

PERANCANGAN *YOUTH CENTER* SEBAGAI MANIFESTO ARSITEKTUR DEKONSTRUKTIF DI BANDUNG

Asep Nurcahyana Nugraha ¹, Tecky Hendrarto ²

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

E-mail: asep.nurcahyana@mhs.itenas.ac.id

tecky@itenas.ac.id

Abstrak

Kota Bandung sebagai pusat kreativitas urban memiliki kebutuhan akan ruang ekspresi yang inklusif bagi generasi muda. Namun, hingga kini belum tersedia ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas kreatif dan sosial anak muda secara optimal, baik dari segi desain, program, maupun aksesibilitas. Penelitian ini merespons persoalan tersebut melalui perancangan Youth Center di kawasan Cibeunying Kaler, Bandung, dengan pendekatan arsitektur dekonstruktif sebagai bentuk manifesto terhadap kebebasan berekspresi dan pembebasan dari bentuk-bentuk arsitektur konvensional. Pendekatan yang digunakan adalah research-based design, yang mencakup studi literatur, analisis tapak, pendekatan programatik, serta eksplorasi bentuk berdasarkan prinsip-prinsip dekonstruksi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menghasilkan ruang yang dinamis, fleksibel, dan tidak konvensional, selaras dengan karakter generasi muda yang progresif dan kritis. Kebaruan dari desain ini terletak pada integrasi narasi kebebasan dan ketegangan visual ke dalam ruang publik yang partisipatif. Youth Center ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai simbol kultural yang merepresentasikan identitas, dialog sosial, dan transformasi kota yang lebih inklusif.

Kata Kunci: Arsitektur Dekonstruktif, Bandung, Ekspresi Anak Muda, Perancangan Konseptual, Youth Center.

Abstract

As the center of urban creativity, the city of Bandung needs inclusive spaces for youth expression. However, spaces that adequately accommodate the creative and social activities of young people remain limited in terms of design, program, and accessibility. This research responds to that issue through the design of a Youth Center located in the Cibeunying Kaler area of Bandung, employing a deconstructivist architectural approach as a manifesto of freedom of expression and liberation from conventional architectural forms. The approach used is research-based design, involving literature studies, site analysis, programmatic exploration, and formal experimentation grounded in the principles of deconstruction. The design outcome demonstrates that this approach can generate spaces that are dynamic, flexible, and non-conventional aligned with the progressive and critical character of today's youth. The novelty of this project lies in the integration of narrative freedom and visual tension into a participatory public space. The Youth Center serves not only as a facility for creative activities but also as a cultural symbol representing identity, social dialogue, and the transformation of the city towards a more inclusive and participatory urban environment.

Keywords: Bandung, Conceptual Design, Deconstructivist Architecture, Youth Center, Youth Expression

1. Pendahuluan

Pertumbuhan sosial dan ekonomi di kawasan perkotaan telah menciptakan kebutuhan mendesak akan fasilitas publik yang mampu mengakomodasi aktivitas generasi muda, khususnya Generasi Z dan Milenial, dalam aspek akademik, sosial, maupun rekreatif. Sebagai kelompok yang kreatif dan produktif, mahasiswa membutuhkan ruang yang adaptif untuk menunjang proses belajar, diskusi, pengembangan keterampilan, hiburan, dan ekspresi diri [1].

Bandung sebagai ibu kota Jawa Barat memiliki kebutuhan yang tinggi untuk ruang yang dapat digunakan untuk berbagai acara, dari pertemuan bisnis, hingga pameran budaya [2]. Salah satu kawasan yang strategis adalah Cibeunying Kaler, yang dikelilingi oleh sekolah, perguruan tinggi, serta berbagai aktivitas sosial masyarakat. Dalam konteks ini, pendekatan placemaking yang menekankan pemberdayaan komunitas menjadi relevan. Studi kasus pada kampung urban di Bandung dan Jakarta menunjukkan bahwa keterlibatan aktif masyarakat dalam menciptakan ruang publik yang inklusif mampu memberikan makna lebih dalam bagi pemuda sebagai pengguna utama [3].

Merespons potensi dan tantangan tersebut, proyek Youth Center di kawasan Cibeunying Kaler dirancang sebagai fasilitas multifungsi yang mengintegrasikan ruang pembelajaran, ruang kreatif, sarana olahraga, serta ruang hiburan. Aktivitas seperti diskusi kelompok, produksi konten digital, pertunjukan seni, hingga eksplorasi kuliner mengisyaratkan kebutuhan akan ruang publik yang fleksibel dan adaptif. Oleh karena itu, pendekatan arsitektur dekonstruktif dipilih sebagai strategi desain yang mampu menghasilkan ruang yang dinamis, tidak kaku, dan terbuka terhadap interpretasi serta kebebasan aktivitas pengguna.

Permasalahan utama yang ditangani dalam perancangan ini adalah keterbatasan ruang publik yang mampu menampung dinamika aktivitas generasi muda secara fleksibel dan relevan secara kultural. Dalam konteks ini, teori arsitektur dekonstruktif yang mengedepankan disrupsi bentuk, fragmentasi visual, dan penolakan terhadap narasi tunggal menjadi dasar pendekatan desain yang partisipatif dan membebaskan.

1.1 Arsitektur Dekonstruktif

Arsitektur dekonstruktif merupakan pendekatan desain yang muncul pada akhir abad ke-20 sebagai respons terhadap modernisme dan postmodernisme yang cenderung menekankan prinsip keteraturan, simetri, dan fungsionalitas standar. Dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi fragmentasi (potongan), manipulasi permukaan struktur dan fasade, serta olahan bentuk-bentuk non-rectilinear [4]. Gaya ini berakar dari pemikiran filsuf Jacques Derrida mengenai konsep "dekonstruksi", yaitu pembongkaran struktur makna yang mapan untuk membuka ruang interpretasi baru.

Dalam konteks desain, arsitektur dekonstruktif dekonstruksi merupakan perkembangan gaya arsitektur lanjutan dari langgam era post-modern sekitar pada akhir dekade 1980, terwujud melalui bentuk asimetris, fragmentatif, dan non-linear yang intensional menciptakan ketidakteraturan terkontrol. Desain semacam ini mengutamakan kebebasan spasial, disorientasi visual, serta pengalaman interpretatif yang kaya tanpa mengorbankan aspek struktural dan fungsional bangunan [5].

Beberapa karakteristik utama pendekatan ini antara lain:

1. Fragmentasi dan Distorsi: Massa bangunan didesain seolah terpecah atau terpelintir untuk menciptakan ketidakteraturan yang ekspresif namun terkontrol.
2. Ketidakteraturan Terkontrol: Meskipun bentuknya tidak simetris, struktur tetap dirancang dengan logika konstruktif yang matang.
3. Pemanfaatan Teknologi Desain Canggih: Penggunaan desain parametrik dan BIM memungkinkan eksplorasi bentuk kompleks dengan presisi tinggi.
4. Eksplorasi Material dan Detil: Material seperti kaca, baja, dan beton ekspos sering digunakan untuk menekankan estetika industrial dan futuristik.
5. Disorientasi Spasial dan Eksperiensial: Tata ruang dirancang untuk menimbulkan rasa eksploratif dan kejutan yang merangsang interaksi pengguna.

1.2 Youth Center

Youth Center merupakan bentuk fasilitas publik yang dirancang untuk mendukung aktivitas, interaksi, dan pengembangan diri generasi muda secara holistik. Fungsi utama dari Youth Center tidak hanya sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai ruang partisipatif yang memberikan peluang bagi anak muda untuk mengekspresikan identitas, mengembangkan potensi, serta memperluas jejaring sosial [6]. Dalam konteks urban, keberadaan Youth Center menjadi penting seiring dengan meningkatnya tantangan sosial dan psikologis yang dihadapi oleh generasi muda, terutama di lingkungan perkotaan yang padat dan kompetitif.

Secara konseptual, Youth Center menekankan keberagaman fungsi ruang, mulai dari ruang edukatif seperti ruang belajar dan pelatihan, ruang ekspresi seperti studio seni, ruang digital kreatif, hingga fasilitas olahraga dan ruang relaksasi. Integrasi berbagai fungsi ini bertujuan menciptakan lingkungan yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan generasi Z dan milenial, yang dikenal dengan kecenderungan mereka terhadap kebebasan, kolaborasi, dan penggunaan teknologi.

1.3 Ruang Kreatif

Ruang kreatif merupakan entitas spasial yang dirancang untuk menampung proses eksplorasi, inovasi, dan produksi ide-ide baru yang lahir dari aktivitas sosial dan budaya. Dalam konteks arsitektur dan perancangan interior, ruang ini tidak hanya menjadi tempat berkegiatan, tetapi juga menjadi katalis yang memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan antar pengguna. Seiring berkembangnya zaman dan perubahan karakteristik generasi muda, ruang kreatif harus merespons kebutuhan akan fleksibilitas, inklusivitas, serta keterhubungan terhadap teknologi dan komunitas [7].

Secara teoritis, ruang kreatif didasari oleh konsep *third place* dari Ray Oldenburg [8], yakni ruang yang bukan rumah (*first place*) maupun tempat kerja (*second place*), tetapi menjadi tempat berkumpul informal yang mendorong terbentuknya komunitas sosial. Dalam ranah desain interior dan arsitektur, hal ini diperkuat melalui studi oleh Martino Dwi Nugroho dkk. (2023) yang menekankan bahwa ruang kreatif di kawasan cagar budaya memiliki potensi sebagai media interaksi antar generasi, serta ruang ekspresi kolektif yang menunjang pelestarian budaya lokal [7]. Dengan demikian, Youth Center yang dirancang dalam konteks urban seperti Bandung, idealnya menjadikan ruang kreatif sebagai titik sentral yang menggabungkan fungsi edukatif, rekreatif, dan produktif.

Lebih lanjut, penelitian Simahendali, Asharhani, dan Wiranata (2022) menjelaskan bahwa desain ruang kerja kreatif yang sesuai karakter generasi milenial dan Z—yakni kolaboratif, terbuka, dan berbasis teknologi—berpengaruh signifikan terhadap produktivitas dan keterlibatan pengguna [9]. Implikasi dari kajian ini dalam perancangan Youth Center adalah perlunya menghadirkan zona-zona seperti co-working area, workshop studio, makerspace, hingga ruang interaktif yang tidak hanya bersifat fleksibel secara fisik, tetapi juga mampu menstimulus pertumbuhan ide dan jejaring sosial.

1.4 Elaborasi Tema

Tema "Rebel, Create, Inspire" diangkat sebagai fondasi konseptual dari perancangan Youth Center *Unframed*. Youth Space karena mencerminkan semangat progresif, kebebasan berekspresi, dan tujuan pemberdayaan generasi muda. Kata "*Rebel*" melambangkan keberanian pemuda dalam menantang batasan arsitektur konvensional dan berpikir kritis terhadap norma yang mapan. Konsep ini diekspresikan melalui pendekatan arsitektur dekonstruktif dengan bentuk-bentuk massa dinamis, geometri eksploratif, serta penggunaan material industrial seperti struktur terbuka dan tekstur ekspos. Elemen seperti skatepark dan padel court memperkuat semangat kebebasan fisik maupun sosial. Selanjutnya, aspek "*Create*" diwujudkan melalui penyediaan lingkungan yang mendukung proses kreatif dan inovatif, seperti workshop space, co-working area, studio seni, dan ruang komunitas yang dirancang fleksibel dan kolaboratif. Pemanfaatan elemen interaktif seperti wall board dan instalasi seni menjadikan ruang ini adaptif terhadap berbagai bentuk ekspresi. Sementara itu, "*Inspire*" menjadi inti dari visi Youth Center ini sebagai ruang yang membentuk karakter, mendorong interaksi, dan memantik kontribusi sosial. Area seperti amphitheater, ruang komunal, dan micro library berfungsi sebagai titik temu ide, edukasi, dan pertukaran pengalaman antar komunitas. Korelasi antara fungsi bangunan dengan tema arsitektur yang diterapkan pada bangunan digarap berdasarkan hasil analisis dari mulai pemahaman arti proyek dan tema proyek, permasalahan yang ada, fakta di lapangan, kebutuhan dan tujuan proyek [10].



Gambar 1. Elaborasi Tema
Sumber : Data Pribadi

2. Metode

Proses perancangan Youth Center ini mengacu pada pendekatan *research by design*, yaitu metode yang menjadikan proses desain bukan sekadar hasil akhir, melainkan juga sebagai sarana eksplorasi, refleksi kritis, dan pengembangan pengetahuan arsitektural yang bersifat kontekstual dan empiris. Melalui pendekatan ini, desain diperlakukan sebagai bagian dari proses riset yang berkelanjutan, di mana setiap keputusan arsitektural didasarkan pada analisis, sintesis, dan eksperimentasi terhadap isu-isu aktual yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan lingkungan tapak [11]. Tahapan perancangan dilaksanakan secara bertahap dan sistematis untuk menghasilkan desain yang kontekstual, fungsional, dan estetis. Skema metode perancangan mengacu pada alur kerja yang berlandaskan pendekatan rasional dan kreatif, sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Proses Perancangan Youth Center

No	Tahap	Uraian
1	Tahap Persiapan	Penentuan tujuan dan ruang lingkup proyek untuk memastikan arah perancangan. Identifikasi karakteristik pengguna utama (Generasi Z dan Milenial) dan kajian isu sosial budaya yang relevan, seperti tren digitalisasi dan pola hidup urban.
2	Survei dan Pengumpulan data	Studi literatur mengenai <i>Youth Center</i> dan arsitektur dekonstruktif serta observasi lapangan di Cibeunying Kaler untuk memahami potensi tapak. Studi banding proyek sejenis juga dilakukan untuk memperkuat inspirasi desain.
3	Analisis Dan Sintesis	Perumusan kebutuhan ruang dan relasi antar fungsi. Desain massa dan orientasi menggunakan prinsip dekonstruktif seperti ketidakaturan geometris dan fragmentasi bentuk. Fleksibilitas dan keterbukaan menjadi prinsip utama agar ruang adaptif terhadap pola aktivitas pengguna muda.
4	Konseptualisasi Desain	Desain Pengembangan konsep tapak, bentuk massa bangunan, dan fasad sesuai prinsip estetika dan fungsionalitas dekonstruktif. Fokus pada fleksibilitas ruang dan karakter ekspresif sebagai cerminan semangat anak muda.
5	Pengembangan Desain	Perancangan interior, pemilihan material, dan sistem utilitas. Penyesuaian struktur dan teknologi konstruksi terhadap bentuk kompleks.

Sumber: Data Pribadi

3. Proses Desain

3.1 Deskripsi Proyek

Proyek perancangan *Youth Center* ini bertujuan untuk menghadirkan fasilitas yang mendukung kebutuhan fisik, mental, dan ekspresif generasi muda, khususnya mahasiswa dan komunitas anak muda di sekitar kawasan pendidikan. Konsep perancangan mencakup ruang-ruang multifungsi seperti area belajar, diskusi, rapat, hingga zona leisure seperti restoran, kafe, serta ruang-ruang kreatif yang mengikuti dinamika tren kuliner, *fashion*, dan gaya hidup anak muda. Pendekatan desain memperhatikan konteks sosial, budaya, dan ekonomi mahasiswa di lingkungan sekitarnya, sehingga mampu menciptakan ruang yang inklusif, adaptif, dan representatif terhadap kebutuhan nyata pengguna.

Proyek ini dinamai “*Unframed. Youth Space*”, yang merepresentasikan visi utama untuk menciptakan ruang ekspresi bebas dan mendorong budaya inovatif serta kreatif di kalangan generasi muda. Nama ini terdiri dari tiga elemen utama:

- **Unframed:** menggambarkan kebebasan dari batasan-batasan konvensional, menciptakan ruang terbuka, cair, dan dinamis yang mendorong eksplorasi gagasan tanpa kekhawatiran terhadap penilaian atau kegagalan;
- **Youth:** menegaskan fokus utama pada Gen Z dan Milenial sebagai penggerak perubahan sosial, budaya, dan teknologi, serta penerima manfaat utama dari fasilitas ini;
- **Space:** merujuk pada ruang fisik yang fleksibel dan adaptif, yang memungkinkan berbagai aktivitas komunitas seperti diskusi, workshop, pameran, hingga event kolektif berlangsung dalam satu ekosistem arsitektural yang terintegrasi.

Secara geografis, proyek “*Unframed. Youth Space*” berlokasi di Jl. Pahlawan No.70, Kelurahan Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Lokasi ini berada dalam kawasan strategis yang dikelilingi oleh kampus, sekolah, dan pusat aktivitas komunitas muda, menjadikannya kontekstual untuk fungsi sebagai ruang kolaborasi, edukasi, dan ekspresi generasi muda. Lahan proyek memiliki luas sekitar $\pm 1,3$ hektar, dengan estimasi luas bangunan lebih dari 9.000 m². Program ruang yang direncanakan meliputi area komersial, ruang publik, galeri, ruang serbaguna, serta fasilitas olahraga dan kesehatan.

3.2 Data Lokasi Proyek



Gambar 2. Peta Area Lokasi Site
Sumber : Google Earth (diolah)

Nama Proyek	: Bangunan Youth Center
Nama Bangunan	: Unframed. Youth Space
Lokasi Proyek	: Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124
Fungsi Tambahan	: Tenant Komersial, Ruang Komunal dan sarana olahraga
Luas Lahan	: ± 1.3 Ha
Luas Bangunan	: > 5000 m ²
Sifat Proyek	: Semi nyata, fiktif
Sumber Dana	: -
Owner/Pemberi Tugas	: -
KDB	: 9.100 m ²
KLB	: 45.500 m ²
KDH	: 2.600 m ²
KTB	: 10.400 m ²
GSB :	
Jalan Kolektor	: 4,6 m
Jalan Lokal	: 3,5 m

3.3 Skema Alur Desain



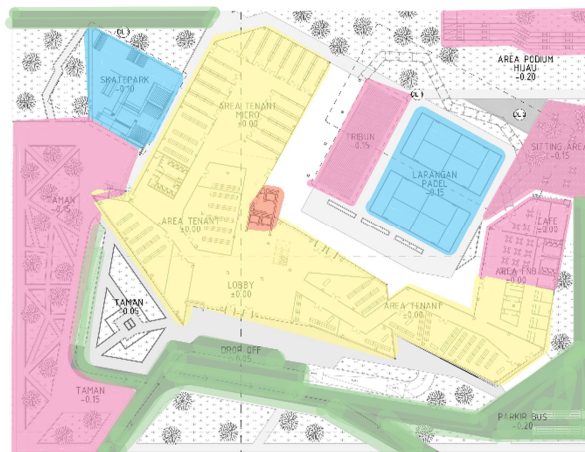
Gambar 3. Diagram Alur Skema Desain
Sumber : Google Earth (diolah)

Proses perancangan Youth Center ini disusun melalui tahapan yang sistematis agar desain yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan pengguna sekaligus sesuai dengan konteks tapak. Tahapan pertama adalah site visit, yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman langsung mengenai kondisi eksisting tapak, meliputi aspek aksesibilitas, orientasi matahari, sirkulasi, kondisi lingkungan sekitar, hingga potensi dan kendala fisik yang ada. Hasil observasi tersebut kemudian dilanjutkan ke tahap analisis site, yang menelaah data lapangan secara lebih mendalam, termasuk aspek iklim, tata guna lahan, kebijakan peraturan daerah, serta hubungan tapak dengan kawasan sekitar. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan ruang, di mana aktivitas dan karakteristik pengguna utama (Generasi Z dan Milenial) diidentifikasi untuk menghasilkan program ruang yang relevan, fleksibel, dan sesuai dengan pola hidup anak muda urban. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditetapkan tema dan konsep desain dengan pendekatan arsitektur dekonstruktif yang menekankan pada nilai “Rebel, Create, Inspire” sebagai representasi semangat kebebasan berekspresi, kreativitas, serta kolaborasi. Tahap akhir dari alur ini adalah pengembangan hasil desain, di mana program ruang, konsep tapak, bentuk massa, hingga detail fasad dan interior diformulasikan menjadi rancangan yang utuh, dinamis, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna.

4. Hasil Rancangan

4.1 Zonasi Tapak

Perancangan zonasi pada proyek Youth Center mengutamakan efisiensi, logika ruang, serta mendukung aktivitas aktif, kreatif, dan kolaboratif anak muda. Zonasi ditentukan berdasarkan alur sirkulasi, pencahayaan alami, intensitas aktivitas, dan kebutuhan privasi.

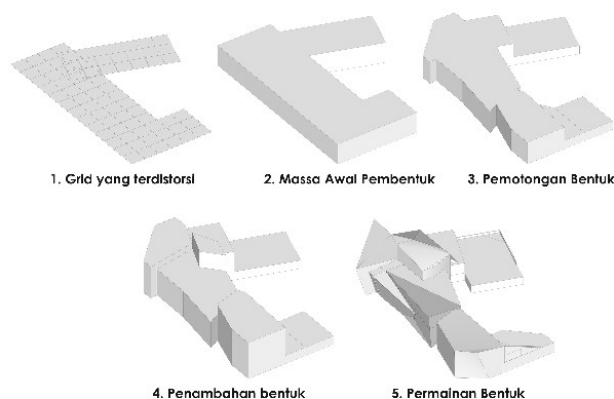


Gambar 4. Zonasi Site
Sumber : Data Pribadi

Tapak dibagi menjadi empat zona utama:

- **Zona Komersial** : Terletak di bagian depan tapak dengan akses langsung dari jalan utama. Berisi tenant dari berbagai skala dan kafe semi-outdoor yang terintegrasi dengan ruang luar seperti skatepark, padel court, dan jalur pedestrian.
- **Zona Rekreasi Aktif** : Terletak di tengah hingga belakang tapak. Berisi skatepark dan padel court yang berfungsi ganda sebagai ruang olahraga dan interaksi sosial.
- **Zona Komunitas dan Kreatif**: Berada di sisi yang lebih tenang dan privat. Menampung fungsi seperti ruang workshop, rapat, ekspresi, dan galeri komunitas yang mendukung suasana belajar dan berkarya.
- **Zona Servis dan Sirkulasi Kendaraan**: Terletak terpisah dari area publik. Meliputi akses parkir, loading dock, dan area teknis untuk mendukung operasional bangunan tanpa mengganggu aktivitas utama.

4.2 Gubahan Massa



Gambar 5. Gubahan Massa
Sumber : Data Pribadi

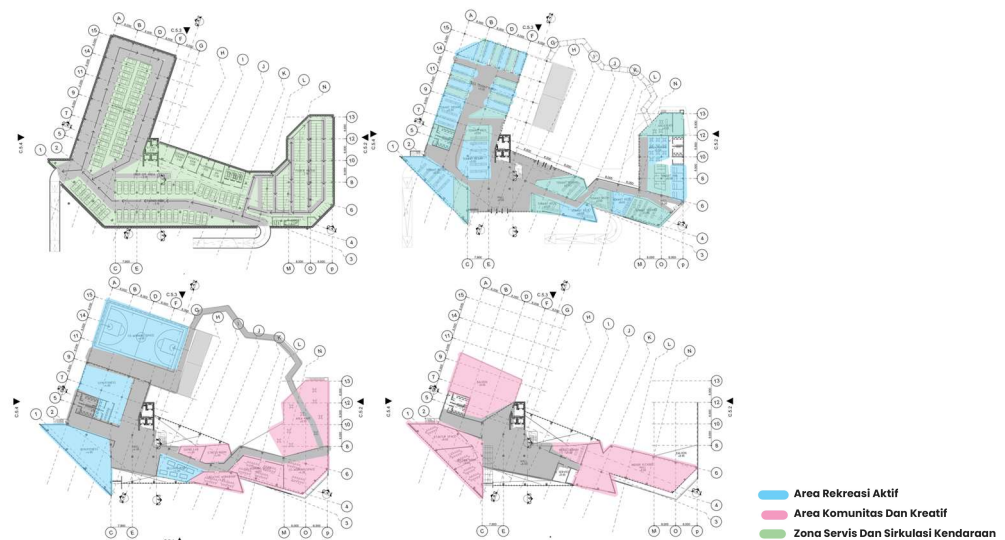
Gubahan massa bangunan *Youth Center* dirancang dengan mengadopsi prinsip arsitektur dekonstruktif, sejalan dengan pendekatan tema *Rebel, Create, Inspire*. Bentuk massa yang dinamis, asimetris, dan saling bertabrakan satu sama lain menjadi refleksi visual dari semangat kebebasan, eksplorasi, dan energi kreatif khas anak muda. Pendekatan ini tidak hanya menjadi pernyataan estetika, tetapi juga merupakan kritik terhadap formalisme konvensional yang kaku, dengan menantang batas-batas struktur, geometri, dan hirarki ruang secara sadar. Dalam konteks ini,

dekonstruksi menjadi simbol pemberontakan terhadap tatanan yang mapan, sekaligus menjadi wadah bagi penciptaan makna baru dalam arsitektur.

Pendekatan ini juga memperkuat orientasi terhadap pengalaman pengguna, dengan menghadirkan ruang berkegiatan yang lebih bebas, terbuka, dan inspiratif di ketinggian. Ruang-ruang pada level atas dirancang untuk menstimulasi rasa ingin tahu dan mendorong interaksi antar pengguna, melalui koneksi visual antar lantai, void terbuka, serta jalur sirkulasi non-linear. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengalami ruang secara berbeda dan lebih aktif, mendorong keterlibatan emosional serta *sense of belonging* terhadap ruang yang mereka eksplorasi.

Transformasi massa tidak berhenti pada estetika semata. Intervensi bentuk juga berfungsi memaksimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, dan visual connection antar ruang, sehingga meskipun tampil eksperimental, desain tetap mempertimbangkan kenyamanan, efisiensi energi, dan konteks lingkungan sekitar. Permainan orientasi massa juga memungkinkan integrasi dengan elemen hijau serta pembukaan terhadap lanskap urban Bandung, menjadikan Youth Center sebagai ruang yang terbuka, adaptif, dan relevan dengan semangat zaman.

4.3 Tatanan Ruang dan Sirkulasi



Gambar 5. Tatanan Ruang Dan Sirkulasi

Sumber : Data Pribadi

Sistem sirkulasi dalam bangunan dikembangkan sebagai bagian integral dari pendekatan arsitektur dekonstruktif, yang ditandai dengan rute pergerakan tidak linear, pertemuan sudut tajam, dan fragmentasi ruang yang disengaja. Jalur sirkulasi utama dirancang untuk menciptakan pengalaman spasial yang dinamis dan merangsang interaksi antar pengguna.

Namun, dalam beberapa area pola sirkulasi disederhanakan guna menjaga keterbacaan dan efisiensi pergerakan. Hal ini menciptakan kontras spasial antara zona eksploratif dan zona fungsional, yang sekaligus mempertegas narasi dekonstruktif dalam perancangan.

Konfigurasi ini menunjukkan bahwa pendekatan dekonstruktif tidak selalu berarti kekacauan total, tetapi dapat bernegosiasi dengan kebutuhan fungsional melalui integrasi bentuk dan ruang yang tetap adaptif serta kontekstual.

4.4 Fasad

Fasad bangunan mengadopsi prinsip arsitektur dekonstruktif, yang ditandai oleh komposisi bentuk asimetris dan penggunaan sudut-sudut tajam sebagai elemen ekspresi visual. Meskipun menampilkan kompleksitas geometris, bentuk-bentuk tersebut disederhanakan secara strategis guna mempertimbangkan kemudahan konstruksi, perawatan, serta daya tahan terhadap iklim tropis Indonesia terutama Kota Bandung yang memiliki iklim tropis lembap dengan suhu tertinggi mencapai 32 °C, kelembapan rata-rata 68 %, dan paparan sinar matahari berkepanjangan menuntut desain fasad

yang mampu meminimalkan panas langsung dan mengatur aliran angin [12], dengan cara merubah kemiringan fasad menjadi tidak 90 derajat agar radiasi panas matahari tidak tersalurkan merata menuju kedalam bangunan.

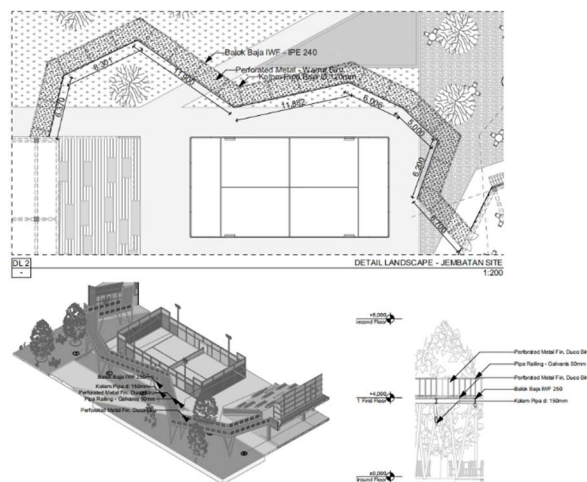
Elemen atap dirancang dengan kemiringan optimal untuk memastikan kelancaran aliran air hujan, sekaligus tetap menjaga karakter dinamis dan tidak konvensional yang menjadi ciri khas pendekatan dekonstruktif. Strategi ini menjadi bentuk kompromi antara ekspresi arsitektural yang radikal dengan tuntutan kontekstual, sehingga identitas desain tetap kuat tanpa mengorbankan aspek fungsionalitas dan ketahanan bangunan terhadap lingkungan tropis.



Gambar 6. Fasad Bangunan
Sumber : Data Pribadi

4.5 *Detail Arsitektural*

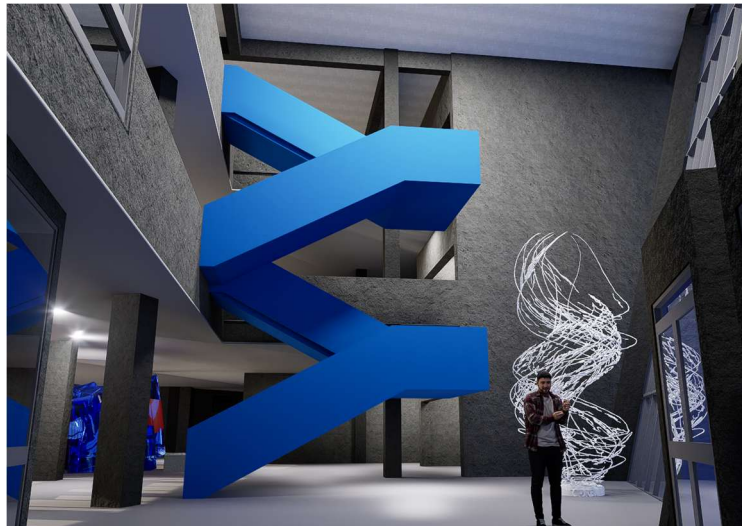
Detail arsitektural pada elemen bangunan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruktif, yang menekankan ketidakteraturan geometris, fragmentasi bentuk, serta ketegangan visual antar elemen. Setiap sambungan, sudut, dan transisi antar bidang tidak disatukan secara harmonis dalam cara konvensional, melainkan justru diekspos secara eksplisit untuk mengungkapkan narasi arsitektur sebagai bentuk kritik terhadap keteraturan formal. Pendekatan ini mempertegas karakter bangunan sebagai manifestasi dari gaya dekonstruktif, sekaligus memperkaya pengalaman spasial pengguna melalui eksplorasi detail-detail yang bersifat dinamis, tidak terduga, dan penuh ekspresi.



Gambar 7. Detail Bangunan
Sumber : Data Pribadi

4.6 Interior

Dengan menerapkan pola sirkulasi yang tidak konvensional, interior bangunan dirancang secara optimal untuk memastikan setiap ruang tetap berfungsi secara efektif. Tata letak ruang disusun merespons pergerakan pengguna yang dinamis, sehingga menghasilkan konfigurasi interior yang adaptif dan fleksibel. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya ruang-ruang multifungsi, area transisi yang aktif, serta interaksi yang cair antar zona, tanpa mengorbankan kenyamanan maupun keterbacaan spasial.



Gambar 8. Interior Bangunan
Sumber : Data Pribadi

4.7 Eksterior dan Ruang Luar

Ruang luar dirancang dengan pendekatan visual dan fungsional yang terpadu untuk menciptakan pengalaman ruang yang berkesan bagi pengguna. Elemen-elemen lansekap, area interaksi, dan zona transisi antar ruang dimaksimalkan guna membentuk suasana yang aktif, inklusif, dan mendorong partisipasi. Pada elemen bangunan, komposisi warna dirancang dengan kontras yang tegas namun tetap berada dalam satu palet yang harmonis, terutama pada bagian-bagian minor. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat identitas visual bangunan, tetapi juga menegaskan karakter dekonstruktif melalui eksplorasi warna yang berani dan tidak konvensional, sehingga menghasilkan tampilan yang menonjol serta mampu membedakan diri dari konteks lingkungan sekitarnya.



Gambar 9. Eksterior Bangunan
Sumber : Data Pribadi

5. Kesimpulan

Perancangan Youth Center dengan pendekatan arsitektur dekonstruktif merupakan wujud konkret dari penerjemahan gagasan konseptual “Rebel, Create, Inspire” ke dalam ranah arsitektur kontemporer. Pendekatan ini tidak sekadar menawarkan perlawanan terhadap pola desain konvensional (rebel), tetapi juga membuka ruang bagi terciptanya tatanan arsitektur baru yang lebih cair, dinamis, dan berorientasi pada kebaruan (create). Lebih jauh, desain ini diharapkan dapat menghadirkan ruang-ruang inspiratif yang mendorong terjadinya proses kreatif, kolaboratif, dan produktif di kalangan generasi muda (inspire).

Implementasi prinsip dekonstruktif diwujudkan melalui eksplorasi bentuk asimetris, penggunaan tata massa yang non-linear, serta penerapan zoning tapak berdasarkan hierarki fungsi dan intensitas aktivitas. Pendekatan tersebut tidak hanya menghadirkan kebaruan secara visual, tetapi juga mempertegas karakter arsitektur sebagai medium dialektika antara ekspresi estetik dan kebutuhan fungsional. Dalam konteks tropis Indonesia, gubahan ruang didesain adaptif terhadap kondisi iklim, didukung oleh integrasi prinsip keberlanjutan serta penerapan teknologi yang relevan.

Selain itu, penciptaan ruang luar yang inklusif, interaktif, serta dapat diakses oleh publik, menjadikan bangunan ini bukan hanya sebagai ikon visual semata, melainkan juga sebagai katalisator pembentukan ruang kota yang progresif dan partisipatif. Dengan demikian, Youth Center ini dapat diposisikan sebagai manifestasi arsitektur yang tidak hanya merepresentasikan semangat generasi muda, tetapi juga berperan strategis dalam membangun ekosistem urban yang lebih adaptif, kolaboratif, dan visioner.

6. Daftar Referensi

- [1] S. S. K. Adityawirawan, Kusuma dan H. E., “CAFÉ AS STUDENT’S INFORMAL LEARNING SPACE: A CASE STUDY IN BANDUNG, INDONESIA,” *Journal of Architecture and Built Environment*, vol. 2, no. 48, pp. 109-120, 2021.
- [2] M. F. A. Sidiq dan T. Hendarto, “PENERAPAN KONSEP MOVEMENT ARCHITECTURE PADA BANGUNAN MICE UNTUK MENDUKUNG FLEKSIBILITASDI KOTA BANDUNG,” *E-Proceeding Institut Teknologi Nasional Bandung*, vol. 2, no. 4, pp. 125-169, 2024.
- [3] D. A. Ihsanti dan Widiyani, “Youth Empowerment in Urban Kampung Neighbourhood through Placemaking. A Case Study of Bandung and Jakarta, Indonesia,” *A Case Study of Bandung and Jakarta, Indonesia*, vol. 2, no. 9, pp. 223-232, 2024.
- [4] D. Anggrina, R. Wikantari dan A. K. Deapati, “Kajian Arsitektur Dekonstruksi dari 7 Pemikiran,” *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 01-10, 2023.
- [5] G. Ismawan dan Ashadi, “PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER DEKONSTRUKSI PADA BANGUNAN PERTUNJUKAN TEATER JAKARTA,” *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, vol. 1, no. 5, pp. 39-45, 2021.
- [6] N. Yulistri dan W. Zahrah, “Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan Youth Centerdi Kota Padang,” *onstruksi: Publikasi Ilmu Teknik, Perencanaan Tata Ruang dan Teknik Sipil*, vol. 4, no. 2, pp. 12-26, 2024.
- [7] M. D. Nugroho dan M. Nurcahyo, “Ruang Kreatif sebagai Media Interaksi dan Ekspresi untuk Mendukung Pelestarian Budaya dan Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kelurahan Gunungketur Pakualaman Yogyakarta,” *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, vol. 1, no. 11, pp. 1-9, 2023.
- [8] R. Oldenburg, *The Great Good Place*, Massachusetts: Berkshire Publishing Group LLC, 1989.
- [9] E. Y. Simahendali, I. S. Asharhani dan A. G. Wiranata, “PERANCANGAN RUANG BEKERJA KREATIF MASA DEPAN,” *ArsNet*, vol. 1, no. 3, pp. 62-77, 2023.
- [10] A. M. D. Khairullah Ridwansyah dan T. Hendarto, “Penerapan 5 Poin Arsitektur Modern Le CorbusierPada Rancangan Shopping Mall Kota Baru Parahyangan Bandung di Era New Normal,” *E Proceeding Institut Teknologi Nasional Bandung*, vol. 1, no. 1, pp. 1-10, 2021.
- [11] C. Frayling, *Research in Art and Design*, London: Royal College of Art, 1993.
- [12] R. M. Hafiz Nurahman, “OPTIMALISASI DESAIN FASAD BANGUNAN RESTAURANT,” *Jurnal Arsitektur Zonasi*, vol. 2, no. 2, pp. 138-146, 2019.