

## PERANCANAN INTERMISSION SPACE & YOUTH CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI JALAN PAHLAWAN, BANDUNG

Asep Saefulloh

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung  
*E-mail: [asep.saefulloh@mhs.itenas.ac.id](mailto:asep.saefulloh@mhs.itenas.ac.id)*

### Abstrak

*Era digital pasca pandemi membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi generasi muda yang mengalami penurunan intensitas dalam interaksi sosial. Kebiasaan baru yang terbentuk selama pandemi tidak hanya mengubah aktivitas sehari-hari, tetapi berdampak pada kondisi psikologis dan kesehatan mental. Perencanaan Intermision Space & Youth Center hadir sebagai respon arsitektur terhadap ruang publik yang adaptif terhadap kesehatan mental, khususnya remaja pasca pandemi. Penelitian Intermision Space & Youth Center, menggunakan metode kualitatif dan observasi lapangan untuk memahami karakteristik kawasan serta kebutuhan pengguna. Hasil kajian menunjukkan bahwa konsep arsitektur metafora digunakan sebagai media narasi dan bentuk penyampaian psikologis dari tema "oasis" yang merepresentasikan pencarian suasana hati. Konsep ini diangkat dengan mengadaptasi filosofi hormon serotonin dalam tubuh manusia, yang dapat ditingkatkan melalui tiga metode utama, yaitu paparan sinar matahari (sun exposure), aktivitas fisik seperti berjalan atau berlari (walking/running), serta kegiatan meditasi seperti membaca buku. Perencanaan Intermision Space & Youth Center dengan nama kawasan Serendipity-Hub, yang terinspirasi dari makna "penemuan hal bernilai secara tidak sengaja", diharapkan dapat menjadi media penyampaian pesan yang kuat. Kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk memfasilitasi aktivitas generasi muda, tetapi juga dirancang untuk menghadirkan pengalaman ruang yang mampu memengaruhi kondisi psikologis penggunanya. Melalui konsep ini, Serendipity-Hub diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi, kreativitas, dan pengembangan diri, sekaligus menyampaikan pesan bahwa suasana hati dapat berubah menjadi lebih baik ketika berada di dalamnya.*

*Kata Kunci:* Arsitektur Metafora, Interaksi Sosial, Pasca Pandemi, Serotonin, Youth Center

### Abstract

*The post-pandemic digital era has brought significant changes to people's lives, particularly for the younger generation, who have experienced a decline in the intensity of social interaction. New habits formed during the pandemic have not only altered daily activities but also impacted psychological well-being and mental health. The Intermision Space & Youth Centre project emerges as an architectural response to public spaces that are adaptive to mental health, specifically targeting post-pandemic youth. The Intermision Space & Youth Centre research uses qualitative methods and field observations to understand the characteristics of the area and the needs of users. The study results show that the architectural metaphor concept is used as a narrative medium and a form of psychological expression of the 'oasis' theme, which represents the search for a state of mind. This concept is based on the philosophy of serotonin in the human body, which can be increased through three main methods: sun exposure, physical activities such as walking or running, and meditative activities like reading books. The planning of the Intermision Space & Youth Centre, named Serendipity-Hub, inspired by the meaning of 'accidentally discovering something valuable,' is expected to serve as a powerful medium for conveying messages. This area not only functions as a space to facilitate youth activities but is also designed to provide an experiential environment that can influence users' psychological conditions. Through this concept, Serendipity-Hub is expected to create an environment that encourages interaction, creativity, and self-development, while conveying the message that one's mood can improve when inside it.*

*Keywords:* Architecture Metaphor, Social Interaction, Post-Pandemic, Serotonin, Youth Centre.

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Era digital dan masa pandemi membawa tantangan besar bagi masyarakat Indonesia, terutama bagi generasi muda yang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang pesat, ditengah keterbatasan interaksi sosial secara langsung. Minimnya kegiatan berinteraksi secara fisik turun membentuk pola perilaku masyarakat yang semakin bergantung pada teknologi dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Seperti yang disampaikan oleh Liu (2022) *The pandemic is expected to have a lasting impact on society at large, while driving a permanent transformation in public health systems[1]*. Pandemi memberikan dampak menyeluruh kepada masyarakat Indonesia, tak terkecuali pemuda yang kini harus kembali menyesuaikan diri dengan terbatasnya ruang untuk bersosialisasi langsung. Kondisi lingkungan yang kurang aman, baik secara fisik maupun sosial, berpotensi meningkatkan tingkat stres dan ketidaknyamanan. Perasaan tidak aman ini dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik, serta menurunkan kualitas hidup secara keseluruhan.

Masa pasca pandemi membawa dampak yang cukup besar, terutama bagi generasi muda seperti Gen-Z dan Gen-Milenial yang lahir antara tahun 1990-2012, yang selama masa pandemic sedang berada dalam fase transisi perubahan emosional remaja menuju dewasa, dimana sedang menempuh pendidikan terakhir atau mulai memasuki dunia kerja. Berdasarkan Tinjauan sistematis pada tahun 2020 terkait depresi dan gangguan kecemasan akibat pandemic Covid-19, ditemukan bahwa tingkat gangguan kecemasan secara global meningkat hingga 25%. Dampak pandemic terhadap Kesehatan mental terbukti lebih terasa pada gen-Z, yang menunjukkan tingkat kerentanan lebih tinggi terhadap isu tersebut[2].

Minimnya ruang kreatif yang mampu mewadahi aktivitas remaja menyebabkan berkurangnya intensitas interaksi sosial, bahkan setelah masa pasca pandemi.. Kota Bandung merupakan salah satu kota dengan jumlah populasi Generasi-Z dan Milenial yang cukup tinggi, sehingga memiliki potensi besar sebagai pusat pengembangan potensi generasi muda. Potensi ini yang mendorong hadirnya kawasan "Intermission Space & Youth Center". Keberadaan kawasan yang mendukung fasilitas pemuda (Youth Facility), tidak hanya menjadi ruang sosial untuk membentuk kembali pola interaksi remaja, tetapi juga sebagai ruang yang memproses isu kesehatan mental pasca pandemic. Dibutuhkannya kawasan fungsional tetapi juga adaptif dan suportif terhadap kebutuhan psikososial generasi muda yang berupa Youth Center, yang bukan hanya sebagai fasilitas pengembangan diri tetapi Youth Center dapat mendukung kebutuhan sosial dan rekreasi bagi generasi muda[3].

Youth Center merupakan sebuah fasilitas publik yang dirancang untuk mewadahi kegiatan kreatif generasi muda. Youth Center dapat dimaknai sebagai pusat atau titik fokus yang memberikan ruang bagi fase penting dalam kehidupan manusia, yaitu masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Selain itu, keberadaan Youth Center berfungsi untuk mengarahkan, memfasilitasi, serta mengembangkan berbagai aktivitas remaja secara terarah dan bertujuan, sekaligus menjadi wadah kreativitas yang berkontribusi bagi perkembangan individu maupun kawasan tempatnya berada[4].

Keberadaan Youth Center pada masa kini memang semakin banyak dan beragam, namun dalam konteks pasca pandemi, sebagian besar fasilitas tersebut masih belum sepenuhnya menghadirkan ruang yang menyoroti isu kesehatan mental remaja. Pandemi telah meninggalkan dampak yang signifikan terhadap pola interaksi sosial, kebiasaan, hingga kondisi psikologis generasi muda. Penurunan intensitas interaksi tatap muka, meningkatnya ketergantungan pada gawai, serta terbatasnya ruang untuk berekspresi secara langsung, membuat kebutuhan akan fasilitas yang bersifat adaptif semakin mendesak. Youth Center seharusnya tidak hanya dipahami sebagai wadah yang menampung aktivitas kreatif dan rekreatif remaja, tetapi juga sebagai ruang yang mampu menjadi media pemulihan, baik secara sosial maupun psikologis. Konsep adaptif dalam Youth Center dapat diterjemahkan melalui penyediaan ruang-ruang yang mendukung kesehatan mental, seperti area meditasi, ruang seni, lapangan olahraga terbuka, serta fasilitas yang mendorong aktivitas sosial yang sehat.

Sebagai respon terhadap kebutuhan Youth Center yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah kreativitas, pengangkatan isu kesehatan mental pasca pandemi menjadi landasan penting dalam perencanaan kawasan “Intermission Space & Youth Center”. Pandemi tidak hanya memberikan dampak pada aspek fisik, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis, khususnya bagi generasi muda yang sedang berada dalam fase transisi kehidupan di tengah berbagai keterbatasan. Pendekatan arsitektur metafora digunakan sebagai media untuk menerjemahkan konsep kesehatan mental ke dalam bentuk fisik dan visual bangunan. Elemen-elemen arsitektural dirancang untuk merepresentasikan aspek psikologis seperti suasana hati, ketenangan, kebebasan, serta keseimbangan emosional. Salah satu metafora yang diangkat adalah representasi hormon serotonin, yakni neurotransmitter yang secara ilmiah diketahui berperan penting dalam mengatur suasana hati dan kestabilan emosi. Melalui penerapan arsitektur metafora yang dipadukan dengan prinsip psikologi arsitektur, perancangan ini diharapkan mampu menyampaikan pesan secara implisit namun mendalam, bahwa sebuah bangunan dapat lebih dari sekadar wadah aktivitas. Bangunan dan kawasan yang dirancang, diharapkan dapat memberikan pengalaman ruang yang mendukung terciptanya suasana hati positif, meningkatkan keseimbangan emosi, serta membentuk lingkungan yang kondusif bagi pengembangan diri generasi muda.

### **1.2 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Youth Center yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah kreativitas generasi muda, tetapi juga mengangkat isu kesehatan mental pasca pandemi sebagai landasan perencanaannya. Melalui pendekatan tersebut, kawasan Intermission Space & Youth Center diharapkan mampu menjadi ruang yang mendukung peningkatan kesejahteraan psikologis penggunanya. Konsep perancangan kawasan ini berfokus pada upaya meningkatkan kadar hormon serotonin, hormon yang berperan penting dalam mengatur suasana hati dan kestabilan emosi, melalui penerapan elemen ruang yang mendorong aktivitas fisik, paparan sinar matahari, serta kegiatan reflektif. Dengan demikian, kawasan ini tidak hanya memfasilitasi aktivitas kreatif, tetapi juga berperan sebagai ruang yang adaptif terhadap kebutuhan kesehatan mental generasi muda.

### **1.3 Kajian Teori**

#### **1. Intermission Space & Youth Center**

Salah satu kebutuhan setiap individu manusia di sela-sela kegiatan merupakan waktu istirahat. Waktu istirahat bukan hanya dibutuhkan oleh orang yang melakukan pekerjaan secara fisik, tetapi juga sangat penting bagi pekerja yang mengandalkan sistem saraf dan fikiran[5]. Dalam beberapa pekerjaan jam istirahat menjadi sangat penting, karena dapat mempengaruhi kinerja pekerja[6]. Seperti menurut Andriani (2017) waktu istirahat menjadi waktu pemulihan fungsi musculoskeletal untuk satu atau lebih banyak otot/kelompok tendon dalam tubuh manusia[7], waktu istirahat juga dapat menurunkan hormon stres terkait pekerjaan[8].

Perencanaan kawasan ini didasari oleh kebutuhan akan ruang istirahat yang sekaligus berfungsi sebagai Youth Center, yaitu ruang yang dirancang sebagai tempat beraktivitas, berekspsi dan berinteraksi sosial. Youth Center dapat diartikan sebagai pusat kegiatan yang difokuskan untuk kalangan muda atau remaja, yaitu transisi antara masa anak-anak menuju dewasa[4] ataupun secara istilah dalam bahasa Inggris menurut Endriana [9] Youth Center merupakan gabungan dari dua kata (youth) yang berarti pemuda atau remaja dan (Center) yang berarti pusat, dan dapat disimpulkan Youth Center sebagai gelanggang remaja. Keberadaan Youth Center atau pusat kegiatan pemuda dapat melatih remaja menjadi pribadi yang kreatif, mencari wawasan, dan pengetahuan lebih[3].

#### **2. Arsitektur Metafora**

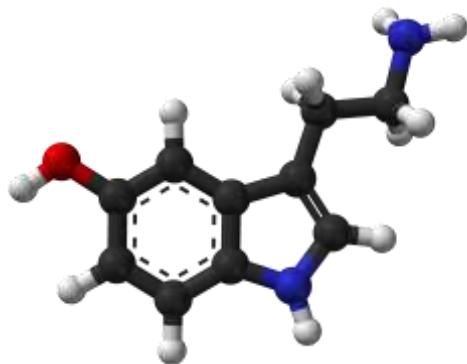
Penyampaian pesan Intermission dalam perencanaan kawasan dilakukan melalui pendekatan arsitektur metafora, dengan penerapan bentuk dan elemen desain yang dirancang untuk membawa makna secara implisit atau tidak langsung. Pendekatan ini bertujuan untuk membawa makna, bahwa bangunan yang dirancang bukan hanya tempat yang mewadahi kreativitas pemuda, tetapi juga berfungsi sebagai ruang yang mampu memberikan dampak psikologis positif, khususnya meningkatkan suasana hati, kenyamanan emosional, serta kesejahteraan mental penggunanya.

Arsitektur metafora dapat menjadi media penyampaian pesan dalam perancangan, sebagai pesan kepada pengguna bangunan meskipun secara tersirat dan tidak langsung. Seperti menurut Gozali & Zuhri (2020) Bangunan yang menerakan tema arsitektur Metafora selalu menjadi media penyampaian pesan dari perancang nya[10]. Arsitektur metafora merupakan perumapaan bentuk arsitektur baik secara keseluruhan maupun salah satu bagian nya, bisa berupa hal yang tangible berwujud (intangible) atau (tangible) yang berwujud[11]. Dalam arsitektur, metafora merupakan konsep perencanaan yang mengambil perumpamaan, kiasa, kereupaan, maupun perbandingan antara suatu kata menjadi sumber makna[12], yang dapat berupa sebuah objek yang diambil dari sebuah kiasan[13]. Pengambilan konsep arsitektur metafora dikarenakan, konsep arsitektur metafora yang mengambil simbol atau narasi dalam perencanaan dapat menyampaikan pesan, makna, dan nilai yang lebih mendalam mengenai bangunan kepada penggunanya[14].

### 3. Hormon Serotonin

Penyampaian makna melalui pendekatan arsitektur metafora diwujudkan dalam bentuk metafora yang tangible atau bentuk nyata, yaitu dengan mengadaptasi bentuk visual dari hormon serotonin sebagai inspirasi utama dalam bentuk desain bangunan. Hormon serotonin merupakan "Neurotransmitter" atau dikenal juga sebagai (5- Hydroxytryptamien) atau 5-HT[15]. Dalam hormon serotonin terdapat kristal molekul yang terhubung dalam jaringan tiga dimensi melalui ikatan hidrogen N-H,O dan O-H, N[16]. Secara garis besar hormon serotonin mempunyai fungsi untuk mengatur suasana hati, rasa sakit, nafsu makan, dan beberapa fungsi kognitif termasuk memori[17]. Ketika kadar serotonin dalam tubuh seimbang, seseorang cenderung merasa lebih, tenang, bahagia, dan fokus dalam menjalani aktivitasnya. Sebaliknya, jika kadar serotonin rendah, bisa muncul perasaan cemas, mudah marah, bahkan depresi[18]. Dalam upaya peningkatan hormone serotonin, beberapa elemen yang dapat diterapkan pada perencanaan yang dapat meningkatkan kadar hormone serotonin, yaitu berolahraga untuk medapatkan oksigen secara langsung[19], Berolahraga di pagi hari juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kadar hormone serotonin dikarenakan Vitamin D menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan kadar hormone Serotonin[20], Selain itu hormone serotonin dapat ditingkatkan melalui meditasi, membaca, atau kegiatan murottal[21].

Melalui penerapan arsitektur metafora yang mengangkat bentuk hormon serotonin sebagai senyawa kimia dalam tubuh, perancang berharap kawasan ini mampu menyampaikan pesan bahwa kawasan tersebut dirancang untuk menciptakan rasa bahagia para penggunanya baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan menerapkan pendekatan psikologis yang mengkaji kenyamanan emosional, suasana hati, serta pengalaman ruang yang positif bagi para pengunjung maupun penghuni kawasan.



**Gambar 1.** Senyawa Hormon Serotonin  
Sumber : Wikipedia

### 4. Psikologi Arsitektur

Pendekatan psikologi arsitektur dalam perencanaan Intermission Space & Youth Center akan diterapkan pada interior bangunan agar dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna

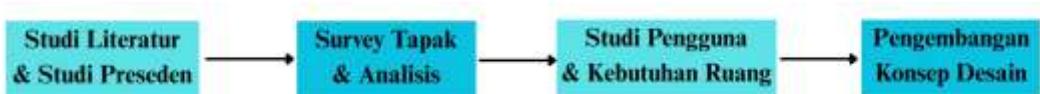
bangunan, penerapan pada interior akan mencakup aspek seperti pemilihan warna yang mempengaruhi suasana hati, intensitas cahaya, hubungan antar ruang, dll. Pendekatan melalui psikologi arsitektur akan mengkaji pengaruh apa saja yang dapat meningkatkan kadar hormon serotonin dan emosi pengguna bangunan, bukan hanya dalam bentuk metafora tetapi juga dapat dirasakan secara langsung.

Psikologi arsitektur merupakan kajian yang meneliti hubungan antara desain bangunan dan dampaknya terhadap perilaku manusia di dalamnya[22]. Adapun menurut Abel (2021) psikologi arsitektur adalah ilmu tentang pengalaman dan perilaku manusia, dalam konteks ruangan yang dirancang atau dipengaruhi oleh manusia[23]. Psikologi arsitektur adalah ilmu yang menggabungkan konsep dari psikologi dan arsitektur, yang berfokus pada aspek psikologis dalam desain arsitektur, proses kognitif dan persepsi ruang[24]. Psikologi arsitektur sedikitnya dalam komposisi warna ruangan seperti warna meja, kursi, dan dinding dapat berdampak pada perasaan pengguna ruang[25]. Oleh sebab itu psikologi arsitektur dapat menjadi penyampaian pesan langsung maupun tidak langsung bagi pengguna dalam ruangan tersebut.

## 2. Metode & Kajian Pustaka

### 2.1 Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mempunyai berbagai pendekatan untuk menyesuaikan dengan subjek yang akan diteliti[26], dengan mengambil data primer dan data sekunder sebagai studi pustaka dari teori-teori yang sejalan dengan pembahasan[27]. Observasi secara langsung dilakukan oleh peneliti untuk memahami lokasi studi dengan data yang dapat berupa, karakteristik kawasan, pola aktivitas pengguna, pada kawasan yang berupa data visual foto di lokasi studi untuk dilakukan untuk mengidentifikasi sebagai bentuk potensi dan kendala[28]. Sementara itu pemahaman terkait arsitektur metafora memerlukan pemahaman terkait nilai-nilai arsitektur mertafora dalam bentuk studi literatur dan sebagai data sekunder terkait perancangan youth center, adapun literatur terkait hormon serotonin, psikologi arsitektur, dan kesehatan mental pasca pandemi serta proyek sejenis sebagai studi banding. Pendekatan ini digunakan untuk memahami sudut pandang pengguna bagaimana berinteraksi dengan ruang sehingga menghasilkan perancangan yang fungsional[29].



**Gambar 2.** Alur Metode Perancangan  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 2.2 Elaborasi Tema

Perencanaan Serendipity-Hub mengangkat konsep “Oasis” sebagai metafora dari proses pencarian suasana hati yang tenang dan seimbang. Makna ini kemudian diterjemahkan melalui filosofi hormon serotonin, yang berperan sebagai neurotransmitter dalam mengatur mood, emosi, dan rasa bahagia pada manusia. Serotonin digunakan sebagai simbol dalam perancangan untuk merepresentasikan perjalanan psikologis remaja dalam menemukan ketenangan dan jati diri. Tema ini menjadi dasar perencanaan kawasan, di mana setiap elemen ruang dirancang untuk mendukung suasana yang positif, reflektif, dan menstimulasi perkembangan mental dan emosional pengguna.

Bentuk pencarian pada perencanaan Serendipity-Hub didasari oleh teori Ways, Pedestrian, dan Sirkulasi. Pedestrian dapat menjadi garis penghubung antara satu elemen dengan elemen lain. Menurut John Furin dalam [30] Berjalan kaki adalah salah satu alat untuk memenuhi interaksi tatap muka dalam aktivitas kehidupan dengan dibantu oleh elemen-elemen dasar desain. Menurut Fumiko Maki Dalam [31] Pedestrian berupa Linkage adalah suatu bentuk upaya untuk mempersatukan seluruh tingkatan kegiatan yang menghasilkan bentuk fisik. Sirkulasi dalam elemen perencanaan yang berupa pedestrian ways yang saling berhubungan akan membentuk suatu perkerahan atau kegiatan[32].

**Tabel 1.** Elaborasi Tema  
Sumber : Olahan Data Pribadi

	Youth Center	Arsitektur Metafora	Psikologi Arsitektur
<b>Mean</b>	Bangunan ini dirancang untuk keseharian rangkaian sosial bagi remaja yang merupakan aktivitas fisik, sehat, sejuk, aman dan aman serta komunitas dalam bentuk puncak-puncak.	Metafora menjadi pendekatan dalam perencanaan ruang emosional melalui pemahaman tentang simbol-simbol berarti dari herman kehidupan atau herman-sosialitas.	Pendekatan psikologi sebagai bentuk penyampaian pesan Youth Center bahwa karya sebagai suatu hasil, yang juga melahirkan hal-hal kelebihan ketika menciptakan.
<b>Problem</b>	Dengan latar belakang bangunan sebagai bangunan sosial, pemahaman akan kebutuhan masyarakat. Youth Center dibuatkan dikarenakan karena ada banyak pengaruh dari bangunan.	Penyampaian pesan secara terperinci tidak bisa menampung semua hal yang ditambah dengan bentuk metacitaan sebagai bentuk fungsi yang bersifat klasik.	Penyampaian pesan dengan psikologi arsitektur tidak dapat diwujudkan oleh seorang arsitektur, dengan latar belakang pengetahuan teknologi yang berbeda-beda.
<b>Fact</b>	Terjadi kenaikan peningkatan keseharian dan kreativitas sebesar 22% dengan pertumbuhan Masyarakat yang meningkatkan aktivitas problem.	Dengan konsep arsitektur metafora perencanaan pada perancangan dalam arsitektur.	Psikologi arsitektur memberikan representasi tentang sosial yang unik dan perpaduan antara teknologi dan praktisitas.
<b>Need</b>	Diperlukan kawasan yang memungkinkan untuk aktivitas remaja, sekaligus memungkinkan rangkaian sosial yang mendukung kreativitas dan kreativitas.	Ketika dirancang tidak hanya menjadi aktivitas remaja, tetapi juga menjadi insinyur-pelaku pelajaran emosional pesan melalui pendekatan desain.	Kepada mung yang tidak hanya fungsi dan juga memiliki nilai-nilai positif dengan pendekatan arsitektur psikolog.
<b>Goal</b>	Menciptakan kawasan Youth Center dengan konsep rumah-rumah yang memungkinkan kawasan interaktif.	Menyampaikan pesan dengan arsitektur metafora kepada pengguna bangunan melalui bentuk bangunan yang menggali simbol determinasi Space di Youth Center.	Membentuk ruang kawasan yang dapat memberikan siklus responsif secara tidak langsung.
<b>Concept</b>	Konsep utama diangkat dari arsitektur metafora herman serupa dengan simbol rasa halusnya dan lezatnya, yang direncanakan dalam bentuk arsitektur melalui sistemasi ruang dan massa bangunan. Youth Center dirancang sebagai suatu ruang keseharian bagi generasi muda yang mengalami gangguan keseharian mental pasca pandemi pendekatan arsitektur psikolog dengan mengakut bentuk herman kebahagiaan yaitu herman serupa sebagai simbol bentuk bangunan yang membutuhkan serta pendekatan psikologi arsitektur yang mengintegrasikan prinsip seperti penciptaan alami, ruang alami, ruang terbuka yang adaptif, area taman dan privat serta penititian warna dan material yang memiliki efek psikologis yang positif.		

### 2.3 Lokus Proyek

Serendipity-Hub merupakan perencanaan kawasan Youth Center yang dirancang untuk mewadahi aktivitas remaja melalui pendekatan Arsitektur Metafora. Konsep ini digunakan sebagai media penyampaian pesan dan makna secara visual maupun ruang kepada para pengguna. Melalui metafora, desain kawasan tidak hanya menjadi tempat beraktivitas, tetapi juga sarana untuk membangun koneksi emosional, identitas, dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan generasi muda. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya ruang yang inspiratif, komunikatif, dan memiliki kedalaman makna dalam setiap elemen perancangannya.

Pengambilan makna nama bangunan "Serendipity" merujuk pada keberuntungan menemukan sesuatu yang baik atau menyenangkan secara tidak sengaja. Menurut Busch (2022) Serendipity didefinisikan sebagai penemuan yang bernilai yang terjadi secara tidak disengaja[33]. Serendipity didefinisikan sebagai pengalaman dan penemuan informasi yang tidak terduga, tetapi memiliki makna dan nilai[34].

Nama Proyek	: Serendipity-Hub
Luas Lahan	: ± 1,3 ha
Luas Bangunan	: 11.000 m <sup>2</sup> (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 Daerah 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): 10 meter
- Jalan Lokal (Jl. Simpang Pahlawan):  $(1/2 \times 8 \text{ meter}) = 4 \text{ meter}$



**Gambar 3.** Lokasi Site  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 3. Diskusi/Proses Desain

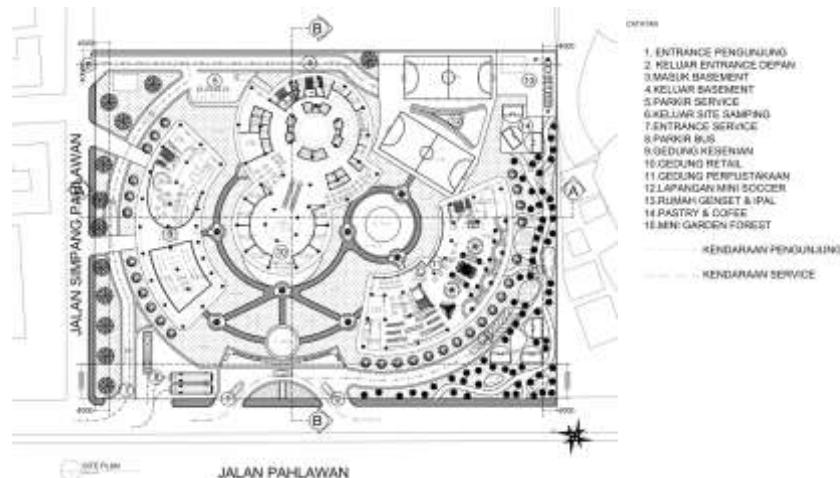
#### 3.1 Pengolahan Tapak

Perencanaan tapak Serendipity-Hub terinspirasi dari komposisi sel hormon serotonin yang diwujudkan melalui tiga massa bangunan utama sebagai representasi dari kadar senyawa dalam hormon serotonin. Konsep menjadi filosofi bahwa setiap elemen ruang memiliki kontribusi berbeda dalam mendukung keseimbangan psikologis dan emosional penggunanya. Oleh karena itu, ketiga bangunan utama dirancang dengan fungsi yang berbeda namun saling melengkapi, sehingga keseluruhannya tetap sejalan dengan prinsip peningkatan kadar hormon serotonin.

Bangunan pertama adalah Gedung Retail, yang berfungsi sebagai pusat aktivitas sosial dan ekonomi. Kehadiran area ini menciptakan ruang interaksi yang dinamis sekaligus mendukung aktivitas sehari-hari pengguna. Bangunan kedua adalah Gedung Seni, yang difokuskan sebagai wadah kreatif dan ekspresif melalui ruang pameran, studio, maupun area pertunjukan. Selanjutnya, Gedung Perpustakaan hadir sebagai ruang refleksi dan pembelajaran, menyediakan lingkungan yang tenang, inspiratif, serta kondusif untuk meningkatkan konsentrasi dan pengetahuan.



**Gambar 4.** Blok Plan  
Sumber : Olahan Data Pribadi



**Gambar 5.** Site Plan

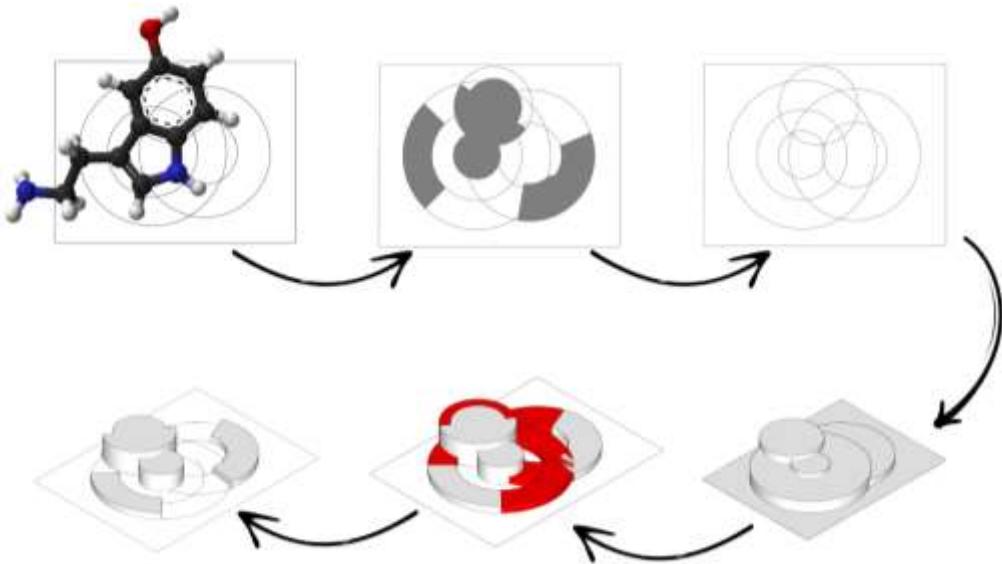
Sumber : Olahan Data Pribadi

Perencanaan site kawasan Serendipity-Hub mengadaptasi bentuk geometri bulat yang diimplementasikan pada tiga massa bangunan utama, merepresentasikan komposisi dalam struktur senyawa serotonin. Ketiga massa bangunan memiliki fungsi berbeda namun tetap sejalan dengan teori peningkatan hormon serotonin dalam konteks psikologis dan sosial. Massa pertama difungsikan sebagai gedung kesenian dengan banyak bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan alami, sebagaimana teori dalam kebutuhan cahaya maahari untuk meningkatkan hormon serotonin . Massa kedua berfungsi sebagai area retail dan pusat jual beli, selaras dengan konteks kawasan swasta yang membutuhkan elemen ekonomi sebagai bagian dari pengelolaan kawasan. Sementara itu, massa ketiga dirancang sebagai perpustakaan dan toko buku, yang berperan sebagai ruang kontemplatif untuk mendukung kegiatan membaca dan meditasi sebagai bagian dari peningkatan kualitas mental dan emosional pengunjung. Kawasan landscape pada kawasan juga difasilitasi untuk area olahraga pada nomor 12 (**Gambar4.**) yang berfungsi sebagai lapangan mini soccer, dan pada nomor 15 (**Gambar4.**) terdapat area *mini Forest* dengan fasilitas coffe & pastry untuk mendukung sirkulasi serta jalan pada *mini Forest*, sebagai bentuk penyajian oksigen sebagai peningkatan hormone serotonin.

Ketiga massa bangunan dengan fungsi berbeda dihubungkan oleh jalur pedestrian yang mengalir dari area masuk menuju tengah site, lalu bercabang ke masing-masing bangunan. Bentuk jalur yang bercabang di tengah kawasan sejalan dengan tema “Oasis” yang diangkat sebagai metafora pencarian. Pengunjung diarahkan untuk mengikuti jalur utama, namun tetap diberikan pilihan untuk menjelajahi arah lain sesuai keinginan. Cabang-cabang jalur ini sengaja dirancang agar pengunjung terdorong untuk mengeksplorasi seluruh area, menyadari bahwa site ini bukan hanya punya satu fungsi, tapi beragam aktivitas yang saling melengkapi. Desain ini memperkuat pesan dari nama Serendipity-Hub, bahwa pencarian dan penemuan hal baru bisa terjadi secara alami melalui pengalaman ruang yang terbuka dan fleksibel.

### 3.2 Transformasi Massa

Perencanaan massa bangunan pada Serendipity-Hub diawali dengan bentuk bangunan terdiri dari tiga massa utama dengan fungsi yang berbeda, tiga bangunan tersebut mengambil titik center dari bentuk lingkaran di mana gubahan awalnya terinspirasi dari pola struktur hormon serotonin. Pola tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk geometri lingkaran yang kemudian dibagi menjadi tiga bagian untuk mewadahi fungsi masing-masing bangunan. Pemilihan tiga massa ini didasarkan pada komposisi tiga senyawa utama dalam serotonin sebagai dasar konsep perancangannya. Dari pola tersebut, dua massa bangunan yang berada di sisi kiri dan kanan diarahkan menghadap ke tengah site, membentuk area tengah sebagai titik fokus atau vocal point kawasan. Untuk memperkuat arah dan pencahayaan alami, kedua bangunan samping tersebut menggunakan pendekatan subtraktif, yaitu pengurangan sebagian bentuk bangunan sehingga menghasilkan massa berbentuk setengah lingkaran yang merespons masuknya cahaya matahari secara optimal.



**Gambar 6.** Gubahan Massa  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 3.3 Tata Ruang Dalam

#### 3.3.1 Gedung Retail

Tatanan ruang dalam pada kawasan Serendipity-Hub, pada bangunan pertama yang berfungsi sebagai gedung retail atau jual beli diterapkan hanya untuk jual beli saja, pada lantai 1 gedung retail berfungsi sebagai area F&B dengan makanan sederhana seperti café dan pastry, selain itu pada lantai 1 area jual beli terdapat tenant fashion untuk menunjang kegiatan di sekitar site seperti tenant unutk mnejual sepatu sepak bola & Jersey, dikarenakan terdapat fasilitas lapangan di kawasan Serendipity-Hub. Pada lantai 2 dan 3 gedung retail berfungsi sebagai area jual beli makanan berat yaitu restoran. Gedung Retail difokuskan untuk fungsi jual beli sebagai perputaran ekonomi di dalam kawasan Serendipity-Hub

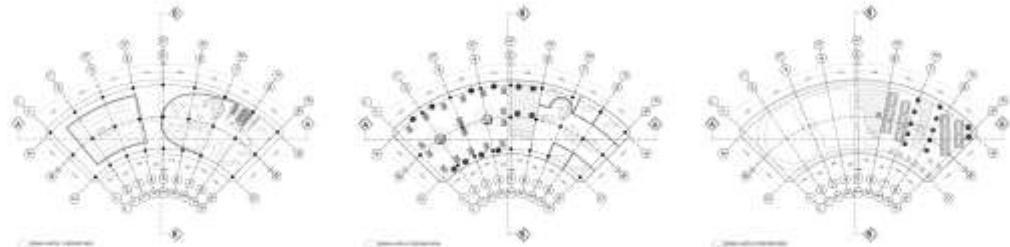


**Gambar 7.** Denah Lantai 1, lantai 2, Lantai 3 (dari kiri ke kanan)  
Sumber : Olahan Data Pribadi

#### 3.3.2 Gedung Seni

Gedung kedua pada kawasan Serendipity-Hub berfungsi sebagai gedung seni yang difokuskan untuk mendukung aktivitas kreatif dan ekspresif. Di lantai pertama, terdapat area pameran dan ruang kelas seni yang dirancang sebagai wadah bagi pengunjung untuk berkarya, belajar, dan berinteraksi secara artistik. Kehadiran ruang-ruang ini menjadi bagian dari upaya menciptakan refleksi dan meditasi, yang secara tidak langsung dapat merangsang peningkatan hormon serotonin dalam tubuh. Pada lantai dua gedung seni memiliki fungsi sebagai studio music dan komunal space pada roof garden. Pada lantai 3 atau roof garden gedung kesenian memiliki kawasan komunal sebagai ruang santai tanpa atap dan

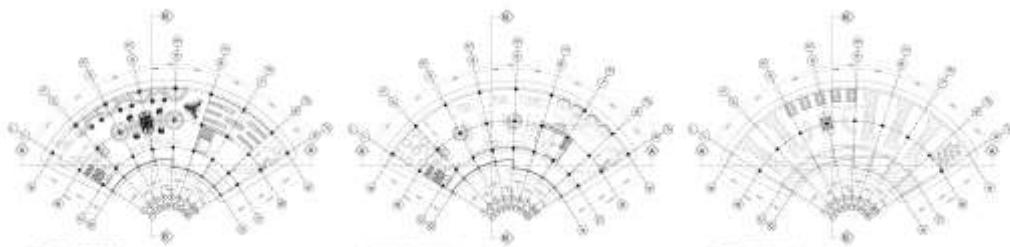
skybridge, sebagai bentuk perencanaan yang menyajikan oksigen dan cahaya matahari untuk meningkatkan kadar hormon serotonin.



**Gambar 8.** Denah Lantai 1, Lantai 2, Lantai 3 (dari kiri ke kanan)  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 3.3.3 Gedung Perpustakaan

Gedung ketiga pada kawasan Serendipity-Hub berfungsi sebagai perpustakaan yang dirancang sebagai ruang tenang untuk membaca dan refleksi. Lantai pertama difungsikan sebagai area utama perpustakaan yang dilengkapi dengan rak buku, area baca, serta ruang santai untuk mendukung aktivitas literasi yang nyaman dan terbuka. Ruang ini diharapkan menjadi tempat yang mendukung ketenangan pikiran dan konsentrasi, yang berkontribusi pada peningkatan hormon serotonin melalui aktivitas membaca dan suasana yang menenangkan. Pada Lantai 2 berfungsi sebagai toko buku sebagai dukungan untuk perputaran ekonomi pada kawasan Serendipity-Hub. Pada lantai tiga yang berfungsi sebagai komunal space mendukung adanya kegiatan komunitas membaca untuk meningkatkan interaksi antar pengguna kawasan.



**Gambar 9.** Denah lantai 1, Lantai 2, Lantai 3 (dari kiri ke kanan)  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 3.4 Konsep Fasad

Penerapan Fasad pada ketiga bangunan Serendipity-Hub dirancang dengan banyak bukaan untuk pemaksimalan cahaya matahari yang masuk. Penerapan ini bertujuan untuk menghemat energi sekaligus menciptakan suasana ruang yang lebih terang bagi pengunjung. Cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan berperan penting dalam mendukung aktivitas pengguna sekalius memberikan dampak positif terhadap suasana hati, sebagai bentuk peningkatan hormon serotonin.



**Gambar 10.** Tampak Depan & Tampak Samping (dari atas ke bawah)  
Sumber : Olahan Data Pribadi

### 3.5 Interior

Penerapan interior pada bangunan di kawasan Serendipity-hub dirancang dengan mengoptimalkan bukaan sebagai elemen utama. Pemaksimalan cahaya alami yang masuk ke dalam ruang, menjadi pendukung peningkatan hormon Serotonin pada pengguna. Secara teori, kadar serotonin dalam tubuh dapat meningkat melalui paparan cahaya matahari secara langsung. Adapun penerapan dalam interior bangunan dengan bukaan besar seperti berikut:

#### 1. Gedung Seni

Pada Gedung Seni terdapat dua fungsi utama, yaitu ruang pameran (Gambar 1) dan ruang kelas seni (Gambar 1). Ruang pameran dirancang untuk mewadahi berbagai kegiatan seni, tidak terbatas pada satu jenis pameran saja. Mengingat fungsi kawasan sebagai rancangan swasta yang membutuhkan perputaran ekonomi, ruang pameran ini juga disewakan kepada berbagai pihak sebagai sumber pendapatan. Dengan demikian, ruang tersebut dapat menampilkan beragam karya, mulai dari pameran lukisan, keramik, hingga fotografi, sehingga menciptakan variasi pengalaman seni bagi pengunjung sekaligus menjaga keberlanjutan ekonomi kawasan. Pengalaman dalam melihat karya seni juga merupakan bentuk peningkatan hormon serotonin dengan media meditasi.



**Gambar 11.** Ruang Pameran  
Sumber : Olahan Data Pribadi

Selain itu, ruang kelas seni juga memiliki peran psikologis dalam peningkatan hormon serotonin. Aktivitas seni, seperti melukis atau mengeksplorasi komposisi warna, dapat memberikan pengalaman yang menenangkan dan bersifat meditasi. Secara teori, pengalaman estetis melalui seni dapat merangsang peningkatan hormon serotonin, yang berperan dalam menciptakan perasaan bahagia dan mengurangi stres. Dengan demikian, ruang kelas seni di

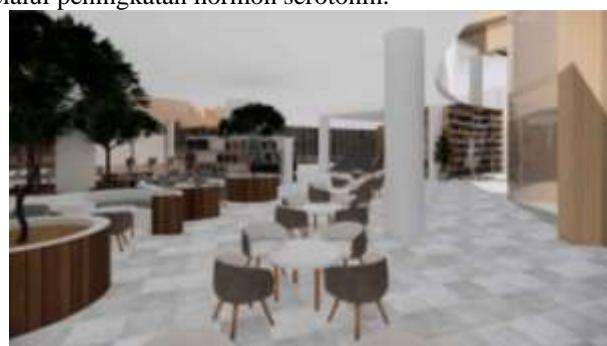
Gedung Seni tidak hanya menjadi fasilitas edukatif dan kreatif, tetapi juga wadah yang mendukung kesehatan mental dan keseimbangan emosional generasi muda.



**Gambar 12.** Kelas Seni  
Sumber : Olahan Data Pribadi

## 2. Gedung Perpustakaan

Gedung Perpustakaan memiliki fungsi utama sebagai ruang meditasi dalam konteks peningkatan hormon serotonin. Aktivitas membaca buku dipandang sebagai salah satu bentuk meditasi, karena mampu menghadirkan suasana tenang, fokus, serta memberikan ketenangan batin bagi penggunanya. Membaca tidak hanya sekadar aktivitas kognitif untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi media relaksasi yang dapat menurunkan tingkat stres dan kecemasan. Dalam perancangan arsitektural, suasana tenang di perpustakaan diperkuat melalui pengendalian pencahayaan, pemilihan material yang hangat, serta tata ruang yang nyaman sehingga mendukung pengalaman membaca sebagai aktivitas reflektif. Dengan demikian, perpustakaan di kawasan Serendipity-Hub tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukatif, tetapi juga sebagai ruang meditasi modern yang membantu meningkatkan kualitas psikologis pengguna melalui peningkatan hormon serotonin.



**Gambar 13.** Perpustakaan  
Sumber : Olahan Data Pribadi

## 3.6 Eksterior

Perancangan kawasan Serendipity-Hub tidak hanya difokuskan pada bagian dalam bangunan, tetapi juga diterapkan pada bagian luar atau lanskap kawasan. Secara garis besar, elemen lanskap berperan penting sebagai representasi implisit dari tema “oasis” yang diusung. Lanskap tidak hanya menjadi elemen visual semata, tetapi juga berfungsi sebagai media orientasi ruang dan penghubung antarbangunan. Jalur sirkulasi seperti ways and pedestrian dirancang dengan konsep metaforis sebagai petunjuk arah yang menghubungkan berbagai fungsi kawasan, mulai dari gedung seni, perpustakaan, retail, hingga ruang olahraga dan ruang terbuka hijau. Dengan pendekatan tersebut, lanskap kawasan mampu menghadirkan pengalaman ruang yang menyatu, di mana setiap perjalanan di dalam kawasan menjadi bagian dari narasi desain. Kehadiran elemen jalur yang terarah, serta ruang terbuka menjadikan kawasan ini bukan hanya tempat transit, tetapi juga ruang interaksi dan refleksi yang mendukung tema oasis sebagai tempat pencarian ketenangan dan suasana hati bagi penggunanya.

### 1. Mini Forest

Salah satu elemen yang berperan dalam peningkatan hormon serotonin pada kawasan Serendipity-Hub adalah hadirnya Mini Forest. Area ini dirancang sebagai ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai media sun exposure sekaligus ruang aktivitas fisik seperti berjalan (*walking*) maupun berlari (*running*). Paparan sinar matahari di area Mini Forest membantu tubuh meningkatkan produksi serotonin, sedangkan aktivitas fisik ringan hingga sedang berkontribusi pada peningkatan suasana hati dan kesehatan mental pengguna.



**Gambar 14.** Mini Forest

Sumber : Olahan Data Pribadi

### 2. Lapangan Mini Soccer

Lapangan Mini Soccer dalam kawasan Serendipity-Hub memiliki fungsi penting sebagai sarana peningkatan hormon serotonin. Aktivitas olahraga di ruang terbuka ini memungkinkan pengguna mendapatkan paparan sinar matahari (sun exposure) sekaligus melakukan aktivitas fisik berupa berjalan, berlari, maupun bermain sepak bola. Kedua hal tersebut secara ilmiah terbukti mampu merangsang peningkatan kadar serotonin dalam tubuh, yang berperan dalam menjaga suasana hati, menurunkan stres, serta meningkatkan energi positif. Dengan demikian, lapangan mini soccer tidak hanya berfungsi sebagai sarana kesehatan fisik, tetapi juga memiliki narasi penting dalam menciptakan keseimbangan psikologis dan sosial melalui peningkatan hormon serotonin.



**Gambar 15.** Lapangan Minni Soccer

Sumber : Olahan Data Pribadi

## 4. Kesimpulan

Perancangan kawasan Intermission Space & Youth Center dengan nama Serendipity-Hub yang berlokasi di Jalan Pahlawan, Kota Bandung, merupakan respon arsitektural terhadap dampak psikologis pasca pandemi pada generasi muda, khususnya terkait kesehatan mental dan kebutuhan akan ruang interaksi yang adaptif. Melalui pendekatan Arsitektur Metafora yang terinspirasi dari peran hormon serotonin, kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai youth facility, tetapi juga hadir sebagai ruang “terapi” yang mendukung keseimbangan emosional penggunanya. Dengan mengangkat tema “Oasis” serta bentuk hormon serotonin sebagai metafora utama, Serendipity-Hub dirancang untuk menghadirkan suasana hati yang tenang, nyaman, dan kondusif bagi proses pencarian jati diri. Tiga massa bangunan yang berfungsi sebagai gedung seni, gedung retail, dan gedung perpustakaan disusun

saling terhubung melalui jalur pedestrian bercabang, yang tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi, tetapi juga membentuk narasi ruang yang mendorong eksplorasi, interaksi, serta rasa ingin tahu. Makna nama Serendipity yang berarti “penemuan hal bernilai secara tidak sengaja” dipilih untuk memperkuat hubungan dengan tema “Oasis”, sebagai metafora dari perjalanan pencarian suasana hati dan pengalaman ruang yang bernilai.

## 5. Daftar Referensi

- [1] B. Liu, “Post-pandemic era: evaluation of Quality of Life and Usability Testing for elderly rehabilitation app design,” 2023, doi: 10.21606/iasdr.2023.421.
- [2] L. Istiningtyas, “Gambaran Kesejahteraan Psikologis Pada Generasi-Z Setelah Pandemi Covid-19,” *Proceeding Conf. Genuin. Psychol.*, vol. 2, pp. 231–238, 2022, [Online]. Available: <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/gpsy/article/view/450%0Ahttp://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/gpsy/article/download/450/211>
- [3] T. M. Suleman, N. Shamin, and N. A. K. Demak, “Perancangan Pusat Kegiatan Remaja (Youth Center) Di Kota Gorontalo Pendekatan Arsitektur Futuristik,” *JAMBURA J. Archit.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–114, 2023, doi: 10.37905/jjoa.v4i2.17791.
- [4] R. D. Manopo, J. A. Sondakh, and L. M. Rompas, “Youth Center Di Tondano ‘Arsitektur Feminisme,’” *J. Arsit.*, vol. 7, no. 1, pp. 172–182, 2018.
- [5] M. K. Umami, “Pengaruh Jeda-Istirahat terhadap Performansi pada Pekerjaan Pengolahan Kata (Word Processing) Menggunakan Komputer,” 2011, [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/rekayasa/article/download/2320/1928>
- [6] R. A. Iskandar and A. M. Belawan, “Pengaruh Manajemen Jam Istirahat,” vol. 1, no. April, pp. 15–23, 2023.
- [7] D. P. Andriani and S. Sugiono, “Penjadwalan Waktu Istirahat Optimal Untuk Mengurangi Risiko Musculoskeletal Disorders Berdasarkan OCRA Index,” *J. Ilm. Tek. Ind.*, vol. 15, no. 2, p. 157, 2017, doi: 10.23917/jiti.v15i2.2588.
- [8] Z. F. Rosyada, H. Prastawa, M. F. Hidayah, and E. P. Nurlaili, “Desain Pola Istirahat Pekerja Sesing Dengan Pendekatan Fisiologis Untuk Meningkatkan Produktivitas,” *J@ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 16, no. 1, pp. 10–20, 2021, doi: 10.14710/jati.16.1.10-20.
- [9] N. F. Endriana, B. Joko, W. Utomo, and M. N. Mulki, “YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA : ARSITEKTUR PERILAKU Menurut penelitian Programme for International Students Assessment,” *Pengilon*, vol. 5, pp. 145–164, 2021.
- [10] M. F. Ghozali and S. Zuhri, “Ekspresi Estetika Dan Simbolik Pada Arsitektur Kontemporer Dengan Pendekatan Metafora,” *Widyastana*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2024, doi: 10.33005/widyastana.v1i1.122.
- [11] D. I. Kabupaten and L. Timur, “Penerapan arsitektur metafora pada museum pertambangan nikel di kabupaten luwu timur,” vol. VI, no. 1, pp. 113–120, 2024.
- [12] Nurkhafifah, “Perancangan Makassar Art Center Dengan Konsep Arsitektur Metafora,” vol. 1, no. 1, p. 6, 2021.
- [13] R. Purnamasari, “Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Fashion Design & Modelling School,” *J. Linears*, vol. 5, no. 2, pp. 61–70, 2022, doi: 10.26618/j-linears.v5i2.7097.
- [14] S. A. IBRAHIM and A. W. PURWANTIASNING, “Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Guggenheim Bilbao Museum, Spanyol,” *PURWARUPA J. Arsit.*, vol. 8, no. 1, p. 75, 2024, doi: 10.24853/purwarupa.8.1.75-82.
- [15] A. Mahdaniyat S, “MEKANISME SEROTONIN PADA SALURAN PENCERNAAN: A SYSTEMATIC REVIEW,” *Ayan*, vol. 15, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [16] M. Naeem, A. R. Chadeayne, J. A. Golen, and D. R. Manke, “Crystal structure of serotonin,” *Acta Crystallogr. Sect. E Crystallogr. Commun.*, vol. 78, pp. 365–368, 2022, doi: 10.1107/S2056989022002559.
- [17] F. T. Anggraini, “Peran Hormon Serotonin Dalam Fungsi Memori: Sebuah Studi Literatur,” *J. Kesehat. Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 1541–1548, 2023.
- [18] E. Thungady, L. M. Mas Rusyati, and I. Praharisni, “Kadar serotonin serum yang rendah merupakan faktor resiko terjadinya eritema nodusum leprosum,” *Medicina (B. Aires)*, vol. 51, no. 1, pp. 23–27, 2020, doi: 10.15562/medicina.v51i1.388.
- [19] M. Sari and E. Yuniarti, “The Effect of Sun Exposure on the Effectiveness of the Serotonin

- Hormone: Literature Review," *J. Biol. Trop.*, vol. 23, no. 4, pp. 91–97, 2023, doi: 10.29303/jbt.v23i4.5532.
- [20] N. H. Wasia, I. M. Sudarma, L. R. T. Savalas, and A. Hakim, "ISOLASI SENYAWA SINAMALDEHID DARI BATANG KAYU MANIS (*Cinnamomum burmanii*) DENGAN METODE KROMATOGRAFI KOLOM," *J. Pijar Mipa*, vol. 12, no. 2, pp. 91–94, 2017, doi: 10.29303/jpm.v12i2.347.
- [21] S. Livingston *et al.*, "Pomegranate derivative urolithin A enhances vitamin D receptor signaling to amplify serotonin-related gene induction by 1,25-dihydroxyvitamin D," *Biochem. Biophys. Reports*, vol. 24, p. 100825, 2020, doi: 10.1016/j.bbrep.2020.100825.
- [22] J. Ilmiah, M. Terpadu, A. S. Farisi, and P. Budaya, "PERAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN PUSAT," vol. 8, no. 11, pp. 241–253, 2024.
- [23] A. Abel, "What is Architectural Psychology?," *Dimens. J. Archit. Knowl.*, vol. 1, no. 1, pp. 201–208, 2021, doi: 10.14361/dak-2021-0126.
- [24] J. Xu *et al.*, "The Present of Environmental Psychology Researches in China: Base on the Bibliometric Analysis and Knowledge Mapping," *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 128, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1755-1315/128/1/012158.
- [25] A. Saefulloh *et al.*, "KAJIAN TENTANG WARNA INTERIOR DAN KENANGAN PADA," vol. 6, no. 2, pp. 48–57, 2024.
- [26] Y. Yusanto, "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif," *J. Sci. Commun.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2020, doi: 10.31506/jsc.v1i1.7764.
- [27] F. Malahati, A. U. B, P. Jannati, Q. Qathrunnada, and S. Shaleh, "Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 341–348, 2023, doi: 10.46368/jpd.v11i2.902.
- [28] R. Fauzi, H. N. Nasution, F. Hastini, A. Zainy, and Y. R. Lumban Tobing, "Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola," *J. Educ. Dev.*, vol. 11, no. 1, pp. 437–442, 2022, doi: 10.37081/ed.v11i1.2687.
- [29] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.
- [30] C. Azmah Fithri, "Perancangan Kota," *Peranc. Kota*, vol. 66, pp. 37–39, 2012.
- [31] NN, "Perancangan Kota Alun-Alun Purworejo," p. 25, 2010.
- [32] T. K. Mata Kuliah Perancangan, "PERANCANGAN KOTA BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. Tinjauan Teori Perancangan Kota 2.1.1 Batasan Pengertian Perancangan Kota," pp. 4–19, 1999.
- [33] C. Busch, "Towards a Theory of Serendipity: A Systematic Review and Conceptualization," *J. Manag. Stud.*, vol. 61, no. 3, pp. 1110–1151, 2024, doi: 10.1111/joms.12890.
- [34] L. T. G. E. McCay-Peet, "Asso for Info Science Tech - 2015 - McCay-Peet - Investigating serendipity How it unfolds and what may influence it.pdf."