

PERANCANGAN YOUTH CENTER FACILITY DENGAN TEMA DESAIN BIOFILIK DI BOJONGSOANG, BANDUNG

Mohd Attar Fahrezi

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

E-mail: mohd.attar@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Gelanggang remaja merupakan wadah yang dirancang untuk mendukung beragam aktivitas generasi muda, terutama dalam aspek pengembangan diri, kreativitas, olahraga, serta gaya hidup yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain gelanggang remaja dengan pendekatan biofilik yang mampu menghadirkan suasana sehat, alami, nyaman, sekaligus inspiratif bagi setiap penggunanya. Latar belakang penelitian ini berangkat dari semakin meningkatnya kebutuhan akan ruang bagi generasi muda yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengakomodasi interaksi sosial, rekreasi, kegiatan edukatif, hingga peningkatan kualitas hidup anak muda di era modern yang penuh tantangan. Konsep desain biofilik diterapkan melalui integrasi elemen alami, seperti pencahayaan yang optimal, ventilasi silang yang baik, kehadiran vegetasi, penggunaan material ramah lingkungan, serta pengolahan ruang terbuka hijau yang mendukung kenyamanan visual dan fisik. Kehadiran elemen-elemen tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan, menyehatkan, sekaligus mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas generasi muda. Penelitian ini menggabungkan penggabungan fungsi gelanggang remaja sebagai pusat aktivitas multi-fungsi dengan penerapan desain berbasis alam. Dengan demikian, hasil akhir penelitian berupa rancangan gelanggang remaja yang tidak hanya menjadi tempat kegiatan, tetapi juga ruang hidup yang selaras dengan kebutuhan dan gaya hidup generasi muda masa kini.

Kata Kunci: desain biofilik, gaya hidup, gelanggang remaja, generasi muda, pengembangan diri.

Abstract

The youth center is a facility designed to support various activities of the younger generation, particularly in aspects of self-development, creativity, sports, and a dynamic lifestyle. This study aims to create a youth center design with a biophilic approach that is able to provide a healthy, natural, comfortable, and inspiring atmosphere for its users. The background of this research arises from the increasing need for spaces for young people that not only function as places for activities, but also serve as facilities that can accommodate social interaction, recreation, educational activities, and the overall improvement of youth quality of life in the modern era, which is full of challenges. The biophilic design concept is applied through the integration of natural elements such as optimal lighting, effective cross ventilation, the presence of vegetation, the use of environmentally friendly materials, and the development of green open spaces that support both visual and physical comfort. The presence of these elements is expected to create spatial experiences that are enjoyable, healthy, and capable of stimulating the creativity and productivity of young people. This study combines the multifunctional role of the youth center as a hub of activities with the application of nature-based design. Thus, the final outcome of this research is a youth center design that not only functions as a place for activities, but also as a living space aligned with the needs and lifestyle of today's younger generation.

Keywords: Biophilic design, Lifestyle, Self-development, Young generation, Youth center.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Rasa ingin tahu yang besar merupakan salah satu ciri khas generasi muda yang membuat mereka selalu berada di garis terdepan dalam menyerap pengetahuan baru, termasuk pengaruh gaya hidup asing serta arus globalisasi. Jika dikaitkan dengan Bandung, identitas kaum muda di kota ini terbentuk dari masyarakat yang terbuka dan memiliki tingkat toleransi tinggi terhadap masuknya nilai-nilai budaya global, baik melalui komunitas maupun ruang-ruang budaya yang ada. Dari struktur sosial tersebut kemudian muncul berbagai sosok panutan yang berperan sebagai teladan, memengaruhi cara berpikir, pola perilaku, preferensi, hingga tindakan para pengikutnya.[1]

Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat dengan jumlah penduduk sekitar 2,5 juta jiwa, Kota Bandung dikenal sebagai pusat inovasi yang mendorong kreativitas serta kewirausahaan. Peran generasi mudanya sangat menonjol, terlihat dari beragam kegiatan seperti lokakarya, konferensi, hingga festival yang berfokus pada pengembangan ide kreatif, pembuatan prototipe, dan desain produk. Data menunjukkan bahwa sekitar 56% aktivitas ekonomi kreatif Bandung berkaitan dengan sektor desain, di mana subsektor utama yang mendominasi adalah fesyen, desain grafis, dan media digital. Sejak lama, Bandung juga dikenal sebagai pionir dalam industri fesyen di Indonesia. Sejak era 1970-an, sektor kreatif fesyen di kota ini telah menampilkan keunggulan dalam desain, penggunaan material, kekhasan produk, serta pembangunan merek.[2] Hal ini menunjukkan bahwa perekonomian kreatif pada dasarnya dibangun melalui kolaborasi antara para pelaku di dalamnya, dengan mengandalkan ide dan gagasan sebagai fondasi utama, serta memungkinkan perkembangan usaha yang tidak memiliki batasan.[3]

Namun, di balik perkembangan pesat ekonomi kreatif di Kota Bandung, masih terdapat sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Akses dan pemanfaatan ruang publik bagi komunitas kreatif belum merata, sehingga tidak semua kalangan anak muda dapat terfasilitasi secara optimal. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, dukungan kebijakan yang belum konsisten, serta minimnya wadah kolaborasi lintas sektor membuat potensi kreatif yang ada belum sepenuhnya tergarap. Permasalahan lain yang juga muncul adalah kesenjangan dalam hal keterampilan dan literasi digital di antara generasi muda, yang berpotensi menghambat daya saing mereka di tingkat global.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun Bandung telah dikenal sebagai kota kreatif, masih terdapat ruang perbaikan yang signifikan, terutama dalam menyediakan sarana dan lingkungan yang inklusif, berkelanjutan, serta mampu mengakomodasi kebutuhan generasi muda dalam mengembangkan kreativitasnya.

Upaya tersebut direalisasikan melalui pendirian *Youth Centre* yang dirancang memiliki beragam fungsi. Fasilitas ini tidak hanya menjadi tempat penampungan sementara bagi calon pelajar yang belum memperoleh hunian, tetapi juga memberikan dukungan bagi generasi muda yang belum menyelesaikan pendidikan formalnya. Selain itu, *Youth Centre* berperan sebagai pusat pengembangan diri, sarana informasi dan distribusi kepemudaan, wadah pembentukan jati diri remaja, sekaligus lembaga yang mampu membiayai dirinya sendiri (*self-financing institution*) sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pembiayaan kegiatan maupun sebagai sumber pendapatan daerah.[4]

1.2 Tujuan

Penelitian ini disusun dengan tujuan merancang sebuah fasilitas *youth center* yang dapat menjadi wadah utama bagi generasi muda di Kota Bandung dalam menyalurkan minat, bakat, serta aktivitas mereka. Konsep yang digunakan dalam perancangan adalah pendekatan desain biofilik, yaitu pendekatan arsitektur yang mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalam ruang, sehingga tercipta lingkungan yang sehat, nyaman, dan mendukung produktivitas. *Youth center* yang dirancang diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, berkreasi, dan berinteraksi sosial, tetapi juga mampu menghadirkan suasana yang menumbuhkan keterikatan emosional antara pengguna dengan lingkungannya.

1.3 Kajian Teori

1. Youth Center

Youth Center adalah wadah bagi remaja untuk melakukan berbagai aktivitas yang mencakup bidang seni, olahraga, pendidikan, maupun rekreasi. Selain itu, tempat ini juga berfungsi sebagai ruang berkumpul dan bersosialisasi bagi para remaja.[5] Gelanggang dapat dipahami sebagai sebuah ruang atau lapangan yang berfungsi sebagai fasilitas kemasyarakatan (*community centre*), dengan fokus utama pada aktivitas pengguna berusia di bawah 21 tahun. Fasilitas ini biasanya diselenggarakan oleh gereja maupun yayasan milik pemerintah Amerika Serikat, dengan tujuan memberikan layanan bagi generasi muda melalui penyediaan sarana sosial dan rekreasi (Time Saver, 1984).[4] *Youth Center* merupakan fasilitas yang dirancang untuk mewadahi berbagai aktivitas remaja, mulai dari olahraga hingga kegiatan seni. Kehadiran sarana tersebut tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan fisik, tetapi juga menyediakan layanan berupa konseling dan pembelajaran bagi remaja yang sedang menghadapi permasalahan. Tujuannya adalah agar mereka memiliki saluran positif dalam menyelesaikan masalah, sekaligus terhindar dari kecenderungan melakukan aktivitas yang bersifat negatif (Department of Planning and Community Development dalam Bass Coast Shire Council, 2011).[6]

2. Desain Biofilik

Konsep biophilic design pada dasarnya berlandaskan pada teori biofilia, istilah biofilia pertama kali diperkenalkan oleh Erich Fromm, seorang psikolog sekaligus filsuf asal Amerika, pada tahun 1973 melalui karyanya berjudul *The Anatomy of Human Destructiveness*. Dalam bukunya tersebut, biofilia dijelaskan sebagai kecenderungan psikologis manusia yang memiliki ketertarikan terhadap segala sesuatu yang hidup dan bernilai vital.[7] Wilson (1984, 1993) memaknai **biophilia** sebagai bentuk *philia* (rasa cinta) terhadap *bio* (kehidupan atau makhluk hidup), yang dianggap sebagai respons emosional bersifat bawaan, diwariskan secara genetik, dan melekat dalam diri manusia. Sepanjang sejarah evolusi, manusia bertahan hidup dalam lingkungan alami sehingga keterikatan dengan alam menjadi bagian penting dari eksistensinya. Ketika peradaban beralih ke lingkungan buatan yang modern, ketergantungan tersebut tidak hilang, melainkan berubah menjadi kebutuhan untuk tetap menjalin hubungan dengan alam sebagai bagian dari pembentukan identitas diri (Kellert, 1993). Dengan demikian, ketergantungan manusia secara evolusioner terhadap alam, baik untuk keberlangsungan hidup maupun pemenuhan diri, menjadi landasan dari konsep biofilia (Kellert, 1993).[8]

Menurut Browning, *biophilic design* merupakan pendekatan desain yang memberikan peluang bagi manusia untuk beraktivitas dan bekerja dalam lingkungan yang sehat, menurunkan tingkat stres, serta menciptakan kehidupan yang lebih sejahtera melalui keterhubungan antara desain dengan unsur alam. Penerapan konsep ini pada interior diyakini membawa berbagai manfaat, seperti membantu menstabilkan tekanan darah, meningkatkan rasa nyaman dan kepuasan pengguna ruang, mengurangi potensi timbulnya gangguan kesehatan, serta mendukung kebugaran fisik.[9] Dalam *biophilic design*, pola-pola yang digunakan mencakup beberapa strategi utama, yaitu *nature in space*, *the analogy of nature*, dan *nature of space*. *Nature in space* menekankan pada hadirnya elemen fisik alam secara langsung di dalam suatu ruang atau lingkungan. Sementara itu, *the analogy of nature* lebih berkaitan dengan representasi tidak langsung dari alam yang ditunjukkan melalui bentuk organik maupun elemen non-hidup. Adapun *nature of space* berhubungan dengan konfigurasi ruang yang menyerupai kondisi alam, termasuk kecenderungan alami manusia untuk melihat ke area yang lebih luas, rasa tertarik terhadap sesuatu yang asing atau berpotensi menantang, serta pengalaman yang terkadang memunculkan rasa takut.[10]

2. Metode & Proses Kreatif

2.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk merancang *Youth Center* sebagai pusat aktivitas dan pengembangan bakat anak muda. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap tapak proyek, guna memahami kondisi fisik, aksesibilitas, serta potensi lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian juga didukung dengan analisis dokumen terkait, termasuk studi literatur, tren desain yang sesuai dengan kebutuhan anak muda, serta referensi konsep yang relevan dengan tema yang diusung. Pendekatan ini memungkinkan perancangan

yang berbasis pada pemahaman kontekstual dan kebutuhan pengguna, sehingga *Youth Center* yang dirancang dapat menjadi ruang yang fungsional, inspiratif, serta sesuai dengan gaya hidup generasi muda saat ini.

2.2 Elaborasi Tema

Menggabungkan kebebasan berekspresi anak muda dengan ketenangan dan kenyamanan alam. Youth center dirancang untuk menghadirkan ruang multifungsi dan fleksibel yang dapat dengan mudah beradaptasi sesuai kebutuhan anak muda, baik untuk aktivitas kreasi, olahraga, belajar, maupun bersosialisasi. Dalam mendukung kenyamanan dan kesejahteraan pengguna, ruang-ruang ini ditata dengan elemen-elemen alami seperti tanaman, pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material organik, sehingga menciptakan suasana yang tenang dan menyegarkan. Desain juga mempertimbangkan keterhubungan antara ruang terbuka dan tertutup, agar interaksi sosial tetap berlangsung leluasa namun tetap menyediakan area untuk privasi dan relaksasi. Keseluruhan pendekatan ini bertujuan untuk menyeimbangkan energi dan semangat ekspresif anak muda dengan ketenangan alam, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan personal dalam suasana yang sehat dan inklusif.

Aspek	Youth Space	Biophilic Design
Means	Youth center adalah tempat yang dirancang khusus untuk mendukung aktivitas, pengembangan minat, bakat, dan kreativitas anak muda. Biasanya berfungsi sebagai ruang berkumpul, belajar, berkreasi, berolahraga, dan bersosialisasi dalam lingkungan yang positif dan inklusif.	Biophilic Design adalah pendekatan desain yang menghubungkan manusia dengan alam melalui elemen alami seperti cahaya, udara segar, tanaman, dan material organik, untuk menciptakan lingkungan yang sehat, nyaman, dan menyenangkan.
Problem	Permasalahan dalam merancang youth center meliputi memahami kebutuhan beragam anak muda, menciptakan ruang yang fleksibel dan menarik, menggabungkan berbagai fungsi kegiatan, serta memastikan keamanan dan kenyamanan tanpa membatasi kebebasan berekspresi.	Tantangan dalam membangun dengan biophilic design meliputi integrasi elemen alami ke dalam struktur, pemilihan material yang sesuai, dan pengaturan cahaya serta ventilasi alami.
Needs	Youth center menjadi wadah untuk mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, memperluas wawasan, serta membangun hubungan positif antar sesama generasi muda.	Biophilic design menghadirkan koneksi antara manusia dan alam dalam ruang binaan, guna meningkatkan kesehatan, kenyamanan, dan kesejahteraan mental.
Goals	Menyediakan ruang yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan anak muda secara sosial, emosional, kreatif, dan fisik.	Biophilic Design bertujuan menghadirkan suasana yang alami, sehat, dan nyaman melalui elemen seperti cahaya alami, vegetasi, sirkulasi udara segar, dan material organik, sekaligus mendukung keberlanjutan lingkungan.

Tabel 1. Elaborasi Tema
Sumber : Data Pribadi, 2025.

2.3 Pemahaman Proyek

Evergreen Youth Center merupakan sebuah pusat kegiatan anak muda dengan konsep desain biofilik yang mengutamakan keterhubungan manusia dengan alam. Nama *Evergreen* dipilih karena merepresentasikan keabadian hijau, pertumbuhan, dan vitalitas alam, yang sejalan dengan semangat generasi muda yang terus berkembang, penuh energi, dan selalu segar. Melalui filosofi tersebut, bangunan ini diharapkan tidak hanya menjadi ruang berkumpul dan berkreasi, tetapi juga menjadi simbol tumbuh kembang remaja dalam lingkungan yang sehat, berkelanjutan, serta selaras dengan alam.

Nama Proyek : Perancangan Youth Center Facility Dengan Prinsip Desain Kontemporer Biophilic Di Kota Bandung
Lokasi : Jl. Raya Bojongsoang, Lengkong, Kec. Bojongsoang, Kab. Bandung
Luas Lahan : 13.000 m²
Sifat Proyek : Fiktif
Owner : Swasta



Gambar 2. Lokasi Site

Sumber : Google Maps, Diakses Maret 2025.

Jalan Raya Bojongsoang termasuk kedalam jalan kolektor sehingga menurut peraturan pemerintah :

GSB = Setengah dari ruas jalan

GSB = $\frac{1}{2} \times 12$

GSB = 6 meter

KDB = 70%

Luas maksimum lantai dasar yang boleh dibangun Adalah

$70\% \times 13.000 \text{ m}^2$

= 9.100 m²

KLB = 2,1

Luas maksimum lantai yang boleh dibangun Adalah

$2,1 \times 13.000 \text{ m}^2$

= 27.300 m²

KDH = 20%

Luas minimum ruang hijau yang harus dibangun Adalah

$20\% \times 13.000 \text{ m}^2$

= 2.600 m²

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Pengolahan Tapak



Gambar 2. Blockplan

Sumber : Data Pribadi, 2025.

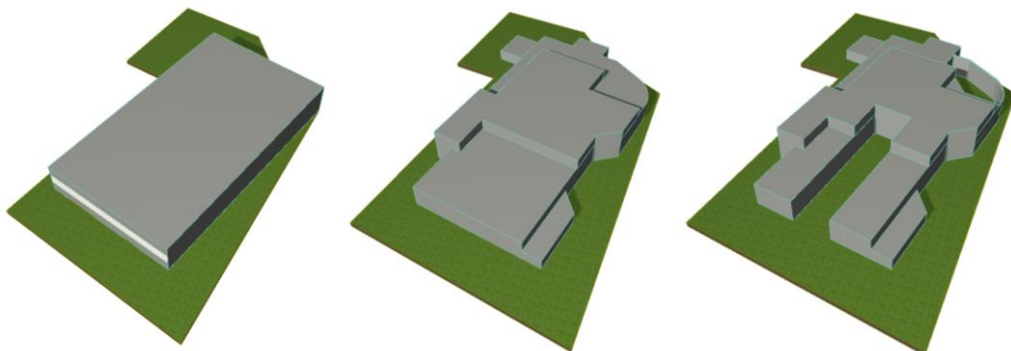
Aksesibilitas menuju site hanya dapat dicapai melalui satu jalur utama, yaitu Jalan Raya Bojongsoang yang berfungsi sebagai pintu masuk sekaligus pintu keluar. Jalan ini termasuk kategori jalan arteri sekunder dengan lebar yang cukup memadai untuk menampung volume lalu lintas yang relatif tinggi.

Orientasi akses masuk ke site direncanakan melalui sisi kiri bangunan, dengan pertimbangan fungsional agar kendaraan lebih mudah bermanuver saat memasuki area. Sementara itu, jalur keluar site ditempatkan di sisi kanan bangunan untuk mempermudah arus kendaraan saat meninggalkan area site.

Taman dirancang sebagai elemen penunjang estetika bangunan sekaligus ruang aktivitas sosial. Selain menjadi area berkumpul, taman menghadirkan pengalaman visual dan ekologis melalui keberagaman vegetasi yang ditanam no 4 (Gambar.). Bangunan dirancang dengan dominasi warna putih yang memberikan kesan bersih, luas, dan modern, serta mengusung konsep semi terbuka melalui pengurangan elemen dinding masif dan pemanfaatan bukaan lebar. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya ruang dengan pencahayaan alami, ventilasi silang, serta hubungan visual yang lebih erat dengan area luar. Selain itu, bangunan juga dilengkapi dengan roof garden yang ditata menggunakan bak-bak bunga berisi beragam vegetasi. Kehadiran tanaman tersebut tidak hanya menambah nilai estetika, tetapi juga berfungsi secara ekologis, seperti membantu mereduksi panas, meningkatkan kualitas udara, sekaligus menghadirkan suasana alami yang menyatu dengan desain bangunan.

Area olahraga berupa lapangan basket ditempatkan di bagian belakang site no 7 (Gambar.). Penempatan ini dipilih agar aktivitas olahraga anak muda tidak mengganggu sirkulasi utama bangunan, sekaligus menciptakan ruang terbuka yang lebih privat. Wilayah di sekitar site merupakan kawasan permukiman warga, sehingga perancangan perlu mempertimbangkan integrasi fungsi bangunan dengan lingkungan sekitar, baik dari segi sirkulasi, kebisingan, maupun privasi penghuni.

3.2 Transformasi Massa



Gambar 3. Transformasi Massa
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Perencanaan Evergreen Youth Center diawali dengan penetapan bentuk dasar persegi panjang sebagai geometri utama bangunan. Pemilihan bentuk ini didasarkan pada sifatnya yang sederhana, efisien, serta mudah dikembangkan sesuai kebutuhan ruang. Namun, untuk menghindari kesan yang terlalu kaku dan monoton, dilakukan proses subtraktif pada beberapa bagian massa bangunan. Proses ini bertujuan menciptakan variasi bentuk, menghadirkan dinamika visual, serta menyesuaikan dengan fungsi ruang yang ada di dalamnya.

Selanjutnya, penambahan void pada beberapa titik strategis turut dilakukan sebagai elemen arsitektural yang mampu meningkatkan kualitas ruang. Void tersebut berfungsi sebagai jalur masuk

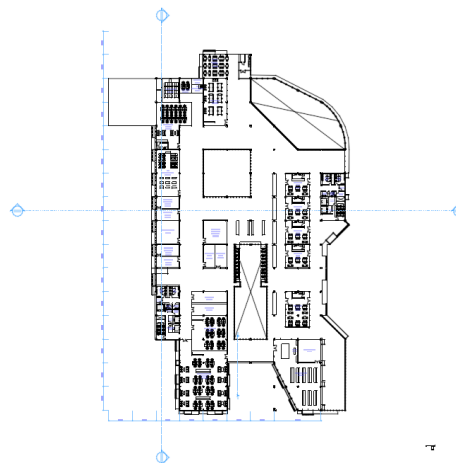
pencahayaannya alami, sehingga ruangan di dalam bangunan menjadi lebih terang, hemat energi, dan nyaman digunakan.

3.3 Tata Ruang Dalam



Gambar 4. Siteplan
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Lantai dasar bangunan dirancang sebagai zona publik dengan orientasi komersial. Tenant yang mendominasi adalah retail fashion dan F&B, yang diposisikan untuk memanfaatkan tingginya intensitas lalu lintas pengunjung di lantai dasar. Bagian belakang lantai dasar difungsikan sebagai area olahraga dengan fasilitas gym dan yoga. Anchor point lantai dasar adalah café serta event space yang berfungsi sebagai pusat aktivitas dan daya tarik utama pengunjung. Pada area atrium disediakan inner garden yang berperan sebagai elemen estetis sekaligus menciptakan suasana alami di dalam bangunan. Selain itu, bangunan juga dilengkapi event space yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan publik, sehingga meningkatkan interaksi sosial dan daya tarik pengunjung.

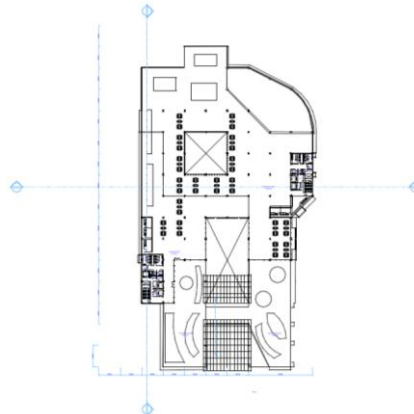


Gambar 5. Denah Lantai 2
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Zonasi lantai 2 dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu area komersial dengan tenant F&B yang mendukung aktivitas pengunjung, serta area belajar yang mewadahi kebutuhan pengembangan diri melalui studio, workshop, dan coworking space. Anchor point pada lantai ini meliputi toko buku yang menjadi pusat literasi, gaming space sebagai area rekreasi digital, dan tempat billiard yang menambah variasi aktivitas sosial.

Void pada lantai 2 dirancang untuk menghadirkan hubungan visual langsung antara lantai atas dengan lantai 1. Melalui void ini, pengunjung dapat menikmati keindahan inner garden sekaligus mengamati

aktivitas yang berlangsung di event space, sehingga tercipta pengalaman ruang yang lebih interaktif dan terbuka.



Gambar 6. Denah Lantai 3
Sumber : Data Pribadi, 2025.

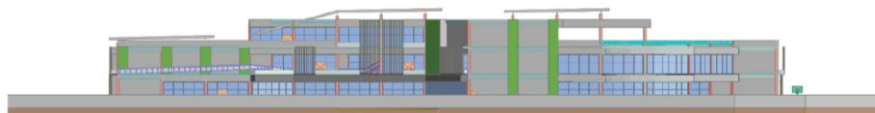
Lantai 3 bangunan difungsikan sebagai area kuliner dengan foodcourt yang tersebar di kedua sisinya. Zona depan dirancang sebagai roof garden yang berperan sebagai ruang hijau rekreatif, sekaligus meningkatkan kualitas visual bangunan. Adapun area belakang dimanfaatkan sebagai ruang penunjang untuk peralatan utilitas, guna mendukung operasional keseluruhan bangunan.

3.4 Konsep Fasad



Gambar 7. Tampak Depan
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Akses masuk bangunan dirancang tanpa menggunakan elemen kaca maupun pintu, melainkan dibiarkan terbuka sepenuhnya agar sirkulasi udara dapat mengalir dengan leluasa ke dalam bangunan. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat konsep keterbukaan dan keterhubungan antara ruang luar dan dalam, tetapi juga mendorong terciptanya penghawaan alami yang lebih optimal. Dengan menghilangkan batas fisik pada area masuk, udara segar dapat masuk dengan bebas, mengurangi ketergantungan pada sistem ventilasi mekanis, serta menciptakan suasana ruang yang lebih sejuk, nyaman, dan ramah lingkungan.



Gambar 8. Tampak Samping
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Bangunan ini mengusung gaya modern minimalis dengan dominasi warna putih yang menciptakan kesan bersih, terang, dan lapang. Permukaan dinding yang banyak menggunakan kaca memberikan pencahayaan alami yang maksimal serta menciptakan hubungan visual yang kuat antara interior dan

eksterior. Untuk mengimbangi kesan dingin dari warna putih dan material kaca, ditambahkan elemen kisi-kisi kayu yang menghadirkan nuansa hangat, alami, serta berfungsi sebagai pelindung dari sinar matahari langsung. Di beberapa sisi bangunan juga disematkan taman vertikal yang tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga meningkatkan kualitas udara, memperkuat kesan biofilik, dan membawa suasana hijau yang menenangkan. Kombinasi dari elemen-elemen ini membentuk karakter bangunan yang modern, terbuka, dan selaras dengan alam.

3.5 Interior

1. Atrium



Gambar 9. Atrium dari Lantai 2
Sumber : Data Pribadi, 2025.

Bagian interior bangunan didominasi oleh warna putih sebagai warna utama. Pemilihan warna ini bertujuan untuk menciptakan kesan ruang yang bersih, luas, dan terang, serta memaksimalkan pantulan cahaya alami yang masuk dari bukaan kaca dan skylight. Warna putih juga memberikan kesan netral, sehingga mudah dipadukan dengan elemen interior lainnya seperti kayu, tanaman, serta material logam atau beton ekspos. Dominasi warna putih turut memperkuat konsep desain yang memberikan ruang bagi elemen biofilik seperti vegetasi indoor dan material alami (kayu, batu alam) untuk tampil menonjol dan menjadi fokus visual.



Gambar 10. Atrium dari Lantai 1
Sumber : keterangan sumber gambar.

Atrium bangunan dirancang sebagai ruang transisi utama yang sekaligus menjadi jantung sirkulasi dan area interaksi sosial di dalam bangunan. Konsep biofilik diwujudkan secara nyata melalui penggunaan material alami, pencahayaan alami, serta kehadiran vegetasi yang menyatu dengan jalur sirkulasi. Lantai atrium menggunakan material kayu alami, yang tidak hanya memberikan kesan hangat dan natural, tetapi juga menciptakan kontras yang lembut dengan dominasi warna putih pada interior secara keseluruhan. Sepanjang jalur sirkulasi di atrium disediakan inner garden atau taman dalam ruang dalam

bentuk planter memanjang dan spot vegetasi. Elemen ini memperkuat koneksi visual dan emosional dengan alam, memberikan kualitas udara yang lebih baik, serta menghadirkan ruang istirahat yang nyaman secara psikologis. Sebagai elemen pencahayaan alami, atrium juga dilengkapi dengan skylight di atasnya. Bukaan ini memungkinkan cahaya matahari langsung masuk ke dalam area atrium pada siang hari, menciptakan efek pencahayaan dinamis dan memperkuat kesan terbuka serta terang di pusat bangunan.

2. Café



Gambar 11. Café

Sumber : Data Pribadi, 2025.

Dengan tembok bata yang hangat dan lantai kayu yang natural, café ini menghadirkan kenyamanan sekaligus nuansa alam, dirancang khusus untuk generasi muda yang mencari pengalaman kuliner unik dan berkesan, menjadikannya magnet bagi para pengunjung.

3. Coworking Space



Gambar 12. Coworking Space

Sumber : Data Pribadi, 2025.

Coworking space ini menjadi ruang pengembangan diri bagi anak muda, menghadirkan nuansa alami melalui lantai kayu yang hangat, serta dilengkapi vegetasi yang menambah keindahan dan kesegaran suasana.

4. Kesimpulan

Perancangan *Evergreen Youth Center* didasarkan pada minimnya ruang publik yang dapat mendukung generasi muda dalam mengembangkan minat, bakat, serta berinteraksi secara sosial. Melalui penerapan desain biofilik yang mengintegrasikan vegetasi, pencahayaan alami, penghawaan alami, serta elemen ruang terbuka seperti void, *inner garden*, *roof garden*, dan taman vertikal, bangunan ini mampu

menghadirkan kenyamanan, kesehatan, dan kesejahteraan bagi penggunanya. *Evergreen Youth Center* tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas pengembangan diri dan kreativitas remaja, tetapi juga menjadi ruang yang mencerminkan gaya hidup anak muda. Dengan demikian, hasil perancangan ini menghasilkan gelanggang remaja yang tidak sekadar menjadi tempat kegiatan, melainkan ruang hidup yang selaras dengan kebutuhan dan dinamika generasi muda masa kini.

5. Daftar Referensi

- [1] K. Soeriaatmadja, "Consumer Tribe dan Industri Gaya Hidup di Bandung, Indonesia," *Jurnal Keamanan Nasional*, vol. 3, no. 1, May 2017, doi: 10.31599/JKN.V3I1.20.
- [2] M. Nofrika Sari and J. HubunganInternasionai, "STRATEGI BANDUNG SEBAGAI KOTA KREATIF DALAM UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK (UCCN)," *JOM FISIP*, vol. 8, no. 2, pp. 1–11, Jul. 2021.
- [3] R. Arifianti, D. Mohammad, and B. Alexandri, "ACTIVATION OF CREATIVE SUB-ECONOMIC SECTOR IN BANDUNG CITY," *Jurnal AdBispreneur*, vol. 2, no. 3, pp. 201–209, Dec. 2017.
- [4] A. Shafia Mushaffa and P. Anjar Sari, "TINJAUAN STANDARD FASILITAS GELANGGANG REMAJA PADA YOUTH CENTRE YOGYAKARTA," *SENTHONG*, vol. 7, no. 3, pp. 852–861, Jul. 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- [5] B. D. Sasmita and D. Indrosaptono, "Youth Center di Semarang," *IMAJI*, vol. 3, no. 3, pp. 89–98, Jul. 2014.
- [6] M. A. Rosyadi, A. W. Purwantiasning, and Y. Sari, "PENDEKATAN BUILDING INFILL PADA PERANCANGAN YOUTH CENTER DI KOTATUA JAKARTA," *PURWARUPA*, vol. 03, no. 4, pp. 49–56, Sep. 2019.
- [7] R. Justice, "KONSEP BIOPHILIC DALAM PERANCANGAN ARSITEKTUR," *Jurnal Arsitektur ARCADE*, vol. 5, no. 1, p. 110, Mar. 2021, doi: 10.31848/ARCADE.V5I1.632.
- [8] W. Zhong, T. Schröder, and J. Bekkering, "Biophilic design in architecture and its contributions to health, well-being, and sustainability: A critical review," *Frontiers of Architectural Research*, vol. 11, no. 1, pp. 114–141, Feb. 2022, doi: 10.1016/J.FOAR.2021.07.006.
- [9] O.: Fraiss and C. Tjoanda, "PERANCANGAN DESAIN BIOPHILIC PADA PERPUSTAKAAN UMB PEJATEN DI JAKARTA SELATAN," *ANGGADA*, vol. 2, no. 3, pp. 259–268, Nov. 2021, doi: 10.2241/anggada.2021.v2.i3.001.
- [10] Febry Rizky Alvina and Sri Gunana Sembiring, "Study on the Application of Biophilic Architecture in the Design of Creative Industry Center Buildings," *International Journal of Architecture and Urbanism*, vol. 6, no. 1, pp. 43–56, Mar. 2022, doi: 10.32734/ijau.v6i1.8671.