

PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR MODERN PADA PERANCANGAN *YOUTH CENTER* DI KOTA BANDUNG

Azmi Yasyfa Haq Mutaqin¹, Tecky Hendrarto²

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

E-mail: azmi.yasyfa@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Dalam era urban yang semakin padat dan serba cepat, kebutuhan akan ruang sosial yang bisa menyesuaikan dengan perubahan dinamika masyarakat menjadi semakin penting. Bagi generasi muda, ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai ruang untuk berinteraksi dan mengembangkan potensi diri. Sebagai fasilitas publik, idealnya Youth Center menyediakan ruang-ruang yang mengutamakan fungsionalitas, kesederhanaan, dan efisiensi untuk mengakomodasi berbagai aktivitas individu maupun komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan yang mampu menciptakan ruang interaksi dan pengembangan diri melalui pendekatan gaya arsitektur modern yang berorientasi pada fungsionalitas dan kesederhanaan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode campuran (mixed methods) yang mengombinasikan pendekatan metodologi kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui studi pustaka dan survei langsung ke lapangan. Sementara, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik yang mendukung perancangan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perancangan fasilitas publik yang mampu mewadahi berbagai aktivitas untuk mendorong proses pertumbuhan generasi muda melalui desain yang sederhana, nyaman, dan efisien.

Kata Kunci: Arsitektur Modern, Fungsionalitas, Generasi Muda, Ruang Interaksi, Youth Center.

Abstract

In an increasingly dense and fast-paced urban era, the need for social spaces that can adapt to changing societal dynamics is becoming increasingly important. For the younger generation, public spaces serve not only as gathering places but also as spaces for interaction and self-development. As public facilities, Youth Centers ideally provide spaces that prioritize functionality, simplicity, and efficiency to accommodate various individual and community activities. This research aims to produce a design that can create a space for interaction and self-development through a modern architectural style approach oriented towards functionality and simplicity. The method used in this research is a mixed method that combines qualitative and quantitative methodological approaches. The qualitative approach is carried out through literature studies and direct field surveys. Meanwhile, the quantitative approach is used to process numerical data that supports the design. This research is expected to contribute to the design of public facilities that can accommodate various activities to encourage the growth process of the younger generation through simple, comfortable, and efficient designs.

Keywords: Modern Architecture, Functionality, Young Generation, Interaction Space, Youth Center.

1. Pendahuluan

Kota Bandung memiliki sejarah panjang sebagai pusat pendidikan dengan puluhan universitas ternama yang tersebar di seluruh kota, menjadikan Bandung sebagai salah satu kota pelajar terkemuka di Indonesia[1]. Sebagai kota yang menjadi pusat di Jawa Barat, Bandung juga memiliki kebutuhan yang tinggi akan ruang serbaguna yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, mulai dari pertemuan bisnis, pengembangan diri, hingga pameran budaya[2]. Dengan populasi penduduk usia muda yang cukup besar, kebutuhan akan ruang-ruang publik yang mampu mewadahi aktivitas kaum muda menjadi sangat penting. Bagi generasi muda, ruang publik tidak hanya berguna sebagai tempat berkumpul, tetapi juga menjadi ruang untuk berinteraksi, belajar, dan mengembangkan potensi diri melalui berbagai kegiatan[3], diantaranya:

- a. Kegiatan yang mendukung keseimbangan emosional, dibutuhkan fasilitas yang memberikan kenyamanan dan ruang ekspresi, seperti area hijau atau taman, ruang seni, dan olahraga[4].
- b. Kegiatan intelektual seperti pembelajaran, eksplorasi ide, dan pengembangan kreativitas dapat didukung oleh adanya ruang belajar, perpustakaan, ruang workshop, serta ruang pameran hasil karya[5].
- c. Serta kegiatan sosial yang mendorong interaksi dan kolaborasi antar pengguna yang dapat difasilitasi melalui ruang komunal, area diskusi, dan co-working space[6].

Riset oleh Dewantoro dan Fitrianti (2021) mengenai formulasi kebijakan *Youth Friendly City* di Bandung mengungkapkan bahwa meskipun Bandung telah ditetapkan sebagai pilot project oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga, pelaksanaan indikator seperti rekreasi, pendidikan, kewirausahaan, dan kesejahteraan pemuda masih memerlukan pengembangan lebih lanjut[7]. Hal ini menandakan perlunya ruang seperti *youth center* modern yang dapat menjadi sarana pelaksana kebijakan tersebut secara konkret. Sementara itu, pendekatan arsitektur modern dalam merancang *Youth Center* di kota-kota lain seperti Semarang menunjukkan orientasi yang kuat pada kesederhanaan, fungsi, dan pelibatan ruang edukatif, kreatifitas, olahraga, dan rekreasi. Desain modern mempermudah adaptasi kebutuhan pengguna muda serta memberikan fleksibilitas dalam pemanfaatan ruang[8].

Dalam proyek perancangan ini, pendekatan konsep yang diterapkan pada bangunan *youth center* merupakan gaya arsitektur modern yang berorientasi pada fungsionalitas dan kesederhanaan. Istilah tersebut yang mengacu pada bangunan dengan gaya arsitektural khas yang mengedepankan kesederhanaan bentuk, pemanfaatan material modern, dan menghilangkan berbagai ornamen yang kurang fungsional[9]. Oleh karena itu, perancangan *Youth Center* di Jl. Pahlawan Bandung ini diharapkan dapat menjadi fasilitas yang mampu menampung energi positif individu maupun komunitas melalui berbagai kegiatan, seperti interaksi sosial, aktivitas edukatif, hingga pengembangan potensi diri melalui desain bangunan bergaya arsitektur modern yang berorientasi pada kesederhanaan dan fungsionalitas.

2. Metode

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Youth Center

Youth Center merupakan sebuah istilah bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata *youth* yang memiliki arti pemuda atau remaja, dan *center* yang berarti pusat atau bisa diartikan sebagai pusat pemuda atau gelanggang remaja. Terdapat beberapa artian *Youth* berasal dari beberapa sumber[10].

1. Menurut UNESCO, *Youth* merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mengarah pada kebebasan dan kesadaran akan posisi dan perannya dalam komunitas.
2. Menurut *United Nation (UN)*, *Youth* adalah seseorang yang berada pada rentan usia 15-24 tahun.
3. Menurut DeBurn (Rice,1990) *Youth* merupakan masa pertumbuhan dari anak-anak menuju dewasa yang terlihat secara bentuk fisik, emosi sosial, dan kognitif.

Menurut jurnal[11], *Youth Center* adalah sebuah fasilitas publik yang didukung oleh sebuah yayasan atau pemerintah yang berfungsi untuk menyediakan fasilitas sosial dan rekreasi anak muda. Tujuan dari

youth center adalah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan posistif sejak usia dini. Tempat ini menyediakan lingkungan untuk individu maupun komunitas berkumpul, seperti belajar, bermain, dan ikut terlibat dalam kegiatan positif yang mampu mendorong perkembangan sosial dan kognitif mereka[12].

2.1.2 Arsitektur Modern

Menurut jurnal[13], perkembangan arsitektur modern berfokus pada penerapan prinsip *Form Follow Function* (Bentuk mengikuti fungsi) dimana kesederhanaan desain menjadi hal utama pada perancangan. Kemunculan arsitektur modern dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang mendorong manusia untuk lebih menyukai hal-hal yang praktis serta efisien. Arsitektur modern berlandaskan pada prinsip fungsi dan efisiensi. Fungsi berarti bangunan harus mampu mengakomodasi kebutuhan serta aktivitas penggunanya, sedangkan efisiensi mencakup berbagai aspek, mulai dari penghematan biaya dan waktu konstruksi, kemudahan perawatan bangunan, hingga kenyamanan pengguna melalui desain yang intuitif, mudah dijangkau, dan mendukung kelancaran aktivitas sehari-hari. Adapun ciri khas arsitektur modern dapat dijelaskan sebagai berikut[9]:

- a. Desain sederhana: Gaya arsitektur modern memiliki ciri desain yang sederhana dan minimalis dengan penggunaan material modern, teknologi, maupun teknik konstruksi baru. Bangunan dengan konsep ini memiliki bentuk massa geometris untuk merepresntasikan kesederhanaan dengan sedikit detail dan dekorasi.
- b. Fungsi: Dalam arsitektur modern, desain bangunan difokuskan pada kebutuhan fungsional, di mana bentuk dan strukturnya dirancang sesuai dengan kebutuhan agar lebih optimal dan efisien.
- c. Simetris: Pada bangunan modern, lebih menekankan simetri proporsional dan seimbang, sehingga bangunan lebih harmonis serta estetis.
- d. Material modern: Arsitektur modern menggunakan material seperti kaca, beton, dan baja sehingga dapat menghasilkan bangunan yang kuat, tahan lama, dan mudah perawatannya.
- e. Cahaya alami: Desain bangunan modern menekankan cahaya alami secara maksimal dan menggunakan kaca sebagai material utama untuk membuat ruangan lebih terang dan luas.

2.2 Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa ungkapan tertulis maupun lisan dari individu atau subjek yang diamati[14]. Metodologi kualitatif yang digunakan mencakup studi pustaka terhadap literatur yang membahas mengenai kajian teoritik arsitektur berdasarkan konsep dan tema, studi preseden, survei lapangan yang menjadi dasar dalam menyusun analisis tapak serta strategi desain berbasis konsep arsitektur modern. Hasil perancangan kemudian divisualisasikan melalui media gambar kerja arsitektur dan 3D modeling sebagai bentuk representasi ide perancangan.

3. Proses Desain

3.1 Elaborasi Tema

Elaborasi tema menjelaskan perpaduan antara fungsi sosial *Youth Center* dan prinsip desain arsitektur modern. Secara esensial, keduanya berfokus pada pemenuhan kebutuhan generasi muda melalui pendekatan ruang yang relevan dan efisien. *Youth Center* menekankan pada penciptaan tempat yang mampu mengakomodasi aktivitas dan perkembangan penggunanya, sementara arsitektur modern menawarkan solusi desain yang sederhana, efektif, dan estetis. Tantangan muncul dalam proses perancangan karena keterbatasan referensi tipologi sejenis dan kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara kenyamanan pengguna dan daya tarik visual bangunan. Oleh karena itu, perancangan harus mempertimbangkan integrasi kebutuhan pengguna dengan pendekatan desain yang tepat, agar menghasilkan ruang yang adaptif, nyaman, dan menarik secara visual. Berikut merupakan hasil elaborasi tema yang disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan analisis pribadi.

ASPEK	YOUTH CENTER	MODERN
MEAN	Pusat kegiatan untuk mendukung aktivitas sosial serta memfasilitasi pengembangan dan ekspresi diri Gen Z dan Milenial .	Gaya bangunan yang mengutamakan kesederhanaan dan fungsional dengan menganut konsep bentuk mengikuti fungsi.
PROBLEMS	Bagaimana merancang bangunan yang nyaman agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan aktivitas yang direncanakan.	Bagaimana merancang bangunan yang mengutamakan fungsi namun tetap memperhatikan estetika.
FACTS	Merancang Youth center dengan tipologi baru menjadi sebuah tantangan, karena terbatasnya bangunan dengan tipologi serupa untuk dijadikan sebagai objek studi, khususnya di kota Bandung.	Gaya arsitektur modern adalah salah satu tren desain yang menekankan pada kesederhanaan dan fungsionalitas.
NEEDS	Melakukan perancangan yang dapat mencakupi kebutuhan fasilitas generasi muda untuk mengekspresikan diri.	Perancangan perlu memperhatikan fungsionalitas dan pemilihan material yang mendukung agar dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna.
GOALS	Menyediakan ruang yang aman dan nyaman bagi generasi muda untuk bersosialisasi, berekspresi, serta mengembangkan kreativitas mereka.	Menghasilkan gaya desain yang fungsional dan sederhana namun tetap berkarakter untuk menciptakan kenyamanan dan pengalaman visual bagi pengguna.
CONCEPT	Merancang Youth Center yang mampu mewadahi berbagai fasilitas pendukung aktivitas sosial dan pengembangan diri, melalui konsep arsitektur modern yang mengutamakan kesederhanaan dan fungsionalitas namun tetap memperhatikan estetika guna mendorong interaksi aktif dan pengalaman pengguna.	

Tabel 1. Elaborasi Tema
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

3.2 Data Proyek

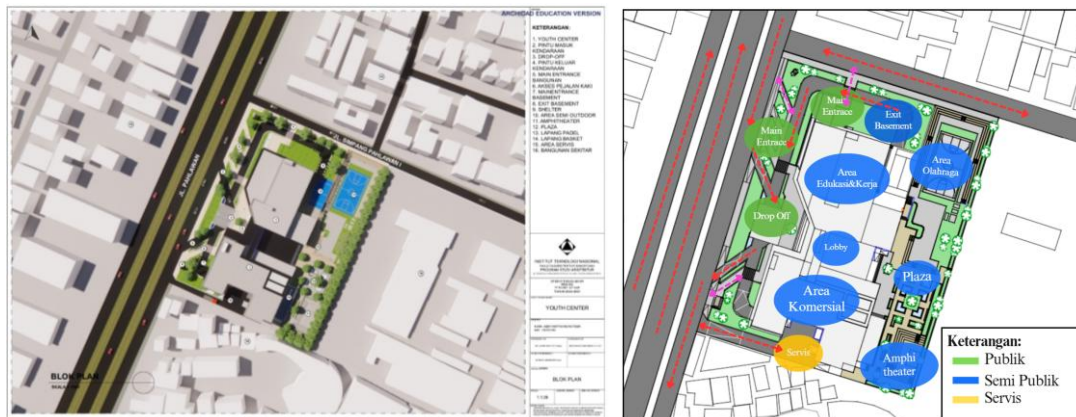
Lokasi site perancangan *Youth Center* berada di Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung. Lokasi ini tergolong strategis karena terletak di pusat kota serta berdekatan dengan sekolah, universitas, dan perkantoran yang menjadi target utama pengguna bangunan.



Gambar 1. Lokasi Site Perancangan *Youth Center*
Sumber : Cadmapper, 2025

Nama Proyek	: Youth Center
Luas Lahan	: ± 1.3 Ha
Luas Bangunan	: ± 5.000 m ²
Sifat Proyek	: Semi Nyata, Fiktif
Lokasi	: Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung
KDB	: 9.100 m ²
KDH	: 2.600 m ²
KTB	: 10.400 m ²
KLB	: 45.500 m ² (5 Lantai)
GSB Arteri	: 4,6 m
GSB Sekunder	: 3,5 m

3.3 Perencanaan Tapak



Gambar 2. Blockplan; Zoning Tapak

Sumber : Data Pribadi, 2025

Pembagian zoning tapak pada perancangan *youth center* dipertimbangkan berdasarkan analisa lingkungan sekitar, mencakup orientasi massa bangunan, aksesibilitas, dan sirkulasi. Bangunan ini berfungsi sebagai fasilitas komersial yang dirancang untuk memaksimalkan visibilitas, sehingga fasad utama bangunan menghadap langsung ke jalan utama guna meningkatkan kemudahan aksesibilitas dan visibilitas. Sehingga menghasilkan sirkulasi kendaraan yang hanya terdapat pada area depan dan samping bangunan karena menyesuaikan dengan aksesibilitas kendaraan, sementara area belakang dimanfaatkan sebagai ruang terbuka yang lebih tenang karena terlindung dari kebisingan jalan utama. Selain itu, jalur serta area servis yang diatur agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.

Bangunan *Youth Center* ini terdiri dari satu massa bangunan utama yang pada lantai duanya berkembang menjadi dua massa terpisah. Pembagian massa pada lantai dua bertujuan untuk memisahkan zona komersial dan non-komersial, sehingga menciptakan fungsi ruang yang tertata dan nyaman, menghindari *cross circulation* antar pengguna, serta mendukung efisiensi operasional bangunan. Zoning pada tapak terbagi menjadi 4 kategori utama, diantaranya: publik, semi publik, privat dan servis yang dibagi berdasarkan sifat, fungsi, dan tingkat privasi yang berbeda.

- Area publik = Area ini dapat diakses semua orang tanpa harus melakukan transaksi terlebih dahulu. area publik terletak di bagian depan dan samping tapak. Terdiri dari area pedestrian, main entrance, drop off, dan taman depan
- Semi Publik = Area yang berada di antara area publik dan area privat. Tempat ini dapat diakses oleh orang-orang dengan batasan tertentu, seperti mematuhi jam operasional atau akses terbatas ke fasilitas tertentu, seperti area bangunan komersial dan non-komersial, area terbuka atau taman belakang bangunan.
- Privat = Ruang yang hanya dapat diakses oleh individu atau kelompok tertentu dan tidak terbuka untuk umum. Akses ke area ini biasanya dibatasi oleh izin atau peraturan tertentu

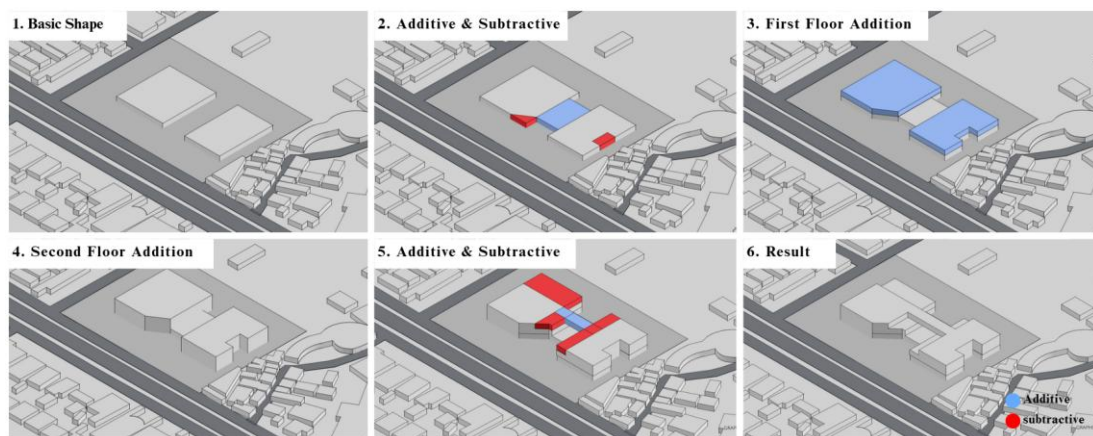
yang memerlukan izin akses. Diantaranya, area privat *co-working*, ruang *meeting/workshop*, dan ruang pengelola.

- Servis = Area yang diperuntukkan untuk kegiatan pendukung operasional, pemeliharaan, atau layanan teknis bangunan.

3.4 Desain Perancangan

Penerapan konsep arsitektur modern pada perancangan bangunan *Hypcore Center* diwujudkan melalui pendekatan yang menekankan pada fungsionalitas dan kesederhanaan. Desain dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna terutama kaum muda untuk mewadahi berbagai aktivitas kreatif, edukatif, dan rekreatif dengan mempertimbangkan prinsip dan estetika gaya arsitektur modern.

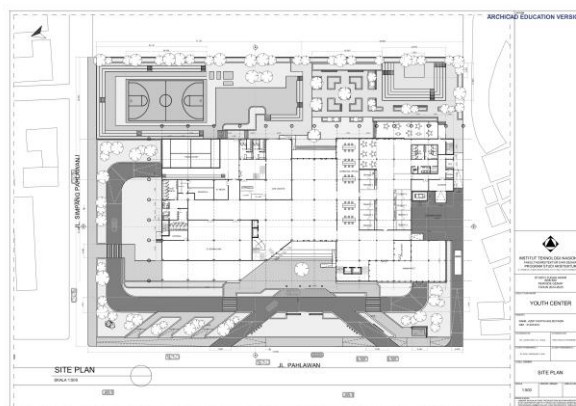
1. Bentuk Sederhana (*Simplicity & Clean Lines*)



Gambar 3. Gubahan Massa
Sumber : Data Pribadi, 2025

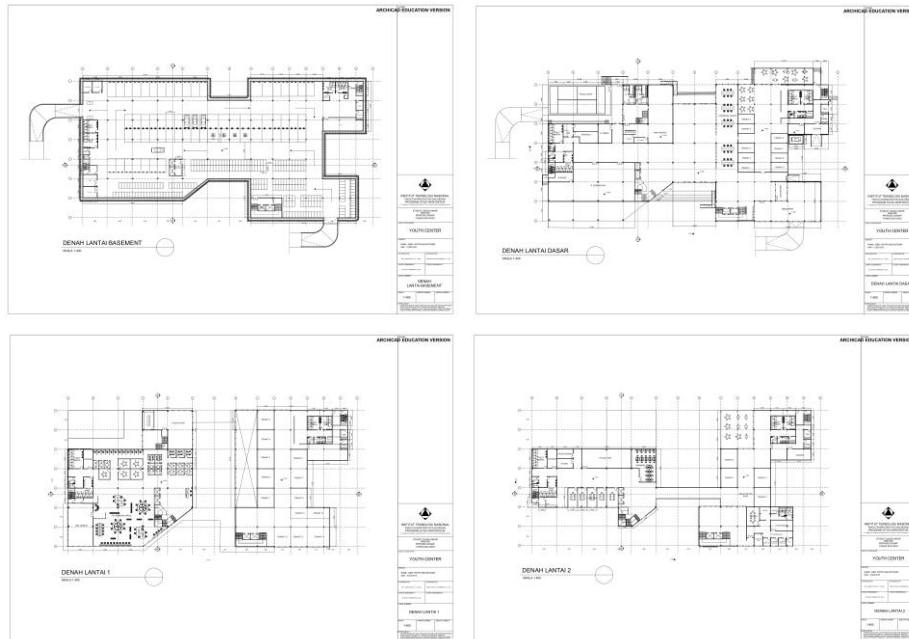
Bentuk massa bangunan dikembangkan dari bentuk dasar geometris yang dirancang menyesuaikan dengan konfigurasi tapak, hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan lahan site serta menciptakan komposisi ruang dalam yang sederhana dan efisien. Pembentukan massa bangunan dilakukan melalui tahap subtraktif dan aditif hingga menghasilkan bentuk yang responsif terhadap fungsi.

2. Bentuk Mengikuti Fungsi (*Form Follow Function*)



Gambar 4. Gambar Kerja Siteplan
Sumber : Data Pribadi, 2025

Desain bangunan terutama pada bentuk dan ruang dalam ditentukan berdasarkan kebutuhan fungsional. Seperti pada gambar 4, memperlihatkan gambar kerja siteplan dan denah lantai basement hingga lantai dua yang memiliki area subtraktif di beberapa bagian. Pada area depan dan belakang bangunan, subtraktif diciptakan untuk menegaskan *entrance* utama serta area masuk-keluar menuju *outdoor*/taman belakang secara jelas dan terarah. Pada area subtraktif sisi bangunan, dirancang untuk mengakomodasi fungsi servis secara terpisah agar berdekatan dengan zona komersial yang memiliki tingkat intensitas logistik tertinggi, sehingga dapat mendukung efisiensi serta privasi operasional gedung, seperti memudahkan logistik langsung ke area servis tanpa melewati *drop-off* pengujung.

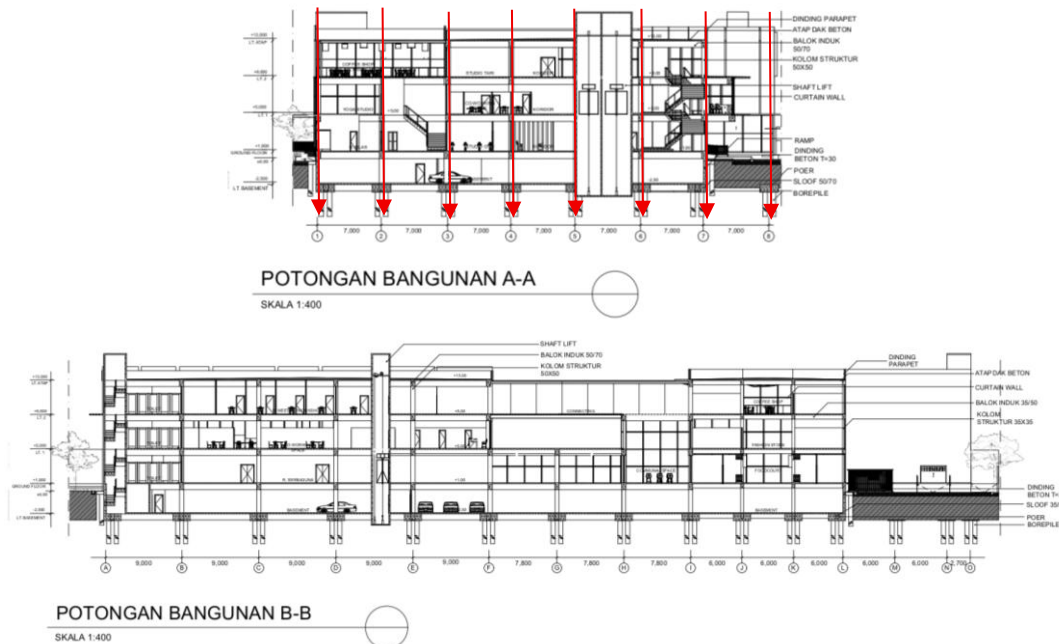


Gambar 5. Gambar Kerja Denah Lantai Basement; Gambar Kerja Denah Lantai Dasar; Gambar Kerja Denah Lantai 1; Gambar Kerja Denah Lantai 2
Sumber : Data Pribadi, 2025

Bentuk lantai basement disesuaikan dengan konfigurasi lantai dasar. Hal tersebut dikarenakan lantai basement memiliki ketinggian 1,2 meter diatas permukaan tanah yang bertujuan untuk menciptakan visibilitas bangunan, menciptakan ruang transisi antara area luar dan dalam sehingga lantai dasar lebih bersih dan tertata, menjaga privasi aktivitas dalam bangunan dari lalu lintas jalan dan pejalan kaki, serta sebagai antisipasi dari genangan air yang meninggi. Sama halnya dengan lantai basement, lantai 1 dan 2 dirancang memiliki bentuk dasar yang menyesuaikan dengan bentuk lantai dasar. Hal tersebut bertujuan untuk menjaga keselarasan bentuk dan struktur vertikal sehingga menghasilkan bentuk massa yang tidak terlalu kompleks dengan tetap mempertahankan bentuk awal geometris. Pengecilan massa pada lantai 1 dan 2 disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang diperoleh dari analisis program ruang, guna menghindari pemborosan luasan dan memastikan efisiensi pemanfaatan bangunan. Dari bentuk tersebut menghasilkan komposisi ruang dalam yang sederhana, tidak rumit, dan mengikuti bentuk massa secara konsisten, sehingga menciptakan tata ruang yang dapat digunakan secara optimal sesuai kebutuhan.

Pembagian massa bangunan pada lantai 1 dan 2 dirancang untuk memisahkan zona komersial dan non-komersial. Pemisahan tersebut bertujuan untuk menciptakan fungsi ruang yang tertata dan nyaman, menghindari terjadinya *cross circulation* antar pengguna, serta mendukung efisiensi operasional bangunan. *Hall* utama yang juga digunakan sebagai area transisi antar zona komersial dan non-komersial terletak dilantai dasar dapat juga digunakan secara optimal sebagai area pameran terbuka

3. Sistem Grid Modular

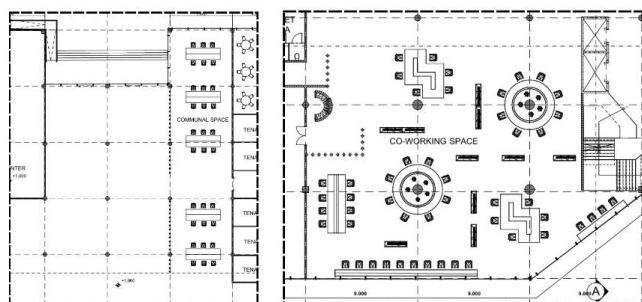


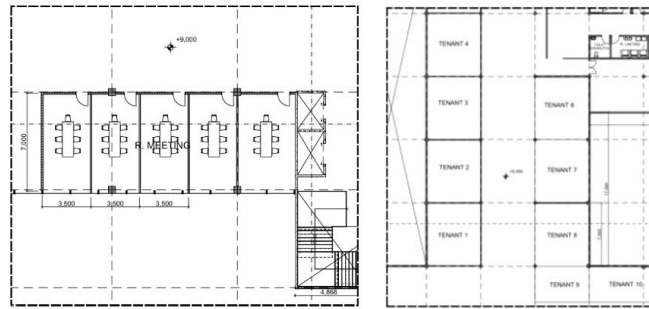
Gambar 6. Gambar Kerja Potongan Bangunan Melintang; Gambar Kerja Potongan Bangunan Memanjang

Sumber : Data Pribadi, 2025

Perancangan *youth center* menggunakan sistem grid modular, dimana struktur bangunan menggunakan pola berulang berbentuk grid sebagai dasar penempatan struktur. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses konstruksi yang sejalan dengan prinsip arsitektur modern. Pada perancangan ini, bangunan menggunakan sistem grid yang menyesuaikan dengan fungsi utama bangunan yaitu sebagai tempat *co-working space* serta area komersial, yang dilengkapi dengan fungsi lain sebagai pendukung. Berdasarkan hasil analisis beberapa studi pustaka, area *non*-komersial (massa bangunan 1) dirancang mengikuti standar *co-working space* dengan menggunakan modul grid 9x7 meter. Sementara area komersial (massa bangunan 2) menggunakan modul grid 6x7 meter atau 42 m² yang menghasilkan unit toko tipe b. Sistem grid modular membantu menciptakan struktur yang mudah direalisasikan, mendukung bentuk bersih dan teratur, serta memudahkan penataan ruang sehingga menghasilkan ruang dalam yang fleksibel.

4. Open Plan

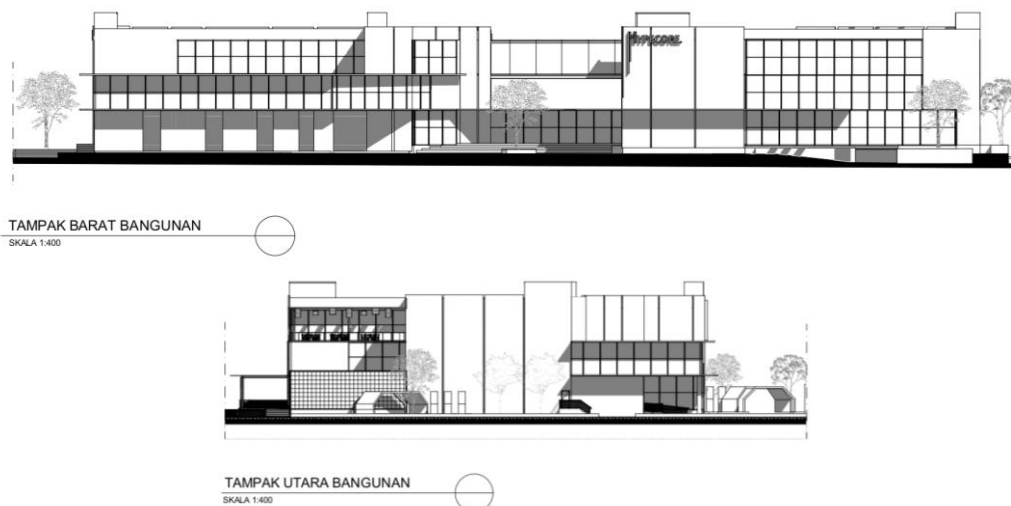




Gambar 7. Denah Hall dan Area Komunal Lantai Dasar; Denah Co-working Space Lantai 1; Denah Ruang Meeting Lantai 2; Denah Tenan Komersial
Sumber : Data Pribadi, 2025

Penerapan konsep ruang terbuka atau *open plan* di dalam bangunan bertujuan untuk fleksibilitas ruang, dimana pengguna dapat memanfaatkan area dengan dinding *non*-struktural yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan atau multifungsi. Pada perancangan ini, area dengan penerapan *open plan* diantaranya adalah area *hall* yang dapat digunakan sebagai pameran terbuka, area *co-working space*, serta ruang meeting dan area tenant yang dapat dikonfigurasi ulang melalui partisi geser sesuai kebutuhan.

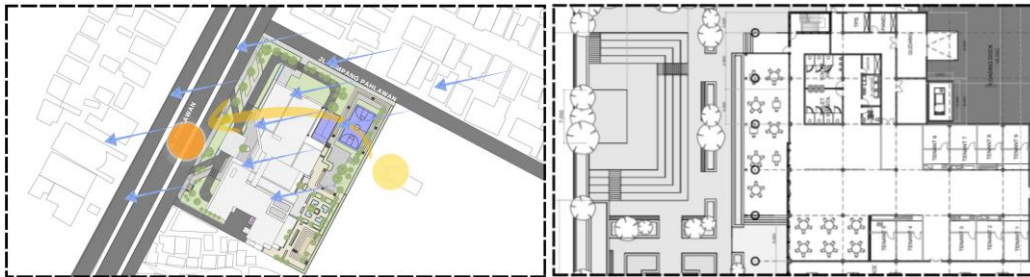
5. Fasad Sederhana



Gambar 8. Tampak Depan Bangunan; Tampak Samping Bangunan
Sumber : Data Pribadi, 2025

Gaya desain pada fasad bangunan *youth center* berorientasi pada gaya arsitektur modern yang mengutamakan kesederhanaan dan menghilangkan ornamen tidak fungsional. Bangunan dirancang memiliki fasad yang bersih dengan penggunaan kaca yang maksimal. Material *curtain wall* dengan jenis kaca Low-E (*Low Emissivity*), memiliki lapisan mikroskopis logam oksida, yang mana kaca dapat mengurangi panas matahari tanpa mengurangi cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan, sehingga dapat menciptakan bukaan yang maksimal dan mengurangi penggunaan cahaya buatan. Elemen dan warna monokrom pada kedua fasad bangunan dirancang selaras untuk memberikan kesan bahwa kedua massa bangunan merupakan satu kesatuan, dan menciptakan node pada *main entrance* bangunan.

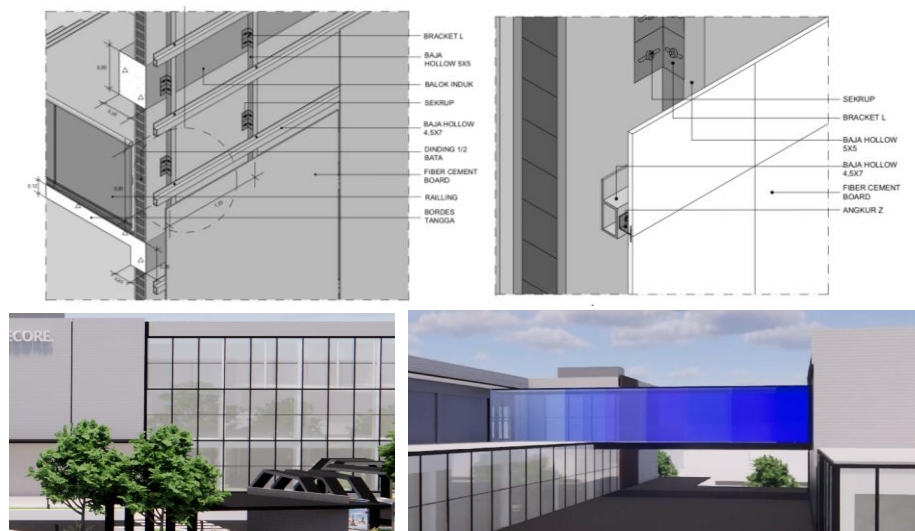
6. Keterhubungan Terhadap lingkungan



Gambar 9. Arah Matahari dan Angin pada Site; Area *Foodcourt* dan *Amphitheater*
Sumber : Data Pribadi, 2025

Keterhubungan dengan lingkungan menjadi salah satu prinsip arsitektur modern, dimana bangunan memanfaatkan potensi tapak seperti orientasi matahari, arah angin, dan view sekitar. Pada perancangan, bangunan memanfaatkan arah cahaya matahari dengan memberikan bukaan kaca pada area timur dan barat site, hal tersebut dapat berguna untuk mengurangi penggunaan listrik di siang hari pada bangunan. Selain itu, respon desain terhadap arah angin adalah dengan merancang area *outdoor* di bagian belakang bangunan. Selain untuk menghindari kebisingan dari jalan utama, strategi ini juga dimaksudkan untuk memanfaatkan aliran udara bersih yang masuk kedalam tapak tanpa terkontaminasi polusi kendaraan. Sementara itu, pada lantai dasar terdapat area *foodcourt* yang dilengkapi fasilitas *dining area* terbuka di bagian luar yang bersebelahan dengan *amphitheater outdoor*. Penempatan ini bertujuan untuk memungkinkan pengunjung menikmati suasana pertunjukan yang sedang berlangsung di *amphitheater*, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang interaktif.

7. Material Modern



Gambar 10. Isometri Detail *Cladding* pada Fasad; Gambar Detail Bukaan Kaca; Gambar *Connecting* Antar Massa Bangunan.
Sumber : Data Pribadi, 2025

Penggunaan material modern diterapkan pada bagian fasad bangunan seperti cladding berupa *Fiber Cement Board* yang sering digunakan dalam desain bergaya modern untuk meningkatkan estetika agar bangunan lebih ekspresif dan tidak terlalu monoton. Penggunaan cladding sebagai *secondary skin* juga berfungsi untuk membuat udara di dalam bangunan menjadi lebih nyaman dan tidak panas, karena terdapat ruang antara *secondary skin* dan kulit bangunan sehingga panas yang terpancar tidak langsung mengenai dinding[15].

Penggunaan *curtain wall* dengan jenis kaca *Low Emissivity* juga merupakan salah satu bentuk penerapan material modern pada fasad bangunan. Kaca Low-E merupakan hasil inovasi untuk efisiensi energi karena dapat menghambat transmisi panas ke dalam bangunan tanpa mengurangi cahaya yang masuk ke dalam sehingga dapat mengurangi penggunaan pendingin udara di dalam bangunan[16]. Selain kaca Low-E, terdapat juga material *tinted glass* yang digunakan pada area *connecting* antar massa bangunan komersial dan *non-komersial*. Penggunaan *tinted glass* pada area transisi lantai 2 bertujuan untuk memberikan penekanan (*emphasis*) pada fasad bangunan dengan kombinasi warna kontras untuk meningkatkan visibilitas bangunan, menciptakan pengalaman visual, serta meningkatkan kesan modern,

8. Inovasi Teknologi

Selain penggunaan elemen-elemen sebelumnya sebagai penerapan prinsip arsitektur modern dalam pembentukan dan perancangan massa bangunan, prinsip arsitektur modern juga mencakup integrasi teknologi untuk mendukung efisiensi operasional bangunan. Diantaranya:

- a. Sistem kontrol otomatis berbasis IoT (*Internet of Things*) seperti pencahayaan dan pengkondisian udara yang beroperasi secara otomatis berdasarkan sensor gerak atau suhu.
- b. Penggunaan solar panel untuk suplai listrik sebagian kegiatan sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada listrik konvensional, sehingga dapat mengurangi biaya operasional bangunan.
- c. Penggunaan aplikasi serta *signage* digital sebagai papan informasi interaktif dan pemesanan ruang pada bangunan. Penggunaan sarana digital dapat memudahkan pengunjung untuk mengetahui informasi secara *real-time* mengenai jadwal kegiatan, pengumuman, ataupun status ruangan pada bangunan.

4. Hasil Desain

4.1 Eksterior Bangunan



Gambar 11. Fasad Utama Bangunan *Hypecore Center*
Sumber : Data Pribadi, 2025

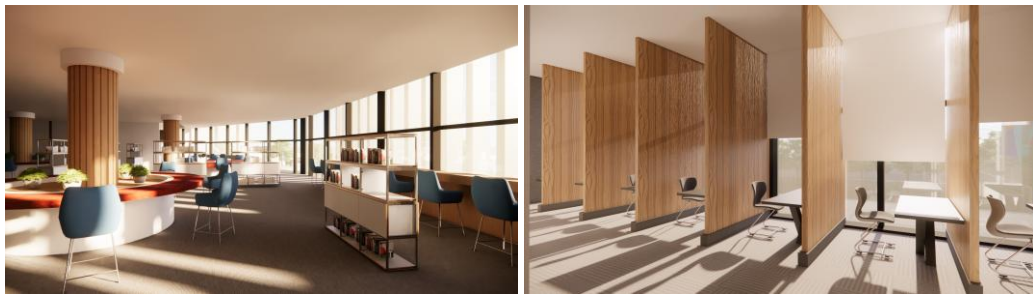
Gaya desain *Hypecore Center* yang berorientasi pada arsitektur modern dengan menekankan kesederhanaan, menghasilkan bentuk massa bangunan geometris yang sederhana dengan penggunaan kaca yang maksimal serta penggunaan ornamen yang tidak fungsional pada bagian fasad. Pendekatan ini menghasilkan tampilan bangunan yang sederhana, dilengkapi area *connecting* dengan warna mencolok untuk meningkatkan visibilitas, sehingga bangunan tampak lebih menarik namun tetap mempertahankan prinsip kesederhanaan.



Gambar 12. Ruang Terbuka Bangunan
Sumber : Data Pribadi, 2025

Penerapan prinsip arsitektur modern pada ruang terbuka di area belakang bangunan menghadirkan suasana taman yang nyaman untuk bersantai maupun berinteraksi sosial. Dimana area ini memanfaatkan potensi keterhubungan dengan lingkungan sekitar seperti orientasi matahari, arah angin, dan posisi bangunan sehingga terlindung dari kebisingan jalan. Strategi tersebut juga dimaksudkan untuk memanfaatkan aliran udara bersih yang masuk kedalam tapak tanpa terkontaminasi polusi kendaraan, sehingga pengguna dapat merasakan kenyamanan lingkungan yang sehat dan mendukung aktivitas pengunjung.

4.2 Interior Bangunan



Gambar 13. Area Co-working
Sumber : Data Pribadi, 2025

Interior pada area Co-working yang dirancang dengan prinsip arsitektur modern yang menekankan kesederhanaan bentuk, efisiensi ruang, dan pencahayaan alami secara optimal, sehingga ruangan terasa lebih terang, terbuka, luas, serta hemat energi. Elemen interior memiliki garis-garis sederhana tanpa ornamen berlebih, meningkatkan kesan bersih dan fungsional. Warna netral dengan kombinasi material kayu menciptakan suasana hangat namun tetap modern. Selain itu, tata ruang yang terbuka memungkinkan interaksi dan fleksibilitas pengguna, yang mendukung *co-working space* sebagai tempat kerja bersama.

5. Kesimpulan

Perancangan *Hypecore Youth Center* di Kota Bandung menunjukkan bahwa penerapan prinsip arsitektur modern mampu menciptakan ruang interaksi dan pengembangan diri yang menekankan pada kesederhanaan, fungsionalitas, dan efisiensi. Desain yang dihasilkan mampu mengakomodasi berbagai aktivitas sosial, edukatif, dan kreatif, sehingga dapat menjadi wadah interaksi sekaligus pengembangan diri generasi muda dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan konteks lingkungan sekitarnya. Prinsip *form follows function* diwujudkan melalui bentuk massa geometris sederhana, sistem grid modular, penerapan konsep *open plan*, keterhubungan dengan lingkungan, serta pemisahan zona antar area. Selain itu, integrasi material modern, pemanfaatan inovasi teknologi, serta penggunaan energi terbarukan memperkuat konsep bangunan yang hemat energi dan ramah lingkungan. Area terbuka seperti taman belakang dan amphitheater juga menghadirkan suasana yang mendukung interaksi sosial, sekaligus merespons potensi tapak terhadap kondisi lingkungan sekitar sebagai salah satu prinsip arsitektur modern. Dengan demikian, bangunan *youth center* ini dapat menjadi fasilitas yang nyaman dan representatif bagi generasi muda sesuai dengan kebutuhan mereka.

6. Daftar Referensi

- [1] Y. P. Asep and K. Wijaya, *Kota Bandung: Antara Citra dan Identitas*. 2013. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/325755006>
- [2] M. Faqih, A. Sidiq, T. Hendarto, and A. Bangunan, "PENERAPAN KONSEP MOVEMENT ARCHITECTURE PADA BANGUNAN MICE UNTUK MENDUKUNG FLEKSIBILITAS DI KOTA BANDUNG," 2024. Accessed: Aug. 21, 2025. [Online]. Available: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=dO49g2AAAAAJ&pagesize=80&citation_for_view=dO49g2AAAAAJ:hC7cP41nSMkC
- [3] I. Arifiyanti and P. Setijanti, "Ruang Publik Sebagai Optimalisasi Pengembangan Diri Remaja dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur: Surabaya Youthcenter," 2021. Accessed: Aug. 20, 2025. [Online]. Available: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94030118/69399-156501-1-PB-libre.pdf>
- [4] Q. Huynh, W. Craig, I. Janssen, and W. Pickett, "Exposure to public natural space as a protective factor for emotional well-being among young people in Canada," 2013. [Online]. Available: <http://www.biomedcentral.com/1471-2458/13/407>
- [5] H. N. Anggraini, N. L. I. F. Lestari, and F. Mutia, "Co-Working Space in Library: A Literature Review," *EduLib*, vol. 14, no. 2, pp. 110–121, Nov. 2024, doi: 10.17509/edulib.v14i2.66596.
- [6] A. Rese, L. Görmär, and A. Herbig, "Social networks in coworking spaces and individual coworker's creativity," *Review of Managerial Science*, vol. 16, no. 2, pp. 391–428, Feb. 2022, doi: 10.1007/s11846-021-00445-0.
- [7] R. P. Dewantoro and R. Fitrianti, "Policy Formulation Analysis of Youth Friendly City: Policy Studies of Ministry of Youth and Sports and the City Government of Bandung," *Journal of Strategic and Global Studies*, vol. 4, no. 1, Jul. 2021, doi: 10.7454/jsjgs.v4i2.1041.
- [8] P. D. Janitra, A. Sasmito, dan G. Wardianto, "Youth Center di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Modern", *Journal of Architecture*, 2023.
- [9] Efit, "Perancangan Bangunan Agro Techno Park di Wonosobo dengan Konsep Arsitektur Modern," *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [10] N. Fairuz Endriana, B. Joko Wiji Utomo, and M. Nelza Mulki Iqbal, "YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU," 2021. Accessed: Aug. 20, 2025. [Online]. Available: <https://mail.ejournal.itn.ac.id/index.php/pengilon/article/view/4325>
- [11] Dwi Annisa and Wahyuni Zahrah, "Perancangan Youth Center di Tebing Tinggi dengan Pendekatan Arsitektur Metafora," *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, vol. 1, no. 4, pp. 151–164, Jul. 2024, doi: 10.62383/abstrak.v1i4.221.
- [12] D. O. Artha, B. J. Gultom, and E. Kalsum, "YOUTH CENTER DI KOTA PONTIANAK," *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, vol. 9, no. 1, p. 69, Feb. 2021, doi: 10.26418/jmars.v9i1.44614.
- [13] H. M. Furqon and G. P. Verlialdi S, "Aplikasi Material pada Bangunan Modern Ditinjau dari Estetika Fasade," 2015.
- [14] Kaharuddin, "Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi," vol. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489>.
- [15] A. Tiara Maheswari, T. Hendarto, and R. Phalevi, "Penerapan Arsitektur Modern Tropis pada Perancangan SMK Pariwisata di Bojongsoang, Kabupaten Bandung," 2023. [Online]. Available: www.google.com
- [16] T. Lilo, A. Sucipto, J. Utomo, D. Hatmoko, S. Sumarni, and J. Pujiastuti, "KAJIAN PENERAPAN GREEN BUILDING PADA GEDUNG BANK INDONESIA SURAKARTA," 2014.