

## PERENCANAAN YOUTH WELLNESS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PSIKOLOGI DI BOJONGSOANG KABUPATEN BANDUNG

Gabriel Bintang Perdana

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [gabriel.bintang1103@mhs.itenas.ac.id](mailto:gabriel.bintang1103@mhs.itenas.ac.id)

### Abstrak

*Perubahan gaya hidup generasi muda, khususnya Gen Z dan milenial, akibat perkembangan teknologi digital dan media sosial membawa tantangan baru terkait kesehatan mental, sosial, dan fisik. Generasi ini membutuhkan ruang fisik yang mampu merespons dinamika tersebut dengan menyediakan fasilitas yang mendukung keseimbangan hidup secara menyeluruh. Perancangan Youth Wellness Center di Bojongsoang hadir sebagai jawaban dengan mengusung tema wellness serta pendekatan arsitektur psikologi. Proyek ini bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menghadirkan pengalaman psikologis positif melalui pencahayaan alami, vegetasi, material alami, serta pengolahan ruang yang inklusif dan ramah pengguna. Metode perancangan dilakukan melalui tahapan identifikasi masalah, pengumpulan serta analisis data, perumusan konsep, hingga penyusunan rancangan akhir. Bangunan terdiri atas satu basement dan dua lantai utama yang menampung empat zona: edukasi, kesehatan, komersil, serta kreatif dan produktif. Hall utama berfungsi sebagai penghubung antar zona sekaligus terhubung dengan node sirkulasi berupa kolam penampungan air hujan yang menjadi pusat orientasi bangunan. Integrasi elemen alami dengan prinsip arsitektur psikologi menghasilkan lingkungan binaan yang mendukung kesehatan fisik, emosional, sosial, dan spiritual penggunanya. Hasil perancangan ini adalah konsep bangunan yang tidak hanya menjadi fasilitas aktivitas, tetapi juga sarana pemulihan, interaksi, dan pengembangan diri generasi muda, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup dan terciptanya kesejahteraan secara berkelanjutan.*

*Kata Kunci:* Wellness, Arsitektur Psikologi, Generasi Muda, Youth Facilities, Bojongsoang

### Abstract

*The lifestyle transformation of young generations, particularly Gen Z and millennials, driven by rapid digital and social media development, presents new challenges related to mental, social, and physical health. This generation requires physical spaces that respond to these dynamics by providing facilities that support holistic well-being. The design of the Youth Wellness Center in Bojongsoang emerges as a response, carrying the theme of wellness through an architectural psychology approach. The project aims to create spaces that are not only functional but also capable of generating positive psychological experiences through natural lighting, vegetation, natural materials, and inclusive, user-friendly spatial arrangements. The design methodology consists of problem identification, data collection and analysis, concept formulation, and final design development. The building consists of one basement and two main floors accommodating four zones: education, health, commercial, and creative-productive. The main hall functions as a connector between zones and is directly linked to a circulation node in the form of a rainwater collection pool, which serves as the spatial focal point of the building. The integration of natural elements with architectural psychology principles creates a built environment that supports the physical, emotional, social, and spiritual well-being of its users. The result of this design is a building concept that functions not only as an activity facility but also as a space for recovery, interaction, and self-development for young people, contributing to improved quality of life and sustainable well-being.*

*Keywords:* Wellness, Architectural Psychology, Young Generation, Youth Facilities, Bojongsoang

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, khususnya media sosial, telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup dan pola pikir generasi muda seperti Gen Z dan *milenial*. Generasi ini tumbuh dalam era digital yang serba cepat, di mana akses informasi begitu mudah dan interaksi sosial sering kali terjadi secara virtual. Akibatnya, mereka cenderung lebih terbuka terhadap perbedaan, lebih ekspresif dalam menyampaikan pendapat, serta lebih menghargai kecepatan dan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan. Di sisi lain, ketergantungan pada media sosial juga memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri dan orang lain, yang kadang dipengaruhi oleh standar-standar yang tidak realistik. Gaya hidup pun menjadi lebih dinamis dan fleksibel, namun juga rentan terhadap tekanan sosial digital yang dapat memengaruhi kesehatan mental.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh American Psychological Association (APA) pada tahun 2019, Generasi Z (Gen Z) di Amerika Serikat secara signifikan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk mengalami permasalahan terkait kondisi kesehatan mental dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya[1]. Kesadaran Gen Z terhadap isu kesehatan mental bukan sekadar tren sesaat, melainkan telah menjadi bagian dari karakteristik generasi tersebut[1]. Hal ini dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, posisi Gen Z sebagai generasi muda kedua setelah Generasi *Alpha*[1]. Kedua, kemahiran Gen Z sebagai *native digital* dalam memanfaatkan media sosial[1]. Kedua faktor tersebut memiliki potensi besar dalam membentuk dan meningkatkan kesadaran masyarakat global terhadap pentingnya kesehatan mental.

Selain itu, perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia kerja. Kemajuan teknologi informasi, khususnya dalam bidang komunikasi dan kolaborasi jarak jauh, telah mengubah pola pikir dan cara kerja baik organisasi maupun individu[2]. Salah satu dampak dari perkembangan tersebut adalah munculnya konsep *remote work* atau pekerjaan jarak jauh. Dalam model kerja ini, fleksibilitas lokasi menjadi salah satu keunggulan yang paling diminati oleh para pekerja maupun perusahaan[2]. *Remote work* memungkinkan seseorang untuk bekerja dari berbagai lokasi, seperti dari rumah, kafe, atau ruang kerja bersama (*co-working space*), tanpa harus selalu hadir secara fisik di kantor[2].

Berangkat dari fenomena tersebut, kebutuhan akan ruang fisik yang mampu merespons tantangan generasi muda dalam menghadapi dinamika kehidupan digital semakin penting untuk diwujudkan. Oleh karena itu, perancangan sebuah *youth facilities* dengan tema *wellness* dan pendekatan Arsitektur Psikologi hadir sebagai solusi strategis untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental, keseimbangan hidup, serta interaksi sosial secara langsung. Pendekatan Arsitektur Psikologi dalam perancangan ini bertujuan untuk menciptakan ruang-ruang yang mampu merangsang rasa nyaman, aman, dan relaksasi melalui elemen-elemen desain seperti pencahayaan alami, keberadaan ruang hijau, area refleksi, hingga ruang ekspresi kreatif. Fasilitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul atau beraktivitas, tetapi juga menjadi wadah bagi generasi muda untuk menyalurkan energi, mengelola emosi, serta mengurangi tekanan mental melalui kegiatan positif dan lingkungan yang mendukung kesejahteraan psikologis mereka secara holistik.

### 1.2 Tinjauan Teori

*Wellness* dalam arsitektur berkembang sebagai respons terhadap meningkatnya kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara kesehatan fisik, mental, dan emosional dalam kehidupan manusia. Menurut *Oxford Dictionary*, *wellness* merupakan keadaan sehat, terutama ketika anda secara aktif berusaha mencapainya. Definisi lain *wellness* adalah integrasi holistik dari kesejahteraan fisik, mental, dan spiritual, yang menghidupi tubuh, merangsang pikiran, dan memelihara jiwa[3]. Definisi ini menekankan pentingnya menjaga keseimbangan di ketiga aspek tersebut untuk mencapai kehidupan yang sehat dan bermakna[3]. Aspek-aspek utama dalam kesejahteraan (*dimension of wellness*), sebagai berikut [3]:

1. *Physical*

- Menjaga kesehatan tubuh untuk sekarang dan di masa yang akan datang.

2. *Intellectual*

- Tumbuh secara intelektual, menjaga rasa ingin tahu tentang semua hal yang perlu dipelajari, menghargai pembelajaran seumur hidup, dan menanggapi tantangan intelektual secara positif.
- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sambil menemukan potensi untuk berbagi bakat Anda dengan orang lain.

3. *Emotional*

- Memahami dan menghormati perasaan, nilai, dan sikap.
- Menghargai perasaan orang lain.
- Mengelola emosi dengan cara yang konstruktif.
- Merasa positif dan antusias terhadap hidup.

4. *Social*

- Menjaga hubungan yang sehat, menikmati kebersamaan dengan orang lain.
- Mengembangkan persahabatan dan hubungan intim, peduli terhadap orang lain, dan membiarkan orang lain memperbaiki rasa pedulinya.
- Berkontribusi pada komunitas.

5. *Spiritual*

- Menemukan tujuan, nilai, dan makna dalam hidup dengan atau tanpa agama terorganisir.
- Berpartisipasi dalam kegiatan yang sesuai dengan nilai-nilai keyakinan.

6. *Vocational*

- Mempersiapkan dan berpartisipasi dalam pekerjaan yang memberikan kepuasan pribadi dan pengayaan hidup yang konsisten dengan nilai-nilai, tujuan, dan gaya hidup.
- Menyumbangkan bakat, keterampilan, dan kemampuan unik untuk pekerjaan yang bermakna dan bermanfaat secara pribadi.

7. *Financial*

- Mengelola sumber daya keuangan untuk hidup sesuai kemampuan, membuat keputusan keuangan dan investasi yang terinformasi, menetapkan tujuan yang realistik, dan mempersiapkan kebutuhan atau keadaan darurat jangka pendek dan jangka panjang.
- Menyadari bahwa nilai, kebutuhan, dan keadaan keuangan setiap orang adalah unik

8. *Environmental*

- Memahami bagaimana lingkungan sosial, alam, dan bangunan memengaruhi kesehatan dan kesejahteraan manusia.
- Menyadari keadaan bumi yang tidak stabil dan dampak kebiasaan sehari-hari manusia terhadap lingkungan fisik.
- Menunjukkan komitmen terhadap lingkungan yang sehat.

Pendekatan Arsitektur Psikologi diadaptasi untuk mencapai tema yang sudah ditetapkan secara desain. Psikologi arsitektur dapat diartikan sebagai studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya atau kajian khusus yang berorientasi pada kondisi psikologis sekelompok pengguna bangunan dengan karakteristik sejenis[4]. Psikologi arsitektur dapat meningkatkan kesadaran akan pengaruh signifikan dari lingkungan yang dirancang terhadap pengalaman dan perilaku manusia, serta dapat berkontribusi pada pemahaman tentang hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan yang dibentuk dan dipengaruhi oleh manusia[5]. Aspek-

aspek yang berpengaruh pada Arsitektur Psikologi seperti, ruang, bentuk, material, warna, aroma dan suara[6]. Selain itu, interaksi dengan elemen alami dapat menghasilkan emosi, fisiologis, sosial dan kognitif manfaat[7]. Elemen alami yang dimaksud seperti, air, pohon, bunga dan kebun.

## 2. Metodologi

Perencanaan & Perancangan Arsitektur adalah sebuah metode atau cara untuk menciptakan suatu desain arsitektural melalui proses-proses tertentu bisa berupa transformasi atau perubahan baik bentuk, maupun fungsi bangunan, yang bertujuan untuk menciptakan ruang dan lingkungan tempat manusia hidup[8].

Tahapan yang dilakukan dalam proses perencanaan, sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah dan Perumusan Tujuan

Langkah awal memahami dan menetapkan kebutuhan pengguna, konteks tapak, serta batasan proyek. Pertama, identifikasi pengguna utama dan sekunder, lalu gali kebutuhan fungsional, emosional, dan sosial mereka melalui wawancara, survei, atau observasi. Kedua, analisis konteks tapak secara mendalam, mencakup karakteristik fisik seperti topografi dan iklim, lingkungan sekitar seperti aksesibilitas dan kebisingan, serta konteks sosial budaya masyarakat setempat. Terakhir, tetapkan batasan proyek yang realistik, seperti anggaran, waktu pelaksanaan, ketersediaan sumber daya, serta peraturan dan perizinan yang berlaku. Tahap ini menjadi fondasi bagi seluruh proses desain, memastikan bangunan yang dihasilkan tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional, nyaman, dan berkelanjutan, serta sesuai dengan kebutuhan dan konteksnya. Pengumpulan Data.

### 2. Analisis Data

Analisis data dalam perancangan bangunan adalah proses pengolahan dan interpretasi data dari berbagai sumber, seperti studi literatur, survei pengguna, dan analisis tapak, menggunakan metode kuantitatif (misalnya, simulasi energi, statistik) atau kualitatif (misalnya, analisis tematik, interpretasi simbolik). Tujuannya adalah untuk mengubah data mentah menjadi wawasan yang mendalam, yang menjadi dasar pengembangan konsep desain yang fungsional, estetis, dan berkelanjutan, serta memastikan keputusan desain didasarkan pada bukti dan pemahaman yang kuat tentang kebutuhan pengguna, karakteristik tapak, dan dampak lingkungan.

### 3. Pengembangan Konsep Desain

Pada tahap ini, menerjemahkan temuan analisis kebutuhan pengguna, konteks tapak, dan batasan proyek ke dalam ide-ide abstrak yang membentuk dasar rancangan. Konsep desain mencakup prinsip-prinsip organisasi ruang, bentuk, material, dan sistem bangunan yang akan digunakan. Proses ini melibatkan eksplorasi berbagai alternatif desain melalui sketsa, diagram, dan model konseptual, yang memungkinkan arsitek untuk menguji dan memvalidasi ide-ide mereka. Konsep desain yang kuat akan menjadi panduan utama dalam pengembangan desain selanjutnya, memastikan bahwa bangunan yang dihasilkan tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga mencerminkan visi dan tujuan proyek secara keseluruhan.

### 4. Pengembangan Desain

Pada tahap ini, mengembangkan gambar kerja, spesifikasi teknis, dan dokumen konstruksi yang diperlukan untuk membangun bangunan. Proses ini melibatkan kolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu, seperti teknik sipil, mekanikal, dan elektrikal, untuk memastikan bahwa semua aspek bangunan terintegrasi secara harmonis. Pengembangan desain juga mencakup pemilihan material dan sistem bangunan yang sesuai dengan anggaran, jadwal, dan persyaratan kinerja. Pada tahap ini, arsitek menggunakan perangkat lunak desain dengan bantuan komputer (CAD) dan pemodelan informasi bangunan (BIM) untuk membuat model 3D yang akurat dan detail, yang memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan dan menguji desain secara virtual sebelum konstruksi dimulai. Pengembangan desain yang cermat dan komprehensif akan memastikan bahwa bangunan yang dihasilkan memenuhi semua persyaratan teknis dan fungsional, serta dapat dibangun dengan efisien dan efektif.

## 2.1 Pemahaman Proyek

*Youth Wellness Center* merupakan sebuah *youth facilities* yang dilatarbelakangi oleh urgensi peningkatan kesejahteraan fisik dan mental remaja sebagai kelompok usia yang rentan terhadap berbagai tekanan psikososial. Menurut Perserikatan Bangsa - Bangsa (PBB) mendefinisikan *youth* (pemuda) sebagai mereka yang berusia antara 15 dan 24 tahun, tanpa mengesampingkan definisi lain yang mungkin digunakan oleh negara anggota[9], sedangkan *facilities* (fasilitas) merupakan sumber daya fisik yang harus ada sebelum suatu jasa dapat ditawarkan kepada konsumen[10]. Berdasarkan dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *youth facilities* adalah sumber daya fisik yang dirancang untuk menunjang kebutuhan, pengembangan, dan pelayanan terhadap generasi muda.

Wilayah Bojongsoang dipilih karena tengah mengalami pertumbuhan urban dan pergeseran budaya masyarakat. Menjadi lokasi yang strategis, namun sekaligus menantang, bagi pengembangan fasilitas publik yang adaptif terhadap kebutuhan generasi muda.

Gen z dan milenial sebagai sasaran utama proyek ini memiliki karakteristik perkembangan psikologis yang dinamis, mencari jati diri, rentan terhadap tekanan sosial, dan membutuhkan ruang-ruang yang aman untuk berekspresi, berinteraksi, serta menemukan keseimbangan antara aktivitas fisik dan emosional. Oleh karena itu, *Youth Wellness Center* dirancang sebagai ruang intervensi yang berfungsi tidak hanya sebagai fasilitas kesehatan atau rekreasi, melainkan sebagai ruang transformatif yang mendukung proses tumbuh-kembang remaja secara holistik.

## 2.2 Deskripsi Proyek

*Youth Wellness Center* direncanakan dibangun pada *site* yang berada di Jalan Raya Bojongsoang, Kabupaten Bandung.



**Gambar 1.** Peta Lokasi *Site*

Sumber : Google Maps

Nama Proyek	:	Youth Wellness Center												
Fungsi Proyek	:	Youth Facilities												
Jenis Proyek	:	Fiktif												
Lokasi	:	Jalan Raya Bojongsoang												
Luas Lahan	:	13.000 m <sup>2</sup>												
Luas Bangunan	:	± 6.200 m <sup>2</sup>												
Lebar Jalan	:	13 m												
Batas Site	:	<table border="0"> <tr> <td>Timur</td> <td>:</td> <td>Jalan Raya Bojongsoang</td> </tr> <tr> <td>Selatan</td> <td>:</td> <td>Pemukiman</td> </tr> <tr> <td>Barat</td> <td>:</td> <td>Apartemen Bandung Technoplex</td> </tr> <tr> <td>Utara</td> <td>:</td> <td>Pemukiman</td> </tr> </table>	Timur	:	Jalan Raya Bojongsoang	Selatan	:	Pemukiman	Barat	:	Apartemen Bandung Technoplex	Utara	:	Pemukiman
Timur	:	Jalan Raya Bojongsoang												
Selatan	:	Pemukiman												
Barat	:	Apartemen Bandung Technoplex												
Utara	:	Pemukiman												

Lokasi *site* berada di kawasan administratif Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung yang merupakan kawasan K-2 Zona Perdagangan dan Jasa[11]. Berdasarkan regulasi yang ada, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) minimum ditetapkan sebesar 70%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimum 2.8, Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum sebesar 10%, dan Garis Sempadan Bangunan (GSB) sebesar 19.5 m dari AS jalan[11].

### 2.3 Konsep Perancangan

Tema “Wellness” diangkat sebagai respon terhadap meningkatnya isu kesehatan mental, tekanan sosial, dan tantangan hidup yang dihadapi oleh remaja dan pemuda di era modern. Dalam fase perkembangan menuju kedewasaan, kelompok usia ini sangat rentan terhadap stres, kecemasan, dan kehilangan arah identitas. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah ruang yang bukan hanya sekadar tempat berkegiatan, namun juga mampu menjadi medium penyembuhan, pemulihan, dan pemberdayaan.

Pendekatan arsitektur psikologi yang menekankan pentingnya lingkungan fisik dalam membentuk perilaku dan suasana batin penggunanya. Lingkungan binaan dapat mempengaruhi bagaimana seseorang merasa, berpikir, dan bertindak. Maka dari itu, desain bangunan ini dirancang untuk memicu rasa aman, rileks, inklusif, dan mendukung eksplorasi diri secara positif.

Penerapan tema *wellness* dalam proyek ini diuraikan ke dalam beberapa dimensi kesejahteraan (*dimensions of wellness*), seperti fisik, emosional, sosial, intelektual, dan spiritual. Setiap dimensi ini kemudian diterjemahkan ke dalam zona fungsional dalam desain, seperti :

1. Zona Edukasi  
Zona edukasi memfasilitasi fungsi perpustakaan, ruang belajar privat dan toko buku dan alat tulis.
2. Zona Kesehatan  
Zona kesehatan memfasilitasi fungsi olahraga lapangan, gym, yoga dan meditasi.
3. Zona Komersil  
Zona komersil menyediakan *tenant* sewa yang dibagi menjadi *tenant* besar dan *tenant* kecil
4. Zona Produktif dan Kreatif  
Zona produktif dan kreatif memfasilitasi fungsi ruang multifungsi, studio tari, studi musik, studio kerajinan tangan dan *working space*.

Penerapan Arsitektur Psikologi secara arsitektural, ruang-ruang dirancang dengan mempertimbangkan pencahaayaan alami, sirkulasi udara, visualisasi alam, tekstur material alami, dan fleksibilitas ruang untuk mendorong suasana yang mendukung kesehatan mental. Warna-warna lembut, skala ruang yang nyaman, dan hubungan visual antar ruang menjadi alat untuk menciptakan rasa keterbukaan dan kenyamanan.

**Tabel 1** Elaborasi Tema

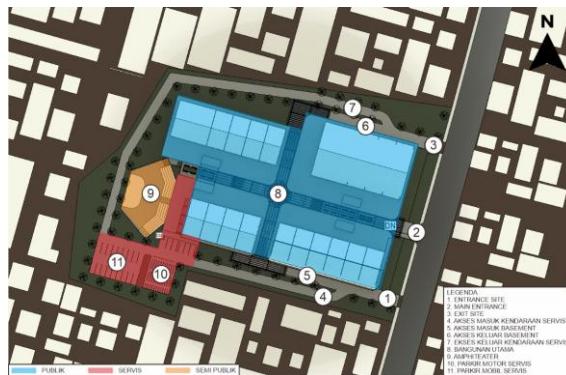
	YOUTH FACILITIES	WELLNESS	ARSITEKTUR PSIKOLOGI
MEAN	Youth Facility adalah fasilitas yang dirancang untuk mendukung aktivitas, kreativitas, dan pengembangan diri generasi muda dalam lingkungan yang positif dan interaktif.	Wellness adalah kondisi kesejahteraan holistik mencakup fisik, mental dan spiritual.	Psikologi arsitektur adalah pendekatan desain yang memperhatikan pengaruh elemen ruang terhadap emosi, kenyamanan, dan perilaku manusia.
PROBLEM	Namun, fasilitas khusus bagi generasi muda masih terbatas, terutama yang mendukung kebutuhan fisik, mental, dan sosial secara menyeluruh. Banyak ruang publik kurang ramah, tidak fleksibel, dan belum sesuai dengan gaya hidup generasi muda yang dinamis dan kreatif.	Namun, gaya hidup modern dan tekanan sosial membuat tingkat stres generasi muda semakin tinggi, sementara ketersediaan ruang fisik yang mendukung kesehatan mental masih sangat minim di lingkungan perkotaan.	Namun, perancangan bangunan saat ini cenderung fokus pada fungsi dan estetika, tanpa memperhatikan aspek psikologis, sehingga banyak ruang terasa kaku, tidak ramah, dan berpotensi menimbulkan stres atau ketidaknyamanan bagi pengguna.
FACT	Generasi muda, khususnya Gen Z dan milenial, menghadapi tantangan menjaga keseimbangan hidup di era digital, dengan kebutuhan tinggi akan ruang sosial, ekspresi, dan pengembangan diri di tengah isu kesehatan mental.	Data APA menunjukkan Gen Z lebih rentan terhadap masalah mental. Lingkungan tempat tinggal dan ruang aktivitas yang kurang mendukung kenyamanan psikologis memperburuk kondisi ini.	Penelitian menunjukkan desain ruang berbasis psikologi mampu meningkatkan kualitas hidup, produktivitas, dan kesehatan mental, melalui elemen seperti pencahaayaan alami, ruang hijau, sirkulasi udara, dan fleksibilitas ruang.
NEED	Karena itu, dibutuhkan Youth Facility yang fleksibel, nyaman, dan aman, sebagai ruang berkumpul, belajar, berkreasi dan berolahraga.	dibutuhkan ruang yang mendukung pemulihan, relaksasi, dan aktivitas positif bagi generasi muda, dengan desain yang memperhatikan aspek psikologi.	Hal ini menunjukkan pentingnya psikologi arsitektur dalam desain ruang, khususnya fasilitas publik bagi generasi muda, untuk menciptakan kenyamanan, keamanan, dan suasana yang mendukung kesehatan mental.
GOAL	Perancangan Youth Facility ini bertujuan menciptakan ruang yang responsif, nyaman, dan mendukung kebutuhan fisik, mental, serta sosial generasi muda. Dengan mengadaptasi tema wellness dengan pendekatan psikologi arsitektur, fasilitas ini diharapkan menjadi wadah pengembangan diri, interaktif, dan peningkatan kualitas hidup dalam lingkungan yang sehat dan inklusif.		

Sumber : Data Pribadi

### 3. Diskusi/Proses Desain

#### 3.1 Zoning pada Site

Pembagian zonasi pada *site* dilakukan berdasarkan tingkat aksesibilitas dan fungsi ruang, yaitu menjadi tiga zona utama yaitu, zona publik, zona semi-publik, dan zona servis. Pembagian ini bertujuan untuk menciptakan sirkulasi yang tertata, meminimalisir konflik antar pengguna, serta mendukung kenyamanan dan privasi yang sesuai dengan karakter fungsi masing-masing ruang.



**Gambar 2.** Peta Lokasi *Site*

Sumber : Google Maps

Zona Publik merupakan area dengan akses paling terbuka untuk pengunjung umum, baik pengguna tetap maupun tamu. Terletak di bagian depan tapak, dekat dengan pintu masuk utama. Zona publik didesain untuk memberikan kesan pertama yang ramah dan terbuka, serta menjadi titik awal orientasi pengunjung terhadap keseluruhan area.

Zona Semi Publik merupakan area dengan akses terbatas yang hanya digunakan oleh pengunjung terdaftar, peserta program, atau staf. Zona ini berada di antara zona publik dan zona servis, dan menjadi inti dari kegiatan utama dalam *site*. Zona ini didesain untuk menciptakan suasana yang lebih privat, tenang, dan kondusif, mendukung kegiatan pembinaan, pengembangan diri, maupun pemulihian mental secara kolektif.

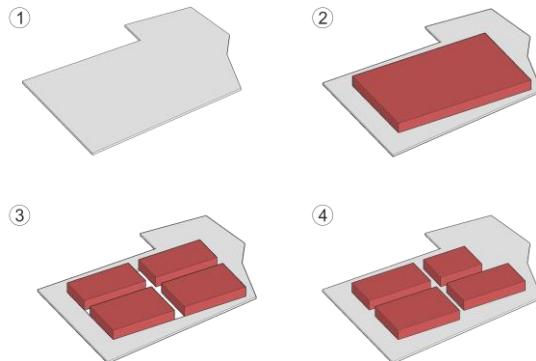
Zona Servis bersifat non-publik dan hanya dapat diakses oleh staf atau petugas operasional. Ditempatkan di area yang tidak langsung terlihat oleh pengguna umum, agar tidak mengganggu aktivitas utama dan menjaga estetika kawasan. Penempatan zona servis dirancang sedemikian rupa agar memiliki sirkulasi terpisah, memudahkan logistik, serta mendukung efisiensi operasional tanpa mengganggu kenyamanan pengguna utama.

#### 3.2 Gubahan Massa/Tatanan Massa

Konsep gubahan massa dalam proyek ini dimulai dari bentuk dasar persegi panjang yang dipilih karena efisien secara struktur, mudah dibaca secara visual, dan fleksibel dalam pengaturan ruang. Persegi panjang digunakan sebagai bentuk awal untuk menghadirkan keteraturan, kestabilan, dan kemudahan orientasi bagi pengguna. Bentuk ini menciptakan fondasi geometri yang kuat dan memudahkan dalam pengaturan sirkulasi dan pencahayaan alami. Persegi panjang digunakan sebagai bentuk awal untuk menghadirkan keteraturan, kestabilan, dan kemudahan orientasi bagi pengguna. Bentuk ini menciptakan fondasi geometri yang kuat dan memudahkan dalam pengaturan sirkulasi dan pencahayaan alami.

Massa bangunan kemudian dibagi menjadi empat bagian utama. Hal ini dilakukan untuk upaya menciptakan jalur sirkulasi udara dan cahaya agar dapat masuk ke dalam setiap bangunan yang ada secara maksimal. Selain itu, empat bagian ini merepresentasikan fungsi ruang dalam yang berbeda sesuai zona yang sudah ditetapkan.

Tahap terakhir dilakukan penyesuaian ukuran sesuai dengan kebutuhan setiap zona pada setiap bangunan. Hal ini dilakukan untuk mengefisiensikan ruang dalam yang ada di setiap bangunan serta memaksimalkan sisa lahan pada *site* untuk digunakan sebagai ruang terbuka hijau.

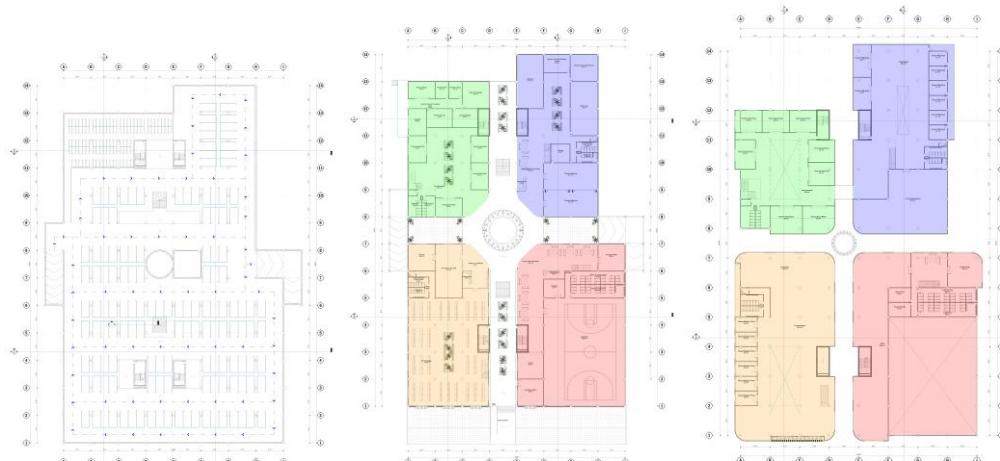


**Gambar 3.** Gubahan Massa

Sumber : Data Pribadi

### 3.3 Tatanan Ruang dan Sirkulasi

Bangunan ini terdiri atas 1 basement dan 2 lantai yang dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan ruang sesuai dengan fungsi yang telah ditetapkan. Basement berfungsi sebagai area parkir kendaraan mobil maupun motor bagi pengunjung, sekaligus dilengkapi dengan fasilitas *drop off* yang memudahkan akses masuk menuju bangunan. Adapun dua lantai utama difungsikan untuk menampung kegiatan inti yang terbagi ke dalam empat zona besar sesuai konsep perancangan.



**Gambar 4** Denah Basement, Denah Lantai 1, Denah Lantai 2

Sumber : Data Pribadi

Pembagian fungsi ruang dalam dirancang menjadi empat zona utama, yaitu zona edukasi (kuning), zona kesehatan (merah), zona komersil (hijau), serta zona produktif dan kreatif (biru). *Zoning* ini bertujuan untuk mengelompokkan aktivitas sesuai karakter ruangnya, sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam berorientasi serta memperoleh pengalaman ruang yang lebih jelas dan terarah.

Dari sisi pergerakan, pengunjung yang datang menggunakan kendaraan pribadi diarahkan untuk masuk melalui basement, melakukan aktivitas *drop off*, lalu melanjutkan perjalanan menuju lantai 1 menggunakan tangga yang telah disediakan. Sementara itu, sirkulasi pejalan kaki maupun pengguna angkutan umum diarahkan melalui main *entrance* yang terletak di sisi depan bangunan dan langsung terhubung dengan *hall* utama.

*Hall* dirancang sebagai ruang penghubung sekaligus batas antar zona, sehingga menjadi area transisi yang mempertemukan berbagai fungsi. *Hall* ini juga memiliki peran penting karena terhubung langsung dengan titik pusat bangunan berupa kolam penampungan air hujan. Kolam ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen ekologis, tetapi juga diolah menjadi sebuah *node* sirkulasi yang memiliki nilai estetika sekaligus daya tarik visual. Dengan demikian, *hall* dan kolam menjadi pusat orientasi ruang yang menyatukan seluruh zona dan memperkuat pengalaman ruang pengunjung di dalam bangunan.

### 3.4 Desain Fasad

Fasad bangunan dirancang dengan mengutamakan keterbukaan dan kehangatan melalui kombinasi elemen modern dan material alami. Bukaan cahaya dan udara diwujudkan dengan penggunaan *curtain wall* yang memungkinkan cahaya alami masuk secara maksimal sekaligus menciptakan kesan transparansi, serta dipadukan dengan bata merah yang berfungsi ganda sebagai ventilasi alami dan elemen estetis. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi energi, tetapi juga menghadirkan suasana ruang yang terang, sehat, dan nyaman secara psikologis.

Pintu utama (*main entrance*) pada fasad depan dirancang dengan skala yang besar untuk menghadirkan suasana ruang yang terbuka dan ramah. Desain ini tidak hanya berfungsi sebagai akses fisik, tetapi juga sebagai elemen psikologis yang menciptakan kesan pertama yang kuat. Pintu masuk bukanlah sekadar bukaan transisi, melainkan titik transformasi persepsi pengguna terhadap bangunan[12]. Pintu masuk adalah fase pertama dalam mengalami sebuah bangunan, di mana kita dipersiapkan untuk melihat, merasakan, dan menggunakan ruang-ruang di dalamnya[13].

Dari segi material, fasad menampilkan karakter material mentah seperti bata merah ekspos, beton ekspos, kayu, dan baja. Eksposur material ini menghadirkan kejajaran struktur sekaligus tekstur alami yang memberi pengalaman inderawi lebih kaya. Bata merah memberikan nuansa hangat dan akrab, beton ekspos menekankan kesan kokoh dan stabil, kayu menghadirkan kehangatan emosional serta kedekatan dengan alam, sementara baja menampilkan kesan modern, kuat, dan fungsional. Dari perspektif arsitektur psikologi, perpaduan material tersebut menciptakan keseimbangan antara rasa aman, stabilitas, serta kehangatan emosional, sehingga fasad bukan hanya menjadi elemen visual, tetapi juga media komunikasi yang menyampaikan karakter bangunan sebagai ruang yang ramah, terbuka, dan menenangkan bagi penggunanya.



**Gambar 5** Tampak Depan dan Tampak Belakang  
Sumber : Data Pribadi

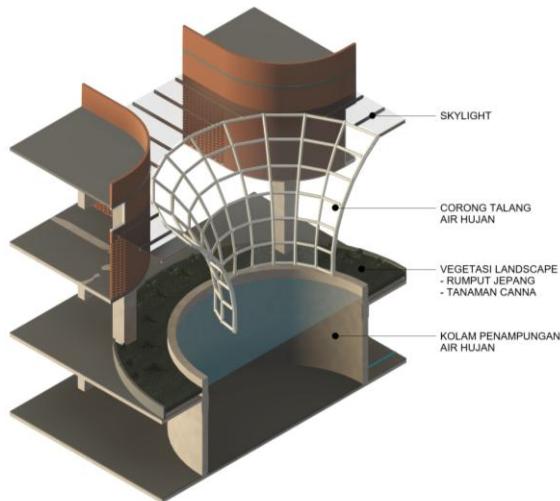
### 3.5 Detail

Titik pusat bangunan atau *node* sirkulasi yang berfungsi sebagai elemen utama dalam orientasi ruang sekaligus wadah interaksi antar pengguna. Pada bagian tengah bangunan dirancang sebuah kolam penampungan air hujan yang menampung aliran dari corong talang yang terhubung langsung dengan atap. Elemen ini tidak hanya berfungsi secara teknis untuk pengelolaan air hujan, tetapi juga menjadi simbol keberlanjutan dan keselarasan dengan alam.

Di sekeliling kolam, terdapat vegetasi lanskap berupa rumput Jepang dan tanaman canna yang menciptakan suasana teduh, sejuk, serta menghadirkan kualitas ruang yang menenangkan secara psikologis. Kehadiran vegetasi dan air di pusat bangunan berperan penting dalam membangun suasana

relaksasi, sesuai dengan pendekatan arsitektur psikologi yang menekankan pada efek positif elemen alami terhadap kesehatan mental dan emosional pengguna.

Ruang ini juga diperkuat dengan pencahayaan alami yang masuk melalui *skylight*, sehingga menghadirkan pengalaman ruang yang terang, terbuka, dan menyatu dengan lingkungan. Dengan penataan ini, *node* sirkulasi bukan sekadar jalur pergerakan, melainkan juga ruang transisi yang menghadirkan pengalaman sensorial seperti air, cahaya, dan vegetasi yang memperkuat tema *wellness architecture* pada bangunan.



**Gambar 6** Detail Titik *Node* Bangunan (Kolam Penampungan Air Hujan)  
Sumber : Data Pribadi

### 3.6 *Interior Bangunan*

#### 1. *Hall* Utama

*Hall* utama yang berfungsi sebagai ruang transisi sekaligus penghubung antar zona dalam bangunan. *Hall* didesain dengan skala luas, memanjang, dan terbuka sehingga memberikan pengalaman ruang yang lapang bagi pengguna. Material bata merah ekspos dan beton ekspos mendominasi fasad interior, menghadirkan kesan hangat, jujur, dan sederhana yang dapat memberikan kenyamanan psikologis serta menciptakan nuansa keterhubungan dengan material alami.

Di bagian tengah *hall*, ditanamkan elemen vegetasi linear yang memperkuat suasana alami sekaligus berfungsi sebagai aksen visual. Elemen hijau ini tidak hanya memperkaya estetika ruang, tetapi juga mendukung aspek psikologi arsitektur dengan memberikan kesan relaksasi, menurunkan tingkat stres, serta mendorong interaksi sosial yang lebih positif.

Selain itu, pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan *skylight* di atas *hall* yang memungkinkan cahaya matahari masuk secara merata. Cahaya ini berpadu dengan tekstur bata dan vegetasi, menciptakan dinamika bayangan yang memperkaya pengalaman ruang. Dengan desain ini, *hall* bukan hanya sekadar ruang pergerakan, tetapi juga menjadi ruang publik internal yang memfasilitasi orientasi, interaksi, dan pengalaman spasial yang lebih mendalam bagi pengguna.

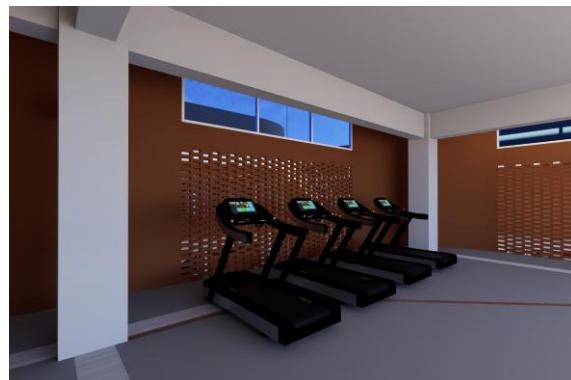


**Gambar 7** Perspektif Hall Utama  
Sumber : Data Pribadi

## 2. Zona Kesehatan

Zona kesehatan dirancang sebagai pusat aktivitas fisik dan relaksasi yang mendukung gaya hidup sehat serta keseimbangan mental. Fasilitas di dalamnya mencakup lapangan basket dan futsal *indoor*, ruang *gym*, studio *yoga*, serta ruang meditasi. Lapangan basket dan futsal *indoor* memberikan ruang olahraga beregu yang luas dan fleksibel, memungkinkan interaksi sosial sekaligus menjaga kebugaran fisik. Area *gym* dilengkapi peralatan modern untuk melatih kebugaran individu, sedangkan studio *yoga* dan ruang meditasi menghadirkan suasana tenang dengan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik, sehingga pengguna dapat berfokus pada relaksasi, pengendalian diri, dan kesehatan mental.

Penggunaan material alami seperti nata bata merah, beton ekspos, kayu, dan elemen vegetasi dipadukan untuk menciptakan atmosfer yang hangat, stabil, sekaligus menenangkan. Dari perspektif arsitektur psikologi, keberadaan lapangan olahraga berfungsi menyalurkan energi dan emosi secara positif, sementara ruang *yoga* dan meditasi memberi efek restoratif yang membantu mengurangi stres. Integrasi fungsi ini menghadirkan sebuah ruang yang tidak hanya berorientasi pada kesehatan fisik, tetapi juga mendukung kesejahteraan mental dan sosial penggunanya.



**Gambar 8** Perspektif Zona Kesehatan  
Sumber : Data Pribadi

## 3. Zona Edukasi

Zona edukasi dirancang sebagai wadah pembelajaran sekaligus ruang interaksi yang mendukung terciptanya suasana kondusif bagi pengunjung. Perpustakaan dan ruang belajar di dalamnya memadukan fungsi formal dan informal; rak-rak buku tersusun rapi sebagai sumber pengetahuan, sementara area duduk dengan bangku kayu dan elemen hijau berupa tanaman semak memberikan nuansa segar yang menenangkan.

Penggunaan nata bata merah pada dinding memungkinkan cahaya alami masuk secara lembut melalui celah-celahnya, sehingga ruang tidak hanya terang tetapi juga hemat energi. Cahaya yang tersaring ini

menciptakan atmosfer yang nyaman bagi kegiatan membaca dan belajar, mengurangi ketegangan mata, sekaligus menghadirkan kesan hangat. Dari perspektif arsitektur psikologi, perpaduan material alami seperti bata ekspos, kayu, serta kehadiran vegetasi di dalam ruang dapat meningkatkan konsentrasi, mengurangi stres, dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Selain sebagai ruang penyimpanan literatur, zona edukasi juga berfungsi sebagai ruang belajar privat maupun kelompok, dengan desain terbuka yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial, tetapi tetap menyediakan sudut-sudut tenang untuk aktivitas individu. Dengan demikian, ruang ini tidak hanya berperan sebagai fasilitas edukatif, melainkan juga sebagai pusat pertumbuhan intelektual dan keseimbangan psikologis penggunanya.



**Gambar 9** Perspektif Zona Edukasi  
Sumber : Data Pribadi

#### 4. Zona Komersil

Zona komersil dirancang sebagai ruang interaksi sosial dan aktivitas ekonomi yang menjadi penunjang utama bagi keberlangsungan bangunan. Area ini berfungsi untuk menampung berbagai *tenant*, baik skala kecil maupun besar, serta fasilitas *food and beverage* yang dapat diakses langsung oleh pengunjung. Desain ruangannya bersifat terbuka, dengan area duduk yang ditempatkan strategis di tengah sebagai ruang istirahat dan titik temu, menciptakan suasana ramah serta inklusif.

Penggunaan bata merah pada dinding memberikan nuansa hangat sekaligus menghadirkan identitas lokal yang kuat. Elemen vegetasi berupa tanaman semak dalam pot besar yang dipadukan dengan material bata ekspos berfungsi sebagai penyegar visual sekaligus menghadirkan keseimbangan psikologis, sehingga ruang tidak hanya bersifat fungsional tetapi juga nyaman secara emosional.

Dari segi sirkulasi, zona komersil terhubung langsung dengan *hall* utama dan memiliki akses visual yang baik melalui bukaan *skylight* di bagian atap, sehingga cahaya alami dapat masuk secara maksimal dan mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan di siang hari. Kehadiran cahaya alami ini, menurut pendekatan arsitektur psikologi, dapat meningkatkan *mood* pengunjung, membuat aktivitas sosial lebih hidup, sekaligus memperkuat daya tarik ruang komersil sebagai pusat interaksi.

Dengan perpaduan fungsi ekonomi, sosial, dan psikologis, zona komersil tidak hanya menjadi ruang transaksi, tetapi juga ruang pertemuan yang menyatukan pengunjung dengan suasana yang lebih hangat, inklusif, dan menyenangkan.



**Gambar 10** Perspektif Zona Komersil  
Sumber : Data Pribadi

##### 5. Zona Kreatif dan Produktif

Zona kreatif dan produktif dirancang sebagai wadah bagi anak muda untuk menyalurkan ide, berkreasi, serta mengembangkan keterampilan dalam suasana yang mendukung produktivitas. Fungsi ruang di dalamnya meliputi ruang multifungsi, studio tari, studio kerajinan tangan, studio musik dan rekaman, studio *podcast*, serta *working space*. Setiap fungsi tersebut diorganisir dengan memperhatikan kebutuhan akustik, pencahayaan, dan fleksibilitas ruang agar dapat menyesuaikan dengan berbagai jenis kegiatan.

Ruang multifungsi menjadi area utama yang dapat dipakai untuk pameran karya, *workshop*, maupun pertunjukan kecil, sehingga mendorong interaksi antara kreator dan pengunjung. Studio tari dan kerajinan tangan dirancang terbuka dengan pencahayaan alami untuk menciptakan suasana energik dan inspiratif, sementara studio musik, rekaman, dan *podcast* diberikan peredaman suara agar aktivitas dapat berlangsung tanpa gangguan. Di sisi lain, *working space* dirancang dengan tata ruang yang adaptif, memungkinkan kolaborasi maupun kerja individu dengan suasana nyaman.

Penggunaan material seperti bata merah ekspos, beton ekspos, kayu, dan baja dihadirkan bukan untuk memberi kesan industrial, melainkan untuk menghadirkan suasana alami, sederhana, dan hangat. Bata merah dan kayu memberi keakraban serta kenyamanan psikologis, beton ekspos memberi kesan kokoh dan stabil, sedangkan baja digunakan sebagai struktur yang ringan dan efisien. Dari perspektif arsitektur psikologi, kombinasi material alami dengan bukaan cahaya yang cukup dapat meningkatkan konsentrasi, mengurangi stres, dan mendorong kreativitas.

Selain itu, zona ini memiliki keterhubungan langsung dengan *hall* sebagai simpul sirkulasi utama, sehingga mudah diakses oleh pengunjung dari zona lainnya. Kehadiran vegetasi di beberapa titik turut memberikan keseimbangan visual serta membantu menjaga kualitas udara dalam ruang. Dengan desain yang menyatukan aspek fungsi, psikologis, dan kenyamanan, zona kreatif dan produktif ini diharapkan mampu menjadi pusat lahirnya ide-ide baru sekaligus ruang ekspresi yang sehat dan menyenangkan bagi generasi muda.



**Gambar 11** Perspektif Zona Kreatif dan Produktif  
Sumber : Data Pribadi

#### 4. Kesimpulan

Perancangan Youth Wellness Center di Bojongsoang hadir sebagai respon terhadap kebutuhan generasi muda dalam menghadapi isu kesehatan fisik, mental, dan sosial akibat perkembangan teknologi serta gaya hidup urban yang semakin kompleks. Dengan mengusung tema *wellness* dan pendekatan arsitektur psikologi, bangunan ini dirancang tidak hanya sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai ruang yang mampu memberikan pengalaman ruang positif dan menumbuhkan rasa nyaman bagi penggunanya.

Konsep bangunan diwujudkan melalui pembagian fungsi ruang ke dalam empat zona utama, yaitu edukasi, kesehatan, komersil, serta kreatif dan produktif, yang dihubungkan oleh *hall* utama. *Hall* berfungsi ganda sebagai ruang transisi sekaligus simpul pertemuan, terintegrasi dengan *node* sirkulasi berupa kolam penampungan air hujan yang diolah menjadi elemen visual dan ekologis. Selain itu, pemanfaatan pencahayaan alami, vegetasi, serta material alami seperti bata merah ekspos, beton ekspos, kayu, dan baja mendukung keseimbangan antara kebutuhan fungsional dan kenyamanan psikologis.

Dengan demikian, hasil perancangan ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip arsitektur psikologi pada fasilitas anak muda mampu menghasilkan ruang yang sehat, inklusif, dan adaptif. Bangunan ini tidak hanya mendukung aktivitas fisik dan intelektual, tetapi juga menjadi sarana relaksasi, interaksi sosial, serta pengembangan diri, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan generasi muda secara menyeluruh.

## 5. Daftar Referensi

- [1] J. D. Asmoro, "Gen Z dan Media Sosial : Amplifikasi Kesadaran Kesehatan Mental," *MegaShift Fisipol UGM*, 2023, [Online]. Available: <https://megashift.fisipol.ugm.ac.id/2023/06/26/gen-z-dan-media-sosial-amplifikasi-kesadaran-kesehatan-mental/>
- [2] K. Laelawati, "Membangun SDM yang Produktif di Era Kerja Fleksibel : Analisis Tantangan dan Solusi dalam Pengelolaan Remote dan Hybrid Work," vol. 8, no. 2, pp. 566–576, 2025.
- [3] D. L. Stoewen, "Dimensions of wellness: Change your habits, change your life," *Can. Vet. J.*, vol. 58, no. 8, pp. 861–862, 2017.
- [4] D. P. Nabilah and S. Hardiyati, "Penerapan Psikologi Arsitektur Pada Perancangan Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini Di Surakarta," *Senthong*, vol. 3, no. 1, pp. 166–177, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- [5] J. Ewing, "What is Architectural Photography?," *Follow Sun*, vol. 0, pp. 19–26, 2021, doi: 10.4324/9781315797281-7.
- [6] dan A. M. Yasmine Putri Anindita, Utami, "Penerapan Arsitektur Psikologi Terhadap Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Seni Pertunjukan Di Kota Baru Parahyangan Kabupaten Bandung Barat," *e-Proceeding Inst. Teknol. Nas. Bandung*, vol. 3, no. 1, pp. 199–208, 2023.
- [7] A. Widyakusuma, "Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis Dan Perilaku Pengguna Ruang," *J. Kalibr. Karya Lintas Ilmu Bid. Rekayasa Arsitektur, Sipil, Ind.*, vol. 3, no. 2, pp. 38–54, 2020, doi: 10.37721/kalibrasi.v3i2.740.
- [8] B. Pramono, Lukas, "Metode Perancangan Arsitektur Dasar," *Modul Pembelajaran*, pp. 1–38, 2023.
- [9] D. O. F. Youth, "Definition of youth," no. 2009, pp. 1–7, 2014.
- [10] Syahsudarm, "Pengaruh Fasilitas dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien RSUD Embung Fatimah," *J. Ilm. Kohesi*, vol. 4, no. 3, pp. 276–285, 2021.
- [11] Bupati Bandung, "PERATURAN BUPATI BANDUNG TENTANG RENCANA DETAIL TATA RUANG BAGIAN WILAYAH PERENCANAAN BOJONGSOANG TAHUN 2020 - 2039," p. 6, 2021.
- [12] S. Polpuech, "First impression : the study of entry in architecture," *Public Health*, p. 125, 1989, [Online]. Available: <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Some+Contributions+on+MIMO+Radar#0>
- [13] M. J. Rees, "Understanding the beginning and the end," *Geol. Soc. Spec. Publ.*, vol. 190, no. September 2021, pp. 275–283, 2001, doi: 10.1144/GSL.SP.2001.190.01.19.