

## PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DENGAN PENDEKATAN *AFFORDANCE THEORY* PADA *YOUTH CENTER* DI JALAN PAHLAWAN BANDUNG

Abyan Akmal Suhendar

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

E-mail: [abyan.akmal@mhs.itenas.ac.id](mailto:abyan.akmal@mhs.itenas.ac.id)

### Abstrak

*Youth center* di Jalan Pahlawan, Kota Bandung, dirancang sebagai ruang publik inovatif bagi generasi Milenial dan Gen Z untuk mendukung interaksi sosial, kreativitas, dan kesejahteraan mental di tengah lingkungan urban yang padat. Pendekatan arsitektur perilaku yang dipadukan dengan teori *affordance* diterapkan untuk menciptakan ruang yang responsif terhadap persepsi dan perilaku pengguna, memfasilitasi aktivitas dinamis seperti kolaborasi, ekspresi kreatif, dan pembelajaran informal. Teori *affordance*, yang menekankan peluang tindakan berdasarkan persepsi pengguna terhadap lingkungan, diwujudkan melalui elemen desain seperti area co-working yang mendorong kolaborasi, studio seni dan studio musik untuk eksplorasi kreativitas, *coffee shop* sebagai ruang interaksi sosial, serta hall luas dengan tangga multifungsi yang berfungsi sebagai *sitting point* untuk produktivitas dan interaksi spontan. Sirkulasi dirancang secara intuitif dengan jalur ergonomis dan tangga yang mendukung eksplorasi, mendukung pergerakan alami dan memicu pertemuan tak terduga, selaras dengan prinsip arsitektur perilaku. Nilai kebaruan proyek ini terletak pada integrasi mendalam antara teori *affordance* dan arsitektur perilaku untuk mengoptimalkan perilaku positif melalui elemen ruang yang adaptif dan responsif. Metode desain mencakup analisis kebutuhan pengguna, studi preseden *youth center* terkini, dan penerapan prinsip *affordance* dalam setiap aspek perancangan. Luaran proyek berupa dokumen desain arsitektur lengkap meliputi site plan, zoning *behavioral*, dan visualisasi 3D, yang dapat menjadi referensi bagi pengembangan *youth center* berorientasi perilaku inovatif di Indonesia.

Kata Kunci: Arsitektur Perilaku, Interaksi Sosial, Kreativitas, Teori Affordance, Youth Center

### Abstract

*The youth center on Jalan Pahlawan, Bandung, is designed as an innovative public space for Millennials and Gen Z to support social interaction, creativity, and mental well-being in a dense urban environment. A behavioral architecture approach combined with affordance theory is applied to create a space that is responsive to user perceptions and behaviors, facilitating dynamic activities such as collaboration, creative expression, and informal learning. The theory of affordance, which emphasizes action opportunities based on users' perceptions of the environment, is realized through design elements such as co-working areas that encourage collaboration, art studios and music studios for creative exploration, a coffee shop as a social interaction space, and a spacious hall with multifunctional stairs that serve as sitting points for productivity and spontaneous interaction. Circulation is designed intuitively with ergonomic pathways and staircases that support exploration, enabling natural movement and triggering unexpected encounters, in line with behavioral architecture principles. The project's innovation lies in the deep integration of affordance theory and behavioral architecture to optimize positive behavior through adaptive and responsive spatial elements. The design methodology includes user needs analysis, studies of contemporary youth center precedents, and the application of affordance principles in every aspect of the design. The project deliverables consist of a comprehensive architectural design document, including site plans, behavioral zoning, and 3D visualizations, which can serve as a reference for the development of innovative behavior-oriented youth centers in Indonesia.*

*Keywords: Behavioral Architecture, Affordance Theory, Youth Center, Social Interaction, Creativity*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Generasi milenial dan generasi Z Adalah pengguna utama ruang public modern dengan perilaku yang unik. Generasi milenial (lahir 1981 – 1996) sangat akrab dengan teknologi, sementara generasi Z (lahir setelah 1996) benar – benar tumbuh di dunia digital[1]. Namun, kehidupan yang terhubung secara online ini seringkali berbanding terbalik dengan menurunnya interaksi sosial langsung dan meningkatnya perasaan kesepian. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sebuah tempat yang tidak hanya ramah terhadap kebiasaan digital mereka, tetapi juga mampu mendorong pertemuan tatap muka, kerja sama, dan ekspresi diri di dunia nyata untuk mendukung kesehatan mental.

Youth Center hadir sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut. Tempat ini lebih dari sekedar tempat ngongkrong tetapi merupakan fasilitas yang dirancang khusus untuk menampung berbagai kegiatan positif pemuda, seperti berkolaborasi dalam suatu proyek, mengeksplorasi seni, dan berolahraga. Keberadaan Youth Center diharapkan dapat menjadi pusat tumbuhnya komunitas yang sehat dan produktif, serta menjadi ruang yang nyaman bagi remaja untuk belajar dan berkembang di luar lingkungan sekolah dan keluarga.

Sebagai bentuk perancangan Youth Center yang benar – benar efektif, pendekatan Arsitektur Perilaku sangat penting. Pendekatan ini memahami bahwa desain bangunan dan ruang dapat secara aktif memengaruhi perasaan dan tindakan orang di dalamnya[2]. Teori Affordance dari Gibson memberikan panduan praktis untuk menjawab hal ini. Teori ini menjelaskan bahwa setiap lingkungan atau benda menawarkan kemungkinan untuk melakukan suatu tindakan[3]. Misalnya, sebuah undakan tangga yang landai bukan hanya untuk dilewati, tetapi “mengajak” orang untuk duduk dan bersantai. Dengan sengaja merancang elemen – elemen arsitektur yang “mengajak” perilaku tertentu, perancangan dapat membentuk pengalaman pengguna secara alami.

Pemilihan Lokasi di Jalan Pahlawan, Bandung, menambah tantangan dan peluang. Sebagai kota besar dengan populasi anak muda yang banyak, Bandung sangat membutuhkan ruang publik yang kreatif untuk mengatasi keterbatasan lahan. Jalan Pahlawan sebagai kawasan yang cukup strategis membutuhkan desain yang tidak hanya mempertimbangkan perilaku pengguna, tetapi juga konteks sekitarnya. Rancangan Youth Center di sini harus mampu menjadi titik temu baru yang menghidupkan kawasan bagi anak muda dan Masyarakat sekitar.

Perancangan ruang publik seperti Youth Center sering kali terjebak pada pendekatan desain yang konvensional dan kaku. Pendekatan tradisional ini cenderung hanya memenuhi fungsi fisik dan estetika, tetapi gagal memahami hubungan dinamis antara bentuk ruang dengan perilaku penggunanya [4]. Akibatnya, banyak ruang publik justru tidak terpakai, tidak menarik, atau bahkan memicu perilaku yang tidak diinginkan, menciptakan kesenjangan antara kehadiran fasilitas dengan pemanfaatan optimalnya[5]. Penelitian ini menjawab tantangan itu dengan mengusung tema Arsitektur Perilaku dengan pendekatan teori Affordance. Tujuannya Adalah untuk merancang Youth Center di Jalan Pahlawan, Bandung, yang tidak hanya menyediakan ruang publik, tetapi “mengundang” dan “memfasilitasi” perilaku positif penggunanya melalui perancangan elemen – elemen yang menerapkan konsep teori Affordance[6]. Setiap elemen desain, dari tangga yang dapat diduduki hingga layout yang fleksibel, akan dianalisis berdasarkan “perilakunya” sehingga lingkungan yang terbentuk dapat secara alami dan intuitif mendukung kolaborasi, ekspresi diri, dan kesejahteraan mental remaja.

### 1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah Youth Center di Jalan Pahlawan, Bandung, yang menerapkan konsep Arsitektur Perilaku dengan pendekatan teori Affordance untuk menciptakan lingkungan binaan yang secara aktif mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan ekspresi kreatif di kalangan remaja. Desain tidak hanya berfokus pada penyediaan fungsi ruang secara konvensional, tetapi pada perancangan elemen arsitektural yang “mengajak” perilaku positif tertentu seperti tangga yang mendorong untuk duduk dan berkumpul, atau layout yang memfasilitasi pertemuan spontan.

Tujuan akhirnya Adalah mewujudkan sebuah ruang publik inovatif yang berperan sebagai katalisator untuk membangun komunitas muda yang sehat, produktif, dan terhubung secara sosial, sekaligus menjadi contoh penerapan desain yang responsif terhadap perilaku manusia.

### **1.3 Kajian Teori**

#### **1. Youth Center**

Youth Center didefinisikan sebagai fasilitas yang dirancang khusus untuk mewadahi kreativitas generasi muda yang saat ini berkembang dengan baik dan bertanggung jawab[7]. Karakteristik Generasi Z dan Milenial sebagai digital native menuntut pendekatan desain yang berbeda. Studi Menurut Suchoka et al., (2017) mengidentifikasi bahwa generasi muda menghargai ruang yang fleksibel dan instagrammable, yang tidak hanya memfasilitasi aktivitas tetapi juga mendukung pembentukan identitas dan komunitas[8]. Pasca pandemi, terdapat peningkatan kesadaran akan pentingnya ruang yang mendukung kesehatan mental[9].

#### **2. Arsitektur Perilaku**

Menurut Heimsath (dalam Marlina, 2019) Arsitektur perilaku Adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan – pertimbangan perilaku dalam perancangan dan membahas mengenai hubungan antar tingkah laku manusia dengan lingkungannya[10]. Pendekatan ini berfokus pada hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan, di mana desain arsitektural dapat secara sengaja dirancang untuk membimbing atau mendorong perilaku tertentu. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pembahasan psikologis karena berkaitan mengenai bangunan serta pengaruhnya perilaku manusia sebagai penggunaannya[11]. Dalam konteks Youth Center, pendekatan ini menjadi krusial untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi sosial positif dan ekspresi diri kebutuhan fundamental generasi muda di era digital. Adapun prinsip Arsitektur Perilaku menurut Weisten dan Thomas (dalam Marlina, 2019) prinsip arsitektur perilaku yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, rancangan yang harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui Indera maupun imajinasi pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan.
- b) Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman secara fisik dan psikis serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis, rancangan dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna sesuai dengan aktivitasnya.
- c) Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai atau pengguna[10]

#### **3. Teori Affordance**

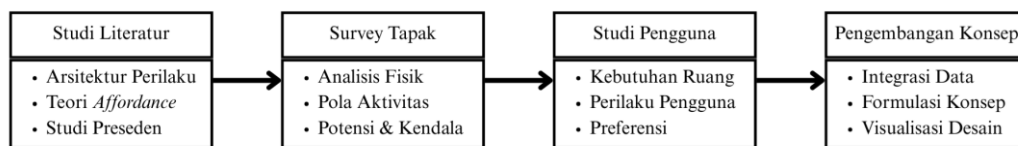
Teori Affordance, yang dikembangkan oleh Gibson (1979), mendapatkan relevansi baru dalam ilmu arsitektur. Teori ini didefinisikan sebagai hubungan antara lingkungan dan aktor, dan ekspresikan dalam perilaku atau aktivitas yang dimungkinkan bagi seorang individu oleh lingkungan, objek alami, atau artefak[11]. Gibson (1979) dalam karyanya yang terkenal “The Theory of Affordance” mendefinisikan affordance sebagai hubungan antara kualitas yang disediakan oleh lingkungan dan kemampuan lingkungan individu untuk menfaat lingkungan. Hasilnya, kemampuan si lingkungan dapat ditemukan baik pada individu maupun setiap kemampuan sebagai atribut relasional yang di hasilkan dari hubungan antara mereka. Tangga, misalnya, dapat membantu seseorang untuk berpindah dari satu ketinggian ke ketinggian lainnya[12]. Dengan pendekatan teori affordance ini dapat meningkatkan engagement pengguna dan kualitas pengalaman mereka di ruang publik secara signifikan. Teori ini membantu untuk mewujudkan prinsip – prinsip Arsitektur Perilaku.

## **2. Metode**

### **2.1 Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, di mana metode ini mengandalkan narasi dan deskripsi verbal untuk mengungkap makna mendalam dari suatu fenomena atau objek yang di teliti. Data diperoleh secara langsung melalui interaksi dengan peneliti yang merupakan pelaku atau subjek yang mengalami konteks objek penelitian secara nyata, sehingga memungkinkan eksplorasi yang kontekstual dan menyeluruh[13]. Peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung untuk

memperoleh pemahaman mendalam mengenai Lokasi studi. Data yang dikumpulkan mencakup karakteristik Kawasan dan pola aktivitas pengguna, yang didokumentasikan melalui foto sebagai data visual. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi potensi dan kendala pada lokasi studi[14]. Pemahaman mengenai arsitektur perilaku diperoleh melalui kajian literatur yang membahas nilai – nilai dasar pendekatan tersebut, serta melalui studi atas data sekunder terkait perancangan youth center. Selain itu, dilakukan pula studi literatur mengenai teori affordance, dan proyek – proyek sejenis sebagai bahan studi banding. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami persepsi dan interaksi pengguna dengan ruang[15], sehingga dapat dihasilkan suatu desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga responsive terhadap kebutuhan perilaku pengguna.



Gambar 1. Alur Metode Perancangan  
Sumber: Olahan Data Pribadi

## 2.2 Elaborasi Tema

Perencanaan Atelier Youth Center mengusung pendekatan Arsitektur Perilaku yang berfokus pada penciptaan ruang – ruang yang responsif terhadap pola interaksi sosial dan kreativitas remaja di kawasan urban. Pendekatan ini di latarbelakangi oleh semakin terbatasnya ruang publik yang berkualitas bagi generasi muda, sementara di sisi lain, kebutuhan akan ruang yang mendukung interaksi langsung, kolaborasi, dan ekspresi kreatif semakin mendesak. Arsitektur Perilaku hadir sebagai pendekatan yang memahami bahwa lingkungan binaan dapat secara aktif memengaruhi emosi, persepsi, dan tindakan penggunanya.

Tema perancangan ini adalah “*Igniting Passion through Affordance Theory*”, yang berakar pada teori *Affordance* yang dikemukakan oleh Gibson (1979) dalam karyanya yang terkenal “*The Theory of Affordance*” [12]. Teori ini berperan penting sebagai kerangka berpikir untuk menerjemahkan prinsip – prinsip Arsitektur Perilaku ke dalam elemen desain yang konkret. Setiap elemen arsitektural dirancang untuk memiliki konsep *Affordance* yang jelas yaitu property yang “menawarkan” kemungkinan tindakan tertentu kepada pengguna. Misalnya:

- Tangga yang landai dan luas tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi vertikal, tetapi juga *Afford* untuk diduduki, menjadi tempat pertemuan informal.
- Layout ruang yang fleksibel *Afford* untuk dikonfigurasi ulang sesuai kebutuhan aktivitas kelompok maupun individu.

Tujuan akhir dari integrasi kedua pendekatan ini adalah menciptakan lingkungan yang tidak hanya memenuhi fungsi praktis, tetapi juga secara alami dan intuitif mendorong terjadinya perilaku – perilaku positif seperti interaksi spontan, berbagi ide, eksplorasi kreatif, dan pembentukan komunitas tanpa merasa dipaksa atau diarahkan secara kaku.

Melalui pendekatan ini, Atelier Youth Center diharapkan dapat menjadi contoh nyata bagaimana desain arsitektur yang berbasis ilmu arsitektur perilaku dan teori *affordance* mampu menciptakan ruang publik yang lebih manusiawi, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan dinamika sosial generasi muda masa kini.



Gambar 2. Elaborasi Tema  
Sumber: Olahan Data Pribadi

### 2.3 Lokus Proyek

Atelier Youth Center merupakan perancangan kawasan ruang public generasi muda di Jalan Pahlawan Bandung yang mengintegrasikan Arsitektur Perilaku dengan pendekatan teori *Affordance* untuk menciptakan lingkungan yang secara intuitif mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan ekspresi kreatif. Setiap elemen desain seperti sirkulasi, furnitur, dan pencahayaan dirancang dengan konsep *Affordance* yang jelas, sehingga “mengajak” pengguna terlibat dalam aktivitas positif tanpa paksaan, sekaligus membentuk pengalaman ruang yang mendukung kesejahteraan mental dan identitas komunitas generasi muda.

Pengambilan nama “Atelier” berasal dari bahasa Prancis, yang berarti studio kreatif atau workshop. Lebih dari sekedar tempat berkarya, Atelier mencerminkan lingkungan yang dinamis, kolaboratif, dan eksperimental di mana ide – ide baru dapat berkembang secara bebas. Atelier tidak hanya merujuk pada sebuah ruang fisik tetapi juga merepresentasikan komunitas kreatif yang bekolaborasi dalam menciptakan dalam menciptakan Solusi inovatif di berbagai bidang.

Nama proyek : Atelier Youth Center  
Luas lahan : ± 1,3 ha  
Luas bangunan : 11.000 m2 (maks)  
Fungsi bangunan : Youth Facilities  
Sifat proyek : Fiktif  
Owner/pemberi tugas : Arsitektur ITENAS  
Lokasi : Jl. Pahlawan – Jl. Simpang Pahlawan 1, Bandung, Jawa Barat

Lokasi site di Jl. Pahlawan memiliki fasad yang menghadap jalan kolektor dan berada dalam kawasan perdagangan dan jasa berdasarkan “Bandung Smart Maps”. Tata bangunan di area ini dirancang untuk fungsi pusat belanja, grosir, hotel, dan perkantoran dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB):  $70\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 9.100 \text{ m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB):  $5.6 \times 13.000 \text{ m}^2 = 45.500 \text{ m}^2$
- Koefisien Dasar Hijau (KDH):  $20\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 2.600 \text{ m}^2$
- Koefisien Tapak Bangunan (KTB):  $13.000 \text{ m}^2 - 2.600 \text{ m}^2 = 10.400 \text{ m}^2$

Selain itu, terdapat ketentuan Garis Sempadan Bangunan (GSB) sebagai berikut:

- Jalan Kolektor Primer (Jl. Pahlawan) = 10m
- Jalan Lokal (Jl. Simpang Pahlawan 1) =  $\frac{1}{2} \times 8\text{m} = 4\text{m}$



Gambar 3. Lokasi Site  
Sumber: Olahan Data Pribadi

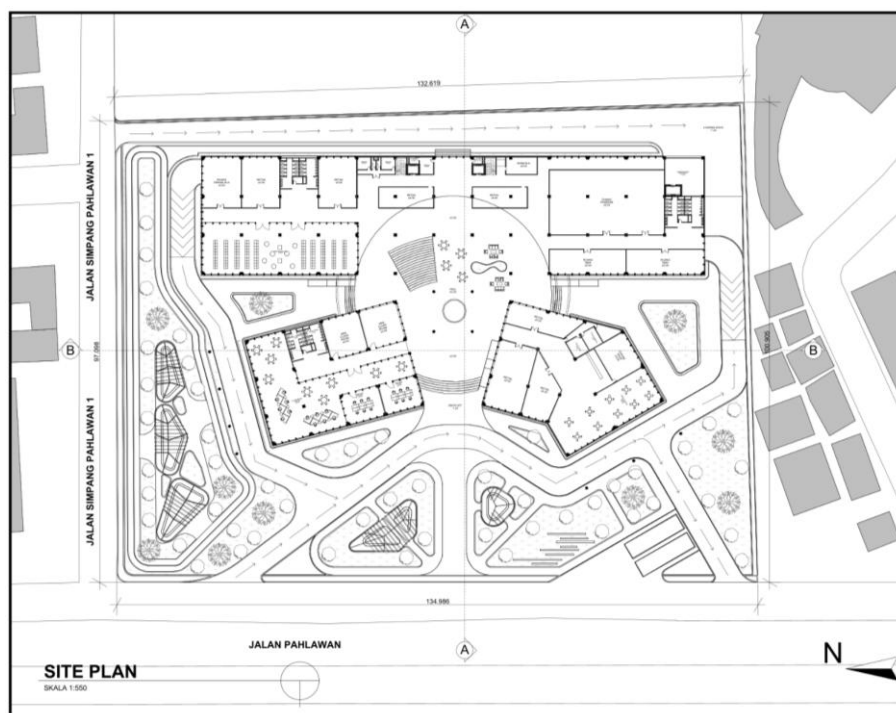
### 3. Diskusi/Proses Desain

#### 3.1 Pengolahan Tapak

Perencanaan tapak Atelier Youth Center mengadopsi konsep Arsitektur Perilaku dengan pendekatan teori *Affordance* untuk membentuk hubungan dinamis antar ruang, pengguna, dan konteks urban Jalan Pahlawan Bandung. Pendekatan ini menciptakan interaksi langsung antara pengunjung dengan lingkungan melalui elemen desain yang secara intuitif “mengajak” perilaku kolaboratif dan kreatif. Konsep ini selaras dengan prinsip responsivitas tapak dalam arsitektur, dimana kawasan dirancang sebagai ekosistem yang merespon pola aktivitas alami pengguna. Melalui penataan sirkulasi, zoning berbasis perilaku, dan integrasi elemen hijau yang “*Afford*” interaksi sosial, tapak tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas tetapi juga menjadi mediator yang menghubungkan generasi muda dengan identitas perkotaan yang dinamis dan inklusif.



Gambar 4. Blok Plan  
Sumber: Olahan Data Pribadi



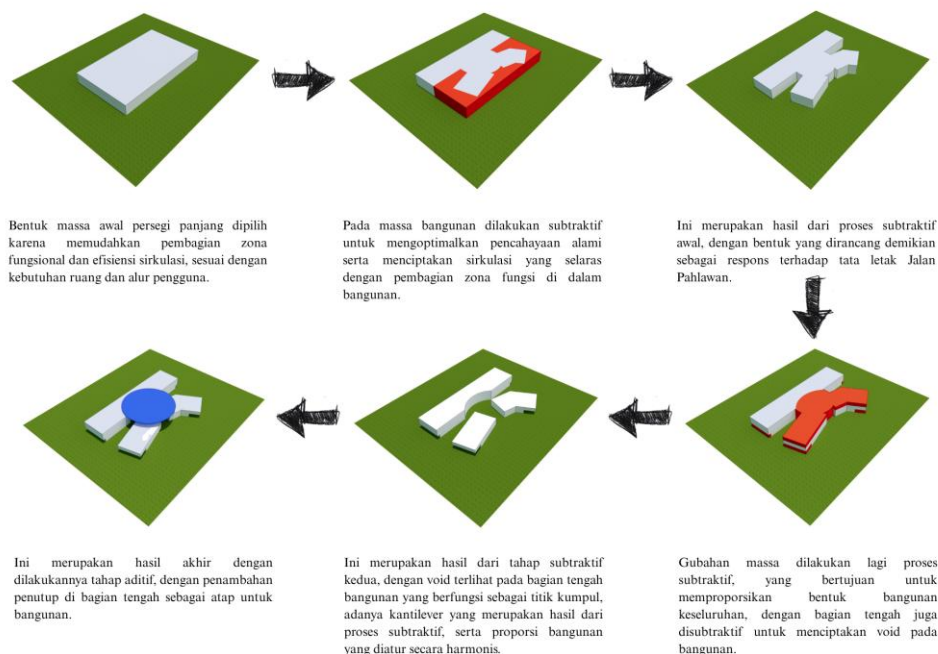
Gambar 5. Site Plan  
Sumber: Olahan Data Pribadi

Perencanaan kawasan Atelier Youth center menerapkan bentuk geometri kontak dan bulat sebagai dasar organisasi massa, yang secara strategis mencerminkan integrasi pendekatan Arsitektur Perilaku dan teori *Affordance*, massa berbentuk kotak difungsikan sebagai zona – zona komersil seperti co-working space, coffee shop dll bisa dilihat pada Gambar 5. Sementara massa berbentuk bulat

difungsikan sebagai hall atau sitting point yang berperan sebagai simpul interaksi sosial. Bentuk ini sengaja dirancang untuk menciptakan atmosfer yang lebih inklusif dan “*afford*” kegiatan berkumpul yang tanpa paksaan. Pengunjung secara bebas dapat memilih arah eksplorasi mereka ke berbagai zona sesuai minat. Lanskap yang dapat dilihat pada Gambar 4. dirancang untuk memperkuat sirkulasi dan *affordance* eksplorasi curved pathways yang mengarahkan pergerakan secara alami dan memicu kaingintahuan dan engagement pengguna.

### 3.2 Transformasi Massa

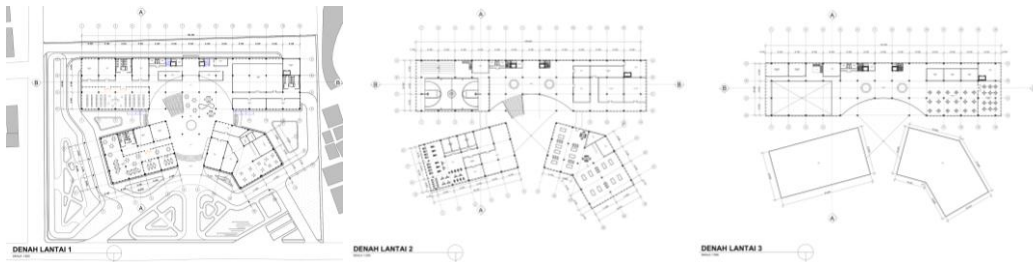
Proses transformasi massa bangunan yang dimulai dari bentuk dasar persegi Panjang bisa dilihat pada Gambar 6, yang kemudian mengalami subtraktif untuk meningkatkan pencahayaan alami dan mendukung alur pergerakan yang lebih baik, dengan bentuk akhir yang disesuaikan untuk merespon konteks jalan sekitar. Proses ini dilanjutkan dengan tahap subtraktif dan aditif yang menciptakan ruang terbuka dan void sebagai titik berkumpul, sekaligus menjaga proporsi bangunan yang harmonis, hingga ditutup dengan penambahan elemen atap di bagian tengah untuk melengkapi fungsionalitas keseluruhan, menghasilkan desain yang seimbang terhadap kebutuhan ruang serta pengguna.



Gambar 6. Transformasi Gubahan Massa  
Sumber: Olahan Data Pribadi

### 3.3 Tata Ruang Dalam

Atelier Youth Center dirancang dengan tiga lantai yang masing – masing memfasilitasi beragam aktivitas generasi muda melalui pendekatan Arsitektur Perilaku dan teori *Affordance*.



Gambar 7. Denah lantai 1, Denah lantai 2, Denah lantai 3 (dari kiri ke kanan)

Sumber: Olahan Data Pribadi

Lantai 1 desain mengutamakan keterbukaan dan kelancaran sirkulasi untuk menciptakan lingkungan yang dinamis dan inklusif. Area ini menghadirkan fasilitas seperti coffee shop, co-working space, studio seni, ruang pameran, perpustakaan, serta sebuah hall pusat yang berfungsi sebagai orientasi utama. Tata letak ruang dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan ekspresi kreatif secara alami, dimana elemen – elemen seperti furniture modular dan jalur terbuka *Afford* eksplorasi serta pertemuan spontan. Lantai 2, zona olahraga menjadi focus dengan fasilitas modern seperti lapangan basket, gym, ruang pilates, dan area biliar yang responsif terhadap gaya hidup kontemporer. Berdasarkan prinsip *behavioral zoning*, studio musik dan kelas musik sengaja ditempatkan di lantai ini agar kebisingan yang dihasilkan selaras dengan aktivitas fisik, sekaligus memisahkan area berisik dari ruang yang membutuhkan ketenangan. Desainnya mengadopsi *affordance* visual dan akustik untuk memandu pengguna dalam beraktivitas secara nyaman dan efisien. Selanjutnya untuk lantai 3 difungsikan sebagai area food court yang terbagi menjadi zona merokok dan non – merokok, memastikan fleksibilitas dan kenyamanan bagi pengunjung. Layout ruang didesain dengan seating arrangement yang *afford* privasi maupun interaksi kelompok, didukung oleh pencahayaan dan ventilasi alami yang menciptakan atmosfer santai. Melalui integrasi ketiga lantai ini, Atelier Youth Center tidak hanya menjadi wadah aktivitas, tetapi juga ruang yang secara behavioral mendukung well-being dan gaya hidup generasi muda.

### 3.4 Konsep Fasad

Desain fasad pada Atelier Youth Center mencerminkan penerapan tema arsitektur perilaku dengan pendekatan teori *affordance*, yang dirancang untuk mendukung perkembangan dan ekspresi generasi muda.



Gambar 8. Fasad Atelier Youth Center

Sumber: Olahan Data Pribadi

Fasad ini mengadopsi elemen vertikal secondary skin berbahan kayu, yang tidak hanya menghadirkan estetika modern tetapi juga menjadi kanvas yang menggambarkan semangat kreativitas anak muda. Material kayu yang hangat dan alami memfasilitasi interaksi visual yang dinamis, menciptakan identitas yang kuat dan relevan dengan karakter target pengguna, yakni remaja yang ekspresif dan inovatif. Dengan pendekatan *affordance*, elemen ini dirancang untuk mengundang partisipasi aktif, seperti ruang untuk eksplorasi visual atau aktivitas kolaboratif, sekaligus mendukung kenyamanan

emosional dan stimulasi kreatif, sehingga fasad menjadi representasi autentik dari budaya dan gaya hidup generasi muda jaman sekarang.

### 3.5 Interior

Interior bangunan dirancang dengan mengadopsi pengalaman ruang sebagai bentuk psikologi arsitektur, yang ditegaskan melalui teori *affordance*. Teori Affordance dalam bangunan diterapkan pada hubungan dinamis antara ruang, pengguna, dan konteks urban. Penerapan prinsip arsitektur perilaku terlihat pada desain tangga dan lift yang dihadirkan sebagai pilihan alternatif, sehingga pengguna dapat secara psikologis terdorong untuk mengambil keputusan dan tindakan tertentu di dalam bangunan.

#### 1. Lobby

Lobby Gedung Atelier dirancang dengan menerapkan teori *affordance*, dalam bentuk pendekatan desain yang menekankan pada bagian elemen ruang dapat memberikan isyarat atau dorongan perilaku tertentu kepada pengguna. Penerapan konsep ini terdapat pada desain tangga yang ditempatkan pada area lobby sebagai narasi desain, bukan hanya sebagai elemen sirkulasi, tetapi juga sebagai alternatif yang disajikan secara psikologis terhadap keberadaan lift. Tangga yang ditampilkan secara atraktif, terang, dan mudah diakses, sehingga secara tidak langsung mendorong pengguna untuk memilih naik tangga sebagai pilihan yang lebih sehat dan interaktif. Dengan demikian, ruang lobby tidak hanya berfungsi sebagai area transisi, tetapi juga sebagai medium yang mengarahkan perilaku, memperkaya pengalaman ruang, serta memperkuat identitas bangunan sebagai wadah yang mendukung aktivitas dinamis penggunanya.



Gambar 9. Lobby Bangunan  
Sumber: Olahan Data Pribadi

## 2. Tangga Transisi

Tangga pada lobby bangunan tidak hanya berfungsi sebagai elemen penghubung antar lantai, tetapi juga dihadirkan sebagai ruang multifungsi yang mendukung aktivitas pengguna. Desain tangga diperlakukan sebagai area interaksi sosial, tempat duduk informal, sekaligus wadah untuk bekerja atau beristirahat sejenak. Dengan pendekatan ini, tangga tidak lagi dipahami sekadar elemen sirkulasi vertikal, melainkan menjadi bagian dari pengalaman ruang yang memperkaya aktivitas sehari-hari dan memperkuat peran lobby sebagai pusat dinamika bangunan.



Gambar 8. Area Transisi Lantai Bangunan  
Sumber: Olahan Data Pribadi

## 4. Kesimpulan

Penerapan arsitektur perilaku pada bangunan Atelier menggunakan pendekatan teori affordance, yaitu bagaimana ruang mampu memberikan isyarat sekaligus mendorong perilaku tertentu bagi penggunanya. Teori ini diwujudkan melalui desain ruang transisi, di mana elemen-elemen interior tidak hanya berfungsi secara fungsional sebagai penghubung antar ruang, tetapi juga membentuk pengalaman psikologis yang memengaruhi pilihan, interaksi, dan aktivitas pengguna di dalam bangunan. Istilah Atelier sendiri berasal dari bahasa Prancis yang berarti studio kreatif atau bengkel kerja (workshop). Dalam konteks arsitektur, Atelier merujuk pada ruang yang tidak hanya menjadi tempat berkarya, tetapi juga mewadahi eksplorasi, kolaborasi, serta interaksi kreatif antar pengguna, sejalan dengan prinsip arsitektur perilaku yang mendorong dinamika aktivitas manusia di dalam ruang.

## 5. Daftar Referensi

- [1] S. G. Nair, N. Z. M. Sa'dom, and G. C. Utanes, "Lecturer-Facilitated Learning vs. Self-Directed Learning. Which Motivates Students Better? —Structural Equation Modelling Approach," *OAlib*, vol. 10, no. 11, pp. 1–17, 2023, doi: 10.4236/oalib.1110924.
- [2] J. Nasar, *Environment/Behavior/Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape and Planning*, vol. 27, no. 3, 2007. doi: 10.1016/j.jenvp.2007.05.001.
- [3] A. Ben-Zeev, "J.J. Gibson and the ecological approach to perception," *Stud Hist Philos Sci*, vol. 12, no. 2, pp. 107–139, 1981, doi: 10.1016/0039-3681(81)90016-9.
- [4] M. Carmona, "Principles for public space design, planning to do better," *Urban Design International*, vol. 24, no. 1, pp. 47–59, Mar. 2019, doi: 10.1057/s41289-018-0070-3.
- [5] V. Mehta, "Evaluating Public Space," *J Urban Des (Abingdon)*, vol. 19, no. 1, pp. 53–88, Jan. 2014, doi: 10.1080/13574809.2013.854698.
- [6] J. R. A. Maier, G. M. Fadel, and D. G. Battisto, "An affordance-based approach to architectural theory, design, and practice," *Des Stud*, vol. 30, no. 4, pp. 393–414, Jul. 2009, doi: 10.1016/j.destud.2009.01.002.
- [7] T. M. Suleman, N. Shamin, and N. A. K. Demak, "PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA (YOUTH CENTER) DI KOTA GORONTALO PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK," vol. 4, 2022.
- [8] G. Maksymiuk, "Digital methods and social practices in public space-some salient themes," 2007.
- [9] J. Xiao, J. Zhao, Z. Luo, F. Liu, and D. Greenwood, "The impact of built environment on mental health: A COVID-19 lockdown perspective," *Health Place*, vol. 77, Sep. 2022, doi: 10.1016/j.healthplace.2022.102889.
- [10] S. M. Rasyidi, I. Nurjannah, and S. B. Imri, "PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERENCANAAN PANTI SOSIAL ASUHAN ANAK (PSAA) DI KOTA KENDARI," Apr. 2023.
- [11] H. Widmer and P. R  rat, "Operationalizing affordances for public space: artefacts and their various uses," *European Planning Studies*, vol. 33, no. 3, pp. 421–442, 2025, doi: 10.1080/09654313.2024.2449135.
- [12] F. A. Agirachman, P. Permana, and D. Larasati, "METODE PENINJAUAN DESAIN BERBASIS AFFORDANCE DENGAN VIRTUAL REALITY UNTUK PENINGKATAN KUALITAS DESAIN MAHASISWA," *Jurnal Arsitektur ARCADE*, vol. 7, no. 3, pp. 384–392, Sep. 2023, doi: 10.31848/arcade.v7i3.3161.
- [13] M. W. Magister, A. Pendidikan, U. Kristen, and S. Wacana, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," 2023.
- [14] F. Rahmad and H. N. Nasution, "PEGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMKN 1 TANTOM ANGKOLA," 2021.
- [15] M. Mulyadi, "PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA," 2011.