

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA FASAD *YOUTH CENTER* DI JALAN IR. H. JUANDA, KOTA BANDUNG

Venus Nabella Luxviyanta¹, Reza Phalevi Sihombing²

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

E-mail: venus.nabella@mhs.itenas.ac.id dan rezaphalevis@itenas.ac.id

Abstrak

Youth Center merupakan salah satu fasilitas publik yang memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan potensi generasi muda, terutama di tengah dinamika kota dan perkembangan gaya hidup yang cepat berubah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan konsep arsitektur perilaku dalam perancangan *Youth Center* di Jalan Ir. H. Juanda, Kota Bandung, dengan fokus utama pada penerapan desain fasad sebagai elemen komunikasi visual dan sosial. Fasad bukan hanya elemen pembentuk wajah bangunan, tetapi juga merupakan media yang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perilaku penggunanya. Pendekatan arsitektur perilaku dalam konteks ini diterapkan untuk mewakili ekspresi generasi muda yang ekspresif, enerjik, reflektif, dan kolaboratif, khususnya generasi Z dan milenial. Dengan menggunakan metode deskriptif-kualitatif melalui studi literatur, observasi lapangan, dan interpretasi strategi desain, diperoleh hasil bahwa desain fasad dapat memfasilitasi interaksi visual, mendorong rasa memiliki, serta menjadi ruang ekspresi komunitas. Strategi desain seperti penggunaan proporsi massif-transparan, warna cerah, dan panel modular menjadikan fasad sebagai bagian utuh dari interaksi arsitektur dan perilaku.

Kata Kunci: Arsitektur perilaku, ekspresi ruang, fasad, generasi z dan milenial, youth center

Abstract

The Youth Center is a public facility that plays an important role in supporting the development of the potential of the younger generation, especially amidst the dynamics of the city and the rapid development of lifestyles. This study aims to examine the application of the behavioral architecture concept in the design of the *Youth Center* on Jalan Ir. H. Juanda, Bandung City, with a primary focus on the application of facade design as an element of visual and social communication. The facade is not only an element that forms the face of the building, but also a medium that can influence and be influenced by the behavior of its users. The behavioral architecture approach in this context is applied to represent the expressive, energetic, reflective, and collaborative expression of the younger generation, especially generation Z and millennials. Using descriptive-qualitative methods through literature studies, field observations, and interpretation of design strategies, the results show that the facade design can facilitate visual interaction, encourage a sense of belonging, and become a space for community expression. Design strategies such as the use of massive-transparent proportions, bright colors, and modular panels make the facade an integral part of the interaction of architecture and behavior.

Keywords: Behavioral architecture, spatial expression, façade, generation z and millennials, youth center

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Di tengah pesatnya perkembangan akan pertumbuhan jumlah penduduk dan gaya hidup di Kota Bandung berdampak pada permintaan terhadap infrastruktur publik, termasuk pusat pemuda. Seiring dengan perkembangan kota yang pesat, generasi muda membutuhkan ruang yang mampu mewadahi aktivitas dan pertumbuhan mereka.

Menurut Putra & Indradjati (2021), menyatakan bahwa pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi dapat mempengaruhi tipologi kawasan yang ada, menciptakan kebutuhan akan fasilitas publik bagi generasi muda [1]. *Youth Center* menjadi salah satu solusi ruang publik yang dirancang khusus untuk para generasi muda dalam menciptakan lingkungan yang kolaboratif, terutama dalam menyediakan ruang bagi generasi muda dalam berekspresi, berinteraksi, dan berkembang secara sosial maupun emosional. Namun dalam praktiknya, masih banyak desain *Youth Center* yang belum optimal dalam memfasilitasi kebutuhan akan interaksi sosial penggunaannya secara alami.

Youth Center pada Kawasan Dago yang berada di dekat pusat pendidikan dapat meningkatkan partisipasi remaja dibandingkan dengan pusat yang lebih jauh dari lembaga pendidikan. Kawasan ini merupakan salah satu kawasan yang memiliki dinamika kehidupan urban yang tinggi serta menjadi pusat perkumpulan komunitas kreatif dan pendidikan. Dengan demikian, kawasan Dago memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas sehingga ideal untuk membangun pusat kegiatan yang dapat mendorong interaksi sosial dan pengembangan diri para generasi muda.

Dalam konteks ini, keberadaan *Youth Center* menjadi sangat relevan sebagai ruang komunitas yang mendukung aktivitas kreatif, edukatif, dan rekreatif generasi muda. Namun demikian, banyak desain fasilitas publik untuk generasi muda yang masih belum sepenuhnya memperhatikan karakteristik perilaku pengguna muda, terutama dalam aspek bagaimana ruang dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh perilaku penggunanya.

Pendekatan arsitektur perilaku hadir sebagai solusi konseptual untuk menjawab tantangan tersebut. Pendekatan ini berangkat dari prinsip bahwa desain arsitektur seharusnya tidak hanya memenuhi aspek visual dan teknis, tetapi juga merespons aspek psikologis, sosial, dan emosional pengguna. Dalam hal ini, fasad bangunan sebagai elemen arsitektur yang bersentuhan langsung dengan lingkungan sekitar memegang peran penting dalam membentuk persepsi pertama pengguna terhadap suatu ruang. Fasad tidak hanya berfungsi sebagai batas atau pelindung bangunan, melainkan juga sebagai media komunikasi yang dapat menyampaikan makna, menciptakan kedekatan emosional, dan mendorong interaksi antarindividu.

Penelitian ini berfokus pada penerapan konsep arsitektur perilaku pada desain fasad *Youth Center* di Jalan Ir. H. Juanda, Kota Bandung. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain fasad yang mampu merespon perilaku generasi muda yang komunikatif dan inklusif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan andil terhadap pengembangan desain *Youth Center* yang lebih kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan psikososial pengguna muda masa kini.

1.2 *Youth Center*

Youth Center adalah istilah bahasa Inggris yang meliputi dua kata, yakni *youth* yang berarti remaja dan *center* yang berarti pusat. Menurut John M. Echols, *Youth Center* merupakan sebuah tempat yang diperuntukan bagi remaja untuk melakukan berbagai macam aktivitas, seperti seni, olahraga, pendidikan dan rekreasi, sekaligus dapat dijadikan tempat untuk berkumpul dan bersosialisasi.

Youth Center dapat menyediakan berbagai fasilitas, seperti pendidikan, seni, olahraga, dan layanan kesehatan, untuk mendukung pengembangan keterampilan hidup serta kesejahteraan mental dan sosial generasi muda. Fasilitas ini biasanya dikelola oleh pemerintah, organisasi non-pemerintah, atau komunitas, serta dapat berfungsi sebagai bagian dari sistem dukungan yang lebih luas, termasuk layanan kesehatan dan sosial.

1.3 *Karakteristik Generasi Z dan Milenial*

Perilaku generasi z dan milenial terhadap bangunan *Youth Center* mencerminkan kebutuhan dan preferensi khas masing-masing generasi. Generasi z, yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, dikenal sebagai *digital natives* karena mereka tumbuh dengan teknologi sejak usia dini, sehingga memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Ramadhani (2021),

menyatakan generasi z lebih menyukai lingkungan yang estetik sekaligus fungsional, dengan fokus pada konektivitas digital dan interaksi sosial yang produktif [2]. Mereka juga mengutamakan ruang fleksibel yang dapat mendukung berbagai aktivitas, dari belajar hingga bersosialisasi.

Sedangkan, generasi milenial, yang lahir antara tahun 1981 dan 1996, cenderung menghargai keberlanjutan, pengalaman, dan kolaborasi. Mereka menyukai ruang yang mendukung interaksi sosial serta ramah lingkungan, baik dari segi desain maupun efisiensi sumber daya. Preferensi mereka berfokus pada pengalaman bermakna, bukan sekadar pemenuhan kebutuhan fisik. Menurut Fatmawati dan Lutfi (2021), generasi milenial berupaya menciptakan lingkungan yang memberi nilai tambah, baik bagi komunitas maupun kesehatan mental [3].

Sehingga *Youth Center* harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan kedua generasi ini, dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, inovasi, dan interaksi sosial. Generasi z, yang cenderung konsumtif berbasis pengalaman, diharapkan lebih aktif dalam lingkungan yang mendorong kreativitas dan kolaborasi [4].

1.4 Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku (*Behavioral architecture*) merupakan pendekatan desain yang menitikberatkan pada pengaruh perilaku manusia dan interaksi individu terhadap penggunaan ruang. Dalam arsitektur, konsep ini diterapkan sebagai strategi perancangan yang mempertimbangkan hubungan antara pola dan dinamika pengguna dengan lingkungannya. Menurut Clovis Heimsath, AIA menjelaskan kata “perilaku” mengungkapkan suatu kesadaran akan pola hubungan sosial dari berbagai karakteristik orang, serta suatu gerakan bersama secara dinamis dalam waktu yang sama.

Arsitektur perilaku mengintegrasikan aspek psikologis dan sosial dalam desain ruang untuk mendukung interaksi, komunikasi, dan aktivitas kelompok. Hal ini meliputi penataan furnitur, aksesibilitas, dan sirkulasi guna menunjang berbagai kegiatan sosial [5]. Zhao (2017), menyatakan aspek perilaku arsitektur dapat mengoptimalkan interaksi manusia dalam berbagai ruang publik, seperti *Youth Center*, sekolah, dan ruang pertemuan. Pendekatan ini menekankan pentingnya desain yang fungsional sekaligus mendorong partisipasi aktif pengguna [5].

Dalam merencanakan sebuah bangunan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku harus memperhatikan peran dan fungsi bangunan dapat berfungsi dengan baik sebagai suatu pelayanan sosial, maka dengan itu terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan yaitu:

- a. Karakteristik dari sasaran pengguna utama (gen z dan milenial);
- b. Aktivitas sosial yang difasilitasi di dalam bangunan;
- c. Aspek psikologis pada interior maupun eksterior bangunan (fasad);
- d. Fleksibilitas ruang yang dibutuhkan pada setiap kegiatan;

Sehingga dalam merancang ruang publik seperti *Youth Center*, penting untuk mempertimbangkan karakteristik pengguna, baik melalui ruang dalam maupun ruang luar, dengan memperhatikan konteks sosial dan dinamika kelompok yang terbentuk. Pertimbangan ini juga perlu didukung oleh aspek psikologis pengguna. Semua aspek tersebut akan berpengaruh terhadap perencanaan desain, khususnya pada konteks fasad bangunan yang berfungsi sebagai identitas atau ekspresi visual dari suatu bangunan.

Penelitian oleh Sihombing (2021) mengenai perubahan fungsi ruang dalam Balai Kota Cirebon menunjukkan bahwa penataan ruang berlandaskan perilaku dapat menghasilkan pola sirkulasi yang cair serta menciptakan titik sosial baru. Hal ini selaras dengan kebutuhan *Youth Center* yang menuntut fleksibilitas dan konektivitas antar ruang untuk memfasilitasi interaksi generasi muda [6].

1.5 Fasad

Fasad merupakan elemen penting dalam bidang arsitektur karena merupakan bagian yang pertama kali dilihat dan dinikmati oleh manusia, berfungsi sebagai wajah atau bagian muka depan sebuah bangunan guna untuk memberikan identitas visual sekaligus menyampaikan informasi mengenai fungsi, gaya, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Selain itu, fasad juga merupakan representasi atau manifestasi dari berbagai sudut pandang yang dapat dinikmati secara visual oleh penikmatnya.

Secara etimologis, istilah fasad berasal dari bahasa Prancis “*façade*”, yang diadaptasi dari bahasa Italia yaitu *facciata* atau *faccia*, dan berakar dari bahasa Latin yaitu *facies*. Dalam perkembangannya, kata tersebut mengalami perubahan menjadi *face* dalam bahasa Inggris yang bermakna wajah. Dalam konteks arsitektur, fasad merujuk pada “wajah” atau bagian depan sebuah bangunan. Karena fasad merupakan elemen penting dari sebuah karya arsitektur dan menjadi yang pertama kali diapresiasi oleh penikmatnya sehingga fasad suatu bangunan merupakan unsur yang tidak dapat dihilangkan dari sebuah desain arsitektur.

1.6 Elemen-Elemen Pembentuk Fasad

Fasad bangunan terdiri dari beragam elemen yang membentuk identitas visual dan karakteristik suatu bangunan. Beberapa elemen utama yang membentuk fasad antara lain: dinding, pintu, jendela, warna, ornamen, tekstur, dan material. Elemen-elemen tersebut memiliki peran penting dalam menentukan tampilan akhir fasad dan bagaimana fasad tersebut dapat berfungsi secara estetik serta fungsional [7].

Berdasarkan susunannya fasad meliputi tiga bagian utama, yakni kaki, badan, dan kepala bangunan. Kaki merupakan dasar atau lantai bangunan yang menghubungkan permukaan lantai interior dengan elemen eksterior seperti area penerima. Bagian badan bangunan mencakup berbagai elemen seperti dinding, kolom, jendela, pintu atau ornamen fungsional maupun arsitektural, sedangkan pada bagian kepala bangunan merupakan atap yang berfungsi sebagai penutup yang melindungi bagian dalam bangunan. Selain itu, terdapat juga pembentuk karakter fasad sebuah bangunan yang terdiri dari material, warna, dan tekstur.

Elemen fasad yang sering dilihat pertama kali oleh penikmat atau pengguna bangunan yaitu badan bangunan yaitu dinding. Dinding memiliki peran dominan sebagai elemen struktural dan visual, sementara bukaan seperti pintu dan jendela berkontribusi pada pencahayaan dan sirkulasi udara di dalam bangunan [8]. Berikut aspek-aspek utama pada elemen dinding bangunan.

a. Proporsi Massif-Transparan

Menurut Sihombing (2019), kenyamanan visual dan termal melalui pengaturan bukaan dan sirkulasi berpengaruh langsung terhadap perilaku okupansi penghuni [9]. Sehingga dengan perpaduan antara elemen massif dan transparan pada suatu bangunan dapat menciptakan efek visual yang ditampilkan lebih menarik baik dalam kenyamanan visual maupun termal. Hal ini dapat dicapai melalui proporsi yang pas antara elemen massif (dinding tertutup) dan transparan (bukaan kaca) berupa jendela yang diaplikasikan pada dinding bangunan.

b. Warna

Warna pada dinding sangat berpengaruh terhadap tampilan dan dapat memengaruhi psikologis penikmatnya, karena warna memiliki *point view* paling besar diantara elemen-elemen fasad yang lainnya. Oleh karena itu pemilihan warna pada suatu fasad bangunan perlu diperhatikan karena warna merupakan salah satu nilai penting dari identitas atau ekspresi visual bangunan.

c. Material

Material dinding pada bagian fasad merupakan bahan *finishing* dinding berupa tekstur kasar dan halus yang dapat menciptakan kesan yang berbeda dari segi pengamat. *Finishing* dinding dengan tekstur halus cenderung memberikan kesan bersih, modern, dan luas,

sedangkan *finishing* dinding dengan tekstur kasar memberikan kesan alami, hangat, dan lebih berani.

1.7 Deskripsi Proyek

Dago merupakan salah satu kawasan ikonik di kota Bandung yang dikenal sebagai pusat kreatif, pendidikan, dan budaya. Kawasan Dago ini dekat dengan beberapa pusat pendidikan seperti, perguruan tinggi ITB, UNPAR, UNPAD, dan UNIKOM. Dengan lokasi yang strategis dan banyaknya mahasiswa, komunitas kreatif, dan wisatawan, kawasan ini ideal untuk dijadikan sebagai pusat aktivitas produktif yang dapat mendorong interaksi sosial dan pengembangan diri para generasi muda yaitu berupa bangunan *Youth Center*. Lokasi proyek dapat di lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Proyek *Youth Center*

Sumber: Google Maps, diakses pada Maret 2025

Di bawah ini merupakan data proyek pada perancangan *Youth Center* yang akan di rancang, sebagai berikut:

Nama Proyek	: The Link Space Youth Center
Lokasi	: Jl. Ir. H. Juanda, Kec. Coblong, Dago, Kota Bandung, Jawa Barat
Luas Lahan	: ± 13.000 m ²
Luas Bangunan	: 11.974 m ²
Sifat Proyek	: Semi nyata, fiktif
Fungsi Proyek	: Sarana edukasi, komersial dan rekreasi

Lokasi *site* berada di sekitar kawasan pendidikan, sarana olahraga, perkantoran, dan kawasan penduduk dengan tingkat kepadatan rendah. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung N0. 18 tahun 2011 yang mengatur tentang Regulasi Kawasan Perdagangan dan Jasa skala Wilayah dan Kota [K1] sebagai berikut:

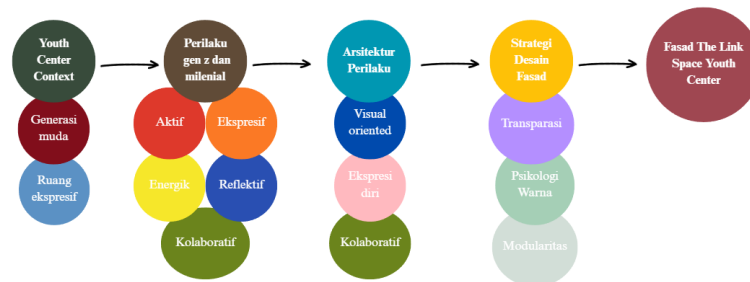
KDB	: 70%
KLB	: 3.5
KDH	: 20%
GSB Arteri	: 4,6 m
GSB Sekunder	: 9 m

1.8 Elaborasi Tema

Perancangan *Youth Center* pada Jl. Ir. H. Juanda menerapkan pendekatan Arsitektur Perilaku dengan konsep *flow nexus* untuk menciptakan ruang yang responsif terhadap pola perilaku generasi muda. Hal ini merepresentasikan bagaimana generasi muda membutuhkan ruang yang fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap aktivitas sosial, edukatif, serta rekreatif dalam satu lingkungan binaan. Namun, pada kondisi pascapandemi covid-19, kesadaran akan pentingnya kesehatan fisik, kesehatan mental, dan pola kerja yang fleksibel pada generasi muda menyebabkan kebutuhan akan fasilitas publik yang

nyaman terutama melalui perancangan desain yang memperhatikan karakteristik penggunanya (generasi muda).

Elaborasi tema pada Gambar 2 menjelaskan bahwa melalui arsitektur perilaku, fasad dirancang untuk merepresentasikan perilaku generasi muda yang aktif, ekspresif, enerjik, reflektif, dan kolaboratif melalui elemen desain fasad yang komunikatif. Dengan menerapkan konsep arsitektur perilaku pada fasad *Youth Center* dapat menjadikan bangunan memiliki bagian hidup yang tidak hanya sebagai wajah bangunan saja, tetapi juga dapat menciptakan interaksi dan mengundang partisipasi pengguna. Visualisasi bangunan yang berwarna-warni dapat memengaruhi psikologi pengguna dan penggunaan panel modular memungkinkan fasad dapat diubah seiring kebutuhan, sehingga menjadikan *Youth Center* ini dapat menjadi ruang yang benar-benar “dimiliki” oleh generasi muda.



Gambar 2. Mind Map Elaborasi Tema
Sumber: Analisis Penulis, 2025

2. Metode

Penelitian ini menerapkan metodologi kualitatif-deskriptif melalui pendekatan analisis kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara mendalam hubungan antara desain fasad bangunan dengan perilaku pengguna, khususnya generasi muda sebagai target utama perancangan. Pengumpulan data diperoleh dari observasi lapangan, studi literatur, dan analisis studi kasus pada proyek perancangan *Youth Center* di jalan Ir. H. Juanda, Kota Bandung. Penelitian ini menggambarkan bagaimana penerapan konsep arsitektur perilaku pada fasad bangunan *The Link Space Youth Center* dapat menjadi media perantara antara visual dan emosional antara bangunan dan penggunanya. Tujuan dari metodologi ini yaitu untuk memahami keterkaitan antara desain fasad dan elemen visual yang merepresentasikan perilaku generasi muda yang ekspresif, enerjik, terbuka, dan tenang.

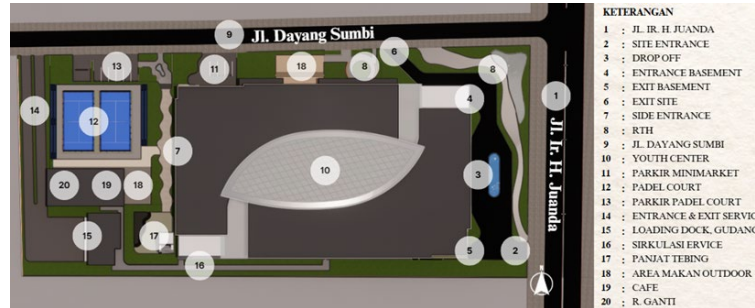
Data yang diperoleh akan di analisis untuk mengidentifikasi pola perilaku generasi muda yang relevan dan menerjemahkannya ke dalam strategi desain fasad melalui pendekatan interpretatif. Selain itu, analisis spasial mengenai hubungan antara fungsi ruang dalam dan ekspresi fasad luar dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip transparansi, warna, modularitas, dan responsivitas terhadap aktivitas sosial. Dengan demikian, metodologi ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan sintesis desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga mendalam secara perilaku dan kontekstual.

3. Hasil dan Pembahasan

The Link Space Youth Center merupakan sebuah fasilitas publik di Jl. Ir. H. Juanda, Kota Bandung yang mendukung pertumbuhan sosial, emosional, dan kreatif generasi muda. *Youth Center* ini menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang berbagai aktivitas generasi muda seperti, aktivitas berbelanja, olahraga, edukasi/bekerja, kreativitas, rekreasi, hingga refleksi diri.

Pada Gambar 3 memperlihatkan orientasi massa bangunan yang menghadap jalan utama yakni Jl. Ir. H. Juanda dan berada di tengah *site* mengelilingi area *innercourt yard* yang di lindungi oleh atap kaca sebagai pusat aktifitas pada *The Link Space Youth Center*. Penempatan massa bangunan dilakukan secara strategis mendukung keterbacaan fasad dari berbagai arah sudut pandang, baik melalui *main*

entrance (Jl. Ir. H. Juanda) maupun dari *side entrance* (Jl. Dayang Sumbi). Konektivitas antara ruang terbuka hijau dan area olahraga *outdoor* (Padel court dan panjat tebing), memungkinkan fasad berperan sebagai penghubung visual dan fungsional antara ruang dalam dan luar.



Gambar 3. Block Plan The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

Penerapan arsitektur perilaku menjadi sangat penting dalam merancang fasad *Youth Center*, karena fasad tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, namun juga sebagai media yang merepresentasikan perilaku dan kebutuhan penggunanya. Konsep ini mencakup pertimbangan interaksi antara pengguna dengan ruang, serta bagaimana desain dapat memengaruhi perilaku dan pengalaman penggunanya. Dalam konteks ini, beberapa pendekatan dan fokus yang diperhatikan dalam merancang fasad *Youth Center* ini di antaranya adalah keterhubungan ruang dalam dan ruang luar, serta penyediaan ruang yang mendukung interaksi sosial.

3.1 Elemen-Elemen pada Fasad The Link Space Youth Center

a. Dinding

Pada Gambar 4 memperlihatkan dinding fasad The Link Space Youth Center pada lantai dasar sisi utara *site* yang massif dan transparan. Dinding massif pada lantai dasar ini bertekstur kasar pada dinding luarnya guna untuk memberikan nilai estetika dan menciptakan stimulasi visual dan sensorik bagi pengunjung. Selain itu, dinding pada lantai dasar hingga lantai 3 didominasi oleh dinding transparan menggunakan *curtain wall* yang memungkinkan pengguna dapat melihat sebagian aktivitas dari dalam ke luar bangunan, maupun sebaliknya. Hal tersebut dapat menciptakan kesan keterbukaan, serta memperkuat hubungan visual antara ruang dalam dan ruang publik.

Perpaduan antara dinding massif dan transparan ini menandakan perbedaan fungsi ruang di dalamnya, seperti pada lantai dasar pada sisi utara *site* berfungsi sebagai *exhibition hall* dan area penunjang seperti toilet, ruang janitor, dan lain-lain yang memerlukan dinding massif untuk menjaga ketenangan suasana dan privasi penggunanya. Sedangkan pada lantai 2 dan lantai 3 didominasi oleh dinding transparan yang berfungsi untuk menciptakan suasana yang santai dan memungkinkan pengguna leluasa melihat pemandangan di luar.



Gambar 4. Elemen Dinding pada Fasad The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

b. Kolom

Kolom merupakan elemen arsitektural yang dapat menambah nilai estetika dan simbolik pada sebuah bangunan. Megasari (2020), menyatakan bahwa penempatan dan desain kolom yang tepat dapat meningkatkan tampilan keseluruhan bangunan, menciptakan harmoni antara elemen struktural dan fungsi arsitektur [10]. Hal tersebut menunjukkan bahwa kolom tidak hanya sebagai elemen struktural, tetapi juga sebagai bagian integral dari visual suatu bangunan.

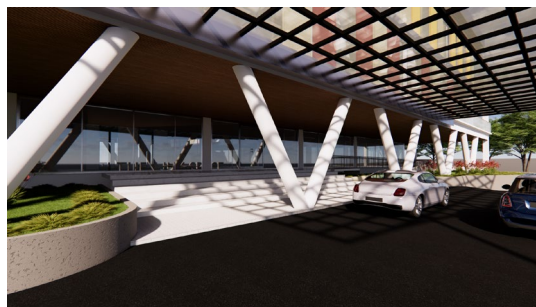
Pada Gambar 5 menunjukkan terdapat kolom berbentuk V pada lantai dasar bangunan menciptakan kesan dinamis dan progresif, sejalan dengan karakteristik generasi muda yang adaptif terhadap perubahan. Selain itu, dengan adanya kolom V ini dapat memperkuat identitas arsitektur bangunan sebagai ruang yang dinamis dan menyambut, sekaligus menjadi salah satu elemen *landmark* pada bangunan The Link Space Youth Center.



Gambar 5. Elemen Kolom pada Fasad The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

c. Pintu

Pintu masuk utama pada bangunan The Link Space Youth Center ini dirancang menggunakan material kaca berukuran besar, menciptakan kesan terbuka dan menyambut. Pintu kaca tersebut memungkinkan keterhubungan visual antara ruang dalam (lobby) dan ruang luar (hall lobby). Hal tersebut secara tidak langsung dapat membuat pengunjung dapat “membaca” ruang di dalamnya melalui pengamatan visual. Penggunaan material kaca pada pintu masuk bangunan ini juga dapat meningkatkan potensi pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan. Letak pintu masuk yang dekat dengan elemen kolom berbentuk V ini dapat memperkuat sudut pandang pengunjung bahwa pada area tersebut merupakan sirkulasi utama pada bangunan The Link Space Youth Center. Penjelasan tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.

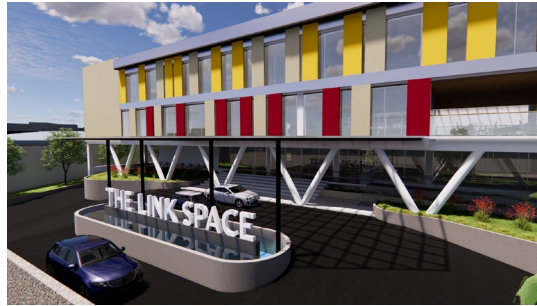


Gambar 6. Elemen Pintu pada Fasad The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

d. Jendela

Jendela pada fasad bangunan ini dirancang menggunakan bukaan transparan yang besar secara vertikal dan dinamis, mencerminkan prinsip keterbukaan dan transparansi pada

bangunan. Pada Gambar 7 memperlihatkan penggunaan bukaan kaca besar sebagai jendela memungkinkan pencahayaan alami masuk secara maksimal ke dalam ruang, menciptakan ruang yang terang, sehat, dan dapat mendukung aktivitas pengguna sepanjang hari. Bukaan ini juga dapat memberikan akses pandang yang luas bagi pengguna melihat ke luar bangunan maupun sebaliknya, sehingga memperkuat rasa keterhubungan dengan lingkungan sekitar.



Gambar 7. Elemen Jendela pada Fasad The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

e. Warna

Warna merupakan salah satu elemen fundamental dalam bidang arsitektur yang memiliki dampak besar terhadap persepsi estetika bangunan. Melalui pemilihan warna yang tepat, arsitek dapat menciptakan suasana yang diinginkan, memengaruhi psikologi pengguna, dan mendefinisikan karakter suatu bangunan.

Pada Gambar 8 memperlihatkan pemilihan warna pada fasad bangunan berupa warna merah, kuning, biru, dan oranye. Warna-warna tertentu, seperti warna merah dan kuning dapat membangkitkan energi dan kegembiraan, sedangkan warna biru dan hijau, sering dikaitkan dengan ketenangan dan kesegaran. Sehingga menjadikan warna-warna tersebut dipilih untuk diterapkan pada fasad bangunan The Link Space Youth Center yang berlandaskan karakteristik pengguna (generasi muda) dan fungsi ruang di dalamnya.



Gambar 8. Elemen Warna pada Fasad The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

f. Material

Selain didominasi oleh bukaan transparan pada fasad bangunan *Youth Center* ini juga sebagian besar didominasi oleh ACP (Alumunium Composite Panel). Penggunaan ACP yang berwarna-warni pada fasad bangunan tidak hanya sebagai *secondary skin*, namun juga sebagai elemen komunikatif yang merepresentasikan karakteristik generasi muda. Secara teknik, ACP merupakan material yang terdiri dari dua lembar alumunium yang membungkus inti non-alumunium, biasanya terbuat dari bahan polyethylene. Material ini dipilih karena mudah dalam pengaplikasiannya, tahan lama, dan mudah dalam perawatannya sehingga cocok digunakan untuk bangunan publik seperti *Youth Center* ini yang memerlukan efisiensi dalam jangka panjang. Selain itu, ACP juga memiliki variasi warna yang banyak dan

memiliki permukaan yang halus, sehingga memungkinkan permainan warna menjadi bagian dari strategi desain fasad The Link Space Youth Center. Penjelasan tersebut dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Material Alumunium Composite Panel (ACP)
Sumber: <https://www.ventaluxe.es/composite/>

3.2 Fasad Keseluruhan The Link Space Youth Center

Desain fasad pada *Youth Center* di Jalan Ir. H. Juanda, Kota Bandung, dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik psikologis dan sosial dari pengguna utama, yaitu remaja dan dewasa muda (generasi Z dan milenial). Secara umum, kelompok usia ini menunjukkan kecenderungan terhadap preferensi visual yang kuat, ekspresi diri yang tinggi, serta keterbukaan terhadap kolaborasi dan interaksi sosial.

Oleh karena itu, penerapan desain fasad tidak hanya bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik secara estetis, tetapi juga untuk memfasilitasi interaksi sosial, menciptakan rasa kepemilikan, dan menstimulasi keterlibatan emosional pengguna terhadap bangunan. Visualisasi hasil perancangan pada Gambar 10 dan Gambar 11 menunjukkan strategi implementasi elemen-elemen pada fasad berupa dinding, kolom, pintu, jendela, warna, dan material yang merepresentasikan pendekatan perilaku secara nyata.



Gambar 10. Fasad Depan The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025



Gambar 11. Fasad Samping The Link Space Youth Center
Sumber: Data Pribadi, 2025

Fasad bangunan The Link Space Youth Center dirancang bukan hanya sebagai batas fisik, tetapi sebagai representasi dari identitas, ekspresi, dan kebutuhan psikologis generasi muda. Berdasarkan observasi dan kajian literatur, pengguna utama *Youth Center* (Generasi muda) memiliki karakteristik yang ekspresif, *visual-oriented*, gemar berjejaring, dan menyukai ruang yang terbuka dan interaktif. Generasi muda cenderung memilih ruang yang merespons kebutuhan sosial dan emosional mereka, seperti tempat untuk berkumpul, mengekspresikan diri, dan beraktivitas kreatif. Oleh karena itu, fasad dirancang tidak tertutup, melainkan komunikatif, cerah, dan mendorong partisipasi.

4. Kesimpulan

Pada penelitian yang telah dilakukan pada bangunan The Link Space Youth Center yang berada di Jl. Ir. H. Juanda, Kota Bandung dapat disimpulkan bahwa The Link Space Youth Center dirancang sebagai jawaban atas kebutuhan generasi muda akan fasilitas publik yang dapat mewadahi aktivitas dan pertumbuhan mereka. Melalui pendekatan arsitektur perilaku khususnya pada fasad bangunan The Link Space Youth Center ini dapat menciptakan kedekatan emosional, dan mendorong interaksi antarindividu.

Bangunan *Youth Center* ini sudah menerapkan prinsip-prinsip arsitektur perilaku dalam perancangan desain bangunannya. Elemen-elemen pembentuk fasad seperti dinding, kolom, pintu, jendela, warna, dan material pada bangunan The Link Space Youth Center dirancang berlandaskan atas karakteristik generasi muda yang ekspresif, enerjik, reflektif, dan kolaboratif. Dengan demikian, fasad The Link Space Youth Center bukan hanya sekedar pelindung atau elemen visual bangunan saja, tetapi sebagai media komunikasi visual antara fungsi bangunan dengan penggunanya (generasi muda), menjadikan The Link Space Youth Center sebagai ruang hidup yang dapat mendukung tumbuh dan kembang generasi muda di Kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] D. W. Putra and RM. P. N. Indradjati, "Studi deskriptif – evaluatif bentuk tipologi kawasan (pembelajaran dari kota surabaya)," *Pengembangan Kota*, vol. 9, no. 2, pp. 124–142, 2021.
- [2] V. Ramadhani, "Preferensi pilihan jenis hunian berdasarkan perilaku belanja generasi z," *Pawon: Jurnal Arsitektur*, vol. 5, no. 2, pp. 223–238, 2021.
- [3] I. Fatmawati and Lutfi, "Pengaruh lokus pengendalian dan pengetahuan keuangan pada perilaku manajemen keuangan generasi milenial dengan moderasi pendapatan," *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, vol. 10, no. 1, pp. 58–71, 2021.
- [4] N. Haryana, R. Rosmiati, E. Purba, and H. Firmansyah, "Gaya hidup generasi z dalam konteks perilaku makan, tingkat stres, kualitas tidur dan kaitannya dengan status gizi: literature review," *Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas*, vol. 4, no. 2, pp. 253–268, 2023.
- [5] J. Zhao, W. Li, X. Mao, H. Hu, L. Niu, and G. Chen, "Behavior-based ssvep hierarchical architecture for telepresence control of humanoid robot to achieve full-body movement," *IEEE Trans Cogn Dev Syst*, vol. 9, no. 2, pp. 197–209, Jun. 2017.
- [6] R. P. SIHOMBING, "PERUBAHAN FUNGSI RUANG-DALAM TERHADAP POLA RUANG PADA BANGUNAN UTAMA BALAI KOTA CIREBON," *Jurnal Arsitektur ZONASI*, vol. 4, no. 2, pp. 223–233, Jun. 2021, doi: 10.17509/jaz.v4i2.31472.
- [7] Z. D. Al Farisa, H. Santosa, and J. Ernawati, "Karakteristik Tipologi Fasad Bangunan Kolonial Di Kota Blitar," *Jambura Journal of Architecture*, vol. 5, no. 2, pp. 1–8, 2024.
- [8] M. Ramazan, M. Djamaluddin, and Z. D. Meutia, "Pengaruh Desain Fasad Gedung Perpustakaan Provinsi Aceh Terhadap Minat Pengunjung," *Arsitekta Jurnal Arsitektur Dan Kota Berkelanjutan*, vol. 5, no. 2, pp. 129–145, 2023.
- [9] R. P. Sihombing, "Climatological Aspects in the Circulation of Sustainable Apartment," *Journal of Architectural Research and Education*, vol. 1, no. 2, p. 139, Jan. 2020, doi: 10.17509/jare.v1i2.22305.
- [10] S. W. Megasari, G. Yanti, and Zainuri, "Kapasitas Struktur Kolom Pipih Beton Bertulang Pada Perumahan Villa Anggrek Kota Pekanbaru," *Jurnal Infrastruktur*, vol. 6, no. 2, pp. 157–165, 2020.