

PERANCANGAN BANGUNAN SQUARE YOUTH HUB BERBASIS ARSITEKTUR MODULAR DI KOTA BANDUNG

Salwa Zaky Aboed ¹, Erwin Yuniar Rahadian ²

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

E-mail: salwa.zaky@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Kota Bandung sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam menyediakan ruang alternatif bagi generasi muda untuk mawadahi dinamika aktivitas generasi muda yang beragam. Tekanan akademis, tuntutan produktivitas, dan minimnya ruang publik yang mendukung keseimbangan hidup (work-life balance) menjadi isu penting yang dihadapi oleh generasi muda saat ini, sehingga dibutuhkan ruang yang tidak hanya mendukung aktivitas produktif, tetapi juga rekreatif dan sosial. Dalam merespons kebutuhan tersebut, dirancanglah Squaré Youth Hub dengan berbasis arsitektur modular yang mengintegrasikan fungsi produktivitas dan rekreasi dalam satu wadah. Proyek ini menggunakan pendekatan third place dan urban leisure architecture sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan mental dan fisik yang akan berkontribusi pada pengembangan kualitas hidup generasi muda. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, analisis tapak makro-mikro, serta studi preseden dan kompetitor yang relevan. Konsep modular digunakan tidak hanya sebagai strategi konstruktif, tetapi juga sebagai pendekatan berpikir dalam menyusun ruang berdasarkan fungsi dan kebutuhan pengguna. Hasil perancangan berupa bangunan Squaré Youth Hub tiga lantai dengan komposisi massa modular, fasad menggunakan sirip yang tersusun mengikuti ritme grid, struktur beton precast, serta lanskap berpola modul piksel. Perancangan ini mampu berkontribusi dalam merespons kebutuhan generasi muda di lingkungan urban secara holistik melalui kolaborasi fungsi produktif, edukatif, rekreatif, dan komunal.

Kata kunci: Arsitektur Modular, Generasi Muda, Third Place, Urban Leisure, Youth Center.

Abstract

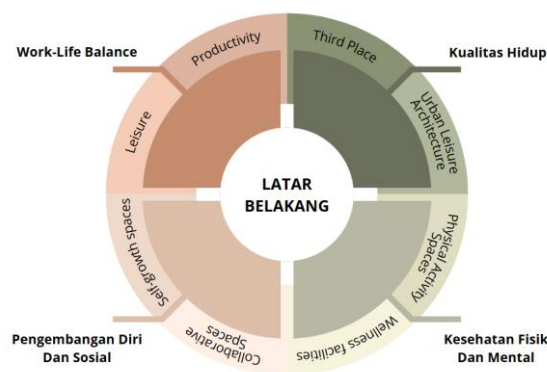
Bandung, as one of the metropolitan cities in Indonesia, faces a major challenge in providing alternative spaces for the younger generation to accommodate the diverse dynamics of their activities. Academic pressure, productivity demands, and the lack of public spaces that support work-life balance are important issues faced by today's young generation, so that spaces are needed that not only support productive activities, but also recreational and social ones. In response to these needs, the Squaré Youth Hub was designed based on modular architecture that integrates productivity and recreation functions in one container. This project uses a third place approach and urban leisure architecture as an effort to improve mental and physical well-being that will contribute to the development of the quality of life of the younger generation. The design process was carried out with a qualitative approach through literature studies, macro-micro site analysis, and studies of relevant precedents and competitors. The modular concept is used not only as a constructive strategy, but also as a thinking approach in arranging spaces based on the functions and needs of users. The design results in the form of a three-story Squaré Youth Hub building with a modular mass composition, the facade uses fins arranged following the rhythm of the grid, precast concrete structure, and a pixel-patterned landscape. This design is able to contribute to responding to the needs of the younger generation in urban environments holistically through collaboration of productive, educational, recreational and communal functions.

Keywords: Modular Architecture, Third Place, Urban Leisure, Youth Center, Youth Generation.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung, sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia, menghadapi tantangan besar dalam memenuhi kebutuhan generasi muda yang semakin kompleks. Meningkatnya tekanan akademis, tuntutan pekerjaan, dan perubahan sosial yang cepat dapat menyebabkan tingkat stress yang tinggi dan keseimbangan antara kehidupan profesional dan personal (*work-life balance*) yang sulit tercapai. Dalam konteks ini, kesehatan mental menjadi isu yang sangat penting. Menurut penelitian, masa remaja adalah periode kritis di mana banyak gangguan kesehatan mental dapat muncul atau menjadi lebih nyata hingga akhirnya berdampak pada peningkatan tingkat stres dan masalah kesehatan mental di kalangan pemuda. Menurut survei oleh Alvara Research, sekitar 68,3% generasi Z di Indonesia melaporkan tingkat kecemasan yang tinggi (GoodStats.id, 2020). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan mental serta fisik generasi muda.



Gambar 1. 1 Latar Belakang Perancangan Squaré Youth Hub

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Dalam konteks kebutuhan generasi muda akan ruang yang mendukung kesehatan mental dan keseimbangan hidup, konsep *Third Place* yang diperkenalkan oleh Ray Oldenburg menjadi sangat relevan. Konsep ini menekankan pentingnya keberadaan ruang sosial di luar rumah (*first place*) dan sekolah atau tempat kerja (*second place*), sebagai tempat yang mendukung relaksasi, interaksi sosial, serta pengembangan diri. Youth center sebagai *third place* dapat menjadi ruang aman bagi remaja untuk mengekspresikan diri dan membangun koneksi sosial yang sehat, sekaligus membantu mengurangi tekanan emosional yang mereka hadapi [1].

Dalam hal ini, arsitektur modular menjadi solusi yang strategis dan relevan karena memungkinkan penyusunan elemen bangunan secara sistematis dan efisien. Karakter modular yang fleksibel dan mudah dikembangkan menjadikan sistem ini ideal untuk mendukung fungsi-fungsi youth center sebagai *third place*.

Dengan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, Youth Center ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat urban khususnya pada generasi muda, menciptakan ekosistem perkotaan yang lebih sehat, serta membawa perubahan bagi Bandung sebagai kota yang peduli terhadap kualitas hidup generasi mudanya.

1.2 Third Place

Teori *Third Place* diperkenalkan oleh Ray Oldenburg dalam bukunya yang berjudul *The Great Good Place* (1989). *Third place* dinilai penting dalam memberikan wadah bagi manusia untuk menjadi retensi atas rasa jenuh terhadap aktivitas hidup yang dilakukan setiap hari, dan menjadi media bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan sosial dengan sifat informal [2]. *Third place* memiliki peran bagi seseorang untuk dapat merasa rileks guna melepas kepenatan. Ray Oldenburg dalam buku *The Great Good Place* menulis “*Third Places as the heart of a community’s social vitality.*” Jadi, *third place* bisa menjadi pemacu kehidupan komunitas agar tetap bisa bertahan dan meningkatkan kualitas hidup [3].

Pada buku *The Great Good Place* (1989), Ray Oldenburg menjelaskan bahwa untuk eksistensi yang sehat, manusia harus hidup dalam keseimbangan tiga ranah, dalam kehidupan manusia, ruang secara konseptual terbagi menjadi tiga kategori utama yang dikenal sebagai *first place*, *second place*, dan *third place*. *First place* merujuk pada tempat tinggal, yaitu ruang di mana individu menjalani kehidupan pribadinya, beristirahat, dan berinteraksi dengan keluarga. Sementara itu, *second place* adalah tempat individu bekerja, menjalankan tanggung jawab profesional, serta terlibat dalam aktivitas formal dan produktif.

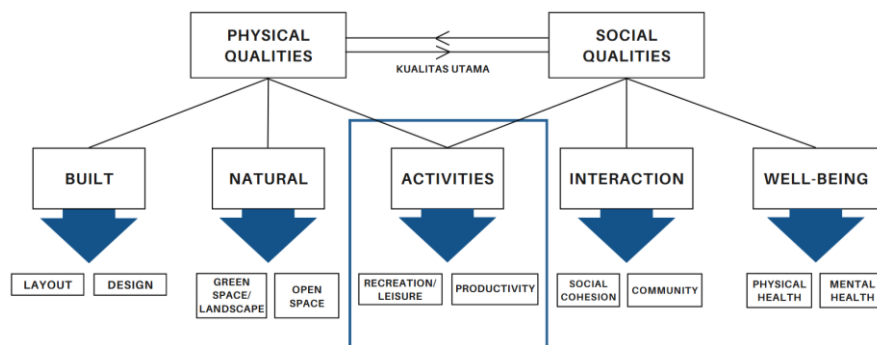
Sebagai pelengkap dari dua ruang utama tersebut, hadir konsep *third place* yang merujuk pada ruang *in-between* kehidupan formal, yaitu tinggal dan bekerja. *Third place* bersifat informal dan bebas, menjadi wadah di mana individu memiliki kebebasan untuk bersosialisasi, melepaskan diri dari tekanan rutinitas, serta meredakan perasaan kesepian dan keterasingan yang mungkin timbul dalam kehidupan sehari-hari. [4].

Dalam *The Great Good Place* (1989) Oldenburg mengatakan bahwa kedekatan dan keterhubungan dengan tempat yang menarik adalah alat yang diperlukan untuk kesehatan moral dan spiritual [5]. Ray Oldenburg merumuskan delapan karakteristik *third place* yang termuat di dalam buku *The Great Good Place* (1989). Menurut teori *third place*, terdapat delapan karakteristik utama yang menjadi dasar dalam merancang ruang-ruang informal yang ideal. Pertama, *on neutral ground* yaitu ruang yang bersifat netral dan terbuka bagi semua orang tanpa batasan gerak, memungkinkan siapa saja merasa nyaman saat berada di dalamnya. Kedua, *third place is a leveller* yang berarti tidak ada perbedaan status antar individu. Semua umur, ras, agama, pekerjaan, tingkatan sosial, gender boleh datang ke tempat tersebut. Ketiga, *conversation is the main activity* merupakan tempat di mana komunikasi dan interaksi menjadi fokus utama untuk menciptakan atmosfer menyenangkan.

Keempat, *accessibility and accommodation* menekankan bahwa tempat ini mudah diakses oleh pengunjung kapanpun yang diinginkan. Kelima, *the regulars* yang artinya memiliki pengunjung tetap, sering terbentuk komunitas di tempat tersebut. Keenam, *a low profile* menggambarkan bahwa di dalamnya tidak ada keborosan atau kemegahan dan cenderung berasa seperti rumah. *Third places* tidak pernah sombong atau penipu, ia menerima segala individu. Ketujuh, *the mood is playful* berarti tempat yang menyenangkan, suasana santai membuat pengunjung betah dan ingin terus kembali. Terakhir, *a home away from home* yang menjelaskan bahwa tempat tersebut memberikan kenyamanan layaknya berada di rumah kedua.

1.3 Urban Leisure Architecture

Urban Leisure Architecture adalah pendekatan desain yang berfokus pada penciptaan ruang publik yang mendukung rekreasi, interaksi sosial, dan kesejahteraan masyarakat di lingkungan perkotaan (Urban Design Reader, n.d.). [1] Konsep ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan akan ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal (*first place*) atau tempat bekerja (*second place*), tetapi juga sebagai tempat untuk bersantai dan bersosialisasi, dan meningkatkan keseimbangan hidup, khususnya bagi generasi muda.



Gambar 1. 2 Kualitas Utama dalam Urban Leisure Architecture

Sumber: Carmona, M., & Tiesdell, S. (Eds.). (2007). *Urban design reader*. Routledge

Pendekatan Urban Leisure Architecture merupakan hasil sintesis dari berbagai konsep arsitektur yang berhubungan dengan *leisure*, *urban space*, dan *well-being* [6]. Konsep Urban Leisure Architecture berlandaskan pada dua kualitas utama yang membentuk ruang perkotaan, yaitu Physical Qualities dan Social Qualities [7]. Kedua aspek ini saling berinteraksi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai aktivitas, khususnya dalam konteks Youth Center dan Third Place.

Pendekatan ini akan menghasilkan ruang-ruang yang adaptif, inklusif, dan relevan, terutama bagi generasi muda yang semakin mengaburkan batas antara produktivitas, interaksi sosial, dan rekreasi. Dengan mengintegrasikan physical qualities (*built & natural*) dan social qualities (*interaction & well-being*), bangunan ini tidak hanya menciptakan tempat yang menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dalam memenuhi kebutuhan keseharian anak muda.

1.4 Arsitektur Modular

Arsitektur modular adalah pendekatan desain yang membagi sistem bangunan menjadi bagian-bagian lebih kecil yang disebut modul. Setiap modul dapat dibuat secara independen dan kemudian digabungkan untuk membentuk struktur yang lebih besar [8].

Dalam konteks arsitektur modular modern yang mengacu pada sistem konstruksi berbasis modul prefabrikasi, konsep ini mulai benar-benar berkembang di era 1950-an hingga 1960-an. Arsitektur modular dan prefabrikasi saling berkaitan erat karena keduanya berfokus pada efisiensi konstruksi melalui sistem yang terstandarisasi dan bermodul. Dalam sebuah bangunan dapat dilihat sistem modularnya melalui dua jenis analisis.

Analisis modular dilakukan dengan dua pendekatan utama, yaitu arah horizontal dan vertikal. Analisis modul grid arah horizontal bertujuan untuk mengidentifikasi luasan ruang yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan mengacu pada standar kebutuhan ruang yang terdapat dalam denah bangunan. Data referensi ukuran yang digunakan dalam analisis ini diperoleh dari buku standar arsitektur seperti karya Ernst Neufert. Selanjutnya, analisis modul grid arah vertikal digunakan untuk mengkaji ketinggian ruang berdasarkan ukuran tubuh manusia sebagai acuan, misalnya setara dengan tinggi lengan terangkat ke atas yaitu sekitar 226 cm. Pendekatan ini membantu menilai kesesuaian tinggi ruang terhadap fungsi dan kebutuhan pengguna yang dianalisis melalui potongan bangunan [9].



Gambar 1.3 Skala Manusia Dalam Teori *The Modulor Le Corbusier*

Sumber: Arellano, 2018

Dalam buku Arsitektur prefabrikasi karya Ryan E. Smith yang membahas tentang pembahasan dasar mengenai arsitektur prefabrikasi, suatu bangunan dapat dikatakan sebagai bangunan modular jika pembangunannya menggunakan konstruksi prefabrikasi yang berupa 3 jenis [10].

Pertama, material prefabrikasi, yaitu bahan konstruksi yang diproduksi di luar lokasi proyek (off-site) dalam lingkungan pabrik sebelum dikirim dan dirakit di lokasi. Kedua, komponen modular, yang merupakan elemen bangunan yang dibuat dalam unit-unit terpisah dan dapat dirakit menjadi sistem yang lebih besar. Komponen ini bisa berupa struktural maupun non-struktural, tergantung pada fungsinya dalam bangunan. Ketiga, sistem struktur prefabrikasi, yakni metode atau pendekatan dalam merancang dan mengintegrasikan elemen-elemen prefabrikasi ke dalam suatu bangunan. Sistem ini menentukan bagaimana elemen modular dan material prefabrikasi disusun dan disatukan menjadi struktur bangunan yang utuh.

Apabila dari ketiga kategori tersebut, sebuah bangunan memilikinya serta proses pembangunan atau pembuatannya telah selesai 60% sampai 90% di luar site atau di dalam pabrik, maka dapat dikatakan bangunan itu sudah termasuk bangunan modular [11] dan menerapkan teori dari arsitektur modular prefabrikasi Ryan E. Smith.

1.4.1 Prinsip Arsitektur Modular

Arsitektur modular merupakan pendekatan desain yang berbasis pada pembagian sistem bangunan ke dalam unit-unit terstandarisasi yang saling berulang dan terintegrasi. Pendekatan ini didasarkan pada beberapa prinsip utama yang saling melengkapi. Pertama, modularitas yang mengacu pada pemecahan sistem bangunan ke dalam unit-unit dasar yang saling terhubung namun tetap independen. Dalam konteks arsitektur, hal ini memungkinkan sistem konstruksi dan komposisi massa bangunan menjadi lebih sistematis serta fleksibel untuk ekspansi atau perubahan fungsi. Kedua, *repeatability* atau pengulangan adalah kemampuan elemen modular untuk direplikasi secara konsisten tanpa mengurangi kualitas fungsional maupun strukturalnya. Prinsip ini mendukung efisiensi dalam proses produksi dan konstruksi karena memungkinkan mass customization, di mana elemen yang serupa dapat digunakan berulang kali dengan variasi fungsi atau bentuk.

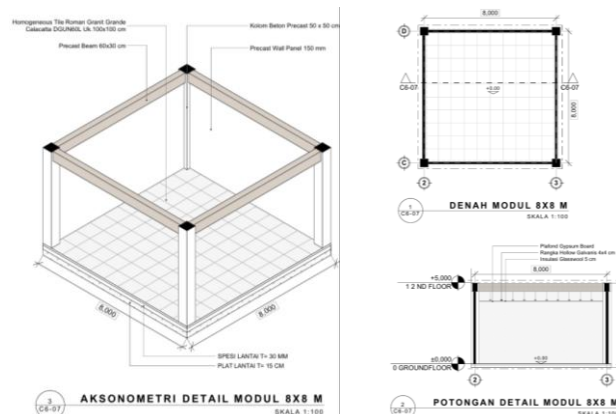
Selanjutnya adalah prefabrikasi, merupakan metode produksi elemen bangunan yang dilakukan di luar lokasi (off-site), kemudian dirakit di lokasi pembangunan. Dalam sistem modular, prefabrikasi menjadi kunci utama untuk mencapai kecepatan pembangunan dan kontrol kualitas material yang lebih baik. Terakhir, *cubicle* yang merujuk pada konfigurasi ruang-ruang berbentuk massa kotak atau kubus yang merepresentasikan modularitas secara visual. Pendekatan ini memfasilitasi penciptaan ruang yang seragam, fungsional, dan mudah diatur dalam pola grid, serta memperkuat identitas visual bangunan melalui repetisi elemen yang terstruktur.

1.4.2 Dasar-Dasar Koordinasi Modular

Arsitektur modular merupakan pendekatan desain yang berbasis pada pembagian sistem bangunan ke dalam unit-unit terstandarisasi yang saling berulang dan terintegrasi. Prinsip-prinsip utamanya meliputi:

(1) Modul Dasar / Basic Module

Modul dasar pada perancangan Squaré Youth Hub menggunakan satuan 8x8 meter sebagai koordinasi utama dalam sistem modular bangunan. Modul ini dikembangkan untuk menciptakan keteraturan, efisiensi konstruksi, dan fleksibilitas ruang yang adaptif terhadap berbagai fungsi aktivitas pemuda.



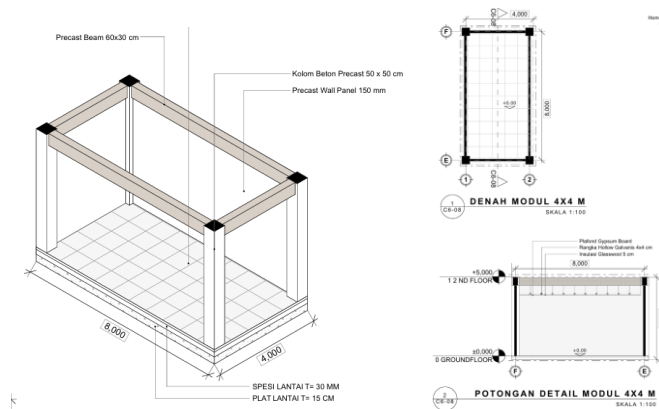
Gambar 1. 4 Modul Dasar / Basic Module Uk. 8x8 m

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Sistem struktur menggunakan kolom beton precast berukuran 50x50 cm yang diposisikan di setiap sudut pertemuan grid. Balok utama menggunakan precast beam 60x30 cm, dan untuk dinding menggunakan precast wall panel dengan ketebalan 150 mm. Modul ini juga dilengkapi dengan homogeneous ukuran 100x100 cm untuk penyelesaian lantai, mengikuti dimensi grid agar tidak memerlukan pemotongan.

(2) Sub Modul / Sub Module

Submodul merupakan pecahan terpilih yaitu $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ atau modul dasar. Sub modul digunakan jika dibutuhkan dimensi yang lebih kecil dari modul dasar. [1] Sub modul pada perancangan Square Youth Hub menggunakan satuan 4x8 meter sebagai koordinasi utama dalam sistem modular bangunan.



Gambar 1.5 Sub Modul / Sub Module Uk. 4x8 m

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Sistem struktur menggunakan kolom beton precast berukuran 50x50 cm yang diposisikan di setiap sudut pertemuan grid. Balok utama menggunakan precast beam 60x30 cm, dan untuk dinding menggunakan precast wall panel dengan ketebalan 150 mm. Modul ini juga dilengkapi dengan homogeneous ukuran 100x100 cm untuk penyelesaian lantai, mengikuti dimensi grid agar tidak memerlukan pemotongan.

2. Metode dan Proses Kreatif

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan studi preseden untuk memahami kebutuhan ruang generasi muda serta strategi desain yang relevan dengan sistem arsitektur modular. Studi preseden ini melibatkan analisis terhadap berbagai youth center, third place, serta bangunan modular dari berbagai konteks dan negara. Melalui analisis ini, diperoleh wawasan mengenai pola aktivitas, preferensi ruang, serta elemen desain yang mendukung keseimbangan antara produktivitas dan leisure.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip desain yang mampu mewadahi fungsi ruang secara simultan dan adaptif. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merumuskan strategi perancangan Youth Center modular di Kota Bandung yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang rekreatif dan produktif, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan sosial dan psikologis generasi muda urban. Meskipun terdapat keterbatasan seperti keterbatasan data primer dari studi kasus luar negeri, studi preseden tetap menjadi metode penting dalam membentuk arah desain yang kontekstual dan tepat sasaran.

2.1 Elaborasi Tema

Elaborasi tema dalam perancangan arsitektur merupakan proses mendetailkan dan mengembangkan konsep utama agar memiliki keterkaitan yang kuat antara ide, fungsi, serta pendekatan desain yang digunakan. Elaborasi tema dalam perancangan ini memadukan tipologi Youth Center, Arsitektur Modular, dan Third Place sebagai respons terhadap kebutuhan generasi muda di era urban modern.

Youth Center didefinisikan sebagai fasilitas publik yang dirancang untuk memberikan ruang bagi generasi muda untuk belajar, berkumpul, dan beraktivitas dalam lingkungan yang mendorong kreativitas serta interaksi sosial. Arsitektur modular menjadi pendekatan strategis dalam perancangan dengan menggunakan unit prefabrikasi yang fleksibel dan efisien, memungkinkan efisiensi konstruksi serta kemudahan adaptasi terhadap kebutuhan ruang. Sementara itu, Third Place diartikan sebagai ruang

di luar rumah dan tempat kerja, yang bersifat informal dan mendukung sosialisasi serta interaksi santai, menjadi elemen penting dalam menjaga keseimbangan hidup masyarakat.

Permasalahan utama yang melandasi tema ini adalah minimnya ruang publik fleksibel yang dapat menampung kebutuhan interaksi sosial dan aktivitas produktif generasi muda, terutama di kawasan urban padat. Arsitektur konvensional yang kaku kerap kali tidak mampu menjawab kebutuhan tersebut, dan Third Place sebagai ruang sosial informal belum banyak difasilitasi secara arsitektural. Melalui pendekatan modular, kebutuhan akan ruang yang fleksibel, efisien, dan adaptif dapat dipenuhi.

Dengan latar belakang tersebut, dibutuhkan desain Youth Center berbasis modular dan bertema Third Place untuk memberikan fasilitas produktif, rekreatif, dan edukatif yang mudah diakses serta relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini. Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan ruang yang mampu mengintegrasikan aktivitas komunitas secara sosial, edukatif, dan rekreatif dalam lingkungan yang mendukung keseimbangan hidup. Konsep yang dibangun adalah Youth Center yang fleksibel, adaptif, dan menghadirkan suasana informal yang memfasilitasi generasi muda untuk berkembang secara kreatif, bersosialisasi, dan merasa memiliki lingkungan aman dan produktif sebagai rumah kedua mereka di era modern.

Dengan adanya elaborasi tema yang komprehensif, perancangan bangunan Youth Center dapat memiliki dasar yang jelas dan solusi yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan pengguna serta karakter lingkungan yang dihadapi.

3. Hasil Perancangan

3.1 Data Lokasi Proyek

Lokasi proyek berada di Jl. Pahlawan No. 40, Kota Bandung yang merupakan kawasan dengan aktivitas perkotaan. Jalan Pahlawan sendiri terhubung dengan beberapa ruas jalan utama di Bandung dan memiliki aksesibilitas yang baik melalui kendaraan pribadi maupun transportasi umum.



Gambar 3. 1 Data Lokasi Proyek Squaré Youth Hub

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

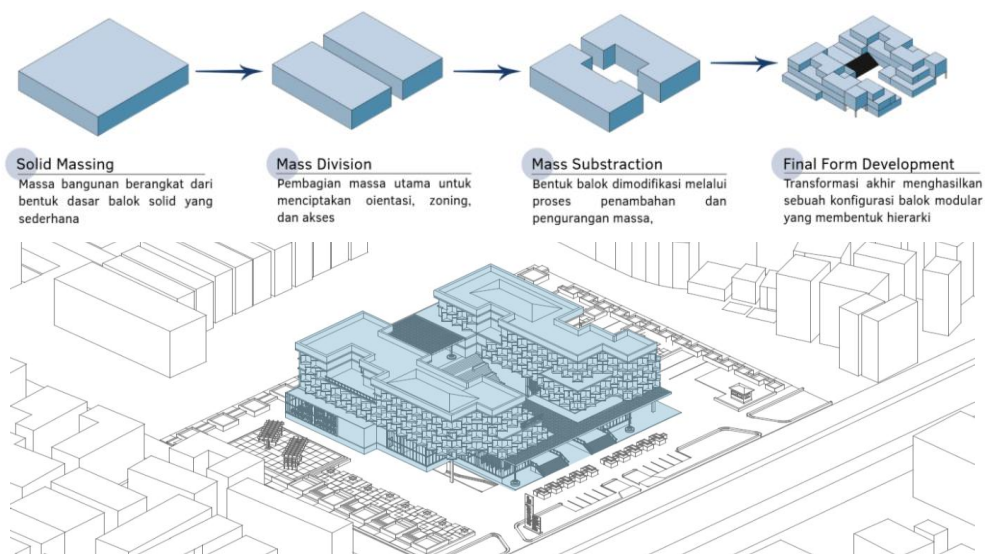
Squaré Youth Hub merupakan proyek perencanaan yang berlokasi di Jl. Pahlawan No. 70, Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat. Proyek ini dirancang sebagai Youth Center yang berfungsi sebagai fasilitas bagi generasi muda untuk berkumpul, berekspresi, dan mengembangkan potensi mereka dalam lingkungan yang mendukung kreativitas dan interaksi sosial.

Selain fungsi utamanya sebagai pusat pemuda, bangunan ini juga memiliki fungsi tambahan yang mencakup elemen sport, seni, leisure, dan self-care, guna memenuhi berbagai kebutuhan generasi muda secara holistik. Dengan luas lahan $\pm 13.000 \text{ m}^2$ (1,3 hektare), proyek ini berada di bawah kepemilikan pihak swasta, dan dirancang sepenuhnya sebagai proyek fiktif untuk tujuan akademik maupun konseptual perancangan.

3.2 Hasil Desain

3.2.1 Penerapan pada Massa Bangunan

Gubahan massa pada bangunan ini disusun dengan pendekatan modular berbasis grid 8x8 dan 4x8 meter dan membentuk konfigurasi massa majemuk (*composite massing*) yang saling berkesinambungan secara vertikal maupun horizontal. Transformasi bentuk dimulai dari massa dasar berupa balok solid yang geometris. Selanjutnya, dilakukan proses penambahan dan pengurangan massa (*mass addition & subtraction*) sebagai respon terhadap kebutuhan fungsi, zonasi ruang, dan sirkulasi. Modifikasi ini menghasilkan komposisi massa yang lebih dinamis serta mampu mengakomodasi berbagai zoning dan alur pergerakan yang efisien.



Gambar 3. 2 Penerapan Pada Massa Bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Massa bangunan diletakkan central pada site, ditata membentuk komposisi bertingkat dan bertumpuk (*stacked composition*), mempertegas konsep modularitas sekaligus menampung fungsi ruang yang dinamis. Pada lantai atas, keterpisahan massa dihubungkan melalui koridor jembatan terbuka yang tetap menjaga sirkulasi antar zona. Zonasi massa juga merespons konteks tapak, dengan orientasi utama menghadap Jalan Pahlawan.

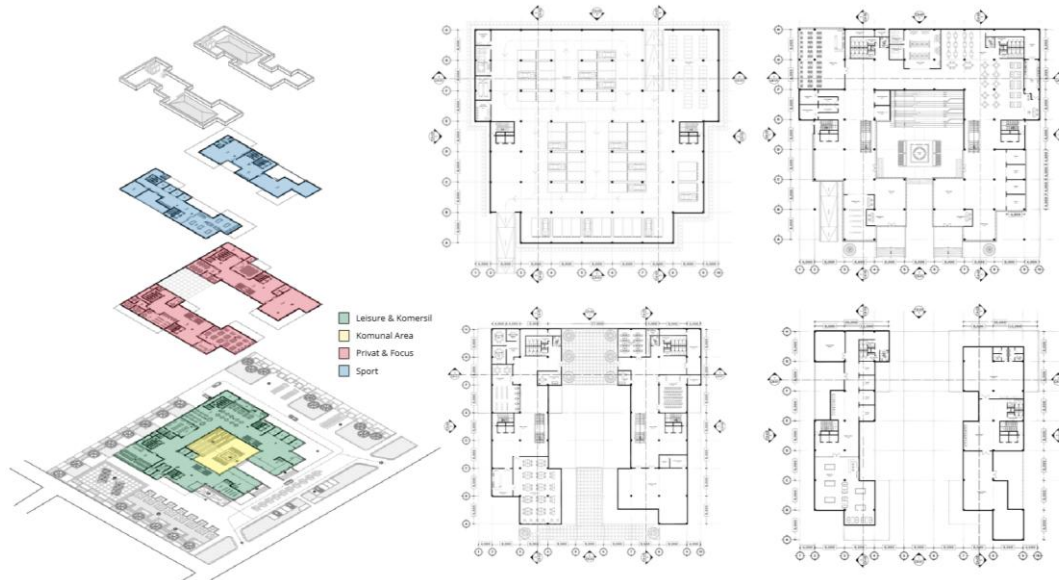
3.2.2 Penerapan pada Denah Bangunan

Dalam perancangan *Square Youth Hub*, setiap lantai dirancang dengan zonasi fungsi yang mempertimbangkan karakter aktivitas dan kebutuhan ruang. Pada lantai dasar, massa bangunan difungsikan sebagai area yang paling terbuka dan mudah diakses publik. Modul-modul ruang digunakan untuk mengakomodasi fungsi-fungsi *leisure* dan komersial, tenant, foodcourt, toko retail, serta area layanan personal seperti salon dan beauty store. Aktivitas yang bersifat sosial, interaktif, dan dinamis menjadi fokus utama, sehingga ruang-ruang dirancang lebih terbuka.

Pada lantai dua, penerapan modularitas diwujudkan melalui penyusunan ruang yang lebih privat seperti perpustakaan, ruang rapat, ruang staf, dan ruang konsultasi psikologi dalam blok-blok modul yang lebih kecil. Denah didesain untuk mendukung fungsi yang lebih privat. Ruang-ruang seperti perpustakaan, ruang rapat, ruang kerja staf, dan area konsultasi psikologi disusun dengan memperhatikan kebutuhan akan ketenangan, privasi, dan fokus. menciptakan suasana yang mendukung kesejahteraan emosional pengguna.

Sementara itu, lantai tiga diproyeksikan sebagai pusat aktivitas fisik dan gaya hidup sehat. Fungsi-fungsi seperti gym, yoga & pilates studio, hingga ruang olahraga rekreatif seperti billiard diletakkan di lantai ini. Area terbuka seperti plaza, green roof, dan amphitheater menjadi elemen rekreasi yang

menghidupkan suasana. Tataan ruang dan sirkulasi ini tidak hanya mendukung aktivitas pengguna secara fungsional, tetapi juga memperkuat konsep ruang modular.



Gambar 3.3 Penerapan Pada Denah Bangunan

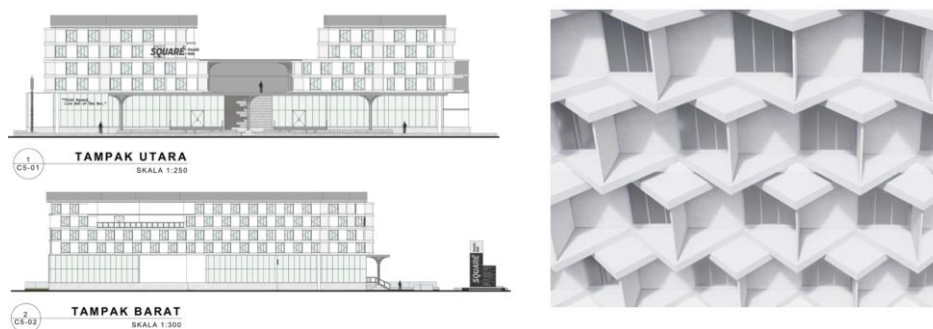
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Dengan sistem zonasi vertikal seperti ini, bangunan tidak hanya mendukung keberagaman fungsi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan terstruktur sesuai dengan intensitas aktivitas yang terjadi di setiap lantai.

3.2.3 Penerapan pada Fasad Bangunan

Fasad Squaré Youth Hub dirancang dengan pendekatan modular yang menekankan ritme visual dan kesatuan geometris membentuk komposisi bertingkat dan bertumpuk (*stacked composition*) untuk mempertegas konsep modularitas sekaligus menampung fungsi ruang.

Sirip vertikal digunakan untuk menegaskan ritme vertikal bangunan sekaligus memberikan privasi terhadap area tertentu, sedangkan sirip horizontal dengan ketebalan lebih besar memperkuat garis peralihan antar lantai dan menambah kedalaman visual fasad. Pola penempatannya disesuaikan dengan modul 8x8 meter pada struktur, sehingga integrasi antara elemen fasad dan sistem konstruksi tetap terjaga.



Gambar 3.4 Penerapan Pada Fasad Bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Kombinasi antara sirip aluminium dan bukaan jendela pada grid modular menciptakan fasad yang adaptif, ekspresif, menjadikan wajah bangunan tidak hanya fungsional sebagai perisai termal, tetapi juga sebagai identitas visual yang merepresentasikan konsep modular.

3.2.4 Eksterior Bangunan

Eksterior pada Squaré Youth Hub dirancang dengan pendekatan arsitektur modular yang menonjolkan keteraturan geometris dan ekspresi spasial yang kontemporer. Massa bangunan terbaca jelas melalui susunan modul kubikal yang disusun secara sistematis, menciptakan komposisi yang solid dan dinamis. Tampilan luar bangunan mengadopsi estetika minimalis modern dengan dominasi warna netral seperti putih dan abu-abu, yang kemudian diperkaya dengan shading pada fasad sebagai aksent ritmis sekaligus pengontrol pencahayaan alami.



Gambar 3. 5 Eksterior Bangunan Squaré Youth Hub

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Modularitas paling nyata terlihat pada bentuk massa bangunan yang terdiri dari unit-unit kubikal yang tersusun sistematis namun tetap dinamis secara spasial. Penyusunan volume mengikuti ritme terukur berdasarkan satuan grid, memungkinkan fleksibilitas ruang sekaligus efisiensi struktur. Modul ini juga diterapkan pada perletakan bukaan jendela dan pintu, sehingga seluruh elemen tampak terintegrasi dalam sistem konstruktif yang konsisten.



Gambar 3. 6 Amphitheater dan Taman Squaré Youth Hub

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Ruang luar diolah dengan penataan hardscape dan softscape berbentuk modular menyerupai pola pixelated sebagai respon terhadap konsep utama. Area plaza terbuka diletakkan di tengah sebagai sumbu interaksi sosial, yang menghubungkan berbagai fungsi bangunan serta memfasilitasi kegiatan komunal.

Secara keseluruhan, desain eksterior bangunan ini menyatukan prinsip modularitas dengan identitas ruang publik urban, menciptakan pengalaman arsitektural yang aktif, terbuka, dan kontekstual terhadap kebutuhan generasi muda masa kini.

3.2.5 Interior Bangunan

Pendekatan arsitektur modular juga diekspresikan secara konsisten pada elemen-elemen interior seperti *furniture*, *wall panel*, dan *plafond*. Elemen-elemen tersebut dirancang dalam format grid geometris dengan modul dasar berbentuk kotak atau persegi panjang, yang mengikuti sistem modular sehingga tercipta kesinambungan visual dan spasial antara elemen arsitektural dan interior.



Gambar 3. 7 Interior Pada Bangunan Squaré Youth Hub

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Setiap area dirancang menggunakan bentuk dasar persegi dan persegi panjang sebagai satuan modul yang repetitif, mulai dari plafon exhibition hall yang menggunakan grid kotak untuk pencahayaan dan akustik, hingga panel-panel display pameran yang bersifat fleksibel, menggunakan granit polished berwarna terang yang memantulkan pencahayaan alami dan buatan secara optimal, memperkuat fokus pada karya seni yang ditampilkan. Pada area food court, modularitas terlihat melalui penataan meja kursi berbentuk kotak serta ceiling grid tanaman gantung yang berirama teratur.

Di main hall, sofa-sofa tersusun membentuk pola geometris yang dapat dikonfigurasi ulang sesuai kebutuhan, sementara pola lantai juga mempertegas pembagian ruang melalui permainan grid berbentuk *pixelated*. Pada resepsionis menggunakan penerapan modular dengan panel kayu berbentuk kotak serta meja resepsionis bergaris tegas dan geometris. Area tenant mengadopsi modul fasad berbentuk kotak dengan frame kaca aluminium, dan sistem display interior yang fleksibel melalui rak-rak modular.

Secara keseluruhan, interior Squaré Youth Hub merepresentasikan bagaimana konsep modular tidak hanya hadir dalam struktur dan konstruksi, tetapi juga diterapkan hingga ke elemen-elemen desain interior.

4. Kesimpulan

Perancangan Squaré Youth Hub sebagai Youth Third Place di Kota Bandung berhasil mengintegrasikan pendekatan arsitektur modular, urban leisure architecture, dan konsep third place secara sinergis dalam menjawab kebutuhan ruang generasi muda. Desain bangunan ini menggabungkan fungsi produktivitas dan rekreasi dalam satu wadah sehingga mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan ruang yang fleksibel, adaptif, dan responsif terhadap dinamika aktivitas generasi muda urban yang beragam.

Pendekatan modular tidak hanya digunakan pada sistem struktur dan massa bangunan, tetapi diterapkan menyeluruh hingga ke desain interior, fasad, dan lanskap pada bangunan.

Nilai kebaruan utama dari proyek ini terletak pada integrasi konsep third place dengan sistem modular prefabrikasi dalam konteks bangunan publik untuk generasi muda. Desain modular diimplementasikan secara menyeluruh pada hasil rancangan bangunan, meliputi tatanan massa, sistem struktur, fasad, interior, hingga elemen lanskap. Modul dasar berukuran 8x8 meter menjadi acuan dalam pembentukan massa dan pembagian ruang. Pada elemen fasad, prinsip modular diterapkan melalui penggunaan sirip yang tersusun mengikuti ritme grid. Lanskap pun dirancang mengikuti pola modular melalui susunan paving, rumput, dan elemen urban berbasis komposisi bentuk persegi. Penerapan modularitas ini tidak hanya memperkuat keterpaduan visual dan konstruktif, tetapi juga meningkatkan efisiensi desain serta fleksibilitas terhadap kebutuhan ruang yang terus berkembang. Pendekatan ini belum banyak diterapkan dalam desain youth center di Indonesia, sehingga tidak hanya sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga menjadi proyek yang inovatif secara sosial dan spasial di Kota Bandung

5. Daftar Referensi

- [1] D. R. Saputri, "Canopy: Journal Of Architecture Youth Center Di Kota Yogyakarta Sebagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat Dan Minat Komunitas Di Yogyakarta Dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern Info Artikel," 2014.
- [2] E. Markiewicz, "Third Places in the Era of Virtual Communities," *Studia Periegetica nr*, vol. 4, no. 28, hlm. 2019, doi: 10.26349/st.per.0028.01.
- [3] M. Zamiri dan M. Reza, "Third Place," *Current World Environment*, vol. 11, no. Special Issue 1(2016), hlm. 21–27, Jul 2016, doi: 10.12944/cwe.11.special-issue1.04.
- [4] R. Gunawan Dan D. Yuono, "Pendekatan Musicarium Sebagai Ruang Penghubung Komunitas Musik Dan Ruang Komunal Dengan Pendekatan Third Place," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Vol. 2, No. 1, Hlm. 885, Jun 2020, Doi: 10.24912/Stupa.V2i1.6854.
- [5] W. Jerod Foster, R. M. Peaslee, W. Zhang, E. Irlbeck, dan E. J. Dominick Casadonte, "Oldenburg's Great Good Places Online: Assessing the Potential for Social Network Sites to Serve as Third Places," 2013.
- [6] W. Wirasmoyo, "Unpacking Etimologi Urban Space Quality: Menuju Definisi Umum Unpacking The Etymology of Urban Space Quality: Towards A Common Definition," 2024.
- [7] M. Carmona and S. Tiesdell, *Urban Design Reader*, 2nd ed. London: Routledge, 2010. Design Reader."
- [8] S. P. S. Putri Dan A. W. Purwantiasning, "Kajian Konsep Arsitektur Modular Pada Hunian Cité A Docks Student Housing Di Le Havre Prancis," *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, Vol. 5, No. 2, Hlm. 111, Jun 2021, Doi: 10.25124/Idealog.V5i2.3735.
- [9] B. Subekti, A. M. R, R. R. R, P. A. R, dan D. Gunawan, "Penerapan Sistem Koordinasi Modular Bangunan Pada Desain Hunian Vertikal Apartemen TJ," 2016.
- [10] J. Arsitektur Reka Karsa-, B. Subekti, R. Novianti, D. Sahella, A. P. A, dan N. Hadrina Jurusan Arsitektur, "Pengaplikasian Metode Koordinasi Modular terhadap Desain Modul Komponen," 2017.
- [11] R. E. Smith, *Prefab Architecture: A Guide to Modular Design and Construction*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2010.