

IMPLEMENTASI TEMA ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA RANCANGAN YOUTH HUB DI JALAN PAHLAWAN KOTA BANDUNG

Saffana Nabila Meizia

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

E-mail: saffana.nabila@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Gaya hidup generasi muda yang terus berkembang secara dinamis menciptakan kebutuhan akan ruang publik yang fleksibel serta mampu mengakomodasi beragam aktivitas. Youth Hub menjadi salah satu konsep ruang yang dirancang untuk merespons kebutuhan tersebut secara langsung. Penelitian ini berfokus pada penerapan tema arsitektur kontemporer melalui pendekatan fleksibilitas fungsi dalam perancangan Youth Hub. Metode yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Proses kajian mencakup studi literatur, observasi lokasi, studi preseden, serta analisis terhadap kebutuhan pengguna. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa fleksibilitas fungsi dapat diterapkan melalui perencanaan ruang yang terbuka, penggunaan elemen-elemen modular, serta pemilihan material dan bentuk yang memungkinkan ruang beradaptasi terhadap berbagai jenis aktivitas. Nilai-nilai arsitektur kontemporer yang menekankan pada adaptabilitas terhadap konteks dan kebutuhan pengguna menjadi dasar dalam perancangan. Dengan demikian, Youth Hub diharapkan dapat menghadirkan ruang alternatif yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga inklusif dan mampu mendukung generasi muda untuk berinteraksi, berkreasi, serta mengembangkan potensi dalam satu wadah yang dinamis.

Kata kunci: Arsitektur kontemporer, fleksibilitas fungsi, generasi muda, ruang publik, Youth Hub.

Abstract

The continuously evolving lifestyle of the younger generation creates a growing demand for flexible public spaces that can accommodate various activities. The Youth Hub is one such spatial concept designed to directly address these needs. This study focuses on the implementation of contemporary architectural themes through a functional flexibility approach in the design of a Youth Hub. The method used is descriptive-analytical, employing both qualitative and quantitative approaches. The research includes literature studies, site observations, precedent studies, and analysis of user needs. Findings indicate that functional flexibility can be achieved through open space planning, the use of modular elements, and the selection of materials and forms that allow spatial adaptability. Contemporary architectural values that emphasize adaptability to context and user needs serve as the foundation for the design. As a result, the Youth Hub is expected to offer an alternative space that is not only aesthetically pleasing and functional but also inclusive—supporting young people in interacting, creating, and developing their potential within a dynamic environment.

Keywords: Contemporary architecture, functional flexibility, public space, youth generation Youth Hub.

1. Pendahuluan

Di tengah arus globalisasi dan percepatan perkembangan teknologi, peran generasi muda menjadi sangat penting sebagai pendorong utama lahirnya ide-ide kreatif dan inovatif. Perubahan gaya hidup masyarakat masa kini menunjukkan adanya pergeseran kebutuhan terhadap ruang, khususnya di kalangan anak muda, yang menuntut ruang-ruang yang lebih adaptif, fungsional, dan mendukung pola interaksi yang dinamis[1]. Generasi muda dikenal aktif, kreatif, dan memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan ruang secara multifungsi—baik untuk kegiatan individu maupun aktivitas sosial. Sayangnya, ketersediaan ruang yang mampu mewadahi potensi tersebut masih sangat terbatas. Minimnya fasilitas publik yang inklusif, adaptif, dan mendukung ekspresi serta kolaborasi lintas bidang menjadi tantangan utama dalam pengembangan ekosistem kreatif anak muda [2].

Untuk merespons kebutuhan ruang yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman, pendekatan arsitektur kontemporer dipilih karena karakteristiknya yang terbuka, fleksibel, dan tidak terikat pada satu gaya tertentu. Pendekatan ini lebih menitikberatkan pada fungsi, keberlanjutan, serta keterkaitannya dengan konteks sosial dan budaya. Sebagai ruang publik yang ditujukan bagi generasi muda, *Youth Hub* dirancang sebagai wadah kreatif dan interaktif yang mendukung beragam aktivitas pemuda. Secara etimologis, istilah *Youth Hub* berasal dari bahasa Inggris “*youth*” berarti remaja atau kaum muda, dan “*hub*” berarti pusat. Dengan demikian, *Youth Hub* dapat dimaknai sebagai pusat aktivitas kepemudaan, yaitu tempat berkumpulnya anak muda untuk berinteraksi, berkreasi, dan mengembangkan potensi diri mereka. [3].

Perancangan *Youth Hub* sebaiknya berlandaskan pada prinsip fleksibilitas fungsi, sehingga mampu mendukung beragam aktivitas seperti pembelajaran, diskusi, proses berkarya, maupun interaksi sosial. Fleksibilitas ini tidak semata-mata ditentukan oleh tata ruang yang adaptif dan efisien, tetapi juga oleh keberadaan elemen-elemen desain yang memungkinkan transformasi fungsi ruang tanpa menghilangkan ciri khas dan identitas arsitekturalnya[4].

Perancangan *Youth Hub* ini mengusung pendekatan arsitektur kontemporer berbasis fleksibilitas fungsi, dengan tujuan menciptakan lingkungan yang dinamis dan mampu beradaptasi terhadap kebutuhan pengguna yang terus berkembang [4] *Youth hub* ini akan dibangun dengan strategi desain yang mendukung dengan adanya ruang publik yang adaptif, inklusif, dan produktif. Selain menjadi tempat berkegiatan, *Youth Hub* juga diharapkan memperkuat identitas arsitektur kota melalui ekspresi kontemporer yang diwujudkan dalam bentuk, pemilihan material, dan pengaturan ruang yang relevan dengan gaya hidup urban masa kini [10].

2. Metodologi

Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif analitis dengan pendekatan gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengeksplorasi penerapan tema arsitektur kontemporer, khususnya yang berfokus pada fleksibilitas fungsi, dalam perancangan *Youth Hub*. Proses analisis dilakukan melalui tahapan pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data secara sistematis guna memperoleh kesimpulan yang relevan dengan permasalahan perancangan yang diangkat.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan melalui telaah literatur yang mencakup konsep arsitektur kontemporer, prinsip ruang yang fleksibel, serta profil generasi muda sebagai kelompok pengguna utama. Selain itu, studi preseden terhadap proyek serupa turut dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang penerapan fleksibilitas fungsi dalam ruang publik. Analisis terhadap kondisi tapak dan lingkungan eksisting juga menjadi bagian penting dari pendekatan ini, guna mengidentifikasi potensi serta tantangan yang memengaruhi proses perancangan.

Di sisi lain, pendekatan kuantitatif dilakukan dengan menganalisis kebutuhan ruang berdasarkan data mengenai pola aktivitas pengguna, intensitas penggunaan ruang, serta perbandingan luasan yang dibutuhkan untuk aktivitas individu dan kelompok. Data ini diperoleh melalui metode observasi, survei, dan studi komparatif terhadap proyek-proyek sejenis.

Temuan dari analisis tersebut menjadi landasan dalam merancang strategi desain yang mencakup perencanaan program ruang, pembagian zonasi, serta pengembangan bentuk dan konfigurasi ruang yang

mendukung fleksibilitas fungsi. Seluruh pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan desain Youth Hub yang responsif terhadap kebutuhan masa kini, serta mampu merepresentasikan prinsip arsitektur kontemporer secara fungsional dan visual.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1. Pemahaman proyek

Langkah awal dalam memahami proyek adalah dengan menelaah kondisi tapak yang menjadi dasar perumusan konsep perancangan. Analisis terhadap tapak berperan untuk mengenali karakter lingkungan, peluang pemanfaatan, serta berbagai keterbatasannya. Gambaran mengenai lokasi tapak ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Lokasi Site

Nama Bangunan : Youth Hub

Lokasi : Jl. Pahlawan – Jl. Simpang Pahlawan 1, Kota Bandung

Luas Bangunan : $\pm 1,3$ Ha

Tahun Dibangun : -

Pengguna : Masyarakat

Fungsi Bangunan : Sarana Kreativitas dan Interaksi seperti diskusi, workshop, dan lainnya

3.2. Definisi Proyek

Youth Hub adalah fasilitas yang difokuskan sebagai wadah kreativitas dan interaksi bagi generasi muda, dengan dukungan terhadap aktivitas di bidang seni, desain, teknologi, serta kewirausahaan. Keberadaan pusat-pusat kepemudaan dan ruang-ruang kreatif memiliki peranan penting dalam mendorong lahirnya inovasi, pengembangan ide, serta semangat kewirausahaan di kalangan anak muda. Melalui ruang-ruang ini, para remaja dan pemuda memperoleh peluang untuk mengasah keterampilan, mengekspresikan diri, serta berkolaborasi lintas bidang, mulai dari seni hingga dunia usaha berbasis teknologi[5].

Youth Hub tidak hanya difungsikan sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai ruang serbaguna yang mendukung berbagai kegiatan seperti lokakarya, diskusi, pameran, pertunjukan seni, co-working space, hingga laboratorium inovasi. Perancangannya mengacu pada prinsip arsitektur kontemporer yang menekankan fleksibilitas fungsi, memungkinkan ruang untuk beradaptasi sesuai dengan kebutuhan yang terus berubah. Dalam kerangka arsitektur kontemporer, pendekatan ini mengedepankan ruang yang responsif dan mudah disesuaikan oleh penggunanya. Di ruang publik, fleksibilitas tersebut memungkinkan pembentukan area temporer maupun permanen yang dapat mengakomodasi beragam aktivitas masyarakat dengan cara yang efisien dan adaptif.[6].

Penerapan desain modular, tata ruang terbuka (*open-plan*), serta penggunaan partisi fleksibel memungkinkan terciptanya ruang yang adaptif dan efisien dalam penggunaannya. Prinsip keberlanjutan

juga menjadi fokus utama melalui optimalisasi ventilasi alami, pencahayaan yang hemat energi, pemilihan material ramah lingkungan, serta kehadiran area hijau yang berfungsi sebagai elemen penyeimbang lingkungan kota. Terletak di lokasi strategis di kawasan Jl. Pahlawan – Jl. Simpang Pahlawan 1, Bandung, Youth Hub dirancang untuk mendukung pertumbuhan ekosistem kreatif anak muda sekaligus memperkaya keberadaan ruang publik yang inklusif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Proyek ini diharapkan mampu menjadi pemicu berkembangnya komunitas kreatif serta ruang bagi generasi muda untuk berekspresi, bereksplorasi, dan berkolaborasi.

3.3. Klasifikasi Proyek

Proyek Youth Space ini tergolong dalam kategori Tipe B (Madya) karena telah memiliki fasilitas berupa gedung serbaguna yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas olahraga seperti voli, serta ruang belajar yang telah dikembangkan menjadi tempat pelatihan atau pendidikan keterampilan. Fasilitas tersebut menunjukkan adanya pengembangan dari Tipe A, meskipun belum sekomprensif Tipe C yang telah dilengkapi dengan kolam renang dan gedung pertunjukan[7].

3.4. Kajian Teoritik Tema Proyek

Dalam arsitektur kontemporer, tema *Beyond Boundaries* menggambarkan pendekatan desain yang progresif, ekspresif, dan relevan terhadap kebutuhan zaman kini maupun mendatang. Pendekatan ini lahir sebagai jawaban terhadap tantangan modern, dengan menonjolkan karakter bangunan yang tegas, memiliki identitas visual yang kuat, serta komposisi massa yang unik dan tidak mengikuti pola konvensional. Tata ruang interior dirancang fleksibel dan terbuka, mendukung aktivitas yang beragam dan dinamis. Keterhubungan antara ruang dalam dan luar diwujudkan secara harmonis melalui penggunaan fasad transparan, perhatian terhadap kenyamanan pengguna, serta pengoptimalan elemen lanskap di tapak. Keseluruhan strategi ini diarahkan untuk menciptakan ruang yang tak hanya estetis, tetapi juga fungsional, efisien dalam penggunaan energi, dan kontekstual terhadap lingkungan sekitar. [8].

Dalam rangka mendukung tema *Beyond Boundaries*, penerapan konsep fleksibilitas fungsi menjadi elemen sentral dalam perancangan ruang, khususnya untuk proyek-proyek yang bersifat aktif dan serbaguna seperti Youth Hub. Fleksibilitas ini diwujudkan dalam berbagai aspek, antara lain:

- Fluidity*, yaitu keterhubungan ruang yang mengalir tanpa hambatan guna mendorong interaksi yang alami;
- Versatility*, di mana satu ruang dapat menunjang berbagai kegiatan dengan penyesuaian minimal;
- Convertibility*, kemampuan elemen-elemen ruang seperti partisi untuk diubah guna memenuhi fungsi tertentu;
- Scalability*, yakni fleksibilitas kapasitas ruang agar dapat disesuaikan dengan jumlah pengguna;
- Modifiability*, yaitu penyesuaian atmosfer ruang melalui kontrol pencahayaan, akustik, maupun susunan furnitur.

Melalui pendekatan ini, Youth Hub mampu beradaptasi dan berkembang seiring perubahan kebutuhan generasi muda yang terus mengalami dinamika dalam aspek sosial, budaya, maupun teknologi[9].

3.5. Elaborasi Tema

Tabel 1.1 Elaborasi Tema

Aspek	Youth Hub	Kontemporer
Mean	Youth Hub adalah ruang yang dirancang khusus untuk anak muda, tempat mereka bisa berkumpul, berkreasi, dan mengembangkan potensi	Desain kontemporer menghadirkan tampilan modern dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi terbaru serta material yang up-to-date.

	dalam suasana yang mendukung dan nyaman.	
Problem	Saat ini, masih banyak anak muda yang kesulitan menemukan tempat yang mendukung aktivitas kreatif, sosial, dan edukatif mereka.	Beberapa bangunan terasa cepat usang karena kurangnya inovasi dalam desain dan teknologi.
Facts	Riset menunjukkan bahwa anak muda membutuhkan ruang yang bisa mendukung aktivitas mereka, mulai dari bekerja, berkarya, hingga bersosialisasi.	Material seperti kaca, baja, dan beton ekspos sering digunakan dalam desain modern, dipadukan dengan teknologi pintar dan estetika minimalis.
Needs	Ruang yang bisa menampung berbagai aktivitas, seperti coworking space, studio kreatif, tempat diskusi, hingga area untuk bersantai.	Desain yang menarik, fungsional, dan dilengkapi dengan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan anak muda masa kini.
Goals	Menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas, interaksi sosial, dan perkembangan diri anak muda.	Menghadirkan bangunan dengan konsep modern, inovatif, dan ramah lingkungan agar tetap menarik serta bisa bertahan dalam jangka panjang.
Concept	Youth Hub dirancang sebagai ruang yang mendorong interaksi dan kreativitas, dengan desain yang terbuka, serta mudah diakses oleh berbagai komunitas anak muda.	Mengadaptasi desain kontemporer dengan teknologi pintar, material yang tahan lama, serta tata ruang yang mendukung kenyamanan dan pengalaman yang dinamis.

3.6. Gubahan Massa

Gubahan massa dirancang melalui serangkaian proses yang bertujuan merealisasikan gagasan desain menjadi bentuk fisik bangunan. Tahapan ini memperhatikan aspek kebutuhan ruang, tampilan arsitektural, dan kesesuaian dengan tapak. Proses transformasi tersebut dapat diamati pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Gubahan Massa

Proses perancangan massa bangunan ini berlandaskan pada prinsip arsitektur kontemporer yang mengedepankan fleksibilitas bentuk, keterbukaan ruang, serta kemampuan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar.

Tahapan awal dimulai dengan penerapan bentuk segitiga sebagai dasar geometris dalam perancangan. Bentuk ini kemudian diproses melalui pemotongan linear untuk menciptakan jalur sirkulasi utama yang menghubungkan ruang-ruang secara efisien dan terbuka. Selanjutnya, massa dibagi ke dalam beberapa bagian guna membentuk komposisi yang dinamis dan ritmis, sekaligus memperjelas hubungan antar fungsi ruang. Area di tengah ketiga massa tersebut sengaja dikosongkan dan difungsikan sebagai void—sebuah ruang terbuka yang berperan sebagai titik interaksi sosial, mencerminkan semangat kolaborasi dalam pendekatan kontemporer.

Pada tahap akhir, sudut-sudut tajam massa dirancang menjadi lebih melengkung untuk menghasilkan wujud yang organik dan responsif terhadap konteks tapak. Komposisi ini tidak hanya menciptakan ekspresi visual yang kuat, tetapi juga memenuhi kebutuhan ruang yang fungsional dan relevan dengan zaman.

3.7. Site Plan

Dalam tahap desain, site plan digunakan untuk menggambarkan organisasi ruang pada tapak, meliputi susunan massa bangunan, ruang komunal, serta jalur pergerakan pengguna. Rincian penataan kawasan diperlihatkan pada Gambar 1.3.

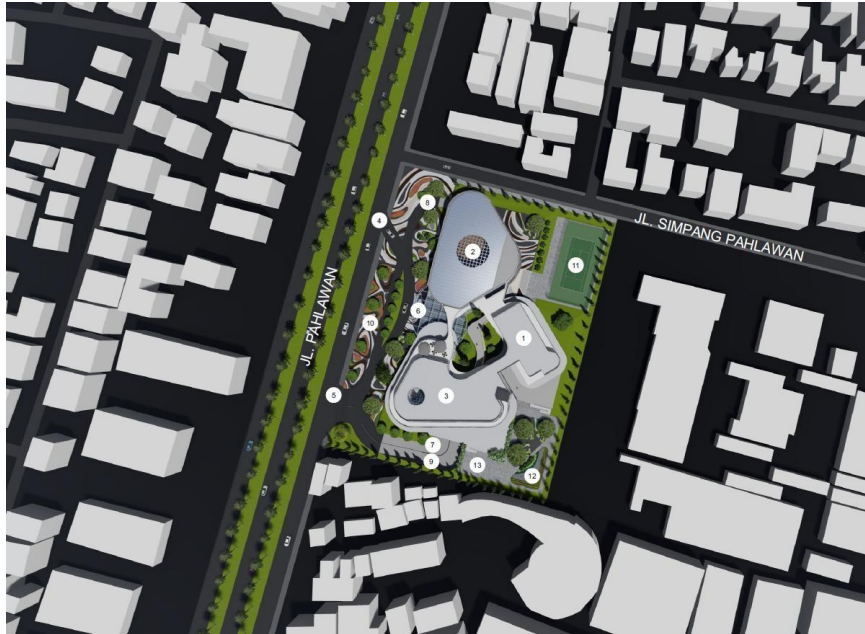


Gambar 1.3 Site Plan

Gambar site plan memperlihatkan penataan kawasan Youth Hub yang terdiri dari dua massa bangunan utama yang membentuk ruang terbuka di tengah sebagai area komunal, berupa taman yang dilengkapi elemen kolam. Kedua bangunan ini memiliki fungsi berbeda dan saling terhubung melalui jalur pejalan kaki serta sky bridge, yang mempermudah pergerakan pengguna antar area. Di sisi barat tapak tersedia fasilitas olahraga berupa lapangan basket indoor dengan tribun penonton, sementara lapangan tenis outdoor ditempatkan di bagian utara. Akses utama kendaraan dirancang dari arah selatan, yaitu melalui Jl. Pahlawan, dengan konfigurasi jalur masuk dan drop-off yang terpisah. Lanskap kawasan menggunakan pola organik yang mengelilingi massa bangunan, menghadirkan ruang hijau, area duduk luar, serta sirkulasi pedestrian yang terintegrasi dengan lingkungan sekitar secara menyeluruh.

3.8. Konsep Tapak

Block plan berperan sebagai representasi dari konsep tapak dengan memperlihatkan susunan fungsi bangunan, area terbuka, dan pola sirkulasi yang terintegrasi. Rencana tersebut dapat diamati pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Block Plan

Keterangan :

1. Area edukasi
2. Basketball Indoor Court
3. Area retail
4. Entrance site
5. Exit site
6. Drop off
7. Basement entrance
8. Basement exit
9. Service flow
10. Pedestrian
11. Tennis court
12. Amphitheater
13. Area utilitas

Tabel 1.2 Konsep Tapak

No	Konsep Desain	Keterangan
1		Terdapat area drop off pada sisi luar site pada jl. Pahlawan.
2		Terdapat tennis court yang bisa beradaptif fungsinya menjadi area olahraga lain seperti salah satunya senam dan futsal .
3		Area pedestrian dirancang khusus untuk kenyamanan pengunjung yang berjalan kaki, dilengkapi dengan bangku-bangku yang dapat dimanfaatkan untuk duduk dan bersantai sejenak.
4		Amphitheater outdoor pada bangunan ini dirancang menyatu dengan elemen taman dan kolam, menghadirkan area berkumpul terbuka yang asri dan nyaman.
5		Inner court outdoor ini terletak di tengah bangunan dan dihubungkan oleh sky bridge di lantai dua, menciptakan koneksi antar massa sekaligus menghadirkan pandangan langsung ke area terbuka di bawahnya.

3.9. Konsep Fasad

Sebagai bagian yang menonjol dari bangunan, fasad difungsikan tidak hanya sebagai pelindung, tetapi juga sebagai elemen desain yang menampilkan identitas, irama, dan ekspresi arsitektural. Representasi fasad dapat diamati pada Gambar 1.5.



Gambar 1.5 Perspektif Eksterior

Gambar ini menampilkan visual perspektif dari desain bangunan secara keseluruhan. Elemen secondary skin berupa aluminium fins tampak mendominasi fasad dengan pola yang dinamis dan ekspresif. Penataan lanskap di area depan turut memperkuat integrasi antara arsitektur dan ruang luar melalui jalur pejalan kaki serta taman yang tertata rapi.

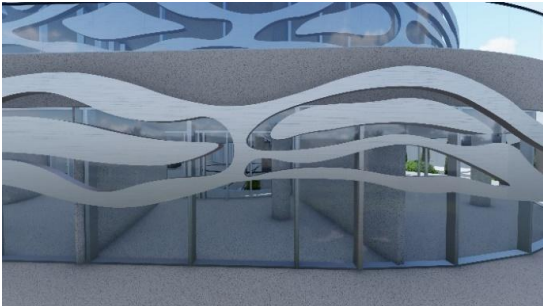
Desain fasad pada bangunan ini mengadaptasi motif batik Megamendung yang khas dengan bentuk lengkung berlapis menyerupai awan. Motif tersebut diwujudkan melalui penggunaan panel second skin bermotif bebas yang membalut sebagian permukaan bangunan. Elemen ini tidak hanya memperkuat karakter visual bangunan, tetapi juga menciptakan dimensi dan irama pada tampilan luarnya.



Gambar 1.6 Detail Fasad

Penggunaan motif megamendung pada fasad tidak semata ditujukan untuk memperkuat nilai estetika, tetapi juga mempertimbangkan aspek fungsional bangunan. Bukaan yang dirancang pada panel memungkinkan pencahayaan alami masuk secara maksimal tanpa menimbulkan efek silau, sekaligus berfungsi sebagai peneduh dari sinar matahari langsung. Pendekatan ini menjadikan fasad sebagai perwujudan sinergi antara warisan budaya lokal dan prinsip arsitektur yang kontekstual serta berorientasi pada keberlanjutan lingkungan.

Tabel 1.3 Konsep Fasad

No	Konsep Fasad	Keterangan
1.		Pada bagian secondary skin menggunakan material wood aluminium fins untuk memperkuat kesan kontemporer dan ramah lingkungan juga tetap responsif terhadap iklim.
2		Penggunaan beton pada dinding luar didasarkan pada kemampuannya yang tangguh menghadapi perubahan iklim serta kelembapan lingkungan dengan tambahan light gray exterior paint.
3		Penggunaan material curtain wall digunakan sebagai elemen fasad non-struktural yang berfungsi melindungi bangunan dari pengaruh cuaca eksternal seperti hujan dan angin, sekaligus memungkinkan masuknya pencahayaan alami ke dalam ruang untuk menciptakan suasana interior yang terang, efisien energi, dan terbuka secara visual.

3.10. Interior Bangunan

Konsep interior disusun dengan menitikberatkan pada kenyamanan pengguna dan kesan keterbukaan ruang. Penerapan pencahayaan alami serta detail bentuk yang khas menjadi ciri utama, seperti terlihat pada Gambar 1.7.



Gambar 1.7 Perspektif Interior

Gambar ini menampilkan area coworking space yang didesain dengan konsep terbuka dan pencahayaan alami yang melimpah. Skylight berbentuk lingkaran serta penggunaan dinding kaca berukuran besar memungkinkan cahaya matahari masuk secara maksimal, menciptakan suasana ruang kerja yang terang dan nyaman. Motif lengkung pada elemen fasad berperan sebagai elemen visual yang mempertegas identitas arsitektural ruang tersebut.



Gambar 1.8 Perspektif Interior

Area interior ini juga mencakup kafe yang menyatu dengan ruang coworking, menghadirkan opsi ruang santai yang tetap mendukung produktivitas. Penataan furnitur yang bervariasi—dari sofa santai hingga meja makan—mendorong terciptanya suasana yang adaptif, baik untuk bekerja secara individual maupun berinteraksi sosial. Kehadiran kafe tersebut meningkatkan fungsi ruang sekaligus memberikan nuansa yang lebih hidup dan hangat bagi para penggunanya.



Gambar 1.9 Perspektif Interior

Fasilitas lapangan basket indoor di Youth Hub dirancang dengan mengutamakan ventilasi alami, sehingga sirkulasi udara tetap terjaga dan lingkungan dalam ruangan terasa sejuk tanpa bergantung pada sistem pendingin buatan. Selain itu, tersedia pula ruang ganti dan bilas yang disediakan untuk mendukung kenyamanan pengguna setelah melakukan aktivitas fisik atau berolahraga.

4. Kesimpulan

Youth Hub yang dirancang di Kota Bandung berfungsi sebagai pusat kegiatan interaktif dan kreatif bagi kalangan muda, dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang menitikberatkan pada fleksibilitas fungsi. Gagasan perancangan ini berangkat dari kebutuhan akan ruang publik yang inklusif, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan komunitas kreatif yang terus bergerak dinamis. Mengusung konsep *Beyond Boundaries – Evolving Contemporary*, bangunan ini dirancang agar bersifat modular, fleksibel, dan dapat

bertransformasi, sehingga mampu mengakomodasi berbagai aktivitas seperti diskusi, pertunjukan seni, pameran, hingga kerja kolaboratif dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi.

Pemilihan lokasi di area strategis antara Jl. Pahlawan dan Jl. Simpang Pahlawan 1 memberikan keunggulan aksesibilitas bagi masyarakat, khususnya generasi muda, sekaligus memperkuat peran kawasan sebagai titik simpul ekosistem kreatif di kota. Aspek keberlanjutan juga menjadi bagian dari strategi desain, yang diterapkan melalui penggunaan pencahayaan alami, sistem ventilasi silang, material ramah lingkungan, serta integrasi teknologi bangunan cerdas. Secara menyeluruh, Youth Hub ini tidak hanya hadir sebagai entitas arsitektural, tetapi juga sebagai ruang sosial yang aktif dan progresif, dengan peran penting sebagai wadah pertumbuhan kreativitas, kolaborasi, serta inovasi anak muda di Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] R. H. Susanto dan R. Apriyanti, "Pendekatan Arsitektur Hi-Tech Pada Perencanaan Creative Hub di Tangerang Selatan," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 9, no. 6, pp. 3639–3649, Jun. 2024, doi: 10.36418/syntax-literate.v9i6.
- [2] D. Abdillah, K. Panjaitan, N. Tiara Puteri Stefanny, and F. Andriana Surbakti, "THE GLOBAL COMPETITION IN THE DIGITAL SOCIETY 5.0 ERA: THE CHALLENGES OF THE YOUNGER GENERATION," 2022. [Online]. Available: <https://ojs.transpublika.com/index.php/JHSSB/>
- [3] N. F. Endriana, B. J. W. Utomo, and M. N. M. Iqbal, "YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU," *Jurnal PEGILON*, vol. 5, pp. 145–164, 2021.
- [4] J. A. Marnisari and S. S. Y. Winasih, "Penerapan Konsep Fleksibilitas Arsitektur Dalam Perencanaan Pusat Industri Kreatif di Sidoarjo," *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 7, no. 9, pp. 15682–15694, Jan. 2024, doi: 10.36418/syntax-literate.v7i9.14739.
- [5] L. Vania, A. A. A. Wulandari, and I. Rachmayanti, "Interior design of youth community creative hub in Jakarta," in *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, IOP Publishing Ltd, Apr. 2021. doi: 10.1088/1755-1315/729/1/012071
- [6] N. M. Iqbal, A. H. Pradana, and K. A. L. Harshinta, "FLEKSIBILITAS DESAIN ARSITEKTUR RUANG PUBLIK SKALA RW," *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan*, vol. 11, no. 2, p. 163, Feb. 2022, doi: 10.22441/vitruvian.2022.v11i2.007.
- [7] R. D. Manopo, J. A. Sondakh, and L. M. Rompas, "YOUTH CENTER DI TONDANO 'ARSITEKTUR FEMINISME,'" *J. Arsit*, vol. 7, pp. 172–182, 2018.
- [8] N. S. Yunas, A. I. Hakim, dan A. N. Alisa, "Penguatan Kapasitas Perempuan dan Generasi Muda Dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang," *Surya Abdimas*, vol. 6, no. 3, pp. 471–480, 2022, doi: 10.37729/abdimas.v6i3.1772.
- [9] R. R. H. Sulistiyani, R. Darmawan, L. Neni, B. Fakultas, S. Rupa, and D. Desain, "FLEKSIBILITAS RUANG KELAS SEBAGAI UPAYA MEMENUHI KEBUTUHAN DALAM MEMBANGUN MOTIVASI ANAK DI TK BUNDA GANESA BANDUNG," 2014
- [10] L. Vania, A. A. A. Wulandari, dan I. Rachmayanti, "Interior design of youth community creative hub in Jakarta," *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.*, vol. 729, p. 012071, 2021, doi: 10.1088/1755-1315/729/1/012071.