



RUANG KOTA SEBAGAI WADAH AKTIVITAS REMAJA DALAM MENGGISI WAKTU LUANG DI KOTA DENPASAR

Oleh: Wayan Sutarman¹

Abstract

This article discusses urban spaces available to young people to spend their free time outside school in Denpasar City. Since such spaces are poorly provisioned, this article studies the types of spatial resources required by the young generation. It investigates the typology of activities employed by this group outside their domestic environment; the provision of urban spaces; and preferred functions for school holidays and ancillary spaces. The study implemented a combined research approach using both qualitative and quantitative techniques and a frequency method for data analysis. The study findings demonstrate that in their free time, young people tend to participate in activities that are both popular and relaxing, using sports fields; malls and shopping centres; and 24 hours restaurant and outlets that allow free internet access. Other preferred public urban spaces include swimming pools, arenas for roller blading and skate boarding related activities, futsal; and tracks for motor bike competitions.

Keywords: teenager' activities, urban spaces

Abstrak

Tulisan ini mempertanyakan tentang ruang kota yang digunakan oleh remaja di Kota Denpasar, dalam mengisi waktu luang di luar jam sekolah. Dimana ruang-ruang tersebut yang ada selama ini penciptaanya kurang memperhatikan kebutuhan remaja di Kota Denpasar. Dengan kondisi ini munculah beberapa permasalahan-permasalahan ruang kota di Kota Denpasar. Untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut dapat dilakukan pendekatan dengan mengetahui aktivitas-aktivitas yang telah dilakukan oleh remaja di Kota Denpasar dan ruang kota yang telah digunakan, aktivitas yang ingin dilakukan, serta ruang kota yang diinginkannya, sehingga mendapatkan ruang-ruang kota yang berpotensi ke depan untuk dapat dikembangkan. Untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data menggunakan metode frekuensi. Hasil studi menemukan bahwa, ada aktivitas remaja pelajar pada waktu luang di Kota Denpasar, dipengaruhi oleh tingkat kepopuleran dari aktivitas itu sendiri serta aktivitas bersama yang tidak memerlukan pemikiran (aktivitas santai). Untuk mendukung aktivitas remaja pelajar di Kota Denpasar diperlukan ruang-ruang seperti: lapangan olah raga, *mall*/ pusat perbelanjaan, dan restaurant 24 jam. Serta mengusulkan ruang-ruang seperti: kolam renang, lintasan sepatu roda, lintasan *skate board*, lapangan futsal, dan lintasan lomba naik sepeda motor (*trak-trakan*).

Kata Kunci: aktivitas remaja, ruang kota

¹ Program Studi Magister Arsitektur Universitas Udayana
Email: ws.architect@yahoo.co.id

Pendahuluan

Tingkatan usia remaja memiliki lebih banyak waktu luang dibandingkan dengan tingkatan perkembangan usia produktif lainnya. Namun seringkali waktu luang ini belum dimanfaatkan secara optimal dan produktif. Waktu luang yang dimanfaatkan oleh remaja cenderung hanya untuk kegiatan-kegiatan yang disenangi semata.

Pemanfaatan waktu luang adalah faktor dalam diri yang berpengaruh langsung terhadap remaja, selain faktor lingkungan, dalam pembentukan identitas diri remaja. Dimana masa remaja adalah masa-masa dimulainya proses pencarian identitas diri. Pada tahap usia perkembangan remaja telah dimulai proses respon sikap, pembicaraan, minat dan penampilan (Jahja 2012). Interaksi antar kelompok remaja pada ruang dan waktu yang tepat, maka akan menjadi remaja yang beridentitas baik dan berguna bagi nusa dan bangsa.

Jumlah remaja pelajar di Kota Denpasar berdasarkan data yang dimiliki Biro Pusat Statistik di tahun 2013 adalah 69.391 orang, terdiri dari remaja pelajar setingkat SMA/SMK 35.121 orang dan mahasiswa 34.270 orang. Ini merupakan angka yang sangat berarti, dalam perencanaan kawasan perkotaan, apalagi jika dikaitkan dengan pernyataan bahwa remaja adalah harapan bangsa. Ini seiring dengan pendapat (Soetomo 2013) yang menyatakan bahwa sumber daya manusia merupakan kunci dalam pengembangan kota dan wilayah.

Remaja beraktivitas pada waktu luang di Kota Denpasar ada yang tidak sejalan dengan perannya sebagai pengemban masa depan bangsa karena di pundak merekalah terletak harapan bangsa. Aktivitas yang dimaksud adalah remaja merokok, menggunakan narkoba, dan melakukan sex bebas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh: Duana 2011 dalam studi yang dilakukan pada bulan Mei sampai September 2011, menemukan hasil 34,5% remaja umur 13--22 tahun merupakan perokok aktif. Dari jumlah itu 98,5 % perokok remaja adalah laki-laki. Berdasarkan data dari Direktorat Tindak Pidana Narkoba, pada Bulan Maret 2012, jumlah kasus narkoba yang menimpa remaja Kota Denpasar, pada usia 16--19 tahun adalah 13 orang dan jumlah yang menimpa remaja usia 20--24 tahun adalah 94 orang. Rata-rata kasus narkoba di usia remaja telah mengalami peningkatan sebesar 1,18% pertahun, dan melakukan seks bebas

Untuk mengantisipasi dari aktivitas negatif remaja maka dibutuhkan ruang-ruang kota untuk mewadahi aktivitas positif remaja. Celakanya ruang kota yang ada selama ini tidak mampu mewadahi keseluruhan aktivitas yang dilakukan remaja. Hal ini karena ruang kota yang ada sekarang ini, dirancang untuk kelompok masyarakat kota, dengan asumsi sama antar penggunaannya, dengan tanpa membedakan tingkatan usia. Remaja adalah salah satu kelompok pengguna dari ruang kota itu sendiri.

Sampai saat ini ruang-ruang kota yang telah dipakai sebagai wadah aktivitas dalam mengisi waktu luang, meliputi ruang kota privat dan ruang kota publik. Haryono (2007), mengatakan bahwa ruang kota privat disediakan oleh pihak swasta dan ruang kota publik disiapkan oleh pemerintah. Pemanfaatan ruang kota publik berupa sarana olah raga dan rekreasi, yang terdapat dalam peta tata ruang Kota Denpasar. Sarana olah raga yang dimaksud adalah: Lapangan Kompyang Sujana, Lapangan Lumintang, Gedung Olah

Raya Yohana Mandala Tembau, Gedung Olah Raga Melati, Lapangan Puputan Badung, Lapangan Kapten Japa, Lapangan Puputan Renon, Lapangan Pica, Lapangan Sesetan. Tempat rekreasi di Kota Denpasar meliputi Taman Kota Lumintang, Taman Kota Puputan Badung, dan Taman Kota Puputan Renon, pantai, dan pasar.

Sementara itu ruang kota privat yang sering digunakan remaja adalah ruang-ruang yang disediakan oleh pihak swasta seperti misalnya: *mall*, restaurant 24 jam, kolam renang, bioskop, toko buku, lapangan futsal, tempat *game on line*, tempat kursus, dan toko 24 jam. Sesuai dengan pengamatan awal ruang kota berupa tempat duduk-duduk yang disediakan oleh toko 24 jam telah dijadikan tempat untuk membeli minuman beralkohol dan minum bersama teman-temannya. Dari aktivitas duduk-duduk inilah awal dari pemicu terjadinya tawuran antar kelompok remaja, seperti yang terjadi di Jalan Hayam Wuruk Denpasar (Bali Post 8 November 2011).

Ada beberapa aktivitas yang telah diwadahi oleh ruang-ruang kota yang ada. Lapangan Kompyang Sujana telah mewadahi aktivitas: lari, sepak bola. Lapangan Lumintang adalah lari, senam, sepak bola, yoga, duduk-duduk, istirahat, berkumpul bersama teman; pada Gedung Olah Raga Tembau adalah bermain bulu tangkis. Lapangan Puputan Badung adalah lari, senam, duduk-duduk, istirahat, berkumpul bersama teman. Gedung Olah Raga Melati adalah lari, sepak bola, permainan basket dalam gedung, dan Tenis lapangan. Lapangan Kapten Japa adalah lari dan sepak bola. Lapangan Puputan Margarana Niti Mandala Denpasar adalah lari, senam, sepak bola, bola voli, basket, bola kayu, yoga, duduk-duduk, istirahat, berkumpul bersama teman. Sementara itu Lapangan Pica telah dijadikan tempat untuk bermain *golf*, sepak bola dan lari. Lapangan Arga Coka: sepak bola, dan lari.

Sementara itu aktivitas-aktivitas yang diharapkan bisa terwadahi di setiap lapangan olah raga termasuk: futsal, renang, *skate board*, dan sepatu roda. Karena tidak terwadahi aktivitas pada ruang kota, maka aktivitas-aktivitas tersebut dilaksanakan pada ruang-ruang atau sudut-sudut kota, atau dengan memanfaatkan fungsi-fungsi lain, seperti jalan dan lapangan parkir. Dan beberapa diantaranya memanfaatkan pusat perbelanjaan sebagai aktivitas rekreasi mereka. Kondisi ini yang telah menginspirasi dilaksanakannya penelitian berkenaan ruang kota untuk remaja di Kota Denpasar dalam mengisi waktu luangnya.

Aktivitas Remaja Pelajar dalam Mengisi Waktu Luang di luar Jam Bersekolah di Kota Denpasar

Untuk mendapatkan aktivitas remaja di Kota Denpasar, diperlukan data-data remaja yang akan dijadikan sampel dan waktu luang yang dimiliki oleh remaja pelajar, serta data pendukung lainnya. Adapun data tersebut dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa jawaban lisan melalui wawancara awal dan jawaban tertulis melalui angket, yang disebarkan kepada remaja mengenai hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan oleh remaja pada waktu luang, dan ruang-ruang yang telah digunakan dan aktivitas yang ingin dilakukan di waktu luang dan ruang-ruang yang dibutuhkan.

Waktu luang adalah waktu setelah atau sebelum melaksanakan pelajaran di sekolah atau institusi. (Jahja, 2012). Dimana aktivitas remaja pada waktu luang di luar jam sekolah,

terdiri dari aktivitas olah raga dan rekreasi, aktivitas sosial, dan aktivitas peningkatan kapasitas diri (Hurlock, 1980).

Remaja yang dijadikan sample dalam studi ini adalah remaja madya dan remaja akhir. Remaja madya adalah orang yang sedang duduk di bangku sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan, dengan kisaran usia 16—18 tahun. Sedangkan remaja akhir adalah remaja yang sedang duduk di bangku kuliah dengan kisaran usia 19--22 tahun

Selain itu diperlukan pula data sekunder berupa data yang menyajikan data berupa hurup, angka, gambar, atau simbol simbol. Dalam penelitian ini berupa data dari BPS Kota Denpasar mengenai jumlah remaja di Kota Denpasar, Peta Tata Ruang Kota Denpasar, Perda Kota Denpasar No 27 Tahun 2011, BPS Kota Denpasar dan Direktori Kopertis Wialayh VIII tahun 2013.

Untuk mendukung data primer pada populasi remaja diperlukan sampel penelitian. Sampel didapatkan dari populasi. Populasi yang menjadi target dalam penelitian ini adalah remaja pelajar yang ada di Kota Denpasar. Menurut BPS Kota Denpasar tahun 2013, populasi remaja madya pada SMA dan SMK, baik negeri dan swasta berjumlah 35.121 orang. Populasi remaja akhir berjumlah 49.466 orang, yang tersebar di universitas swasta 28.288 orang, sedangkan universitas negeri 21.178 orang.

Remaja yang melaksanakan perkuliahan di Kota Denpasar tidak semua tinggal di Kota Denpasar, tetapi ada yang tinggal di Kabupaten Badung, Kabupaten Gianyar, dan Kabupaten Tabanan. Remaja yang melaksanakan perkuliahan di institusi swasta selain berasal dari luar kota juga sudah memasuki usia dewasa awal. Untuk mendapatkan jumlah remaja di Kota Denpasar itu dilakukan pendekatan dengan asumsi-asumsi. Remaja di universitas negeri diasumsikan 25% tinggal di luar Kota Denpasar sehingga jumlah remaja di universitas negeri yang tinggal di Kota Denpasar menjadi $75\% \times 21.178 = 15.883$ orang. Di pihak lain remaja yang melaksanakan perkuliahan di universitas swasta diasumsikan 25% tinggal di luar kota serta 10% sudah memasuki usia dewasa awal. Untuk itu, remaja yang melaksanakan perkuliahan di universitas swasta yang tinggal di Kota Denpasar menjadi $65\% \times 28.288 = 18.387$ orang. Remaja yang kuliah di universitas swasta dan negeri dijumlahkan sehingga menjadi 34.270 orang.

Penentuan jumlah sampel dihitung dengan rumus Taro Yamane atau Slovin, dengan tingkat kepercayaan 96 %, oleh karena itu didapatkan sampel sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

$$n = \frac{69.391}{(69.391) 0,04^2 + 1} = \frac{69.391}{112.03} = 619,42 \text{ dibulatkan } 620 \text{ responden}$$

Keterangan :

n= Jumlah sampel

N= Jumlah populasi

d²= Presisi (ditetapkan 4 % dengan tingkat kepercayaan 96 %)

Kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah: tinggal di Kota Denpasar yang merupakan lokasi penelitian dilakukan, remaja berusia antara 15--22 tahun, dan belum menikah, remaja madya sedang duduk di kelas II, sedangkan untuk remaja akhir, yang sedang duduk di bangku universitas semester III atau IV. Kelas II di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas dipilih karena merupakan posisi di tengah pada saat perkembangan sebagai, remaja madya, dan remaja akhir terjadi, sampel terdiri atas 50% pria dan 50% wanita.

Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Adapun komposisi jumlah remaja madya dan akhir dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jumlah sampel remaja madya dan akhir

No.	Institusi	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Sampel
1.	SMA dan SMK Negeri dan Swasta	35.121	$35.121/69.391 \times 620 = 313,8$
2.	Universitas Negeri dan Swasta	34.270	$34.270/69.391 \times 620 = 306,2$

Sumber: Penulis

Jumlah keseluruhan sampel adalah 620 orang terdiri atas 314 orang sampel remaja madya, dan 306 orang sampel remaja akhir. Remaja madya terdiri atas 157 laki-laki dan 157 perempuan. Remaja akhir terbagi atas 153 laki-laki dan 153 perempuan. Pengambilan sampel remaja pelajar terdiri atas dua, yaitu sampel remaja madya dan sampel remaja akhir. Pengambilannya sampel responden remaja madya dilakukan di sekolah menengah atas dan kejuruan negeri yang ada di Kota Denpasar. Sekolah-sekolah tersebut adalah SMAN 1, SMAN 2, SMAN 3, SMAN 4, SMAN 5, SMAN 6, SMAN 7, SMAN 8, SMKN 1, SMKN 2, SMKN 3, SMKN 4, dan SMKN 5 Denpasar. Responden remaja akhir pengambilan sampel dilakukan di Universitas Udayana, Institut Seni Indonesia Denpasar, dan Institut Hindhu Dharma Negeri Denpasar, Universitas Warmadewa, Universitas Pendidikan Nasional, dan STIKOM Bali.

Untuk mendapatkan jumlah yang direncanakan, sampel remaja madya diambil di sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan, yaitu tiap-tiap sekolah sebanyak 40 responden. Jumlah keseluruhan untuk remaja madya adalah 40×13 (jumlah sekolah yang dijadikan sample) yaitu 520 responden. Namun, jumlah sampel yang memenuhi kriteria adalah 412 responden. Sampel ini terdiri atas 185 responden laki-laki, dan 227 responden perempuan. Sisanya ada yang mengisi tidak lengkap dan tidak beralamat di Kota Denpasar. Sebaran dan jumlah responden untuk tiap-tiap sekolah dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut.

Untuk remaja akhir sampel diambil di Universitas Udayana pada Jurusan Teknik Sipil, Teknik Arsitektur, Teknik Elektro, MIPA, dan Fisipol. Selain itu, sampel juga diambil di ISI Denpasar, IHDN, STIKOM, Universitas Warmadewa, dan Universitas Pendidikan Nasional. Dari 760 kuesioner yang disebarkan pada institusi, kuesioner yang kembali dan memenuhi persyaratan adalah 156 responden laki-laki, dan 155 responden perempuan. Dalam penelitian ini telah terpenuhi persyaratan jumlah sampel minimal untuk tiap-tiap kelompok remaja. Selengkapnya sebaran dan jumlah responden remaja akhir dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 2. Sebaran dan jumlah responden remaja madya di Kota Denpasar

No.	Nama Instansi	Jumlah Kuesioner direncanakan	Kuesioner yang disebar	Data yang memenuhi persyaratan		
				Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	SMA N 1 Denpasar	$720/10.339 \times 314 = 22$	40	18	16	34
2	SMA N 2 Denpasar	$504/10.339 \times 314 = 15$	40	9	23	32
3	SMA N 3 Denpasar	$503/10.339 \times 314 = 15$	40	13	16	29
4	SMA N 4 Denpasar	$576/10.339 \times 314 = 18$	40	17	21	38
5	SMA N 5 Denpasar	$721/10.339 \times 314 = 22$	40	19	18	37
6	SMA N 6 Denpasar	$501/10.339 \times 314 = 15$	40	20	16	36
7	SMA N 7 Denpasar	$648/10.339 \times 314 = 20$	40	15	22	37
8	SMA N 8 Denpasar	$502/10.339 \times 314 = 15$	40	15	21	36
9	SMK N 1 Denpasar	$1.614/10.339 \times 314 = 49$	40	20	-	20
10	SMK N 2 Denpasar	$870/10.339 \times 314 = 26$	40	-	23	23
11	SMK N 3 Denpasar	$1.299/10.339 \times 314 = 39$	40	14	19	33
12	SMK N 4 Denpasar	$870/10.339 \times 314 = 26$	40	14	15	29
13	SMK N 5 Denpasar	$1.011/10.339 \times 314 = 32$	40	11	17	28
Jumlah		314	520	185	227	412

Sumber: Penulis

Tabel 3. Sebaran dan jumlah responden remaja akhir di Kota Denpasar

No.	Nama Instansi	Jumlah Kuesioner yang disebar	Jumlah Kuesioner yang disebar	Data yang memenuhi persyaratan		
				Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Universitas Udayana	$16.171/26.991 \times 306 = 183$				
a	Fisipol	183	360	14	20	34
b	MIPA			15	21	36
c	Teknik Sipil			10	11	21
d	Teknik Arsitektur			33	14	47
2.	ISI	$571/26.991 \times 306 = 6$	80	12	17	29
3.	Universitas Warmadewa	$1.899/26.991 \times 306 = 22$	80	24	5	29
4.	IHDN	$4.436/26.991 \times 306 = 50$	80	15	24	39
5.	STIKOM	$2.946/26.991 \times 306 = 33$	80	17	20	37
6.	Universitas Pendidikan Nasional	$968/26.991 \times 306 = 12$	80	16	23	39
Jumlah		306	760	156	155	311

Sumber: Penulis

Remaja pelajar di Kota Denpasar memiliki waktu luang di luar jam belajar. Waktu luang remaja terdiri atas waktu setelah pulang sekolah atau sebelum bersekolah, libur nasional termasuk hari minggu, dan libur semester baik semester genap maupun semester ganjil. Umumnya waktu luang remaja yang bersekolah pagi dari pukul 13.00 WITA sampai dengan 18.00 WITA, untuk yang bersekolah siang waktu luangnya dari pukul 06.00 WITA sampai dengan 13.00 WITA. Waktu luang remaja akhir untuk yang melaksanakan perkuliahan pagi antara 14.00 WITA samapi dengan 18.00 WITA, sedangkan untuk yang melaksanakan perkuliahan malam hari waktu luangnya dari pukul 07.00 WITA sampai dengan pukul 17.00 WITA.

Frekuensi aktivitas remaja pada waktu luang pada tiap-tiap aktivitas dilakukan penilaian dengan menggunakan skala lima, untuk itu diurutkan dari aktivitas yang paling digemari menjadi 5=A, 4=B, 3=C, 2=D, dan 1=E. Aktivitas yang telah dilakukan dan tingkat keseringan aktivitas dijumlahkan dan dibagi dua, untuk mendapatkan tingkat kepopuleran dari aktivitas yang dilakukan remaja. Untuk mendapatkan aktivitas remaja ke depan yang menjadi harapan remaja pelajar. Skor ini dijumlahkan lagi dengan keinginan aktivitas remaja dan dibagi dua.

Aktivitas remaja pada waktu luang di Kota Denpasar diantaranya: aktivitas olah raga dan rekreasi, aktivitas sosial remaja dan aktivitas peningkatan kapasitas diri. Aktivitas olah raga dan rekreasi remaja terdiri atas: lari, bersepeda, renang, futsal, berekreasi bersama keluarga di dalam kota, bulutangkis, jalan santai, dan sepak bola. Dari keseluruhan aktivitas olah raga ini, didapatkan kelompok aktivitas yang dilakukan, tingkat keseringan aktivitas dan keinginan aktivitas dilaksanakan.

Dilihat dari kegemaran aktivitas dilakukan aktivitas lari, bersepeda, renang dan berekreasi bersama keluarga di dalam kota. Dilihat dari tingkat keseringan aktivitas dilaksanakan lari dan bersepeda menempati urutan paling sering dilakukan, dan dilihat dari keinginan pelaksanaan aktivitas lari, bersepeda, dan renang berada di urutan biasa-biasa saja dilakukan. Selengkapannya aktivitas olah raga remaja di Kota Denpasar dapat dilihat dalam Tabel 4. Aktivitas lari dan bersepeda merupakan aktivitas paling sering dilakukan karena aktivitas ini terutama lari tidak memerlukan keahlian khusus, dan dapat dilakukan oleh semua orang. Berbeda dengan renang aktivitas ini paling sering dilakukan, dengan tingkat keseringan, aktivitas sering dilakukan. Namun ketiga aktivitas ini sudah merupakan kebiasaan dilakukan oleh remaja pelajar di Kota Denpasar.

Aktivitas sosial remaja pelajar di Kota Denpasar yang paling sering dilakukan adalah aktivitas pergi ke pantai dan belanja ke *mall*/pusat perbelanjaan. Sedangkan aktivitas yang sering dilakukan adalah menonton film, bertemu pacar, bertemu teman di mall, pergi ke taman kota, dan menonton pertunjukan seni. Keinginan aktivitas remaja pelajar yang paling diinginkan adalah: pergi ke pantai belanja ke *mall*/pusat perbelanjaan, menonton film, bertemu pacar dan bertemu teman di *mall*. Dilihat dari keinginan remaja untuk melaksanakan aktivitas yang diinginkan adalah: pergi ke pantai, belanja ke *mall*, menonton film, dan bertemu pacar.

Remaja pergi ke pantai kemungkinan dikarenakan di pantai dapat melihat pemandangan lepas, tanpa membayar dan tanpa keterbatasan waktu untuk berkunjung. Aktivitas remaja pergi ke *mall*/pusat perbelanjaan remaja ke tempat ini bukan belanja semata juga dimanfaatkan untuk bertemu teman, bertemu pacar, atautkah hanya sekedar untuk jalan-jalan menikmati koleksi-keleksi terbaru, dan untuk menikmati tata udara yang segar terutama pada siang hari.

Aktivitas peningkatan kapasitas diri remaja pelajar di Kota Denpasar, terdiri atas aktivitas: *browsing* internet di luar rumah, membantu bisnis orang tua, pergi ke toko buku, mengunjungi perpustakaan, kegiatan pemuda di *banjar* (setingkat RT/RW di Jawa), mengunjungi pesta seni, game on line di luar rumah, menonton pertandingan olah raga, pergi ke galary seni, pendalaman ilmu agama, bekerja sambilan, member kursus, dan berbagai aktivitas kursus.

Tabel 4. Aktivitas olahraga dan rekreasi remaja di Kota Denpasar

No.	Aktivitas	Dilakukan	Keseringan	Keinginan	Prediksi
1	Lari	A	A	C	B
2	Bersepeda	A	A	C	B
3	Renang	A	B	C	B
4	<i>Futsal</i>	C	B	D	C
5	Berekreasi bersama keluarga di dalam kota	A	B	E	C
6	Bulutangkis	B	B	D	C
7	Jalan santai	B	B	D	C
8	Sepak Bola	C	C	D	C
9	Basket	C	C	D	C
10	Fitness	C	C	D	C
11	Berekreasi bersama keluarga di luar kota	B	C	A	B
12	Mendaki	D	D	C	D
13	Lomba Naik sepeda BMX	E	D	E	B
14	Volly	C	D	D	D
15	<i>Trek-trekan</i>	D	D	D	D
16	Atletik	D	D	E	D
17	<i>Skate board</i>	D	D	C	D
18	Catur	E	E	D	E
19	Sepatu Roda	E	E	B	D

Sumber: Penulis

Keterangan:

A = 5: Aktivitas paling sering dilakukan

B = 4: Aktivitas sering dilakukan

C = 3: Aktivitas cukup sering dilakukan

D = 2 : Aktivitas jarang dilakukan

E = 1 : Aktivitas paling jarang dilakukan

Tabel 5. Aktivitas sosial remaja di Kota Denpasar

No.	Aktivitas	Dilakukan	Keseringan	Keinginan	Prediksi
1	Pergi ke pantai	A	A	B	A
2	Belanja ke mall	A	A	B	A
3	Menonton film	B	A	B	B
4	Bertemu pacar	B	A	B	B
5	Bertemu teman di mall	B	A	C	C
6	Pergi ke café	C	C	D	C
7	Pergi ke taman kota	B	C	D	C
8	Aktivitas keagamaan (<i>Tirtayatra</i>)	C	C	C	C
9	Menonton pertunjukan seni	B	D	D	C
10	Terlibat aktivitas anak asuh	E	E	D	E
11	Aktivitas Perlindungan Binatang	E	E	D	E
12	Berkunjung ke panti asuhan	D	E	D	D
13	Berkunjung ke panti jompo	E	E	E	E

Sumber: Penulis

Keterangan:

A = 5: Aktivitas paling sering dilakukan

B = 4: Aktivitas sering dilakukan

C = 3: Aktivitas cukup sering dilakukan

D = 2 : Aktivitas jarang dilakukan

E = 1 : Aktivitas paling jarang dilakukan

Tabel 6. Aktivitas peningkatan kapasitas diri remaja di Kota Denpasar

No.	Aktivitas	Dilakukan	Keseringan	Keinginan	Prediksi
1	Browsing internet di luar rumah	A	A	A	A
2	Membantu bisnis orang tua, berjualan di toko/pasar	B	A	A	A
3	Pergi ke toko buku	A	A	E	B
4	Mengunjungi perpustakaan	A	A	B	A
5	Kegiatan pemuda di banjar	A	A	C	B
6	Mengunjungi pesta seni	A	A	E	B
7	Kursus bahasa asing	C	B	C	C
8	Game on line di luar rumah	D	B	C	C
9	Kegiatan kemasyarakatan	A	C	E	C
10	Kursus pelajaran di luar sekolah	D	C	C	C
11	Kursus pelajaran di rumah guru	D	C	E	D
12	Menonton pertandingan olah raga	B	C	E	C
13	Kursus musik kontemporer	D	D	A	C
14	Pergi ke galary seni	B	D	E	D
15	Mengunjungi museum	A	D	D	C
16	Pendalaman ilmu agama	D	D	D	D
17	Kursus musik daerah	E	D	D	D
18	Kursus memahat	E	D	E	E
19	Kursus melukis	E	D	B	D
20	Bekerja sambilan	D	D	A	C
21	Memperdalam tanaman	E	D	E	D
22	Kursus menari daerah	D	E	D	D
23	Kursus memasak	D	E	C	D
24	Kursus mejejahitan	E	E	D	E
25	Memberi kursus/ pelajaran private	D	E	E	E
26	Kursus menari kontemporer	E	E	C	D
27	Kursus kerajinan tangan	E	E	E	E
28	Kursus bahasa daerah Bali	D	E	E	E
29	Kursus komputer	D	E	D	D
30	Kursus teknisi bangunan dan gedung	D	E	E	E
31	Kursus teknisi mesin	E	E	E	E
32	Kursus menjahit	D	E	D	E
33	Kursus dalang	E	E	E	E

Sumber: Penulis

Keterangan:

A = 5: Aktivitas paling sering dilakukan
 B = 4: Aktivitas sering dilakukan

C = 3: Aktivitas cukup sering dilakukan
 D = 2 : Aktivitas jarang dilakukan
 E = 1 : Aktivitas paling jarang dilakukan

Dari berbagai aktivitas peningkatan kapasitas diri yang paling digemari oleh remaja di Kota Denpasar adalah *browsing* internet di luar rumah, pergi ke toko buku, mengunjungi perpustakaan, kegiatan pemuda di *banjar* dan mengunjungi pesta seni, kegiatan kemasyarakatan dan mengunjungi museum. Dilihat dari tingkat keseringan aktivitas dilakukan aktivitas itu terdiri dari: browsing internet di luar rumah, membantu bisnis orang tua, pergi ke toko buku, mengunjungi perpustakaan, kegiatan pemuda di banjar,

dan mengunjungi pesta seni. Dilihat dari keinginan aktivitas dilakukan terdiri atas: *browsing* internet di luar rumah dan membantu bisnis orang tua.

Aktivitas yang tingkat keseringannya jarang dilakukan terdiri dari: aktivitas pergi ke toko buku, mengunjungi pesta seni dan mengunjungi museum. Aktivitas remaja pelajar pergi ke toko buku kemungkinan hanya untuk melihat-lihat koleksi saja, ada ajakan teman sebaya dan kebetulan lewat didepan toko. Aktivitas pergi ke pesta seni juga jarang diinginkan, hal ini kemungkinan dikarenakan oleh tempat parkir yang kurang memadai, kesenian yang dipergelarkan terkesan monoton. Serta aktivitas mengunjungi museum jarang diinginkan kemungkinan museum menyajikan koleksi yang ada didalamnya itu-itu saja, dan belum ada tambahan koleksi.

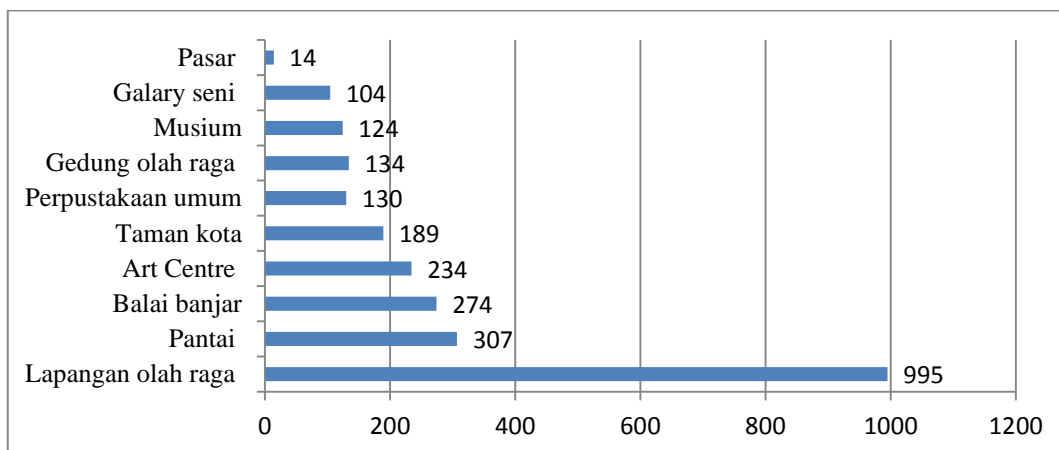
Ruang Kota yang Diharapkan Remaja di Kota Denpasar

Ruang kota yang telah digunakan sebagai wadah aktivitasnya pada waktu luang di luar jam sekolah, berupa ruang kota privat dan ruang kota publik. Ruang kota publik adalah ruang yang disediakan oleh pihak pemerintah, dan ruang kota privat disediakan oleh pihak swasta. Tingkat kunjungan remaja dalam beraktivitas di waktu luang di Kota Denpasar pada ruang kota publik diurutkan dari ruang yang paling digemari sampai pada ruang yang paling jarang dikunjungi di waktu luang.

Kelompok ruang kota publik yang paling sering dikunjungi Lapangan olah raga (228 responden), pantai (307 responden), *balai banjar* (274 responden), taman kota (189), perpustakaan umum (130 responden), museum (124 responden). Kelompok ruang yang sering dikunjungi *art centre* (234 responden), gedung olah raga (134 responden), *galary* seni (104), dan pasar (14 responden). Kelompok ruang cukup sering dikunjungi *jaba pura* (131 responden). Ruang yang paling digemari remaja di Kota Denpasar untuk mewadahi aktivitasnya pada waktu luang adalah lapangan olah raga. Olah raga adalah utama untuk meningkatkan kesehatan, sebagai tempat rekreasi, menadapatkan udara segar, dan mendapatkan keseimbangan psikologis, sejalan dengan pemikiran Sahftoe (2008). Oleh karena itu pemerintah harus menyediakan ruang publik sebagai sarana kontak sosial dengan pengguna ruang kota. Carmona (2008) menambahkan salah satu fungsi ruang publik adalah fungsi kesehatan. Lebih lanjut dijelaskan manfaat kesehatan dapat mendorong melakukan kegiatan fisik, sehingga dapat mengurangi stress.

Lapangan olah raga adalah ruang kota publik yang paling digemari oleh remaja di Kota Denpasar. Dari keseluruhan lapangan olah raga yang ada lapangan Puputan Niti Mandala renon adalah Lapangan yang paling digemari oleh remaja, hal ini kemungkinan dikarenakan oleh: ketersediaan fasilitas yang memadai sebagai tempat aktivitas olahraga, dilengkapi dengan penerangan pada malam hari, tempat peneduh, taman yang memadai, pedestrian sebagai pembatas aktivitas akan memberikan suasana nyaman bagi pengunjung. Hal ini sejalan pendapat Carr (1992) secara lebih dalam dijelaskan kemudahan pencapaian menjadi faktor penentu terpilihnya lapangan olah raga yang diinginkan. Ditambahkan pula bahwa tempat tersebut harus mudah untuk dikenali. Lebih lanjut dijelaskan oleh Carr (1992) walaupun di ruang publik itu setiap orang bebas melakukan aktivitas, tetap terdapat aturan-aturan tersendiri sehingga tidak mengganggu pengguna lainnya. Hal inilah yang menjadi alasan tingkat kunjungan lapangan Puputan

Niti Mandala Renon Denpasar, paling tinggi dibandingkan dengan lapangan lainnya yang ada di Kota Denpasar.



Gambar 1. Ruang Kota Publik yang Dikunjungi oleh Remaja di Kota Denpasar

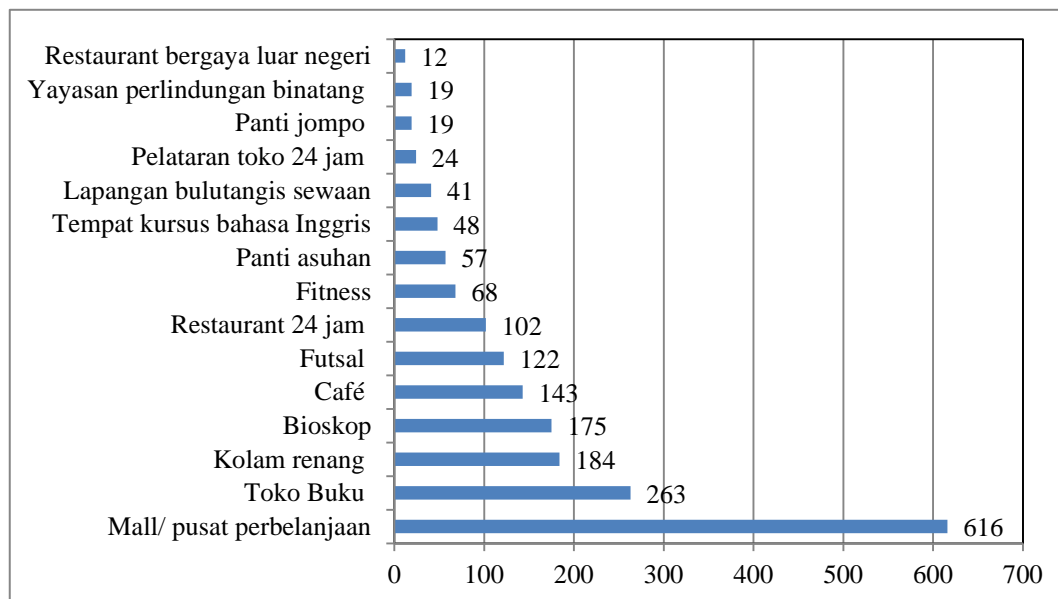
Sumber: Penulis

Tempat berikutnya adalah pantai. Ruang kota publik berupa pantai menjadi bagian ruang yang digemari remaja dalam mengisi waktu luang. Pantai adalah tempat yang tidak berbayar, serta tanpa adanya batasan berkunjung. Pantai adalah wadah aktivitas yang tidak memerlukan pemikiran khusus (aktivitas santai). Tempat lainnya adalah pasar. Ruang publik kotaberupa pasar, dimanfaatkan oleh remaja dalam hal membantu bisnis orang tuanya dengan membantu berjualan. Hal ini merupakan kewajiban anak kepada orang tua dalam mendukung perekonomian keluarga, sehingga remaja dapat melakukan pendidikan berkelanjutan.

Sedangkan ruang kota privat yang digunakan oleh remaja di Kota Denpasar di kelompokkan dalam lima kelompok, berdasarkan tingkat keseringan ruang dikunjungi oleh remaja, diurutkan mulai dari tingkat paling sering, sampai pada tingkat paling jarang. Kelompok ruang kota privat yang paling sering dikunjungi seperti: *mall* (616 responden), toko buku (263 responden), kolam renang (184 responden), restaurant 24 jam (102 responden), pelataran toko 24 jam (24 responden) Kelompok ruang privat yang sering dikunjungi seperti: Lapangan bulutangkis sewaan, (41 responden), bioskop (175 responden), dan restaurant bergaya luar negeri (12 responden). Kelompok ruang yang cukup sering dikunjungi seperti: *café* (143 responden), Futsal (122 responden) dan *fitness* (68 responden) tempat kursus bahasa Inggris (48 responden). Kelompok ruang yang jarang dikunjungi seperti: panti asuhan (57 responden) panti jompo (19 responden). Kelompok ruang privat yang sangat jarang dikunjungi seperti: yayasan sosial perlindungan binatang (19 responden), tempat kursus.

Mall/pusat perbelanjaan adalah ruang kota privat yang paling digemari oleh remaja di Kota Denpasar. Hal ini disebabkan oleh *mall*/pusat perbelanjaan Matahari sangat mudah diakses, eksterior dan interior gedung yang bagus, tata udara yang bagus dan musik yang diperdengarkan sesuai dengan *trand* saat ini. Hal itu sejalan dengan pendapat Mulyono (2005).

Kolam renang merupakan ruang kota privat yang tingkat kunjungan tinggi. Saat ini renang dilakukan oleh remaja di Kota Denpasar. Adapun kolam renang yang dikunjungi diurutkan dari yang paling sering sampai jarang, yaitu kolam renang Tirta Ayu, kolam renang Tiara Dewata, dan kolam renang Nirmala. Lapangan futsal juga dikunjungi oleh remaja dikarenakan oleh futsal adalah olah raga yang sedang populer saat ini. Beberapa tempat futsal yang ada di Kota Denpasar yang dikunjungi oleh remaja, yaitu metro, surya futsal dan wing futsal, mereka bermain futsal ditempat ini dengan membayar gedung antara Rp.30.000,00—Rp.75.000,00. Uang ini dipungut dengan sukarela dengan teamnya, atau ada pula yang system yang kalah dalam permainan, team yang kalah membayar lapangan.



Gambar 2. Ruang Kota Privat yang Dikunjungi oleh Remaja di Kota Denpasar

Sumber: Penulis

Sepatu roda dan *skate board* adalah jenis olah raga yang sedang populer saat ini, serta digemari oleh remaja di Kota Denpasar. Areal sepatu roda dan *Skate board* adalah tempat yang dikunjungi oleh remaja, dimana saat ini bermain sepatu roda ini dilakukan di jalan raya di Depan Patung Bajra Sandhi, lapangan Puputan I Gusti Made Agung, dan lapangan Lumintang. Pemanfaatan jalan raya sebagai tempat untuk beraktivitas, sangat mengganggu pengguna lain. Untuk itu diperlukan lapangan yang dapat digunakan sebagai tempat bermain sepatu roda dan *skate board*, di Kota Denpasar yang lokasinya terintegrasi dengan lapangan olah raga yang sudah ada.

Dari kondisi ruang kota ini maka di Kota Denpasar, sebaiknya disediakan ruang- ruang sebagai wadah aktivitas remaja pelajar dalam mengisi waktu luangnya berupa ruang publik yang dapat mewadahi aktivitas remaja pelajar, diantaranya lapangan olah raga, pantai, *balai banjar*, *art centre*, taman kota. Selain itu dibutuhkan pula wadah aktivitas yang selama ini disediakan oleh pihak swasta namun memiliki peminat yang banyak, serta kepopuleran aktivitas, sebaiknya menjadi tanggung jawab pemerintah. Wadah aktivitas yang dimaksud berupa: kolam renang, lapangan futsal, areal bermain sepatu roda, dan *skate board*.

Kesimpulan

Aktivitas-aktivitas yang telah dilakukan oleh remaja di Kota Denpasar terdiri Aktivitas olah raga dan rekreasi, aktivitas sosial, dan aktivitas pendidikan dan pengembangan diri. Aktivitas olah raga dan rekreasi yang digemari adalah renang, bersepeda, lari dan berekreasi bersama keluarga di dalam kota. Aktivitas sosial, belanja ke *mall* dan pergi ke pantai. Aktivitas peningkatan kapasitas diri adalah mengunjungi perpustakaan, pergi ke toko buku, mengunjungi pesta seni, mengunjungi museum, kegiatan kemasyarakatan, kegiatan pemuda di Banjar, dan *browsing* internet di luar rumah. Aktivitas yang ingin dilakukan oleh remaja di Kota Denpasar terdiri dari Aktivitas olah raga dan rekreasi adalah: berekreasi bersama keluarga di luar kota. Aktivitas sosial adalah bertemu pacar. Aktivitas peningkatan kapasitas diri, berupa kursus musik kontemporer, bekerja sambil, membantu bisnis orang tua berjualan ditoko/pasar dan *browsing* internet di luar rumah. Ruang kota paling yang dibutuhkan oleh remaja di Kota Denpasar terdiri atas lapangan olah raga, *mall*, pantai, pasar, restoran 24 jam (untuk *browsing* internet gratis). Selain itu ruang kota yang berpotensi kedepan untuk dapat dikembangkan dilihat dari kepopuleran aktivitas adalah: renang, *skate board*, sepatu roda, dan *treck-treckan* (lomban naik sepeda motor), dan lapangan futsal.

Daftar Pustaka

- Basuki, S (2010) *Metode Penelitian* Jakarta: Penaku.
- Carmona, M (2008) *Publik Space The Management Dimension* USA: Routledge
- Carr, S (1992) *Publik Space* USA:Cambride University Press.
- Duana, M K (2012) 'Takut Dibilang Banci, Remaja Pilih Merokok' *Kompas* 19 Mei.
- Effendi, U dan Praja, J (2012) *Pengantar Psikologi* Bandung: Angkasa.
- Haryadi dan Setiawan B (2010) *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku* Yogyakarta:Gajah Mada University Press.
- Haryono, P (2007) *Sosiologi Kota Untuk Arsitek* Jakarta: Bumi Aksara
- Hasanudin (2011) *Axieties/ Desires* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E B (1980) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jahja, Y (2012) *Psikologi Perkembangan* Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Jatmika, S (2010) *Geng Remaja* Yogyakarta: Kanisius.
- Jumari, (2007)'Remaja Perlu teladan, Bukan Ocehan' *Bali Post* 3 November.
- Liestyasari, I S (2005) 'Kaum Muda dan Konsumsi Identitas Yogja' *Penghibur(an) Masa lalu dan Budaya Hidup Masa Kini Indonesia* Kanisius: Yogyakarta.
- MuryiFaruq, M (2009) *Olahraga Bola Basket sebagai Gaya Hidup* Jakarta: Grasindo.
- Naning (2009) *www.god.co.id*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pontoh, N K dan Kustiawan, I (2009) *Pengantar Perencanaan Kota* Penerbit. Bandung: Penerbit ITB
- Prabowo, H (1998) *Arsitektur Psikologi dan Masyarakat* Jakarta: Guna Darma.
- Pratama, P A D (2013) 'Mewaspada! Pergaulan Bebas Remaja' *Bali Post* Senin 15 Januari 2013.
- Ridwan, (2009) *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian* Bandung: Alfa Beta.
- Sari, A A (2012) 'Tempat Favorit Mahasiswa sebagai Sarana Restorative' *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*.Vol.1No.1, p:5-17
- Sarwono, S W (2012) *Psikologi Remaja* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Shaftoe, H (2008) *Convivial Urban Spaces Creating Effective Public Places USA*: EarthScan, Ukand.
- Singgih, D G dan Yulia, S D G (2008) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Jakarta: Gunung Mulia.
- Soetomo, S (2013) *Urbanisasi dan Morfologi Proses Perkembangan Peradaban dan Wadah Ruang Kota yang Manusiawi* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suartika, G A M (2013) Open Space Traditions, Development and Modernity: The Case of Bali. *Jurnal Mudra* Vol. 28 No.3. p: 283-299
- Sugiono (2012) *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* Bandung: Alfa Beta.
- Sukadji, S (2000) *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah* Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi.
- Tembong, P G (2006) *Smart Parenting* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Upton, P (2012) *Psikologi Perkembangan* Jakarta: Airlangga.
- Willis, S S (2005) *Remaja dan Masalahnya* Bandung: Alfabeta
- Anonim (2013) *Denpasar Dalam Angka BPS Kota Denpasar*.
- Anonim (2013) *Direktori Kopertis Wilayah VIII*. Kopertis Wilayah VIII Bali.
- Anonim (2013) *Profil Pendidikan Kota Denpasar tahun 2013*. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kota Denpasar.
- Anonim (2012) Geng Motor Cewek Bali Menghebohkan *Suara Pembaharuan*. 9 Februari