

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN KOTAKATA YOUTH CENTER DI JL. IR. H. JUANDA, KOTA BANDUNG

Nadilah Puspa Dewi

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

E-mail: nadilah.puspa@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Perubahan pola hidup Generasi Z dalam konteks lanskap urban menuntut keberadaan ruang publik yang tidak hanya mengedepankan aspek fungsional, tetapi juga memiliki kapasitas adaptif terhadap kebutuhan sosial, emosional, dan kognitif penggunanya. Kotakata Youth Center dirancang sebagai respons atas tuntutan tersebut, dengan pendekatan arsitektur perilaku yang diterapkan sejak tahap analisis hingga pengolahan desain. Penelitian ini bertujuan menciptakan ruang yang responsif terhadap pola perilaku, preferensi, dan gaya hidup generasi Z. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lokasi, kajian teori dari berbagai sumber literatur, penelaahan proyek preseden, serta identifikasi karakter dan kebutuhan pengguna yang menjadi dasar dalam penyusunan konsep desain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi elemen sensorik, fleksibilitas ruang, serta penciptaan zona interaktif dan komunal mampu menjawab kebutuhan aktual generasi Z, sekaligus membangun koneksi sosial dan kenyamanan psikologis. Melalui pendekatan tersebut, Kotakata Youth Center tidak sekadar menjadi ruang publik bagi generasi muda, tetapi berkembang sebagai ekosistem interaktif yang relevan, kontekstual, dan mampu menjawab dinamika kehidupan urban di Kota Bandung.

Kata Kunci: Arsitektur Perilaku, Gaya Hidup, Generasi Z, Youth Center

Abstract

The shifting lifestyle patterns of Generation Z within the urban landscape demand public spaces that go beyond mere functionality, requiring adaptability to users' social, emotional, and cognitive needs. Kotakata Youth Center is designed in response to this demand, employing a behavioral architecture approach from the analysis phase through to the design process. This study aims to create spaces that are responsive to the behavior patterns, preferences, and lifestyles of Generation Z. The research method applied is qualitative descriptive, utilizing data collection through field observation, literature review, precedent studies, and user analysis. The design outcomes demonstrate that the integration of sensory elements, spatial flexibility, and the creation of interactive and communal zones can accommodate the actual needs of Generation Z while fostering social connections and psychological comfort. Through this approach, Kotakata Youth Center emerges not only as a public space for youth but also as an interactive ecosystem that is relevant, contextual, and capable of supporting the dynamic nature of urban life in Bandung.

Keywords: Behavioral Architecture, Lifestyle, Generation Z, Youth Center

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Generasi Z merujuk pada kelompok demografis yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dengan rentang usia saat ini berkisar antara 12 hingga 27 tahun. Pada periode ini, mayoritas Generasi Z berada dalam fase pendidikan tinggi, sementara sebagian di antaranya telah memulai karier profesionalnya sejak tahun 2020 [1]. Kelompok ini tumbuh dan berkembang dalam era digital, sehingga cenderung memiliki preferensi terhadap ruang yang fleksibel, terbuka dan mendukung kegiatan produktif maupun rekreatif [2]. Kesadaran akan pentingnya kesehatan mental dan keberlanjutan lingkungan juga berkontribusi pada munculnya kebutuhan akan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan kenyamanan secara psikologis [3].

Pandemi COVID-19 mendorong terjadinya transformasi yang signifikan dalam sistem kerja, proses pendidikan, serta pola interaksi sosial. Masa pandemik memperkuat kebutuhan akan keseimbangan mental dan fisik, karena selama pandemi banyak dari mereka mengalami tekanan psikologis akibat isolasi sosial, beban kerja digital yang meningkat dan hilangnya interaksi nyata. Gen Z pada pascapandemi lebih menyukai model kerja dan hidup yang fleksibel seperti *hybrid working* dan *remote working* yang memungkinkan mereka menjaga keseimbangan mental dan produktivitas [4]. Selain itu, mereka juga menjadi lebih sadar akan pentingnya gaya hidup sehat, termasuk minat terhadap olahraga indoor maupun outdoor sebagai cara menjaga kesehatan fisik dan mental.

Seiring meningkatnya kesadaran tersebut, Gen Z mulai mencari ruang yang bisa mewadahi berbagai kebutuhan sekaligus. Youth Center dirancang sebagai ruang multifungsi yang mewadahi aktivitas anak muda, mulai dari edukasi, diskusi, olahraga hingga *leisure*. Youth Center sendiri merupakan sebuah fasilitas permanen yang berperan sebagai pusat berbagai aktivitas berbagai kegiatan yang bersifat produktif dan memberikan manfaat bagi penggunanya [5]. Fasilitas semacam ini menjadi penting untuk menampung kebutuhan actual Gen Z yang menghargai fleksibilitas, interaksi informal dan koneksi dengan alam.

Lokasi perancangan di Jl. Ir. H. Juanda, Kota Bandung didasarkan pada karakter kawasan yang strategis dan memiliki dinamika anak muda yang tinggi. Area ini di kelilingi oleh kampus kampus besar seperti Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dan Universitas Padjadjaran (Unpad). Banyak mahasiswa dan pekerja yang beraktivitas di area ini, namun masih minim ruang publik yang secara spesifik dirancang untuk perilaku dan preferensi Gen Z.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, pendekatan arsitektur perilaku dipilih sebagai dasar perancangan. Arsitektur perilaku adalah pendekatan yang mempertimbangkan keterkaitan antara perilaku manusia dan ruang, bagaimana ruang dibentuk berdasarkan cara manusia menggunakan, merasakan dan berinteraksi di dalamnya. Menurut Mangunwijaya (1992), arsitektur yang baik adalah arsitektur yang mampu mewadahi dan merespon perilaku manusia dalam berbagai konteks kehidupan [6]. Dengan mengintegrasikan desain yang responsif terhadap perilaku pengguna dan menyatu dengan lingkungan sekitar, Youth Center ini dirancang sebagai ruang yang mampu mewadahi ekspresi diri anak muda dalam lingkungan yang mendukung kesejahteraan mental, sekaligus memberikan pengalaman yang bermakna bagi penggunanya di tengah dinamika kehidupan yang terus berkembang.

1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan Youth Center yang mampu mengakomodasi serta merespons karakteristik perilaku dan pola gaya hidup Generasi Z secara adaptif, dengan menjadikan pendekatan arsitektur perilaku sebagai dasar konseptual dalam proses perancangannya. Perancangan difokuskan untuk menciptakan ruang publik yang mampu mewadahi berbagai aktivitas utama generasi muda seperti berkolaborasi, berekreasi, berolahraga dan bersantai dengan memperhatikan kenyamanan psikologis, fleksibilitas ruang dan koneksi sosial.

1.3 Kajian Teori

Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang dipengaruhi oleh integrasi antara dunia fisik dan digital (figital). Mereka dikenal sebagai *digital integrators* yaitu generasi yang bukan hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi telah mengintegrasikan ke seluruh aspek kehidupan sehari-hari, baik dalam belajar, bekerja, bersosialisasi, maupun berekreasi [7]. Beberapa karakter khas Gen Z antara lain adalah kecenderungan untuk mengekspresikan diri secara personal (hiper-kustomisasi), fokus pada pengalaman nyata dan praktis (realistis), serta semangat kolaboratif yang tinggi (weconomist). Mereka juga menunjukkan rasa ingin tahu tinggi (FOMO), gemar menyelesaikan sesuatu secara mandiri (DIY), dan terpacu untuk membangun personal branding melalui teknologi [1]. Karakteristik ini menunjukkan bahwa Gen Z membutuhkan ruang yang mampu mendukung aktivitas multitasking, ekspresi individu dan keterhubungan sosial.

Preferensi ruang Gen Z sangat dipengaruhi oleh nilai keberlanjutan, kenyamanan dan teknologi. Mereka menyukai ruang dengan :

1. Desain yang estetik dan keberlanjutan,
2. Material alami serta pencahayaan dan ventilasi alami,
3. Koneksi teknologi seperti akses Wi-Fi dan power outlet,
4. Zona tenang dan area hijau yang mendukung mental health,
5. Fleksibilitas fungsi, agar bisa multitasking,
6. Menyukai ruang interaktif dan komunitas.

Dalam konteks ini, perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur perilaku menuntut perhatian khusus agar ruang yang dihasilkan mampu berfungsi sebagai fasilitas yang menyediakan pelayanan sosial dalam makna yang lebih luas, sejalan dengan kebutuhan dan ekspektasi generasi muda masa kini. Terdapat beberapa prinsip utama arsitektur perilaku yang perlu diperhatikan dalam penerapannya, antara lain [8]:

1. Mewujudkan keterhubungan yang harmonis antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Perancangan arsitektur dituntut untuk dapat dikomunikasikan secara efektif kepada pengguna, baik melalui indra maupun imajinasi. Dalam konteks ini, bentuk bangunan memegang peranan sentral sebagai elemen utama yang berfungsi sebagai media komunikasi antara pengguna dengan lingkungan binaan. Beberapa syarat yang perlu diperhatikan dalam mengamati suatu bangunan meliputi:
 - a. Kemampuan bangunan dalam mencerminkan fungsinya melalui ekspresi bentuk dan rupa sebagai identitas visual;
 - b. Penampilan skala dan proporsi yang sesuai untuk membangun keterbacaan dan keterhubungan dengan pengguna;
 - c. Pengungkapan jenis material dan sistem struktur yang digunakan, sebagai bagian dari kejelasan konstruktif dan estetika bangunan.
2. Memperhatikan prinsip estetika, keseimbangan komposisi, serta ekspresi bentuk dalam desain. Aspek estetika, komposisi, dan bentuk merupakan komponen visual yang memiliki keterhubungan langsung dengan persepsi pengguna, sehingga dapat diapresiasi secara langsung melalui pengalaman visual.
3. Mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman. Kenyamanan dalam suatu ruang dapat diklasifikasikan ke dalam dua aspek utama, yakni kenyamanan fisik dan kenyamanan psikologis.

Sebagai pelengkap terhadap prinsip-prinsip tersebut, John Lang mengemukakan bahwa penerapan arsitektur perilaku juga mempertimbangkan dimensi estetika sebagai bagian dari pengalaman ruang. Kriteria estetika ini terbagi ke dalam empat jenis utama, yaitu [9] :

1. Estetika Formal, pendekatan estetika yang berfokus pada karakteristik visual suatu objek, serta kontribusinya terhadap respons estetis pengguna, mencakup elemen-elemen seperti ukuran, bentuk, warna, ritme, urutan visual, dan unsur visual lainnya.
2. Estetika Sensorik merujuk pada pengalaman estetis yang diperoleh melalui rangsangan indrawi, seperti warna, suara, tekstur, aroma, rasa, dan sentuhan, yang secara keseluruhan menciptakan rasa nyaman dalam suatu lingkungan.

3. Estetika Simbolik merupakan dimensi estetika yang muncul melalui nilai-nilai simbolis yang terkandung dalam suatu objek atau ruang, yang mampu memberikan kepuasan atau kenikmatan kepada individu berdasarkan makna sosial dan budaya yang melekat di dalamnya.
4. Estetika Intelektual merujuk pada dimensi estetika yang mampu mendorong pengguna untuk mengeksplorasi dan merefleksikan makna arsitektur secara mendalam, melalui interpretasi terhadap berbagai karakteristik estetis yang melampaui sekadar bentuk fisik.

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh ruang terhadap perilaku pengguna, penting untuk mempertimbangkan berbagai variabel lingkungan yang turut membentuk pengalaman spasial individu. Variabel-variabel tersebut meliputi [10] :

1. Konfigurasi ruang
2. Dimensi dan bentuk ruang
3. Elemen furnitur serta pola penataannya
4. Palet warna yang digunakan
5. Aspek sensorik seperti suara, suhu, dan pencahayaan

2. Metode/Proses Kreatif

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mengkaji dan memahami hubungan kompleks antara desain arsitektur dan perilaku pengguna dengan fokus khusus pada Generasi Z sebagai kelompok sasaran utama perancangan. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap pola perilaku, gaya hidup, serta preferensi spasial generasi muda dalam menggunakan ruang publik secara fleksibel dan multifungsi. Metode deskriptif diterapkan guna mengolah dan menafsirkan data primer dan sekunder yang dihimpun melalui kegiatan observasi lapangan, kajian pustaka, studi preseden, serta analisis terhadap profil dan kebutuhan pengguna. Tiga aspek utama analisis yang digunakan dalam proses perancangan ini meliputi analisis tapak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis konsep perancangan.

2.1 Pemahaman Proyek

Youth Center yang dikenal pula dengan gelanggan remaja, merupakan fasilitas yang menyediakan sarana pendukung bagi masyarakat, khususnya remaja baik secara individu maupun dalam kelompok. Secara umum Youth Center bertujuan untuk mendukung berbagai aktivitas remaja melalui penyediaan fasilitas yang bersifat umum. Fasilitas ini dirancang sebagai pusat kegiatan yang mampu menampung dan menyalurkan minat serta bakat remaja [11]. Youth Center dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis, sebagai berikut [12].

1. Berdasarkan tujuan didirikannya
Youth Center dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu :
 - a. Pencegahan : Youth Center didirikan sebagai sarana pembinaan remaja dengan tujuan mencegah perilaku menyimpang serta mendukung perkembangan sosial dan karakter positif di kalangan remaja.
 - b. Kuratif : Youth Center didirikan sebagai pusat pelatihan yang bertujuan untuk memfasilitasi rehabilitasi dan pembinaan remaja dalam upaya mengatasi perilaku menyimpang.
2. Berdasarkan tipe pengelompokan
 - a. Ideologi : Pusat Pemuda Islam, Pusat Pemuda Kristen
 - b. Budaya : Jaya Youth Center
3. Keanggotaan dalam Youth Center dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu:
 - a. Youth Center dengan keanggotaan individu;
 - b. Youth Center dengan keanggotaan berbasis kelompok;
 - c. Youth Center dengan keanggotaan berbasis komunitas.

Lokasi proyek Youth Center yang dirancang terletak di Jl. Ir. H. Juanda, Kota Bandung, Jawa Barat seperti yang terlihat pada **Gambar 1**. Area ini merupakan salah satu pusat aktivitas utama di Kota Bandung, yang ditandai oleh dinamika kegiatan komersial yang intens serta tingginya mobilitas mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di sekitarnya.



Gambar 1. Lokasi Tapak

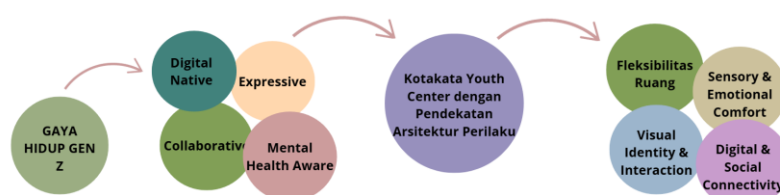
Sumber : www.maps diolah dan diakses pada Maret 2025

Nama Proyek	: Kotakata Youth Center
Fungsi Proyek	: Youth Center
Sifat Proyek	: Semi nyata, Fiktif
Lokasi	: Jl. Ir. H. Juanda, Lb. Siliwangi, Kec. Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat
Luas Lahan	: ±1,3 ha
Luas Bangunan	: 5.000-11.000 m ²
KDB	: 70%
KLB	: 3,5
KDH	: 20%
KTB	: 80%
Jalan Kolektor	: Jl. Ir. H. Juanda = 10m
Jalan Lokal	: Jl, Dayang Sumbi =7,5m

2.2 *Elaborasi Tema*

Tema perancangan yang diusung adalah “Youthscape: Where Space Meets Lifestyle”, yang merepresentasikan bagaimana ruang mampu berkembang secara adaptif dan dinamis dalam merespons perubahan kebutuhan serta gaya hidup anak muda yang terus berubah. Istilah Youthscape merupakan gabungan dari kata “Youth” (anak muda) dan “Landscape” (bentang ruang), yang mencerminkan lingkungan binaan yang secara khusus dirancang untuk generasi muda dengan mempertimbangkan pola perilaku, preferensi, dan interaksi mereka di dalamnya. Tema ini lahir dari pemahaman bahwa Gen Z merupakan generasi dengan karakter dinamis, multitasking, dan sangat peduli pada keseimbangan antara produktivitas dan kesehatan mental. Gaya hidup mereka pascapandemi menunjukkan peningkatan kebutuhan terhadap ruang yang fleksibel, kolaboratif, dan mendukung wellness, baik melalui kegiatan olahraga, relaksasi, maupun interaksi sosial yang tidak kaku.

Konsep Youthscape diwujudkan melalui pendekatan arsitektur perilaku, yakni pendekatan perancangan yang berangkat dari keterikatan antara perilaku manusia dan lingkungan binaan. Dalam konteks ini, ruang tidak hanya dilihat sebagai wadah aktivitas, tetapi sebagai ruang yang dapat berinteraksi, beradaptasi, dan menstimulasi perilaku pengguna secara positif. Elaborasi tema Youthscape melalui pendekatan arsitektur perilaku divisualisasikan dalam bentuk mind map sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Mind Map Elaborasi Tema

Implementasi tema “Youthscape: Where Space Meets Lifestyle” diwujudkan melalui penciptaan ruang-ruang yang:

1. Fleksibel, agar dapat menampung berbagai jenis kegiatan anak muda (diskusi, bekerja, santai),
2. Interaktif, untuk mendukung kegiatan sosial, ekspresi diri, dan kolaborasi,
3. Nyaman secara psikologis, dengan pendekatan sensorik, pemilihan material alami, pencahayaan natural, dan elemen hijau,
4. Berbasis observasi perilaku, di mana desain ruang dibentuk dari pemahaman terhadap kebiasaan dan aktivitas aktual pengguna, bukan hanya kebutuhan programatik.

Dengan pendekatan ini, Kotakata Youth Center dirancang bukan sekadar sebagai fasilitas, tetapi sebagai ruang hidup yang beresonansi dengan gaya hidup penggunanya menciptakan lanskap sosial, kreatif, dan rekreatif yang mendukung pertumbuhan generasi muda masa kini.

3. Diskusi/Proses Desain

Perancangan Kotakata Youth Center dilakukan dengan pendekatan arsitektur perilaku yang berfokus pada hubungan antara aktivitas, pola perilaku pengguna dan bentuk ruang yang mendukung kenyamanan. Konsep tersebut diterapkan melalui pengolahan tapak, gubahan massa dan zonasi ruang dalam, perancangan fasad hingga strategi interior bangunan.

3.1 Pengolahan Tapak

Tapak dirancang dengan memprioritaskan kenyamanan pejalan kaki, terutama di bagian depan yang menghadap Jl. Ir. H. Juanda, di mana dibentuk sebuah plaza utama sebagai ruang transisi publik. Pengolahan tapak secara keseluruhan dapat dilihat pada **Gambar 3**. Di bagian belakang bangunan juga terdapat plaza serbaguna yang terintegrasi dengan lapangan basket untuk mendukung aktivitas fisik dan sosial. Kedua plaza tersebut dilengkapi dengan sensory garden sebagai elemen pendukung kesehatan mental pengguna. Taman ini dirancang sebagai ruang healing dan stimulasi sensorik yang menenangkan melalui elemen visual, penciuman, dan pendengaran. Akses kendaraan masuk diarahkan dari Jl. Dayang Sumbi sebagai main entrance site, sementara sirkulasi servis ditempatkan di sisi belakang untuk memisahkan jalur operasional dari area publik utama.

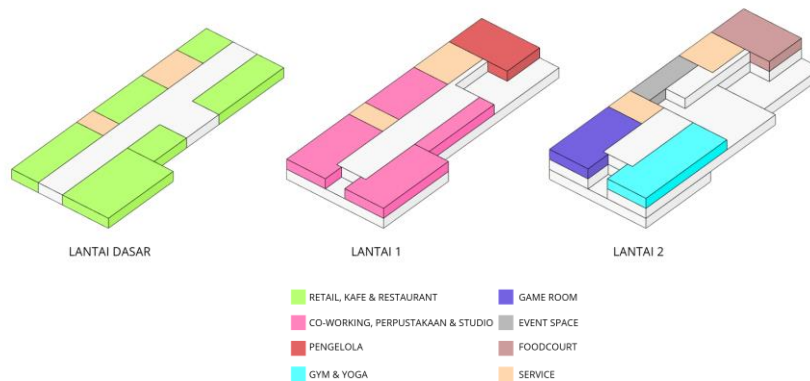


Gambar 3. Blok Plan

3.2 Pengolahan Gubahann Massa dan Zoning Bangunan

Konsep gubahan massa bangunan Kotakata Youth Center dikembangkan dari bentuk dasar tapak melalui proses transformasi subtraktif dan aditif sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 4**. Pengurangan volume dilakukan pada bagian tengah bangunan untuk menciptakan ruang terbuka transisi dan mengoptimalkan pencahayaan alami. Penambahan massa dilakukan pada sisi belakang dan rooftop

sebagai respon terhadap kebutuhan ruang komunal yang lebih fleksibel dan aktif secara sosial. Zonasi ruang pada Youth Center dibedakan secara vertikal berdasarkan lantai. Lantai dasar dirancang sebagai zona publik dengan intensitas aktivitas tinggi. Lantai dua difokuskan untuk fungsi edukasi dan interaksi dalam suasana semi privat, sedangkan lantai tiga diperuntukkan bagi aktivitas yang mendukung kesehatan dan hiburan pengunjung.



Gambar 4. Zoning Gubahan Massa

Teras rooftop yang merupakan hasil dari strategi subtraktif dalam gubahan massa, tidak hanya berfungsi sebagai ruang terbuka tambahan, tetapi juga sebagai bagian dari alur transisi spasial bertahap divisualisasikan pada **Gambar 5**. Dengan menggunakan tangga terbuka dan amphitheater sebagai penghubung, area ini menjadi ruang yang memfasilitasi alur perilaku khas Gen Z, mulai dari aktivitas santai (*chill*), berinteraksi sosial (*connect*), hingga mengekspresikan diri secara bebas (*express*). Strategi ini menciptakan transisi psikologis yang mengalir secara natural, sesuai gaya hidup Gen Z yang tidak menyukai ruang yang kaku atau perubahan suasana yang ekstrem.



Gambar 5. Perspektif Eksterior

Pengolahan massa bangunan mempertimbangkan keterhubungan visual dan fisik antara area plaza depan dan plaza belakang, sehingga menciptakan sumbu sirkulasi utama yang mengalir secara alami mengikuti pola pergerakan pengguna. Bentuk massa disusun secara terbuka dan kompak untuk mencerminkan gaya hidup Gen Z yang dinamis dan menyukai ruang yang tidak kaku secara batas dan fungsi.

3.3 Konsep Fasad

Fasad Kotakata Youth Center dirancang sebagai media ekspresi visual yang merepresentasikan karakter Gen Z dan merespons dinamika kawasan Dago, sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 6** dan **Gambar 7**. Elemen utama fasad terdiri dari panel-panel vertikal berwarna cerah seperti kuning, merah, oranye, dan abu-abu, yang disusun secara dinamis dan ritmis. Komposisi warna ini menciptakan kesan playful dan energik, mencerminkan semangat generasi muda yang kreatif dan suka berekspresi secara visual.



Gambar 6. Tampak Timur



Gambar 7. Tampak Utara

Selain penggunaan panel berwarna sebagai ekspresi visual, fasad juga menggunakan elemen kaca untuk menciptakan tampilan yang bersih dan terbuka. Sistem curtain wall dengan material kaca Low-E (*Low Emissivity*) dan *white spotted glazed glass* memungkinkan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan, sekaligus mengurangi panas berlebih dari sinar matahari. Penerapan elemen kaca dan panel warna tersebut divisualisasikan secara menyeluruh pada **Gambar 8**, yang memperlihatkan hubungan bangunan dengan lingkungannya dari perspektif mata burung. Strategi ini membantu menciptakan kenyamanan termal, mendukung efisiensi energi, dan memperkuat hubungan visual antara ruang luar dan dalam, sejalan dengan prinsip arsitektur perilaku yang memperhatikan kenyamanan dan persepsi pengguna terhadap ruang.



Gambar 8. Perspektif Mata Burung

3.4 Interior Bangunan

Sebagai bagian dari pendekatan arsitektur perilaku, interior Kotakata Youth Center dirancang untuk merespons pola aktivitas, preferensi visual, dan kebutuhan emosional generasi Z melalui elemen-elemen yang adaptif dan sensorik. Penggunaan warna pada area lobby diselaraskan dengan fasad, dipadukan dengan tone netral dan material alami seperti kayu, menciptakan suasana hangat dan terbuka. Lobby ini terhubung langsung dengan innercourt berkonsep *sensory garden*, yang menghadirkan elemen visual, aroma, dan cahaya alami untuk mendukung relaksasi. Visualisasi desain interior lobby dapat dilihat pada **Gambar 9**, sedangkan hubungan langsung lobby dengan innercourt divisualisasikan pada **Gambar 10**.



Gambar 9. Interior Lobby



Gambar 10. Interior Innercourt

Ruang café menggunakan dominasi warna netral untuk menciptakan ketenangan, sedangkan co-working space pada **Gambar 11** menggunakan warna vibrant dan furnitur modular untuk mendukung fleksibilitas aktivitas. Koneksi teknologi seperti Wi-Fi dan power outlet tersedia di seluruh area kerja. Pada beberapa ruang seperti ruang yoga pada **Gambar 12**, diterapkan elemen aromaterapi untuk meningkatkan kenyamanan psikologis.



Gambar 11. Interior Co-working



Gambar 12. Interior Ruang Yoga

Teras rooftop seperti yang terlihat pada **Gambar 13** difungsikan sebagai ruang komunal terbuka untuk diskusi informal maupun kegiatan santai. Seluruh elemen interior disusun untuk mewadahi perilaku Gen Z yang dinamis, multitasking, dan membutuhkan ruang yang mendukung kenyamanan visual, konektivitas, serta ekspresi diri.



Gambar 13. Teras Rooftop

4. Kesimpulan

Kotakata Youth Center dirancang sebagai jawaban atas kebutuhan generasi Z terhadap ruang publik yang relevan dengan gaya hidup mereka. Pendekatan arsitektur perilaku digunakan untuk menciptakan lingkungan yang peka terhadap pola aktivitas, kebutuhan interaksi, dan kenyamanan psikologis pengguna. Konsep “Youthscape: Where Space Meets Lifestyle” diterapkan melalui strategi pengolahan tapak yang mengutamakan aksesibilitas dan kenyamanan pejalan kaki, serta integrasi *sensory garden* sebagai elemen pendukung kesehatan mental pengguna. Gubahan massa bangunan yang fleksibel dan terbuka menciptakan transisi ruang yang alami serta mendukung interaksi sosial dan ekspresi diri secara bebas. Selain itu, pemilihan material fasad dengan warna cerah dan transparansi kaca mendukung konektivitas visual antara ruang dalam dan luar, sekaligus memperkuat identitas visual kawasan. Interior bangunan yang memadukan aspek sensorik, estetika, dan teknologi memberikan kenyamanan psikologis sekaligus menunjang produktivitas pengguna. Dengan demikian, Kotakata Youth Center tidak sekadar berfungsi sebagai fasilitas publik, namun secara nyata menjadi ruang hidup yang mendukung pertumbuhan generasi muda dalam konteks urban Kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] L. Sekar Arum, Amira Zahrani, and N. A. Duha, “Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030,” *Account. Student Res. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 59–72, 2023, doi: 10.62108/asrj.v2i1.5812.
- [2] A. N. Ekananda and S. Rachma Marcillia, “Preferensi Atribut Fisik Hunian Generasi Y Dan Z Di Yogyakarta,” *SMART Semin. Archit. Res. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 327–335, 2019.

- [3] R. Alifiana *et al.*, “ADAPTIVE REUSE BANGUNAN HERITAGE SEBAGAI RUANG KOMERSIAL : EKSPLORASI DAYA TARIK GENERASI Z ADAPTIVE REUSE OF HERITAGE BUILDINGS AS COMMERCIAL SPACES : EXPLORING THE APPEAL OF GENERATION Z,” *J. Ilm. Desain dan Konstr.*, vol. 23, no. 2, pp. 284–297, 2024.
- [4] M. S. Meiriza, S. Oktavia, G. Febrina, and ..., “Analisis Perubahan Model Kerja Generasi Z Pasca Covid-19,” *Ikraith-Ekonomika*, vol. 8, no. 1, pp. 453–462, 2025, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/4657>
- [5] A. F. T. Syawal, “Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik,” 2022.
- [6] N. F. Endriana, B. Joko, W. Utomo, and M. N. Mulki, “YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA : ARSITEKTUR PERILAKU,” *Pengilon*, vol. 5, no. 02, pp. 145–164, 2021.
- [7] M. McCrindle, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*, no. October. 2014. [Online]. Available: http://mccrindle.com.au/resources/The-ABC-of-XYZ_Chapter-1.pdf
- [8] M. F. Tomu, S. Saman, and L. Tatura, “Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Pusat Pelatihan Olahraga Disabilitas Fisik Di Gorontalo,” *JAMBURA J. Archit.*, vol. 5, no. 2, pp. 103–110, 2024, doi: 10.37905/jjoa.v5i2.20718.
- [9] Arsyad, “PERANCANGAN WELLNESS CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KABUPATEN SLEMAN,” 2017.
- [10] M. F. Assidiqi, “Youth Space di Bandar Lampung Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku,” 2020.
- [11] R. Ulvia, “Pusat Remaja Banjarbaru,” *J. Tugas Akhir Mhs. Lanting*, vol. 10, no. 1, pp. 196–203, 2021.
- [12] N. Rachmawati and Windi, “Perancangan Youth Center di Kota Kota Bogor Dengan Pendekatan Green Building,” *semrestek*, pp. 490–499, 2024.