

PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DALAM PERANCANGAN YOUTH FACILITIES ACTIVE LIFE SPACE CENTER DI JALAN PAHLAWAN KOTA BANDUNG

Yoan Anggreani Putri¹, Bambang Subekti², dan Ratu Sonya Mentari Haerdy³
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: yoan.anggreani@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Kota Bandung merupakan Ibu Kota Jawa Barat dan sebagai salah satu kota di Indonesia yang terus berkembang dalam menyediakan fasilitas publik yang mendukung gaya hidup aktif dan bermakna bagi masyarakat terutama anak muda. Perancangan Youth Facilities Active Life Space Center di Jalan Pahlawan bertujuan untuk menciptakan ruang publik multifungsi yang dapat menjadi wadah aktivitas sosial, olahraga, dan rekreasi bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Permasalahan utama yang diangkat dalam proyek ini adalah kurangnya fasilitas anak muda dan fasilitas publik yang mampu mengakomodasi kebutuhan gaya hidup aktif secara holistik di kawasan tersebut. Metodologi perancangan melibatkan analisis tapak, studi preseden, dan kajian kebutuhan pengguna untuk menghasilkan konsep yang sesuai dengan karakteristik lokasi serta kebutuhan masyarakat. Konsep perancangan difokuskan pada integrasi ruang terbuka hijau, sirkulasi yang efisien, dan penggunaan material ramah lingkungan. Hasil rancangan menunjukkan penerapan dengan pendekatan tema arsitektur kontemporer, pendekatan arsitektur kontemporer digunakan untuk menghadirkan desain yang inovatif, estetis, dan fungsional, sekaligus mencerminkan identitas modern kota Bandung melalui pendekatan arsitektur kontemporer. Proyek ini diharapkan dapat menjadi landmark baru yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas hidup masyarakat Bandung.

Kata Kunci: Youth Facilities, Active Life Space Center, arsitektur kontemporer, ruang publik, gaya hidup aktif,

Abstract

Bandung City is the capital of West Java and is one of the cities in Indonesia that continues to develop in providing public facilities that support an active and meaningful lifestyle for the community, especially young people. The design of the Youth Facilities Active Life Space Center on Jalan Pahlawan aims to create a multifunctional public space that can be a forum for social, sports, and recreational activities for the community, especially the younger generation. The main problem raised in this project is the lack of youth and public facilities that are able to accommodate the needs of an active lifestyle holistically in the area. The design methodology involves site analysis, precedent studies, and user needs studies to produce a concept that suits the characteristics of the location and the needs of the community. The design concept focuses on the integration of green open spaces, efficient circulation, and the use of environmentally friendly materials. The design results show the application of a contemporary architectural theme approach, a contemporary architectural approach is used to present an innovative, aesthetic, and functional design, while reflecting the modern identity of the city of Bandung through a contemporary architectural approach. This project is expected to become a new landmark that not only meets functional needs but also has a positive impact on the quality of life of the people of Bandung.

Keywords: Youth Facilities, Active Life Space Center, contemporary architecture, public space, active lifestyle,

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi, perubahan gaya hidup, dan dinamika sosial telah membentuk pola interaksi baru di kalangan generasi muda. Generasi ini, yang kerap disebut Generasi Z dan Milenial Muda, memiliki karakteristik unik: kreatif, dinamis, terbuka terhadap inovasi, serta memiliki kebutuhan tinggi akan ruang untuk berekspresi, berinteraksi, dan mengembangkan potensi diri. Kondisi ini memunculkan urgensi penyediaan fasilitas publik yang mampu mengakomodasi kebutuhan mereka secara menyeluruh. *Youth Center* juga berperan sebagai sarana bagi remaja yang belum sepenuhnya mengenali potensi diri, untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat serta minat mereka ke arah yang lebih jelas dan positif (Muhammad Alwan Rosyadi, 2018) [1].

Youth Facilities atau Pusat Kegiatan Remaja merupakan wadah aktivitas yang dirancang untuk menyelenggarakan berbagai aktivitas remaja secara rutin dan terstruktur, guna mendukung mereka dalam mengekspresikan diri. Fasilitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul atau bersosialisasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan, peningkatan kreativitas, pelatihan kewirausahaan, serta wadah kegiatan seni, budaya, dan olahraga. Keberadaan *Youth Facilities* diharapkan dapat mendorong produktivitas generasi muda dan mengarahkan energi mereka pada kegiatan positif yang bermanfaat bagi individu maupun masyarakat.

Selain itu, pembangunan *Youth Facilities* memiliki peran strategis dalam memperkuat interaksi sosial lintas latar belakang, mengurangi potensi perilaku menyimpang, serta menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif daerah. Dengan konsep desain yang modern, inklusif, dan fleksibel, fasilitas ini juga berpotensi menjadi ikon kota yang mampu menarik perhatian wisatawan domestik maupun mancanegara. Di tengah urbanisasi yang pesat, ketersediaan ruang publik yang ramah bagi pemuda kian berkurang. Oleh karena itu, pembangunan *Youth Facilities* menjadi langkah penting dalam memastikan generasi muda memiliki tempat yang aman, nyaman, dan inspiratif untuk mengembangkan bakat, membangun jejaring, serta berkontribusi nyata terhadap kemajuan masyarakat.

Pendekatan tema arsitektur kontemporer dalam mewadahi aktivitas di dalam *Youth Facilities* menekankan pada penciptaan ruang yang fleksibel, dinamis, dan adaptif terhadap beragam kebutuhan generasi muda. Desain tata ruang dirancang multifungsi dengan penggunaan partisi bergerak dan furnitur modular yang memungkinkan pengaturan ulang sesuai jenis kegiatan, mulai dari pelatihan, pertunjukan seni, diskusi komunitas, hingga pameran kreatif. Ekspresi visual bangunan diwujudkan melalui bentuk geometris dan asimetris, permainan warna kontras, serta kombinasi material modern seperti kaca, panel logam, dan beton ekspos yang memancarkan karakter energik dan inovatif. Integrasi teknologi menjadi bagian penting melalui penyediaan konektivitas internet berkecepatan tinggi, sistem audio-visual canggih, dan fitur *smart building* yang memudahkan pengendalian pencahayaan maupun suhu ruangan. Prinsip keberlanjutan diterapkan melalui optimalisasi pencahayaan alami, ventilasi silang, penggunaan material ramah lingkungan, serta pemanfaatan energi terbarukan, yang tidak hanya menghemat biaya operasional tetapi juga menjadi media edukasi lingkungan bagi pengunjung. Selain itu, ruang sosial terbuka seperti *co-working space*, taman interaktif, dan area komunal dirancang untuk mendorong interaksi, kolaborasi, dan pertukaran ide antar komunitas, menjadikan *Youth Facilities* bukan sekadar tempat berkegiatan, tetapi juga pusat inspirasi yang merepresentasikan semangat kreatif generasi muda.

Pemilihan tema dengan pendekatan arsitektur kontemporer pada pembangunan *Youth Facilities* di Jalan Pahlawan, Kota Bandung, didasari oleh kebutuhan akan fasilitas publik yang mampu mengikuti perkembangan zaman, gaya hidup generasi muda, dan dinamika kota kreatif seperti Bandung. Jalan Pahlawan merupakan kawasan strategis yang berdekatan dengan area pendidikan, perkantoran, dan pusat komunitas, sehingga memiliki potensi besar untuk menjadi titik temu berbagai kalangan, khususnya generasi Z dan milenial. Dengan karakter masyarakat muda yang kreatif, terbuka terhadap inovasi, dan mengutamakan pengalaman ruang yang unik, arsitektur kontemporer menjadi pilihan tepat untuk mencerminkan semangat tersebut.

Tema ini memungkinkan penerapan desain yang fleksibel dan multifungsi, sehingga ruang dapat diatur sesuai kebutuhan kegiatan seperti *workshop*, pertunjukan seni, diskusi komunitas, pelatihan kewirausahaan, maupun acara olahraga dan rekreasi. Selain itu, arsitektur kontemporer memberikan kebebasan ekspresi bentuk, penggunaan material modern, permainan warna kontras, serta integrasi teknologi terkini yang sejalan dengan gaya hidup digital generasi muda. Dari sisi keberlanjutan, pendekatan ini juga mendukung penggunaan material ramah lingkungan, pencahayaan alami, serta sistem hemat energi, yang selaras dengan kesadaran lingkungan masyarakat urban masa kini. Dengan desain yang ikonik, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, *Youth Facilities* di Jalan Pahlawan tidak hanya berfungsi sebagai sarana kegiatan, tetapi juga menjadi landmark baru yang memperkuat citra Bandung sebagai kota kreatif dan inovatif.

1.2 Eksplorasi dan Proses Perancangan

1.2.1 Definisi Objek Studi

Active Life Spaces Center (ALSC) adalah sebuah wadah aktivitas kreatif remaja/ anak muda dengan berbagai fasilitas di dalamnya. *Youth Center* adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata *youth* yang berarti remaja atau pemuda, dan *center* yang berarti pusat. Dengan demikian, *Youth Center* dapat diartikan sebagai pusat kegiatan remaja atau gelanggang pemuda yang berfungsi sebagai tempat pengembangan diri dan aktivitas positif bagi generasi muda.[2].

Creative hub umumnya diasosiasikan dengan dunia seni, karena menyediakan ruang fisik yang digunakan untuk kegiatan produksi, pameran karya, serta pengembangan komunitas kreatif. Namun demikian, aspek penguatan model bisnis sering kali kurang mendapat perhatian, sehingga keberlanjutan operasionalnya menjadi tantangan tersendiri (Siregar & Sudrajat, 2017). *Creative hub* yang ditujukan bagi generasi Z sebaiknya dirancang dengan karakter yang fleksibel dan bersifat informal, serta mampu menghadirkan pengalaman edukatif yang dibarengi dengan unsur hiburan yang menarik. Penerapan pendekatan edukatif dan rekreatif di dalamnya akan meningkatkan fungsi ruang tersebut, sehingga menjadi lebih informatif sekaligus relevan dengan kebutuhan generasi muda (Rita et al., 2022)[2].

Pameran atau *exhibition* merupakan sebuah acara yang diselenggarakan sebagai media pertemuan antara produsen produk, penyedia jasa, maupun peralatan industri dengan calon konsumennya. Dalam kegiatan ini, para pelaku usaha memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mempromosikan produk atau jasa yang mereka tawarkan [3]. Ruang terbuka publik merupakan area yang dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas sosial yang berkontribusi terhadap dinamika kehidupan masyarakat kota. Dalam keseharian maupun dalam periode kegiatan tertentu, ruang ini berperan sebagai sarana fungsional untuk menyelenggarakan aktivitas yang mempertemukan berbagai kelompok masyarakat. (Nazaruddin, 1994) menekankan bahwa pentingnya ruang terbuka publik tidak hanya terletak pada fungsinya, tetapi juga pada penempatannya yang strategis di kawasan perkotaan dengan tingkat aktivitas tinggi, guna mengoptimalkan interaksi sosial dan kualitas lingkungan kota. Sementara (Shirvani, 1985; Reza, 2020) menegaskan bahwa keberadaan elemen-elemen lanskap seperti jalan, trotoar, taman, serta ruang rekreasi merupakan komponen penting dalam ruang terbuka publik di kawasan perkotaan. Elemen-elemen tersebut tidak hanya mendukung fungsi estetika, tetapi juga berperan dalam menciptakan lingkungan kota yang nyaman, aksesibel, dan mendukung aktivitas sosial masyarakat[4].

Coworking spaces merupakan suatu fasilitas yang di dalamnya terdapat pengguna dengan melakukan aktivitas seperti bekerja, belajar, meeting, mengerjakan tugas dengan fasilitas ruang makan dirancang untuk menyediakan beragam pilihan makanan cepat saji maupun makanan kasual dalam suasana yang nyaman dan terjangkau. Umumnya, area ini menghadirkan atmosfer yang dinamis dan sosial, mendukung interaksi antar pengguna serta menciptakan pengalaman bekerja yang lebih menyenangkan dan produktif. [6].

1.2.2 Definisi Tema

Arsitektur kontemporer merupakan pendekatan desain yang bertujuan membentuk identitas dan karakter visual yang khas melalui elemen-elemen arsitektural (Hilberseimer, 1964a) [7]. Arsitektur

kontemporer adalah pendekatan desain yang bersifat dinamis, tidak terikat pada satu gaya tertentu, dan memadukan berbagai elemen arsitektur modern dengan teknologi, material baru, serta prinsip keberlanjutan. Karakter ini selaras dengan esensi *youth facilities*, yaitu menyediakan wadah yang dapat mengakomodasi beragam aktivitas anak muda—mulai dari kegiatan kreatif, edukatif, sosial, hingga olahraga—dalam satu kawasan yang interaktif. Tema arsitektur kontemporer memiliki keterhubungan yang erat dengan konsep dan fungsi *youth facilities* karena keduanya sama-sama mengedepankan inovasi, fleksibilitas, dan responsivitas terhadap perkembangan zaman serta kebutuhan generasi muda. Arsitektur kontemporer dalam pembangunan *Youth Facilities Active Life Space Center* adalah pendekatan perancangan yang mengedepankan inovasi, fleksibilitas, dan responsivitas terhadap kebutuhan ruang generasi muda di era modern. Gaya arsitektur ini menampilkan bentuk-bentuk dinamis, penggunaan material modern, integrasi teknologi, serta penerapan prinsip keberlanjutan guna menciptakan lingkungan yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan adaptif. Dalam konteks *Active Life Space Center*, arsitektur kontemporer berfungsi sebagai wadah yang mendukung beragam aktivitas fisik, kreatif, sosial, dan edukatif melalui desain ruang yang terbuka, interaktif, serta terhubung secara harmonis antara area dalam dan luar. Pendekatan ini menghasilkan fasilitas yang mampu menampung energi, semangat, dan kreativitas generasi muda, sekaligus menjadi ikon kawasan yang merepresentasikan karakter progresif dan inovatif kota.

Melalui pendekatan tema arsitektur kontemporer yang sejalan dengan konsep *youth facilities*, *Youth Center* berfungsi sebagai pusat kegiatan yang dirancang khusus untuk remaja. Fasilitas ini berperan sebagai wadah bagi para remaja untuk menyalurkan ekspresi diri secara teratur dan terarah. Selain itu, *Youth Center* juga memberikan ruang bagi remaja yang belum sepenuhnya mengenali potensi diri mereka, baik dalam hal minat maupun bakat, agar dapat dikembangkan ke arah yang lebih positif dan konstruktif (Muhammad Alwan Rosyadi, 2018) [2]. Tema ini mencerminkan upaya untuk menunjukkan bahwa aktivitas fisik, pekerjaan, pembelajaran, dan interaksi sosial merupakan elemen penting yang saling berkontribusi dalam menciptakan kualitas hidup yang lebih bermakna. Di era *modern* saat ini, masyarakat cenderung menjalani rutinitas yang mencakup olahraga, dilanjutkan dengan bekerja, belajar, serta berinteraksi sosial di ruang-ruang publik. Ruang-ruang tersebut biasanya menyediakan fasilitas bersama serta menjadi tempat berbagi ide, peralatan, dan pengetahuan yang telah menjadi bagian dari keseharian masyarakat urban.

Youth Facilities Active Life Space Center adalah sebuah pusat kegiatan yang dirancang khusus untuk mewadahi beragam aktivitas generasi muda dalam satu kawasan terpadu, dengan tujuan mendorong gaya hidup aktif, kreatif, sehat, dan produktif. Fasilitas ini tidak hanya menjadi tempat berkumpul atau bersosialisasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan, penyaluran hobi, penguatan jejaring komunitas, serta wadah untuk berolahraga dan berekspresi secara positif. Konsep *Active Life Space Center* menekankan pada terciptanya ruang yang mendorong interaksi, pergerakan, dan keterlibatan pengguna dalam kegiatan fisik maupun nonfisik. Oleh karena itu, *Youth Facilities Active Life Space Center* biasanya memiliki zona yang saling terhubung antara area *indoor* dan *outdoor*, mencakup ruang kreatif seperti *co-working space* atau studio seni, area olahraga, panggung pertunjukan, taman interaktif, hingga area pelatihan kewirausahaan dan edukasi.

Secara fungsional, fasilitas ini dirancang dengan prinsip fleksibilitas ruang, desain inklusif, dan integrasi teknologi, sehingga dapat beradaptasi dengan cepat terhadap berbagai jenis kegiatan. Dari sisi sosial, keberadaannya menjadi pusat interaksi lintas komunitas, tempat pertukaran ide, serta sarana membangun rasa kebersamaan dan identitas generasi muda di wilayah tersebut. Sehingga penerapan arsitektur kontemporer pada *Youth facilities Active Life Space Center* turut menekankan pentingnya rancangan *interior* yang terbuka dan saling terhubung antar ruang. Pendekatan ini bertujuan untuk meminimalkan keberadaan area tertutup seperti lorong sempit, yang berpotensi dimanfaatkan untuk aktivitas negatif oleh remaja. Dengan menciptakan ruang yang transparan dan mudah diawasi, pengawasan oleh tenaga ahli menjadi lebih efektif, sehingga tercipta lingkungan yang aman, terbuka, dan mendukung perkembangan positif bagi penggunaannya [1].

1.2.3 Elaborasi Tema

Penerapan tema dan konsep ini menjadi pendekatan yang dapat bersifat selaras maupun kontras terhadap lingkungan sekitar. Desain memanfaatkan material-material terbaru serta merancang fungsi ruang yang

responsif terhadap kebutuhan generasi Z kelompok yang cenderung lebih sering menjalankan aktivitas di luar ruang[8]. Arsitektur kontemporer tumbuh dari kebutuhan untuk merepresentasikan gaya dan praktik desain yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam perjalanannya, dunia arsitektur telah mengalami transformasi signifikan, mulai dari kemunculan teknologi-teknologi baru hingga perubahan dalam kebutuhan serta preferensi sosial masyarakat [9]. Bangunan ini juga dilengkapi dengan fasilitas Sport Center yang mengakomodasi berbagai jenis olahraga seperti basket, padel, dan badminton dalam satu ruang terpadu. *Sport Center* merupakan pengembangan dari konsep *sport hall*, yang menurut (Gerald, 1981), mencakup penambahan berbagai fasilitas penunjang yang dibutuhkan oleh masyarakat. Fasilitas ini dirancang untuk mewadahi beragam aktivitas olahraga, baik dalam konteks latihan, rekreasi, maupun kompetisi.[10] (**Lihat gambar 1.1**).



Gambar 1.1 Elaborasi Tema

2. Metode

Pendekatan konsep Arsitektur Kontemporer dalam perancangan ini melibatkan berbagai elemen pendukung yang memiliki peran penting dalam mendukung fungsi bangunan sebagai *Youth Facilities Active Life Space Center*. Proses pengembangan desain dilakukan melalui metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan pendekatan observasi langsung terhadap kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam merumuskan rancangan

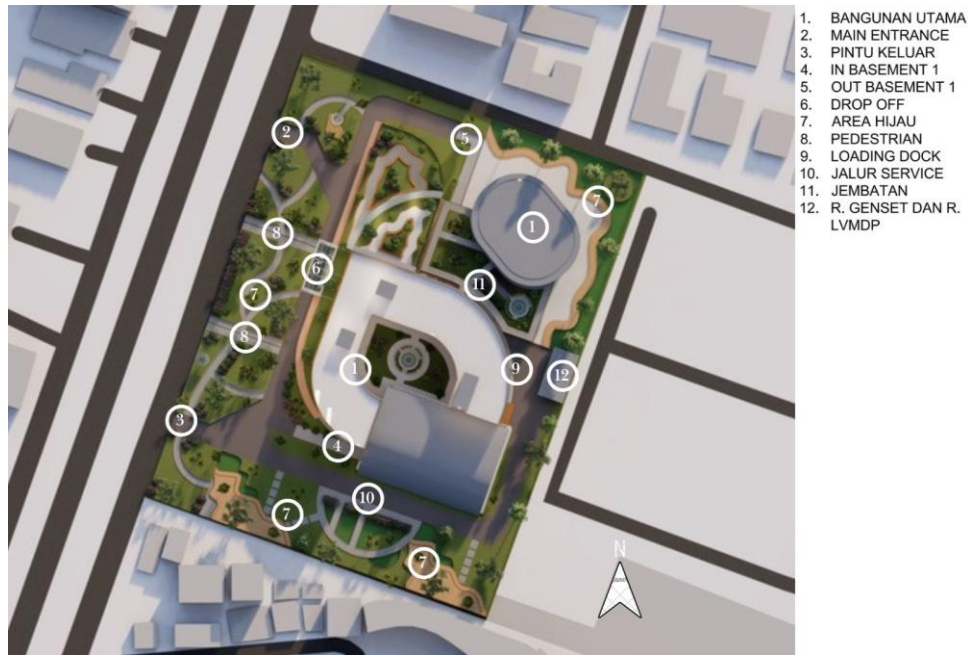
3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Data Proyek

Nama Proyek	: Youth Facilities Active Life Space Center
Luas Lahan	: ± 1,3 ha
Luas Bangunan	: 12.000 m ²
Fungsi Tambahan	: Co-Working Space, Sarana Olahraga, Commercial, dan Edukasi
Sifat Proyek	: Semi Nyata, Fiktif
Owner / Pemberi Tugas	: Arsitektur ITENAS
Sumber Dana	: -
Lokasi	: Jl. Pahlawan – Jl. Simpang Pahlawan 1, Bandung, Jawa Barat

3.2 Zonasi dalam Tapak

Bangunan *Youth Facilities Active Life Space Center* dirancang menghadap ke arah barat, tepatnya menghadap ke Jalan Pahlawan sebagai jalan utama. Dalam zonasi tapaknya, bangunan ini mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu kesatuan massa bangunan, meliputi fasilitas olahraga, edukasi, hiburan, serta area kerja seperti ruang *coworking space* (**Lihat gambar 3.1**).

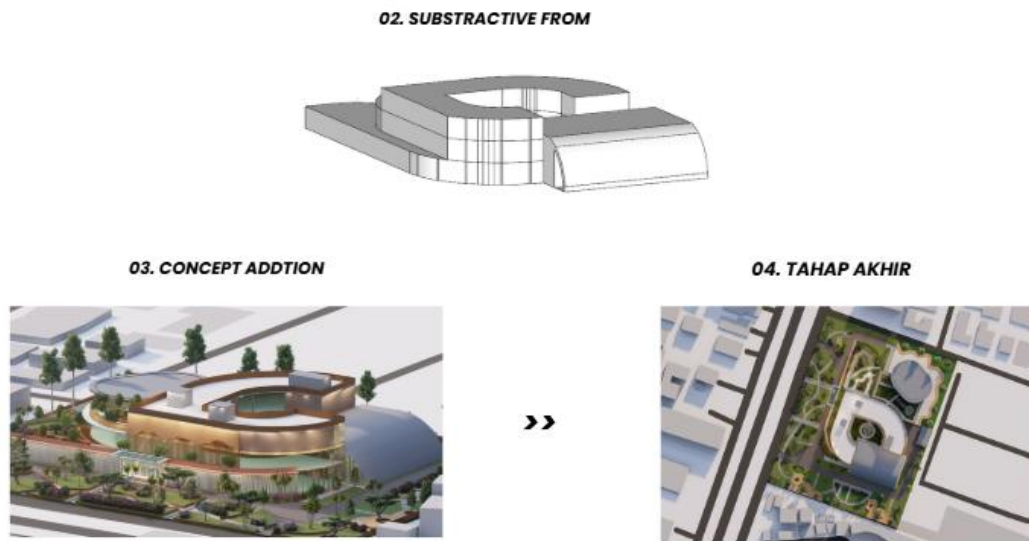


Gambar 3.1 Blok Plan *Youth Facilities Active Life Space Center*

3.3 Gubahan Massa

Bentuk massa dari bangunan *Youth Facilities Active Life Space Center* pada tahap awal merupakan bentuk bangunan persegi panjang (*Basic Form*), lalu terjadi *subtractive form* pada tahap kedua dimana pengikisan atau pengurangan pada bagian sisi – sisi gubahan yang bertujuan untuk membentuk bentuk massa sesuai yang diinginkan dengan kebutuhan desain yang memperlihatkan kesan dinamis pada massa bangunan tersebut, agar bangunan tidak terlihat gemuk atau *bulky*, maka perlu ditambahkan area *void* pada tengah bangunan guna memberikan cahaya alami pada bangunan tersebut. Tahap selanjutnya, yaitu tahap ketiga, *Concept Addition* dimana terdapat penambahan berupa ornamen – ornamen pada fasad seperti *secondary skin* pada massa bangunan guna sebagai *buffer* atau penghalang dari sinar matahari yang masuk secara langsung ke dalam bangunan karena massa bangunan langsung menghadap ke arah barat, tahap keempat merupakan tahap akhir merupakan hasil dari penggabungan pada tahap awal, hasil visualisasi akhir dengan penggunaan bahan dan material, renderan 3d melalui tampak atas yang memperlihatkan bangunan dalam site (**Lihat gambar 3.2**).





Gambar 3.2 . Gubahan Massa Bangunan *Youth Facilities Active Life Space Center*

3.4 Implementasi Tema pada Fasad Bangunan

Pendekatan arsitektur kontemporer adalah konsep perancangan yang menekankan inovasi, fleksibilitas, dan responsivitas terhadap kebutuhan masyarakat modern, dengan memanfaatkan bentuk-bentuk dinamis, material modern, integrasi teknologi, serta prinsip keberlanjutan. Dalam konteks *Active Life Space Center*, pendekatan ini berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan ruang yang mendorong interaksi, kreativitas, dan aktivitas fisik melalui desain yang terbuka, interaktif, dan adaptif.

Pendekatan arsitektur kontemporer adalah konsep perancangan yang menekankan inovasi, fleksibilitas, dan responsivitas terhadap kebutuhan masyarakat modern, dengan memanfaatkan bentuk-bentuk dinamis, material modern, integrasi teknologi, serta prinsip keberlanjutan. Dalam konteks *Active Life Space Center*, pendekatan ini berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan ruang yang mendorong interaksi, kreativitas, dan aktivitas fisik melalui desain yang terbuka, interaktif, dan adaptif.

Implementasi tema dalam bangunan ini diwujudkan melalui perancangan fasad, konfigurasi massa bangunan, pemilihan material, serta pemilihan warna yang mencerminkan pendekatan Arsitektur Kontemporer. Salah satu elemen penting yang diterapkan adalah penggunaan *secondary skin* sebagai elemen peneduh dan penghalang masuknya sinar matahari secara langsung, mengingat orientasi massa bangunan yang menghadap ke arah barat. Selain sebagai perlindungan termal, elemen ini juga mendukung estetika visual dan identitas bangunan, diantaranya ;

1. Bentuk Massa Bangunan

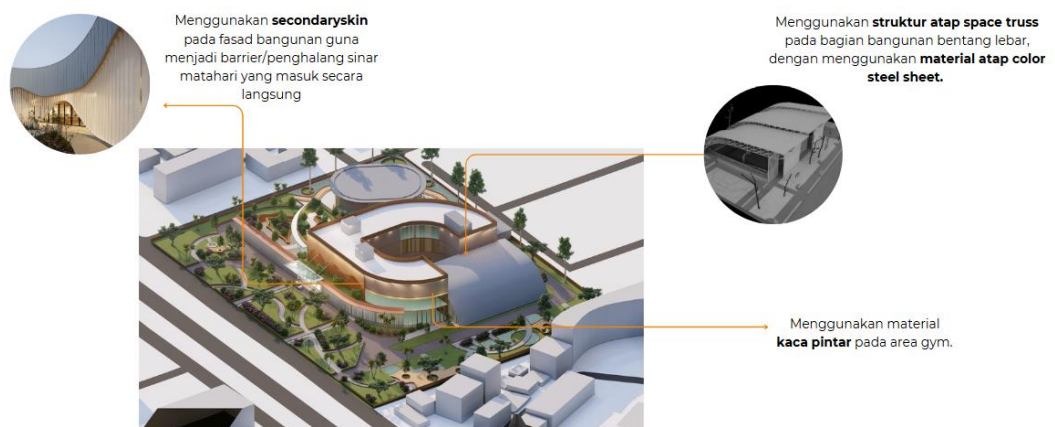
Bentuk asasi bangunan pada *Active Life Space Center* berawal dari bentuk dasar persegi panjang. Untuk menciptakan kesan yang lebih dinamis dan menghindari kesan massa yang kaku atau berat (*bulky*), dilakukan pendekatan *subtractive design* melalui pengurangan sebagian volume pada sisi-sisi tertentu. Selain itu, penambahan area *void* diterapkan untuk meningkatkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami di dalam bangunan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip Arsitektur Kontemporer, yang menekankan bentuk-bentuk modern, efisien, dan responsif terhadap konteks zaman serta kebutuhan pengguna.[11] (**Lihat gambar 3.3**).



Gambar 3.3 Massa Bangunan *Youth Facilities Active Life Space Center*

2. **Bahan dan Material**

Bahan dan material yang digunakan pada bangunan *Youth Facilities Active Live Space Center* menggunakan *Secondary skin* pada bangunan ini menggunakan material WPC (*Wood Plastic Composite*), yang dipilih karena menyerupai tampilan kayu namun lebih ringan dan ekonomis dibandingkan kayu solid. Penggunaan *smart glass* atau kaca pintar adalah jenis kaca yang dapat mengubah tingkat kejernihan atau transparansinya secara otomatis atau dikendalikan sesuai kebutuhan. Perubahan ini biasanya diatur melalui aliran listrik, panas, atau cahaya, sehingga kaca bisa berganti dari bening (*clear*) menjadi buram (*frosted/opaque*) atau sebaliknya yang diterapkan di beberapa area strategis seperti gym dan *coffeeshop* untuk memberikan kenyamanan visual dan fleksibilitas pencahayaan yang masuk langsung ke dalam bangunan, karena pada bagian gym dan beberapa *coffeeshop* langsung menghadap ke arah barat dan tidak terkena *secondaryskin*, tidak hanya itu saja *smart glass* juga termasuk ke dalam material dari *smart building*. Sementara itu, pada area *sport center* digunakan material *color steel sheet* yang disesuaikan dengan sistem struktur utama berupa *space truss*, sehingga mendukung efisiensi konstruksi dan estetika bangunan (**Lihat gambar 3.4**).



Gambar 3.4 Material dan Bahan yang digunakan pada *Youth Facilities Active Life Space Center*

3. *Area hijau*

Pada area hijau, pemanfaatan lahan dioptimalkan untuk ruang terbuka hijau sekaligus difungsikan sebagai area interaksi sosial. Ruang ini juga secara informal digunakan sebagai titik kumpul oleh generasi Z, termasuk sebagai area merokok (**Lihat Gambar 3.5**).



Gambar 3.5 Area Terbuka Hijau

4. Kesimpulan

Bangunan *Youth Facilities Active Life Space Center* atau ini dirancang dengan mengedepankan pendekatan Arsitektur Kontemporer, yang tercermin melalui desain fasad, pemilihan material, tata fungsi ruang, serta penyusunan program ruang yang responsif terhadap kebutuhan generasi Z. Desain ini bertujuan untuk menciptakan daya tarik visual dan fungsional yang mampu meningkatkan minat kunjung dari kalangan anak muda. Fasilitas-fasilitas yang disediakan mencerminkan tren gaya hidup masa kini hingga beberapa tahun ke depan, seperti keberadaan beberapa *coffee shop*, studio pilates/yoga, pusat kebugaran (*gym center*), *sport center* yang mencakup lapangan basket, padel, dan badminton, *games center*, *foodcourt*, *coworking space*, serta area pameran (*exhibition space*) yang juga berfungsi sebagai *creative hub*.

5. Daftar Referensi

- [1] N. Gusti, A. Trisnawati, I. Gede, S. Darmawan, M. Anggita, and W. Linggasani, "Pendekatan Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan Youth Center Di Denpasar," vol. 9, no. 1, pp. 30–39, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- [2] N. Fairuz Endriana, B. Joko Wiji Utomo, and M. Nelza Mulki Iqbal, "YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU."
- [3] A. Maysefira Wati, A. Ratnasari, and A. Hibrawan, "L A K A R CREATIVE HUB DESIGN FOR GENERATION Z WITH AN EDUCATIONAL AND RECREATIONAL APPROACH IN TANGERANG Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan".
- [4] A. F. Muslimin¹, A. H. Prabowo, P. Wijayanto, and E. R. Kridarso, "PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA RANCANGAN BANGUNAN INDONESIA CONVENTION AND EXHIBITION DI BUMI SERPONG DAMAI, TANGERANG

- Application of The Contemporary Architecture Approach to Indonesian Building Conventions And Exhibitions.”
- [5] P. Febriarto, “PEMANFAATAN RUANG TERBUKA (OPEN SPACE) UNTUK TEMPAT BERKUMPUL DI JALUR PEJALAN KAKI,” Online, 2021.
 - [6] Valentina Kris Utami, “TA147932 (1),” no. COWORKING SPACE DI YOGYAKARTA, Jul. 2017.
 - [7] A. Marscha Augita, M. Andria Nirawati, and Y. Winarto, “PENERAPAN PRINSIP ARSITEKTUR KONTEMPORER DALAM PERANCANGAN RUANG KREATIF DI SURAKARTA,” 2019.
 - [8] M. Ishak *et al.*, “GEN Z DALAM DUNIA PENDIDIKAN Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Sumenep Mas’odi STKIP PGRI Sumenep,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, vol. 2, no. 1, pp. 328–338, 2025, doi: 10.61722/jmia.v2i1.3351.
 - [9] S. Nurhaliza, P. Suryandari², and H. Iskandaria³, “PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI KOTA TANGERANG,” 2024.
 - [10] B. D. M. Landuamah *et al.*, “MALANG SPORT CENTER TEMA: ARSITEKTUR KONTEMPORER.”
 - [11] A. Nasution and E. Nurzal, “ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN,” 2019.