbangan Obyek Wisata Kaliurang-Kaliadem 2001

karakter remaja yang dapat mewadahi aktifitas serta mendukung kegiatan wisata remaja.[5]

1.1.3.1 Alam sebagai Daya Tarik Wisatawan

Pada kenyatannya alam memang memiliki pesona yang besar sehingga selalu mengundang minat wisatawan untuk datang dan merasakan sendiri pesona-pesona alam terlebih dengan banyaknya fasilitas pendukung yang disediakan antara lain sarana akomodasi, restoran, toko cinderamata, dll. Wisatawan sangat tertarik dengan alam antara lain karena kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di alam terbuka seperti mendaki gunung, berpetualang ke gua, atau hanya sekedar menikmati pemandangan, mencari ketenangan di tengah alam, dan alam juga sering menjadi bahan studi untuk wisatawan budaya.

Oleh karena itu fasilitas penginapan seharusnya dapat berintegrasi dengan alam sehingga wisatawan tetap bisa merasakan suasana bangunan nyaman dan harmonis dengan alam, sehingga diharapkan dapat lebih memperkuat motif wisatawan untuk tetap datang kembali ketempat ini.

1.1.3.2 Potensi Wisata Remaja di Jogjakarta

Pengunjung yang datang ke Jogjakarta ini beraneka ragam mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua. Berdasarkan perkiraan dari Dinas Pariwisata Jogjakarta 60% jumlah pengunjung yang datang merupakan kelompok remaja yang biasanya dalam bentuk rombongan meskipun ada juga secara perorangan. Berarti dapat dilihat bahwa pada tahun 2002 terdapat sekitar 2.605.336 wisatawan remaja yang berkunjung ke daerah ini.

[5] Statistik Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta 2002

Ini menunjukkan bahwa potensi wisata remaja di Jogjakarta cukup besar, namun jumlah tersebut belum dapat diakomodasi maximal karena keterbatasan jumlah akomodasi (khususnya panginapan remaja/Youth Hostel) yang sudah ada. Oleh karena itu butuh perhatian khusus untuk mengembangkan fasilitas wisata remaja .

1.1.3.3 Kegiatan yang Rekreatif dan Edukatif

Wisata remaja memiliki arti penting dalam perkembangan jiwa dan raga remaja bila dilakukan dengan tujuan yang benar. Dalam hal ini wisata yang rekreatif dan edukatif sangat baik untuk perjalanan wisata remaja. Remaja dengan segala aktifitasnya secara psikologi merupakan kelompok yang dinamis, kreatif, antusias dan bersemangat, senang berinteraksi dan bersosialisasi dengan kelompok-kelompok dan aktifitas-aktifitas tertentu serta menyukai tantangan dan segala sesuatu yang baru. Karena itulah kelompok remaja sangat suka melakukan perjalanan-perjalanan wisata. Aktifitas semacam ini memberi kecenderungan bagi para remaja untuk menampilkan ekspresi yang ada pada dirinya yang sifatnya bisa positif maupun negatif. Sehingga diperlukan suatu wadah yang dapat menampung remaja kearah yang bersifat rekreatif dan edukatif. Dengan adanya wadah yang sesuai karakter remaja dapat mempermudah untuk mengajak dalam kegiatan yang bernilai positif.

1.1.4 Tinjauan Umum Pengembangan Pariwisata Jogjakarta

1.1.4.1 Potensi Kawasan

Kawasan Wisata Kaliurang telah menjadi salah satu kawasan wisata andalan bagi Daerah Istimewa Jogjakarta pada umumnya dan bagi Kabupaten Sleman khususnya. Hal ini terbukti dari intensitas kunjungan wisatawan baik nusantara maupun mancanegara. Pertumbuhan wisatawan dari tahun ketahun terus menunjukkan kenaikan yang signifikan dalam pertumbuhan kunjungan wisatawan menduduki posisi ke 3 setelah Pantai Parangtritis dan Candi Prambanan.[6]

Daya tarik kunjungan wisatawan ke Kaliurang secara keseluruhan banyak didukung oleh potensi dan karakter obyek dan daya tarik wisata di Kawasan Kaliurang dan Kaliadem yang menawarkan lingkungan pegunungan dengan iklim yang sejuk dan keberadaan simpul-simpul obyek wisata pendukung yang tersebar di sekitarnya, seperti Gunung Berapi, Lembah Turgo, Kawasan Wisata Agro Salak Pondoh, Taman Wisata Kaliurang-Kaliadem, Taman Bunga, Golf Course Cangkringan, Museum Budaya Jawa dll.

1.1.4.2 Kondisi Fisik dan Proyeksi Wisatawan Remaja di Kaliurang

Mengacu pada kajian Rencana Tata Ruang Kawasan Lereng Merapi, pengembangan kepariwisataan pada wilayah tersebut, termasuk di dalamnya Kaliurang dan Kaliadem perlu diarahkan dengan konsep dan arahan pengembangan yang lebih menekankan pada upaya konservasi lingkungan dan kontekstual dangan potensi sumberdaya wisata yang ada di kawasan tersebut.

---

[6] Laporan Akhir, penyusunan rencana induk pengenbangan obyek wisata kaliurang-kaliadem,2001

Pengembangan tata ruang pariwisata dalam kawasan Satuan Pengembangan Pariwisata (SPP1) Lereng Merapi, harus menempatkan upaya-upaya sebagai berikut :

a. Image Merapi sebagai ***the most active volcano in the world*** merupakan media promosi yang sangar strategis.
b. Perlindunagan terhadap alam dan lingkungan lereng Merapi, tidak dapat dipisahkan dari usaha peningkatan social ekonomi setempat. Hubungan harmonis antara masyarakat dan lingkungannya telah terjadi dari generasi ke generasi dan mewujudkan kondi lingkungan sebagai atraksi yang kemudian diminati wisatawan.
c. Kegiatan pengembangan pariwisata lereng Merapi bagian selatan yang beragam harus mengindahkan secara menyatu dan saling tergantung dengan keanekaragaman unsur lingkungan, yaitu: lingkungan sosial budaya, lingkungan binaan dan lingkungan alam.

Pengaturan tata ruang wisata lereng Merapi bagian selatan sangat berkaitan langsung dengan karakter lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya yang terdapat di sekitarnya. Pemanfaatan produk wisata (unsur geologi gunungapi, unsur flora, unsur sosial-budaya, unsur agro) di sekitar Turi-Kaliurang-Turgo,Kalikuning-Kinahrejo-Kaliadem-Klangon, merupakan suatu prioritas kegiatan wisata.

Mayoritas wisatawan nusantara yang berkunjung ke kawasan wisata Kaliurang-Kaliadem berasal atau tinggal di Jogjakarta(60%). Dari tingkat mayoritas umur 20-29 dan berstatus pelajar/mahasiswa (68%). Sementara bila dilihat tujuannya : mencari hawa sejuk(76%) , menikmati pemandangan, petualangan, olahraga, seminar(24%).

Mayoritas wisatawan mancanegara yang berkunjung umumnya *backpackers* dengan rata-rata umur antara 20-29 tahun yang berstatus pelajar. Sedangkan tujuan liburan petualangan (68%) berharap ingin melihat atraksi lelehan lava pijar Merapi dengan jalan melakukan *trekking* ke Bukit Plawangan.

1.1.5. Tinjauan Umum Remaja

1.1.5.1 Batasan Remaja

Masa Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Dalam masa perkembangan ini, mereka memiliki karakter dan kecenderungan suka bergabung dengan anggota-anggota kelompok yang lain, ingin memiliki identitas pribadi, bersikap kritis, dan suka mencari tantangan, pengalaman/hal-hal yang baru.

Tidak ada keseragaman mengenai batasab umur yang jelas dalam menentukan usia remaja dari para ahli jiwa. Pakar-pakar ini memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai batasan umur remaja. Menurut Aristoteles, perkembangan jiwa melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. 0-7 tahun : masa kanak-kanak (*infancy)*
2. 7-14 tahun : masa anak-anak (*boyhood)*
3. 14-21 tahun : masa dewasa muda (*young manhood)*

Sedangkan menurut J.J Rousseau :

1. 0-4 tahun : masa kanak-kanak (infancy)
2. 5-12 tahun : masa bandel (savage stage)
3. 12-15 tahun : bangkit akar, nalar dan kesadaran diri serta tumbuhnya keingintahuan terhadap sesuatu yang baru.
4. 15-21 tahun : masa kesempurnaan remaja (adolescence poper), mulai menghargai diri sendiri.

Sesuai usia remaja yang dipandang cukup mandiri untuk melakukan wisata remaja maka batasan umur yang diprioritaskan antara 12-25 tahun atau masa sekolah SMP hingga perguruan tinggi. Dalam usia tersebut remaja sudah memiliki nalar serta pengendalian diri untuk melakukan sebuah aktifitas yang butuh kemandirian, meskipun dalam diri masing-masing remaja punya tingkatan kemandirian yang berbeda-beda.

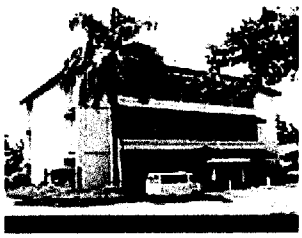
1.1.5.2 Wisata Remaja

Wisata remaja memiliki arti yang positif bagi pembangunan bangsa bila diletakkan dalam proporsi yang baik serta dalam penanganan yang benar. Dalam pelaksanaannya, wisata remaja memiliki arti penting dalam perkembangan jiwa dan raga remaja apabila dilakukan sesuai dengan tujuan wisata yang sebenarnya. Adapun tujuan wisata remaja sebagai berikut :

- **Rekreasi,** untuk mengembalikan kesegaran jasmani dan membentuk kesan dan kenangan indah dari perjalanan yang dilakukan.
- **Pendidikan,** meningkatkan pengetahuan melalui observasi terhadap aspek-aspek kehidupan, ekonomi, industri, politik, dan kegiatan-kegiatan budaya.
- **Mengisi waktu luang,** melalui kegiatan yang dinamis, menarik, dan bermanfaat.

1.1.6. Objek Pembanding

1.1.6.1 Graha Wisata TMII



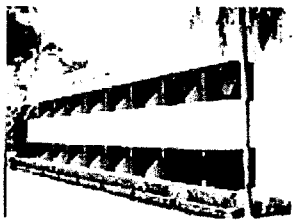
Terletak pada kompleks cagar budaya Taman Mini Indonesia Indah. Graha Wisata berlatai 3 yang memiliki 44 kamar. Fasilitas yang dimiliki berupa 20 kamar (2bed), 6 kamar (20bed), 18 kamar (6bed), 2 ruang rapat, 1 ruang makan besar ,lobby,drugstore, dan snack counter.



Disamping memang berada di lingkungan obyek wisata andalan di Jakarta, letaknya juga berdekatan dengan Bumi Perkemahan Pramuka Cibubur dan Taman Anggrek Wilada Tikta.

1.1.6.2 Graha Wisata Kuningan

Letaknya yang berdekatan dengan Gelanggang Olah Raga Sumantri Brojonegoro, Pasar Festival dan pusat Perbelanjaan, dapat dipastikan bahwa pengunjung yang datang kemari dalam bentuk rombongan/lolektif baik tour SMU,SMP, para Atlit, bahkan pernah juga musisi dan seniman.



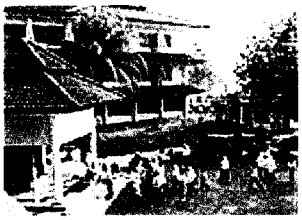


Graha Wisata Kuningan berlantai 2 dengan jumlah kamar hampir 60 yang berada di pusat kesibukan kota Jakarta, namun jauh dari kesan hiruk-pikuk dan kebisingan kota.



Fasilitas pendukung berupa lapangan Volley, Bulu Tangkis, Tenis Meja. Kesan dari ruang-ruang secara keseluruhan mencerminkan suasana nonformal.

1.1.6.3 Graha Wisata Ragunan





Bangunan berlantai 3 dengan jumlah kamar lebih dari 80, yang menempati areal kompleks olah raga Jala Raya dengan lingkungan yang jauh dari polusi dan kebisingan. Disamping itu Graha Wisata Ragunan letaknya berdekatan dengan Kebun Binatang Ragunan, Taman Anggrek dan Bumi Perkemahan hingga sangat tepat bila menjadi "rumah tujuan" bagi rombongan widya wisata ataupun kegiatan sejenisnya.

1.1.6.4 Graha Wisata Ancol

Bangunan 1 lantai ini memiliki fasilitas antara lain retoran live musik, fasililitas olah raga seperti volley, pingpong, konferensi, restoran taman yang diolah dengan baik. Fasilitas semacam ini diharapkan mampu mendukung suasana yang rekreatif dalam kegiatan wisata remaja. Graha Wisata Ancol juga menyadiakan paket rekreasi, paket meeting, juga paket pernikahan, menunjukkan bahwa bangunan ini juga terbuka untuk non remaja dan keluarga.







Disisi lain dapat dilihat restoran taman menimbulkan suasana akrab dan bebas untuk berinteraksi dengan orang lain. Organisasi ruang dibagi kedalam dua zona yaitu zona akomodasi sebagai zona privasi dan zona fasilitas umum.

No	Nama Graha	Letak Lokasi	Bentuk Masa	Fasilitas Utama	Fasilitas Pendukung
1	Graha Wisata TMII	Di TMII yang berada dipusat kota dengan konsep "desa ditengah kota"	Pondok Cottagei 1 lt	Kamat tidur R.Makan R.Rapat Loby	R.Konferensi, Seminar. Restoran R.Olah Raga
2	Graha Wisata Kuningan	Dekat dengan gelanggang OR, pusat perbelanjaan dan perkantoran	Masa tunggal 2 lantai	Idem	Lap.Voly dan Bulu tangkis Kafetaria R.Konferensi
3	Graha Wisata Ragunan	Lokasi jauh dari kota dekat dengan Kebun Binatang Ragunan, Taman Anggrek, Bumi Perkemahan.	Masa tunggal 3 lantai	Idem	R.Meeting Restoran
4	Graha Wisata Ancol	Dekat daerah wisata Ancol	Pondok 1lt	Idem	Restoran life musik Lap.Voly, Pingpong R. Konferensi Restoran Taman

Dengan membandingkan dari masing-masing graha wisata yang telah ada dari segi Letak/posisi Lokasi, Bentuk Masa bangunan, Fasilitas Utama serta Fasilitas Penunjang yang ada, mempermudah kita untuk mendapatkan gambaran tentang Youth Hostel/Penginapan Remaja yang akan direncanakan.

Adanya perbedaan dari tiap penginapan sangat dipengaruhi lingkungan sekitarnya serta mempengaruhi fasilitas yang akan diberikan agar menunjang bagi pengguna baik kenyamanan, aktifitas, bahkan motifasi menggunakan akomodasi tersebut, karena ada sebagian akomodasi menawarkan suasana yang berbeda sesuai tema yang akan diwujudkan. Sebagai contoh Graha TMII yang bertema desa di tengah hiruk pikuknya suasana kota dengan memunculkan kealamian sebuah ruang luar atau taman di sekitar pondok-pondok atau cottage. Oleh karena itu dari tiap aspek saling mempengaruhi disamping tuntutan utama yang harus ada dalam akomodasi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang Penginapan Remaja/Youth Hostel yang nyaman sebagai fasilitas akomodasi yang sesuai dengan karakteristik remaja.

1.2.2 Khusus

Bagaimana mengintegrasikan konsep permainan "circular play structure" ke dalam tata masa dan penampilan bangunan, agar dapat merangsang jiwa dan fisik petualang dalam diri remaja.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Umum

- Menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Youth Hostel sesuai karakteristik dan kegiatan pengguna didalamnya, sehingga mampu memberikan fasilitas-fasilitas yang mendukung wisata remaja.
- Menentukan site/lokasi yang berpotensi sebagai lokasi terpilih Youth Hostel di Jogjakarta.
- Mengidentifikasi pelaku kegiatan yang terlibat didalamnya baik pengelola maupun tamu wisatawan, sehingga dapat diasumsikan jumlah pelaku kegiatan.
- Mengidentifikasi jenis dan sifat kegiatan wisata remaja guna menentukan jumlah dan besaran ruang yang tercipta.

1.3.2 Khusus

- Menghasilkan rumusan konsep perancangan Youth Hostel yang mendukung kegiatan wisata remaja yang rekreatif dan edukatif melalui tatanan ruang baik (ruang dalam dan ruang luar) sesuai konsisi lingkungan setempat.

- Kajian teoritis ruang yang menyatu dengan alam dengan kajian faktual melalui objek pembanding (youth hostel yang telah ada) yang dihubungkan dengan tema.

1.4. Lingkup Pembahasan

1.4.1 Non Arsitektural

Lingkup pembahasan yang memuat kajian faktual berdasarkan kondisi-kondisi yang ada antara lain sebagai berikut :

- Mencakup potensi pariwisata yang dimiliki kota Jogjakarta sebagai kota pendidikan, budaya, dan pariwisata. Sebagai kota pariwisata Jogjakarta menyajikan wisata alam, wisata sejarah, dan wisata alam.
- Potensi wisata remaja dan kemungkinan pengembangannya di Jogjakarta.
- Membahas karakter remaja secara umum dalam kaitannya sebagai pelaku wisata/pengunjung.
- Membahas kegiatan-kegiatan wisata remaja yang bersifat rekreatif dan edukatif.

1.4.2 Arsitektural

Lingkup pembahasan yang mencakup pembahasan-pembahasan yang dilakukan secara teoritis antara lain sebagai berikut :

- Meliputi pembahasan mengenai tata olah ruang luar dan dalam yang sesuai dengan sifat dan karakter remaja sehingga dapat mendukung tujuan wisata.
- Membahas tentang penampilan fisik bangunan yang disesuaikan dengan karakter lingkungan dan karakter kegiatan yang berlangsung didalamnya.

1.5 Metode Pembahasan

- **Pengumpulan Data,** di lakukan antara lain dengan Studi Literatur dangan mencari sumber informasi yang berhubungan dengan persyaratan dan permasalahan perencanaan dan perancangan Youth Hostel yang sesuai dengan sifat dan karakter remaja dan mewadahi aktifitas wisata remaja serta melalui studi kasus terhadap bangunan dengan fungsi serupa secara literature, **Observasi,** dilakukan pada Youth Hostel-Youth Hostel yang telah ada, dengan mengamati fisik bangunan, letak , fasilitas-fasilitas pendukung yang ada, pola penggunaan ruang dalam dan luar , karakter bangunan, **Survey** untuk memperoleh data mengenai Rencana Umum Tata Ruang Kawasan Pariwisata , jumlah wisatawan yang berkunjung obyek wisata, tingkat hunian kamar dan lamanya tamu menginap pada hotel non bintang, yang kesemuanya berkaitan dengan site yang akan dipilih serta informasi pendukung menganai kondisi dan potensi kota Jogjakarta.
- **Analisa,** dengan menguraikan dan mengkaji data-data dan informasi-informasi yang telah diperoleh dengan perencanaan dan perancangan Youth Hostel di kawasan Wisata Jogjakarta.
- **Sintesis,** yaitu menggabungkan data dan informasi yang telah diperoleh dari proses Pengumpulan Data tersebut untuk kemudian diolah menjadi sebuah rumusan konsep perencanaan dan perancangan Youth Hostel sesuai dengan tujuan dan sasaran yang diharapkan.
- **Kesimpulan,** dengan tujuan menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan sebagai pemecahan terhadap permasalahan-permasalahan yang ada dalam pokok pembahasan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan dalam penulisan ini terbagi kedalam bagian-bagian utama yang masing-masing berisikan :

Pendahuluan, berisi tentang hal-hal yang melatar belakangi pemilihan topik, permasalahan-permasalahan, tujuan dan sasaran yang akan dicapai serta kerangka pola pikir dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan.

Tinjauan Teoritis dan Faktual Youth Hostel, berisi tentang tinjauan umum remaja, tinjauan Youth Hostel yang berhubungan dengan jenis kegiatan, fungsi, arah kegiatan, serta tinjauan Youth Hostel yang telah ada, tinjauan syarat-syarat teknis yang harus ada dalam Youth Hostel.

Analisa dan Tinjauan Konsep Perencanaan dan Perancangan, berisi tentang analisa terhadap pemilihan site dan pendekatan konsep perancangan Youth Hostel dengan bertumpu pada kebutuhan ruang baik ruang dalam maupun ruang luar.

Konsep dasar Perencanaan dan Perancangan

1.7 Keaslian Penulis

Keaslian Penulisan diperlihatkan melalui referensi skripsi-skripsi yang digunakan penulis dalam proses penulisan, yang berhubungan dengan fasilitas akomodasi dan wisata remaja, yakni sebagai berikut :

1. Agung Hidayat, "Youth Hostel di Jogjakarta" TGA UII 1996.
2. Eri Suzandra, "Hotel di Jogjakarta" TGA UII 1998.
3. Lizza Nadlira, "Hotel Resort di Parangtritis" TGA UGM 2002.
4. Henny Yuliandini, "Youth Hostel di kawasan wisata Berastagi" TGA UGM 2002.

1.8 Kerangka Pola Pikir

LATAR BELAKANG
Jogjakarta sebagai daerah tujuan wisata
Isu-isu potensi dan pengembangan pariwisata
Kebutuhan sarana akomodasi wisata para remaja
Sifat dan karakter wisata remaja

↓

PERMASALAHAN
Bagaimana merencanakan dan merancang Penginapan Remaja/Youth hostel yang nyaman sebagai fasilitas akomodasi wisata.
Bagaimana mengintegrasikan "circular play structure" dalam bentuk ruang dan penampilan bangunan

↓

TUJUAN&SASARAN
Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan Youth Hostel
Pemilihan site/lokasi yang berpotensi baik external maupun internal

↓

ANALISA & STUDI KASUS
Potensi dan permasalahan baik segi arsitektural dan nonarsitektural
Tinjauan teori dan literatur berdasarkan standar yang relevan
Studi kasus dengan bangunan yang telah ada

↓

PENDEKATAN KONSEP
Elemen ruang dalam-luar yang mendukung kegiatan akomodasi dengan mengintegrasikan "Circular Play Structure "

↓

KONSEP PERENCANAN & PERANCANGAN
Transformasi konsep ke desain

↓

DESAIN