

PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN FUTURISTIC PADA PERANCANGAN YOUTH CENTRE DI DAGO, KOTA BANDUNG

Giskianing Joanita Salsabila

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

E-mail: giskianing.joanita@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Kota Bandung dikenal sebagai pusat budaya muda dan kreativitas di Indonesia, namun belum sepenuhnya memiliki fasilitas terintegrasi yang mampu mewadahi dinamika aktivitas generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Youth Centre dengan pendekatan integratif antara arsitektur futuristik dan budaya generasi muda (youth culture) sebagai respons terhadap kebutuhan ruang yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan pengembangan potensi anak muda. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik deskriptif dan analisis tematik, melalui observasi, studi literatur, dan pengumpulan referensi visual. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi antara arsitektur futuristik dan youth culture dapat diwujudkan melalui penerapan ruang fleksibel, teknologi pintar, ruang interaksi kolaboratif, serta prinsip desain berkelanjutan. Lokasi strategis di kawasan Dago, Bandung, mendukung peran Youth Centre sebagai katalisator interaksi lintas komunitas dan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan demikian, desain Youth Centre ini diharapkan mampu menjawab tantangan generasi muda masa kini dan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan urban yang inklusif, inovatif, dan visioner.

Kata Kunci: Arsitektur futuristik, keberlanjutan, ruang kolaborasi, youth centre, youth culture

Abstract

Bandung is recognized as a hub of youth culture and creativity in Indonesia, yet it still lacks integrated facilities that adequately support the dynamic activities of its young generation. This study aims to design a Youth Centre through an integrative approach that combines futuristic architecture with youth culture as a response to the spatial needs for creativity, collaboration, and self-development. The research uses a qualitative approach with descriptive methods and thematic analysis, conducted through site observation, literature review, and visual references. The findings indicate that the integration of futuristic architecture and youth culture can be realized through the application of flexible spaces, smart technologies, collaborative interaction areas, and sustainable design principles. The strategic location in Dago, Bandung, strengthens the role of the Youth Centre as a catalyst for cross-community interaction and the development of the local creative economy. Therefore, this design is expected to address the challenges of contemporary youth and contribute to the creation of an inclusive, innovative, and visionary urban environment.

Keywords : Futuristic architecture, sustainability, collaborative space, youth centre, youth culture

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Generasi muda saat ini menunjukkan peran signifikan dalam membentuk masa depan komunitas melalui keterlibatan aktif dalam proyek-proyek kreatif yang tidak hanya meningkatkan kesejahteraan sosial, tetapi juga memperkuat ekspresi identitas pribadi dan rasa kepemilikan kolektif [1]. Keterlibatan ini mencerminkan ketertarikan mendalam mereka terhadap dunia kreatif, pendidikan, dan kesehatan, sekaligus mengindikasikan bahwa anak muda tidak lagi sekadar menjadi objek pembangunan, melainkan telah bertransformasi menjadi subjek yang memimpin perubahan sosial secara progresif dan inovatif.

Kota Bandung merupakan salah satu contoh nyata dari dinamika tersebut, dikenal sebagai pusat kreativitas dan budaya anak muda di Indonesia. Keberadaan institusi pendidikan tinggi ternama seperti Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Padjadjaran (Unpad), dan Universitas Katolik Parahyangan (Unpar), serta ekosistem budaya yang berkembang di bidang seni, musik, fashion, dan teknologi [2], menjadikan Bandung sebagai ruang hidup yang subur bagi pertumbuhan youth culture. Dinamika sosial ini memperlihatkan pentingnya penyediaan ruang fisik yang mampu menampung dan memfasilitasi aktivitas kreatif generasi muda secara inklusif dan berkelanjutan [3].

Minimnya ketersediaan ruang kreatif yang tersebar secara merata di berbagai kawasan Kota Bandung menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kesenjangan akses terhadap fasilitas pendukung aktivitas kreatif generasi muda. Ketimpangan ini menciptakan tantangan dalam upaya membangun ekosistem kreatif yang inklusif dan berkeadilan, yang seharusnya dapat diakses oleh seluruh lapisan pemuda secara setara. Oleh karena itu, diperlukan suatu ruang publik yang dirancang secara terpadu dan kontekstual, yang mampu mengakomodasi kebutuhan anak muda dalam mengembangkan potensi diri, membangun jaringan sosial, serta menyalurkan ekspresi kreatif secara positif.

Youth Centre merupakan salah satu bentuk fasilitas publik yang secara khusus ditujukan untuk mendukung perkembangan generasi muda melalui penyediaan ruang yang mencakup fungsi edukatif, rekreatif, sosial, serta pengembangan keterampilan [4]. Keberadaan *Youth Centre* memiliki peran strategis sebagai sarana pemberdayaan pemuda melalui pendekatan yang adaptif terhadap dinamika sosial dan budaya anak muda masa kini.

Sebagai respons terhadap kebutuhan akan ruang yang mampu mendukung dinamika sosial dan kultural generasi muda, dirancang sebuah *Youth Centre* yang berlokasi di Jalan Ir. H. Juanda, Dago, Kota Bandung. Perancangan ini mengadopsi pendekatan arsitektur modern futuristik yang diintegrasikan secara kontekstual dengan nilai-nilai budaya anak muda (*youth culture*). Arsitektur modern futuristik adalah pendekatan yang berorientasi pada masa depan, dengan menekankan pada nilai-nilai dinamis, estetika progresif, serta inovasi dalam aspek bentuk, fungsi, dan teknologi [5]. Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan kualitas visual melalui bentuk geometris ekspresif dan penggunaan material inovatif, tetapi juga memperhatikan prinsip keberlanjutan, fleksibilitas ruang, serta integrasi teknologi digital sebagai elemen yang mendukung adaptabilitas jangka Panjang. Dengan demikian, *Youth Centre* yang dirancang diharapkan dapat berfungsi tidak hanya sebagai ruang aktivitas, tetapi juga sebagai penggerak transformasi sosial yang mendorong lahirnya kreativitas, kolaborasi, serta penguatan identitas dan potensi generasi muda secara berkelanjutan di Kota Bandung.

1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *Youth Centre* yang mampu mengakomodasi kebutuhan generasi muda Kota Bandung melalui pendekatan arsitektur modern futuristik yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya anak muda (*youth culture*). Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan ruang publik yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan, yang tidak hanya mendukung aktivitas kreatif, edukatif, dan rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai katalis transformasi sosial yang memperkuat identitas, kolaborasi, dan potensi generasi muda secara berkelanjutan.

1.3 Kajian Teori

Generasi muda masa kini mulai tumbuh dalam lingkungan yang dipengaruhi oleh budaya digital dan global, yang terintegrasi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka dikenal sebagai *digital natives*, yaitu individu yang sejak lahir telah akrab dengan teknologi digital dan internet [6]. Generasi ini tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadikannya sebagai bagian integral dari gaya hidup, cara berpikir, serta interaksi sosial mereka sehari-hari. Beberapa karakter generasi muda antara lain adalah kecenderungan untuk mengekspresikan diri secara personal, memiliki gaya komunikasi yang visual dan instan, serta mengutamakan konektivitas dan kolaborasi dalam berbagai aspek kehidupan. Mereka cenderung memiliki kesadaran sosial dan lingkungan yang tinggi, tertarik pada isu-isu keberlanjutan, serta menunjukkan kebutuhan akan ruang yang fleksibel, interaktif, dan mampu mengakomodasi berbagai aktivitas kreatif [7]. Gaya hidup yang cepat, dinamis, dan terhubung secara digital ini menjadi salah satu dasar penting dalam merancang ruang publik yang sesuai dengan nilai dan preferensi generasi muda masa kini [8].

Prefensi generasi muda yang dipengaruhi oleh teknologi, kenyamanan dan keberlanjutan, dengan kebutuhan ruang yang sesuai, sebagai berikut:

1. Desain yang dinamis
2. Material Terbaru dan Ramah Lingkungan
3. Koneksi Teknologi seperti Wi-Fi, Access Code, Smart Display, dan Power Outlet
4. Ruang Interaktif dan Area Hijau yang Mendukung Kesehatan Mental dan Sosial
5. Fleksibilitas Fungsi
6. Ruang Kolaboratif yang Mendorong Kreativitas dan Komunitas

Dalam konteks ini, perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur futuristik menuntut perhatian agar ruang yang dihasilkan mampu menjawab tantangan masa depan melalui integrasi teknologi, fleksibilitas fungsi, dan estetika progresif. Dalam penerapan arsitektur futuristik, terdapat sejumlah prinsip utama yang harus diperhatikan dalam penerapannya [5], antara lain:

a. Arsitektur Perhitungan

Arsitektur futuristik adalah arsitektur perhitungan yang menerapkan desain kesederhanaan dan keberanian dalam menggunakan material.

b. Arsitektur adalah Seni

Arsitektur tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga merupakan bentuk seni yang merefleksikan ekspresi dan makna

c. Konsep Gerak

Arsitektur futuristik tidak menerima konsep arsitektur yang kaku dan statis, melainkan mengedepankan penggunaan garis-garis dinamis yang menciptakan kesan gerak serta perubahan berkelanjutan, mencerminkan visi masa depan yang progresif dan selalu berkembang.

d. Ekspresi Teknologi

Arsitektur futuristik dituntut untuk menjadi bentuk ekspresi yang menarik sekaligus mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal. Pendekatan ini menggabungkan unsur estetika dengan inovasi teknologi guna mewujudkan bangunan yang merepresentasikan perkembangan dan kemajuan era modern.

e. Pengaturan Bentuk

Arsitektur futuristik tidak mengikuti gaya arsitektur lama, tetapi memilih bentuk yang lebih bebas, unik, dan berani untuk dieksplorasi.

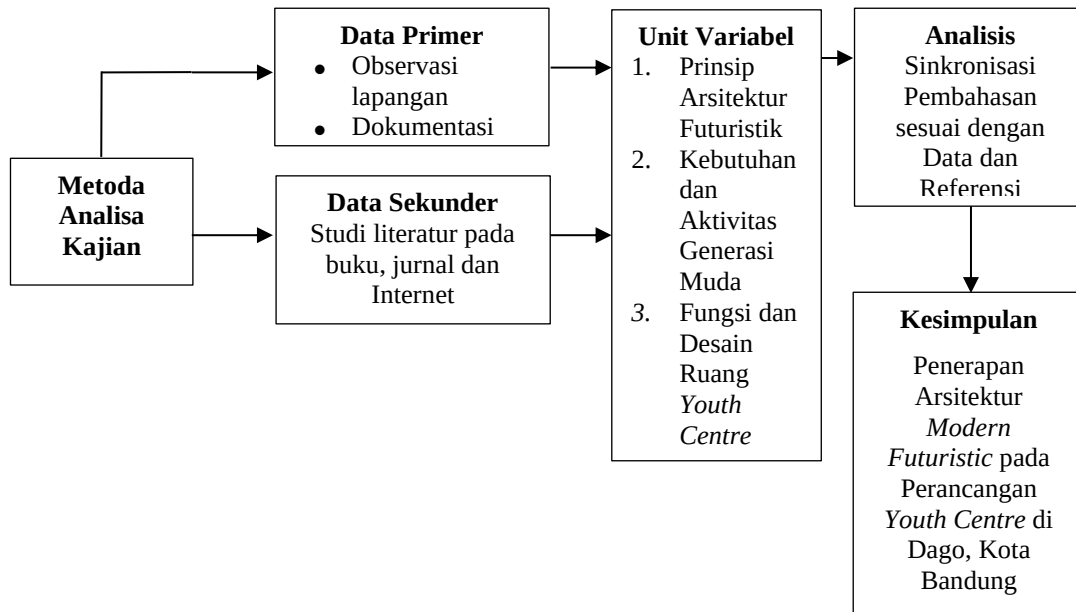
f. Dekorasi

Dalam arsitektur futuristik, dekorasi tidak lagi jadi fokus utama. Keindahan justru muncul dari bahan-bahan asli yang dibiarkan tampil alami, seperti warna asli beton atau baja tanpa lapisan tambahan. Dekorasi yang berlebihan dianggap tidak penting, karena desain lebih menekankan pada bentuk dan garis yang simpel dan bersih.

2. Metode/Proses Kreatif

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami kebutuhan, persepsi, dan pengalaman generasi muda dalam memanfaatkan ruang pada *Youth Centre*. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengeksplorasi secara mendalam dinamika sosial dan kultural anak muda, serta

bagaimana desain ruang mendukung ekspresi, interaksi, dan kolaborasi kreatif. Desain arsitektural dalam konteks ini diposisikan sebagai elemen strategis yang membentuk pengalaman ruang secara fungsional maupun simbolis. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lokasi tapak serta dokumentasi visual. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi literatur dan referensi visual untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan pengguna, dan aspek utama dalam desain *Youth Centre*. Analisis dilakukan secara tematik guna merumuskan strategi perancangan ruang yang relevan. Fokus utama kajian ini adalah penerapan arsitektur futuristik, yang meliputi bentuk geometris dinamis, integrasi teknologi, dan penggunaan material inovatif yang mendukung efisiensi dan keberlanjutan. Arsitektur futuristik juga memperhatikan fleksibilitas dan interaktivitas ruang sebagai respons terhadap perubahan kebutuhan generasi muda.



Bagan 1 Metode Analisis Kajian

2.1 Pemahaman Proyek

Youth Centre berperan sebagai ruang intervensi sosial yang mendukung pembentukan karakter, peningkatan kepercayaan diri, dan pemberdayaan ekonomi generasi muda melalui program keterampilan dan kewirausahaan. Fasilitas ini menjadi penting di tengah tantangan globalisasi, perubahan sosial, dan transformasi digital [9]. Dari perspektif arsitektur dan tata kota, *Youth Centre* juga merupakan bagian dari ruang publik inklusif yang menyediakan fasilitas olahraga, seni, teknologi, dan ruang kolaboratif yang fleksibel sesuai kebutuhan komunitas lokal. Penataan ruang yang adaptif terhadap konteks sosial-budaya menjadikan *Youth Centre* sebagai katalisator perubahan berkelanjutan. *Youth Centre* dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis sebagai berikut [10]:

- **Berdasarkan Tujuan Pendirian**

Klasifikasi ini mencerminkan pendekatan konseptual terhadap fungsi sosial dan pembinaan yang diemban oleh *Youth Centre*:

- Fungsi Preventif** : Mencegah perilaku negatif remaja melalui kegiatan edukatif dan rekreatif.
- Fungsi Kuratif** : Sebagai pusat rehabilitasi remaja dengan pembinaan terstruktur.

- **Berdasarkan Tipe Fasilitas**

Klasifikasi ini mengacu pada tingkat kelengkapan dan kompleksitas sarana yang disediakan:

- Tipe A (Pemula)** : Fasilitas dasar seperti ruang diskusi dan aktivitas ringan.
- Tipe B (Madya)** : Fasilitas seni, olahraga, dan pelatihan keterampilan.
- Tipe C (Utama)** : Fasilitas teknologi tinggi, ruang multifungsi, dan program profesional.

- **Berdasarkan Cabang Kegiatan dan Jumlah Fasilitas**

Youth Centre juga dikategorikan berdasarkan fokus kegiatan yang ditawarkan:

- Fokus Olahraga:** Sarana pelatihan dan kompetisi..
- Fokus Seni dan Budaya:** Fasilitas ekspresi kreatif dan seni lokal.
- Fokus Teknologi dan Sains:** Lab komputer dan ruang inovasi digital.

- **Berdasarkan Ukuran dan Kapasitas**

Kapasitas pelayanan *Youth Centre* turut menjadi parameter klasifikasi, dengan tiga skala utama:

- Skala Kecil:** Untuk komunitas lokal.
- Skala Sedang:** Kapasitas menengah, cocok untuk area urban.
- Skala Besar:** Melayani wilayah luas dengan program dan fasilitas lengkap

Youth Centre yang akan dirancang bernama *Cyberhive-Z Youth Centre*, yaitu sebuah pusat... yang berlokasi di Jl.Ir.H.Juanda, Dago, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Juanda, Dago, Kelurahan Lebak Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Kawasan ini dikenal sebagai area dengan intensitas aktivitas komersial yang tinggi serta menjadi titik konsentrasi pergerakan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di sekitarnya.



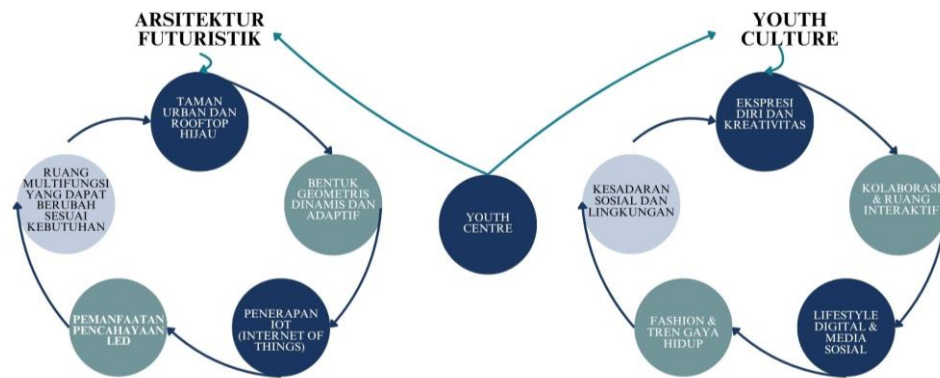
Gambar 1. Lokasi Tapak

Sumber : Google Maps, 2025, diakses dan diolah pada Maret 2025

• Nama Proyek	: <i>Cyberhive-Z Youth Centre</i>
• Sifat Proyek	: Fiktif
• Owner/Pemberi Tugas	: Swasta
• Sumber Dana	: Swasta
• Lokasi	: Ir.H.Juanda, Dago
• Luas Lahan	: 13.000 m ²
• Luas Bangunan	: 5.000 – 11.000 m ²
• KDB	: 70%
• KLB	: 3,5
• KDH	: 20%
• KTB	: 80%
• Jalan Kolektor	: Jl. Ir. H Juanda = 12 m
• Jalan Lokal	: Jl. Dayang Sumbi = 5 m

2.2 *Elaborasi Tema*

Perancangan *Youth Centre* ini mengusung tema utama Modern Futuristik dan Youth Culture, yang bertujuan menciptakan ruang publik generasi baru yang adaptif terhadap perkembangan zaman, serta responsif terhadap kebutuhan, karakter, dan semangat kaum muda. Tema ini dilandasi oleh pemahaman bahwa generasi muda tidak hanya membutuhkan ruang fisik, tetapi juga ruang sosial dan emosional untuk berekspresi, berinteraksi, dan berkembang.



Gambar 2. Elaborasi Tema
Sumber : Data Pribadi, 2025

a. Modern Futuristik

Tema Modern Futuristik diterjemahkan melalui pendekatan arsitektur yang menekankan integrasi teknologi, efisiensi fungsi, dan bentuk-bentuk inovatif yang mencerminkan masa depan. Pendekatan ini diwujudkan dalam beberapa elemen desain berikut:

- Bentuk Geometris Dinamis dan Adaptif

Arsitektur menggunakan komposisi massa dan fasad yang dinamis futuristik, dan fleksibel, menyesuaikan fungsi serta menghadirkan impresi visual yang progresif dan ikonik.

- Pemanfaatan Teknologi Smart Building

Diterapkannya teknologi IoT (Internet of Things) seperti pengaturan pencahayaan, suhu, dan sistem keamanan otomatis untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, efisien, dan berkelanjutan.

- Ruang Multifungsi yang Fleksibel

Desain ruang dalam dan luar disusun untuk dapat bertransformasi sesuai kebutuhan kegiatan, seperti diskusi, pertunjukan seni, pameran, atau olahraga, mencerminkan arsitektur yang responsif dan dinamis.

- Penerapan Elemen Hijau

Taman rooftop, fasad hijau, serta sistem ventilasi alami diterapkan untuk menciptakan lingkungan sehat yang mendukung keberlanjutan, selaras dengan visi arsitektur masa depan.

b. Youth Culture

Tema *Youth Culture* berfokus pada interpretasi budaya dan gaya hidup kaum muda, yang terus berkembang seiring era digital dan globalisasi. Karakter mereka yang kreatif, terbuka, dan kolaboratif tercermin dalam berbagai elemen desain sebagai berikut:

- Ekspresi diri dan Kreativitas

Fasilitas seperti studio seni dan ruang karya digital.

- Digital Lifestyle & Media Sosial

Ruang-ruang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan generasi digital: spot konten Instagrammable, studio podcast/video, hingga konektivitas internet tinggi di seluruh area.

- Ruang Interaktif dan Kolaboratif

Youth Centre dilengkapi area co-working, lounge diskusi, dan zona komunitas untuk mendorong kerja sama dan inovasi antar pemuda dari berbagai latar belakang.

- Gaya Hidup dan Identitas Visual

Area pop-up market, workshop kreatif, dan ruang fashion memberi ruang bagi pemuda untuk mengekspresikan identitas.

- Kesadaran Sosial dan Lingkungan

Youth culture juga mencerminkan kepedulian sosial dan ekologis. Area untuk edukasi lingkungan, hingga kegiatan sosial dirancang untuk memupuk nilai-nilai keberlanjutan.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Pengolahan Tapak

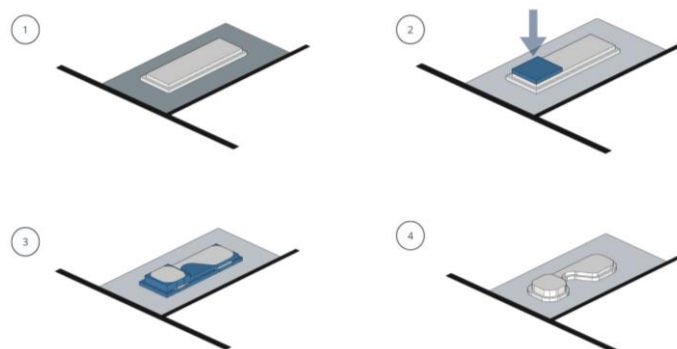
Tapak *Cyberhive-Z Youth Centre* dirancang dengan pendekatan yang mengedepankan kenyamanan dan kemudahan akses bagi seluruh pengunjung. Pergerakan pengguna difasilitasi melalui sistem sirkulasi yang fleksibel dan dinamis, sehingga menciptakan transisi yang halus antara area luar dan dalam bangunan. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki diatur secara terintegrasi dan terstruktur guna meminimalkan potensi konflik antar moda serta mendukung efisiensi alur pergerakan. Penataan ruang luar yang adaptif turut memperkuat karakter lingkungan publik yang inklusif, ramah pengguna, serta relevan terhadap pola hidup dan kebutuhan generasi muda yang aktif dan dinamis.



Gambar 3. Block Plan
Sumber : Data Pribadi, 2025

3.2 Transformasi Massa

Berikut ini proses desain gubahan massa bangunan utama pada *Cyberhive-Z Youth Centre*:



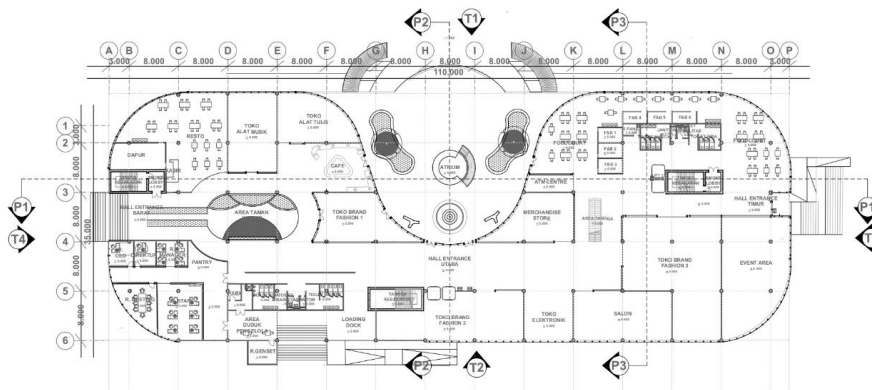
Gambar 4. Transformasi Bentuk
Sumber : Data Pribadi, 2025

Transformasi bentuk massa pada perancangan *Cyberhive-Z Youth Centre* merupakan hasil dari pendekatan desain arsitektur modern futuristik yang mempertimbangkan orientasi tapak, pola sirkulasi, serta kebutuhan ruang yang dinamis. Tahapan pertama dimulai dengan pembentukan massa utama secara linear mengikuti arah memanjang tapak, guna mengoptimalkan efisiensi lahan dan memastikan keterhubungan sirkulasi dari dua akses utama, yakni Jalan Dayang Sumbi dan Jalan Ir. H. Juanda. Selanjutnya, dilakukan penambahan massa pada titik-titik tertentu sebagai respons terhadap kebutuhan ruang tambahan yang bersifat edukatif, sosial, dan rekreatif.

Pada tahap berikutnya, massa bangunan mengalami proses artikulasi dan pengolahan bentuk melalui pendekatan subtraktif serta pembentukan ruang yang plastis dan responsif terhadap aktivitas generasi muda. Hal ini menciptakan ruang-ruang interaktif yang mengalir antara interior dan eksterior, memperkuat aspek kolaboratif dan keterbukaan. Tahap akhir menampilkan karakter bentuk organik dan futuristik yang diwujudkan melalui lengkungan dinamis dan ekspresi bentuk yang inovatif. Bentuk ini tidak hanya merepresentasikan semangat kreatif dan progresif generasi muda, tetapi juga memperkuat integrasi antara arsitektur dan lanskap melalui hubungan visual dan spasial yang terbuka, adaptif, serta mendukung keberlanjutan ruang secara jangka panjang.

3.3 Tata Ruang Dalam

Perancangan tata ruang Youth Centre dengan konsep modern futuristik mengedepankan fleksibilitas fungsi dan konektivitas antar ruang guna mendukung aktivitas sosial generasi muda.



Gambar 5. Denah Lantai Dasar
Sumber : Data Pribadi, 2025

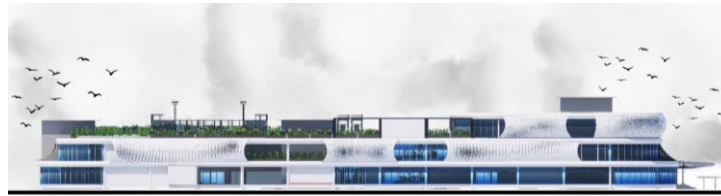
Denah bangunan menunjukkan zonasi yang tertata, dengan area atrium sebagai pusat orientasi yang menghubungkan berbagai fungsi seperti retail, kuliner, dan ruang interaksi. Penempatan area cafe, toko alat musik, hingga fashion store disusun mengelilingi ruang terbuka untuk menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan interaktif. Ruang servis seperti dapur dan loading dock berada di sisi belakang untuk menjaga efisiensi sirkulasi tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung. Kehadiran taman dalam dan void atrium juga mendukung pencahayaan alami serta hubungan visual antar ruang, yang sekaligus merefleksikan prinsip desain futuristik yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

3.4 Konsep Fasad

Desain fasad Cyberhive-Z Youth Centre dirancang sebagai perwujudan dari integrasi antara prinsip estetika futuristik dan performa arsitektural yang responsif terhadap konteks. Pendekatan futuristik diwujudkan melalui penggunaan panel-panel segitiga modular yang disusun dinamis, membentuk permukaan yang melipat (*folded surface*) dengan kedalaman dan ritme visual yang bervariasi. Elemen geometris ini tidak hanya memperkuat ekspresi bentuk bangunan, tetapi juga berfungsi sebagai sistem pasif untuk pengendalian cahaya dan privasi visual.



Gambar 6. Tampak Timur
Sumber : Data Pribadi, 2025



Gambar 7. Tampak Selatan
Sumber : Data Pribadi, 2025

Material utama yang digunakan adalah GFRC (Glassfiber Fiber Reinforced Concrete) berwarna putih, yang dipilih karena kemampuannya menghadirkan kesan ringan, bersih, dan futuristik, serta mendukung pembentukan bentuk-bentuk ekspresif yang kompleks. Warna putih mempertegas garis dan bayangan panel, menghasilkan efek visual yang berubah-ubah sepanjang hari, sekaligus meningkatkan kualitas pencahayaan alami di dalam ruang. Pendekatan desain ini juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan melalui optimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami, serta penggunaan material yang tahan lama. Secara keseluruhan, fasad ini dirancang tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai instrumen fungsional yang mendukung kenyamanan, efisiensi energi, dan identitas bangunan.



Gambar 8. Perspektif Eksterior Mata Burung
Sumber : Data Pribadi, 2025

3.5 Interior Bangunan

a. Co-Working Space

Dirancang sebagai ruang kerja kolaboratif dengan atmosfer futuristik yang terbuka dan minimalis. Elemen interior didominasi oleh bentuk bersih dan streamlined, dipadukan dengan pencahayaan buatan LED berwarna netral dingin untuk menciptakan nuansa modern dan fokus. Furnitur modular dengan teknologi plug-in terintegrasi mendukung mobilitas dan konektivitas pengguna dalam berbagai aktivitas produktif berbasis digital.



(a)



(b)

Gambar 9. (a), (b) Co-Working Space
Sumber : Data Pribadi, 2025

b. Ruang Meeting Sewa

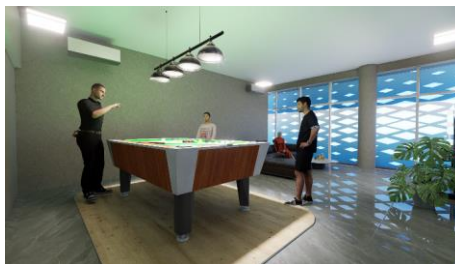
Interior ruang rapat dirancang dengan elemen pencahayaan aksentasi yang artistik, penggunaan warna-warna netral futuristik seperti abu-abu dan putih, serta sentuhan teknologi seperti layar interaktif dan koneksi digital yang seamless. Ruang ini tidak hanya menunjang formalitas, tetapi juga mendukung fleksibilitas pemakaian untuk diskusi komunitas, presentasi kreatif, atau pertemuan profesional.



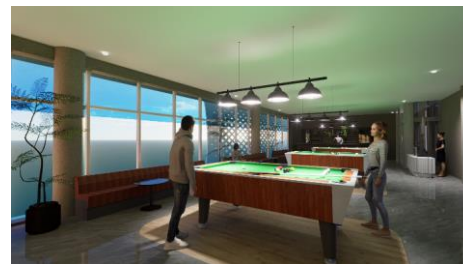
Gambar 10. Ruang Meeting Sewa
Sumber : Data Pribadi, 2025

c. Area Billiard

Area rekreasi ini tetap mengusung konsep futuristik melalui permainan cahaya, material reflektif, dan warna yang kontras. Tata ruang didesain terbuka dan menyatu dengan pencahayaan alami, dipadukan dengan elemen dekoratif modern untuk menciptakan suasana santai namun tetap mencerminkan gaya hidup modern.



(a) Area Billiard VIP

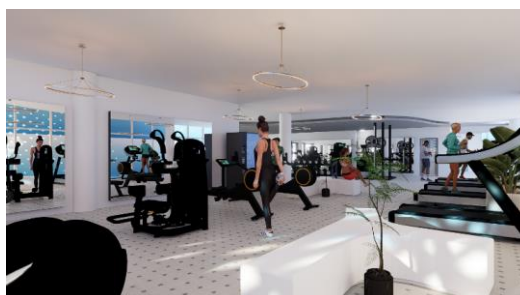


(b) Area Billiard Regular

Gambar 11. (a) (b) Area Billiard
Sumber : Data Pribadi, 2025

d. Area Gym

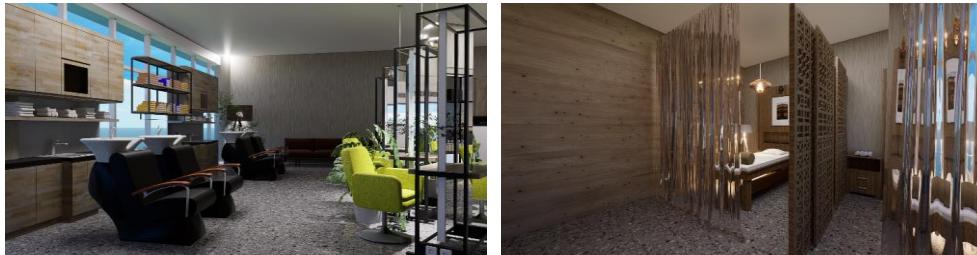
Ruang kebugaran dirancang dengan pendekatan smart-fitness yang futuristik. Penggunaan alat-alat kebugaran modern dipadukan dengan interior berwarna monokromatik terang, pencahayaan terang alami dan buatan, serta tata ruang ergonomis yang memungkinkan pengguna bergerak bebas. Konsep ini menekankan pada kesehatan fisik dalam lingkungan yang estetik dan inspiratif.



Gambar 12. Area Gym
Sumber : Data Pribadi, 2025

e. Salon (Retail)

Area salon dan ruang spa dirancang dengan pendekatan futuristik yang mengedepankan kenyamanan dan estetika kontemporer. Interior pada area salon menampilkan perpaduan warna-warna netral dan aksentus kontras seperti hijau neon yang mencerminkan karakter berani dan ekspresif dari generasi muda. Desain furnitur ergonomis dengan bentuk modern menghadirkan suasana energik namun tetap fungsional. Sementara itu, ruang spa menerapkan nuansa hangat dari material kayu dengan sentuhan metalik reflektif sebagai elemen pencipta suasana relaksasi yang tetap estetik. Elemen cahaya lembut dan partisi futuristik menghadirkan keseimbangan antara privasi dan visual elegan.



(a) Area Salon

(b) Ruang SPA

Gambar 13. (a) (b) Salon
Sumber : Data Pribadi, 2025

f. Cafe (Retail)s

Interior cafe di lantai dasar mengusung konsep terbuka dan modern minimalis dengan dominasi warna terang serta permainan material industrial dan pencahayaan bersih yang mempertegas identitas visual masa kini. Area ini berfungsi sebagai ruang sosial santai yang mendukung aktivitas kasual hingga diskusi ringan. Sedangkan cafe rooftop dirancang sebagai ruang terbuka dengan suasana semi-outdoor yang memanfaatkan pencahayaan alami, sistem shading transparan, serta tanaman hijau sebagai elemen pendingin pasif. Desain ini menciptakan atmosfer futuristik yang tetap ramah lingkungan dan mendukung interaksi sosial di ruang terbuka dengan view kota.



(a) Cafe Lt.Dasar

(b) Cafe Rooftop

Gambar 14. (a) (b) Salon
Sumber : Data Pribadi, 2025

4. Kesimpulan

Perancangan *Cyberhive-Z Youth Centre* di kawasan Dago, Bandung, merupakan respons strategis terhadap kebutuhan ruang publik generasi muda yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan, dengan menggabungkan pendekatan tema arsitektur modern futuristik dan nilai-nilai youth culture. Melalui pemahaman mendalam terhadap dinamika sosial, budaya, dan digitalisasi yang mewarnai kehidupan anak muda masa kini, *Youth Centre* ini dirancang tidak hanya sebagai wadah aktivitas edukatif, kreatif, dan rekreatif, tetapi juga sebagai katalisator transformasi sosial dan pemberdayaan pemuda. Integrasi teknologi canggih, fleksibilitas ruang, serta penekanan pada ekspresi diri, kolaborasi, dan kesadaran lingkungan menjadikan proyek ini sebagai model ruang intervensi sosial yang relevan dengan tantangan era global. Lokasi strategis di pusat aktivitas mahasiswa memperkuat perannya sebagai episentrum inovasi, konektivitas, dan pertumbuhan komunitas kreatif anak muda di Kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] Jeff M. Poulin, “Pathways for Centering Creative Youth in Community Development,” *Journal Article*, p. 1, Dec. 2020.
- [2] N. , P. N. , & A. K. A. Prayudi, “Analysis of the Development of Bandung as Creative City.,” 2017.
- [3] D. Hermawan, “Bandung as a Creative City in Indonesia: The Role of Community in Developing a Creative Tourism Urban Village Initiative.,” 2024.
- [4] J. Al-Smadi, “Role of Youth Centers in Developing Social Responsibility,” *Revista ESPACIOS*, vol. 40, no. 34, pp. 14–20, Apr. 2020.
- [5] J. Desain, D. Arsitektur, and F. Meliyunita, “KONSEP DESAIN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BANGUNAN,” *DESA Jurnal Desain dan Arsitektur*, vol. 5, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/desa/index>
- [6] U. G. M. S. and R. F. B. John Palfrey, “Youth, Creativity, and Copyright in the Digital Age,” *Creative commons*, Cambridge , Jun. 01, 2009.
- [7] Alif Almadina dan Syam Rachma Marcillia, “THE USE OF PHYSICAL SETTING PREFERENCE BY GENERATION Z IN PUBLIC OPEN SPACE, CASE STUDY: YOGYAKARTA 0 KILOMETER POINT,” *LAKAR JURNAL ARSITEKTUR*, vol. 06 No 2, Sep. 2023.
- [8] A. Susanti and T. W. Natalia, “Public space strategic planning based on Z generation preferences,” in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Institute of Physics Publishing, Sep. 2018. doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012076.
- [9] S. G. C. E. dan C. P. . Fredriksson, “Important Strategies for Youth Centers to be Health-Promoting Settings,” *Health Education*, vol. 115, no. 3/4, pp. 248–263, Dec. 2015.
- [10] A. Shafia Mushaffa and P. Anjar Sari, “TINJAUAN STANDARD FASILITAS GELANGGANG REMAJA PADA YOUTH CENTRE YOGYAKARTA,” 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>