

## PERANCANGAN YOUTH CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI JL IR H JUANDA KOTA BANDUNG

Fahrul Hermawan

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

E-mail: [fahrul.hermawan@mhs.itenas.ac.id](mailto:fahrul.hermawan@mhs.itenas.ac.id)

### Abstrak

*Transformasi gaya hidup generasi muda di era digital menuntut keberadaan ruang publik yang adaptif, fleksibel, dan mampu merespons kebutuhan psikologis serta sosial mereka. Penelitian ini merancang Gaia Juanda Youth Center di kawasan Dago, Kota Bandung, dengan pendekatan Arsitektur Perilaku yang berfokus pada integrasi desain spasial terhadap aktivitas, interaksi sosial, dan kenyamanan pengguna. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis behavior setting, proxemics, psikologi lingkungan, dan place attachment. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan zonasi berbasis perilaku, organisasi massa berdasarkan hierarki aktivitas, serta desain fasad yang kontekstual dan adaptif dapat menciptakan ruang produktif yang mendukung kreativitas, kesehatan holistik, dan keterlibatan sosial generasi muda secara optimal. Youth Center ini tidak hanya menjadi ruang untuk berinteraksi dan berekspresi, tetapi juga sebagai medium arsitektur yang membentuk pengalaman emosional, identitas ruang, dan perilaku positif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan fasilitas publik yang lebih peka terhadap karakteristik generasi muda, serta menjadi acuan desain berbasis perilaku yang dapat diterapkan di berbagai kawasan urban serupa.*

**Kata Kunci :** Arsitektur Perilaku, Generasi Muda, Interaksi Sosial, Ruang Fleksibel, Youth Center

### Abstract

*The transformation of youth lifestyles in the digital era demands the presence of public spaces that are adaptive, flexible, and responsive to both psychological and social needs. This study presents the design of the Gaia Juanda Youth Center, located in the Dago area of Bandung City, using a Behavioral Architecture approach that focuses on the integration of spatial design with user activity, social interaction, and comfort. The method employed is descriptive qualitative, incorporating behavior setting analysis, proxemics, environmental psychology, and place attachment. The design results demonstrate that implementing behavior-based zoning, organizing building masses based on activity hierarchy, and applying contextual and adaptive façade strategies can create productive spaces that optimally support creativity, holistic well-being, and social engagement among youth. This youth center functions not only as a space for interaction and self-expression, but also as an architectural medium that fosters emotional experience, spatial identity, and positive behavior. The findings of this research are expected to contribute meaningfully to the development of public facilities that are more sensitive to the characteristics of younger generations, while offering a replicable behavior-based design reference for similar urban contexts.*

**Keywords :** Behavioral Architecture, Flexible Space, Social Interaction, Youth Center, Young Generation

## 1. Pendahuluan

Dinamika sosial-budaya generasi muda kontemporer mengalami transformasi fundamental yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital, pergeseran tren sosial, serta meningkatnya kesadaran holistik terhadap kesehatan fisik dan mental. Generasi Z (rentang usia 8-23 tahun) dan Milenial (24-39 tahun) menunjukkan karakteristik perilaku yang berbeda dalam mengakses dan memanfaatkan ruang publik, dengan kecenderungan mencari lingkungan yang mampu mengakomodasi multiplisitas aktivitas mereka, meliputi aktivitas produktif, edukatif, sosial, hingga rekreatif. Periode pasca-pandemi COVID-19 telah mengkatalisis perubahan paradigma mengenai pentingnya desain ruang yang mendukung kesehatan mental dan fisik, sehingga menciptakan urgensi akan kebutuhan ruang publik yang dapat mengintegrasikan aktivitas indoor dan outdoor secara harmonis [1]. Kawasan Dago di Kota Bandung dengan konsentrasi institusi pendidikan tinggi seperti Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Padjadjaran (UNPAD), dan berbagai perguruan tinggi lainnya menciptakan populasi mahasiswa dengan mobilitas akademik, sosial, dan budaya yang tinggi, namun belum tersedia fasilitas publik yang memadai untuk mengakomodasi kebutuhan multidimensional mereka [2].

Youth Center sebagai tipologi bangunan publik hadir sebagai solusi inovatif dalam menyediakan ruang multifungsi yang fleksibel dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Konsep perancangan Youth Center yang ideal harus mampu mengakomodasi beragam aktivitas seperti co-working space, ruang diskusi kolaboratif, area olahraga, dan fasilitas hiburan interaktif yang bersifat dinamis. Karakteristik kawasan Dago sebagai zona berkembang pesat memberikan daya tarik signifikan bagi kalangan muda, dengan aksesibilitas optimal melalui jaringan transportasi umum dan kemudahan akses terhadap fasilitas pendukung. Integrasi berbagai fungsi dalam Youth Center diharapkan dapat menstimulasi kreativitas, meningkatkan produktivitas, serta memfasilitasi interaksi sosial yang konstruktif, sekaligus merespons kebutuhan gaya hidup generasi muda yang mengutamakan fleksibilitas, keseimbangan work-life balance, dan kesehatan holistik [3], [4].

Pendekatan "Arsitektur Perilaku" diterapkan sebagai kerangka konseptual dalam perancangan Youth Center ini, dengan penekanan pada adaptabilitas desain ruang terhadap pola perilaku pengguna. Arsitektur perilaku merupakan pendekatan desain yang memahami bagaimana konfigurasi spasial dapat mempengaruhi interaksi sosial, tingkat kenyamanan, dan produktivitas pengguna melalui integrasi elemen-elemen seperti pencahayaan, material, tekstur, dan hubungan manusia-lingkungan. Implementasi arsitektur perilaku telah terbukti efektif dalam berbagai perancangan fasilitas serupa, seperti pada Youth Center di Kota Malang yang menggunakan pendekatan ini untuk menciptakan ruang responsif terhadap kebutuhan remaja [5]. Manfaat utama arsitektur perilaku dalam konteks Youth Center meliputi terciptanya lingkungan yang mendukung kesehatan mental dan fisik, peningkatan kualitas interaksi sosial, serta optimalisasi fungsi ruang yang adaptif terhadap keragaman aktivitas pengguna [6].

Kajian teori arsitektur perilaku menunjukkan bahwa desain ruang memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku manusia melalui mekanisme psikologis dan fisiologis. Ruang fisik dapat membentuk pola interaksi, mempengaruhi mood dan produktivitas, serta mengarahkan aktivitas pengguna melalui konfigurasi layout, pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan keterhubungan ruang indoor-outdoor. Tema "Spaces that Feel" atau "Ruang yang Bisa Dirasakan" menjadi filosofi desain yang menekankan pengalaman emosional dan sensorik pengguna untuk menciptakan atmosfer yang nyaman, bermakna, dan responsif. Penelitian ini bertujuan merancang Youth Center yang mampu merespons dan mengakomodasi pola perilaku serta kebutuhan anak muda dalam aktivitas sehari-hari, serta menerapkan konsep arsitektur perilaku yang efektif sesuai karakteristik lokasi, dengan harapan dapat memberikan pedoman desain bagi arsitek dan menawarkan solusi yang dapat direplikasi di berbagai kota [7].

### 1.1 Variabel Arsitektur Perilaku

Perilaku pengguna dalam lingkungan binaan sangat dipengaruhi oleh berbagai variabel desain yang berdampak langsung maupun tidak langsung terhadap kenyamanan, persepsi, serta pola aktivitas mereka. Setiawan menjelaskan bahwa dalam konteks arsitektur, terdapat beberapa aspek penting yang

perlu diperhatikan [8], [9]. Pertama, ruang sebagai elemen dasar arsitektur menentukan arah gerak dan interaksi antar pengguna. Fungsi, tata letak, dan keterhubungan antar ruang akan memengaruhi cara manusia beraktivitas di dalamnya. Kedua, ukuran dan bentuk ruang harus sesuai dengan fungsinya karena dimensi yang tidak proporsional dapat menimbulkan ketidaknyamanan psikologis. Ketiga, penataan perabot turut membentuk atmosfer ruang. Susunan yang simetris sering kali memberi kesan formal, sementara tata letak asimetris menghadirkan suasana yang dinamis. Warna juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi ruang; warna hangat cenderung menciptakan suasana energik dan akrab, sementara warna sejuk memberikan ketenangan emosional. Selain itu, elemen lingkungan seperti suara, suhu, dan pencahayaan dapat memengaruhi kondisi psikis pengguna kondisi yang tidak sesuai dapat menurunkan kualitas kenyamanan dan aktivitas di dalam ruang.

### **1.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku merupakan pendekatan desain yang menekankan keterhubungan antara manusia dan ruang yang mereka tempati. Menurut Weistein dan David dalam [8], [9], [10], terdapat beberapa prinsip utama dalam pendekatan ini. Salah satunya adalah kemampuan ruang untuk menyampaikan makna dan fungsi melalui ekspresi bentuk yang mudah dipahami secara visual maupun imajinatif. Ruang yang mampu “berkomunikasi” dengan penggunanya akan membangun kedekatan emosional dan menciptakan rasa kepemilikan. Selain itu, ekspresi arsitektural yang jelas juga penting, ditandai dengan proporsi yang tepat, struktur terbaca, serta material yang memperkuat kesan fungsionalitas dan estetika. Desain ruang juga harus dapat memberikan kenyamanan baik secara fisik maupun psikologis, serta mampu merespons kebutuhan dan perilaku pengguna secara kontekstual berdasarkan kebiasaan dan aktivitas yang terjadi dalam ruang tersebut.

### **1.3 Estetika dalam Arsitektur Perilaku**

John Lang menekankan bahwa estetika merupakan aspek penting dalam arsitektur perilaku karena berkaitan langsung dengan pengalaman inderawi dan persepsi pengguna terhadap ruang [8], [9]. Estetika formal mencakup komposisi visual seperti proporsi, skala, dan harmoni geometris yang dapat membentuk keteraturan. Estetika sensori lebih menitikberatkan pada pengalaman pancaindra, seperti pencahayaan alami, tekstur material, warna, suara, bahkan aroma, yang memengaruhi suasana emosional pengguna. Estetika simbolik terkait dengan makna budaya atau identitas yang disampaikan melalui bentuk atau elemen desain. Sementara itu, estetika intelektual merangsang refleksi kognitif melalui desain yang konseptual dan mendalam, menghadirkan pengalaman yang tidak hanya fungsional tetapi juga filosofis.

### **1.4 Aksesibilitas dalam Arsitektur Perilaku**

Aksesibilitas menjadi salah satu komponen kunci dalam arsitektur perilaku, karena menjamin bahwa ruang dapat digunakan oleh seluruh kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Empat asas aksesibilitas yang perlu diperhatikan dalam perancangan ruang inklusif meliputi keselamatan, kemudahan, kegunaan, dan kemandirian [9]. Asas keselamatan diwujudkan melalui penggunaan material anti-slip, pencahayaan yang baik, serta jalur evakuasi yang jelas dan mudah diakses. Kemudahan berarti ruang harus dirancang dengan jalur sirkulasi yang lebar dan mudah dijangkau semua orang. Kegunaan menekankan pentingnya setiap elemen dalam ruang memiliki fungsi universal, misalnya toilet dan lift yang dapat digunakan oleh lansia maupun pengguna kursi roda. Kemandirian mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengakses dan menggunakan ruang tanpa bantuan orang lain, seperti penggunaan jalur landai dan tombol braille.

### **1.5 Karakteristik Gen-Z**

Generasi Z merupakan kelompok usia muda yang tumbuh di era digital dan memiliki preferensi ruang yang berbeda dari generasi sebelumnya. Studi oleh Susanti dan Natalia menunjukkan bahwa generasi ini cenderung memilih pusat perbelanjaan (34%), taman kota (28%), pusat olahraga (12%), dan alun-alun (8%) sebagai ruang publik yang paling sering dikunjungi [11]. Selain itu, mereka juga menyukai ruang alternatif seperti perpustakaan, museum, taman rekreasi, kafe, dan kawasan ekowisata. Kebutuhan ruang bagi Gen Z tidak hanya terkait fungsi, tetapi juga suasana dan identitas visual. Mereka cenderung menyukai ruang yang fleksibel untuk berbagai aktivitas, memiliki karakter visual

yang unik, mudah dibagikan di media sosial, serta mampu memberikan keseimbangan antara privasi dan interaksi sosial. Ruang kontemplatif yang mendukung eksplorasi diri juga menjadi daya tarik tersendiri. Oleh karena itu, perancangan ruang publik yang ditujukan untuk generasi ini perlu mempertimbangkan fleksibilitas, estetika, kenyamanan emosional, dan konektivitas sosial secara terpadu.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis untuk mengkaji perancangan Youth Center dengan pendekatan arsitektur perilaku di Jl. Ir. H. Juanda, Kota Bandung [12]. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah memahami keterkaitan antara elemen desain arsitektur dengan respons perilaku pengguna, khususnya generasi milenial dan Gen-Z dalam memanfaatkan ruang fisik. Arsitektur perilaku sebagai framework utama penelitian menekankan pada analisis bagaimana konfigurasi spasial, elemen visual, dan kualitas lingkungan fisik mempengaruhi pola aktivitas, interaksi sosial, dan persepsi kenyamanan pengguna ruang.

Metode deskriptif analisis digunakan untuk menginterpretasikan korelasi antara teori arsitektur perilaku dengan data empiris yang diperoleh melalui observasi perilaku pengguna, pemetaan aktivitas, dan analisis preferensi spasial. Penelitian ini mengintegrasikan empat aspek utama dalam kerangka arsitektur perilaku: analisis behavior setting untuk memahami hubungan antara setting fisik dan aktivitas pengguna, analisis proxemics untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang personal dan sosial, analisis environmental psychology untuk memahami respons psikologis terhadap elemen desain, serta analisis place attachment untuk mengeksplorasi pembentukan ikatan emosional antara pengguna dan ruang.

## 3. Diskusi/Proses Desain

### 3.1 Zoning Tapak

Implementasi arsitektur perilaku pada tapak Youth Center diwujudkan melalui zonasi yang merespons pola aktivitas dan preferensi sosial generasi muda. Zonasi tapak dirancang berdasarkan analisis perilaku pengguna yang menunjukkan kebutuhan akan ruang transisi bertingkat dari zona publik ke zona privat. Zona publik ditempatkan di bagian depan tapak dengan orientasi langsung ke Jl. Ir. H. Juanda, menciptakan visual connection dan kemudahan akses yang mendukung spontanitas kunjungan karakteristik penting dalam perilaku generasi muda yang cenderung impulsif dalam mengambil keputusan aktivitas sosial [13]. Skema pembagian zonasi tersebut dapat dilihat pada **Gambar 1**



Gambar 1 Zoning Tapak

Human oriented menjadi fokus utama dengan menempatkan area terbuka sebagai ruang sosial dominan di bagian depan tapak. Plaza utama berfungsi sebagai social magnet yang dirancang untuk memfasilitasi berbagai tipe interaksi, dari casual encounter hingga organized activities. Konsep ini menciptakan lingkungan bebas kendaraan yang mendukung interaksi sosial tanpa gangguan, sesuai dengan teori Arsitektur Perilaku yang menekankan pentingnya ruang pedestrian dalam memfasilitasi encounter tidak terencana antar pengguna [14].

Integrasi lapangan basket sebagai focal point aktivitas fisik mencerminkan pemahaman terhadap preferensi aktivitas recreational yang menjadi bagian penting lifestyle generasi muda di kawasan perkotaan [15]. Sirkulasi lanskap dirancang dengan prinsip choice dan flexibility, memberikan multiple pathway yang memungkinkan pengguna memilih rute sesuai preferensi dan mood. Penggunaan material paving yang berbeda menciptakan zoning implisit yang memandu perilaku tanpa membatasi kebebasan bergerak, sejalan dengan karakteristik generasi muda dalam beraktivitas [16].

### 3.2 Konsep Tatanan Massa

Tatanan massa Youth Center menerapkan pendekatan arsitektur perilaku melalui konfigurasi multi building yang merespons hierarki aktivitas dan kebutuhan privasi pengguna. Massa pertama seluas 2.358,2 m<sup>2</sup> difokuskan pada zona retail yang berfungsi sebagai attraction point dan activity generator. Penempatan massa retail di bagian frontal mencerminkan pemahaman terhadap perilaku konsumtif generasi muda yang menjadikan aktivitas retail sebagai bagian dari lifestyle dan social activity [17]. Skema tatanan massa tersebut dapat dilihat pada **Gambar 2**.



**Gambar 2** Tatanan Massa

Massa kedua dengan luas 3.101,8 m<sup>2</sup> mengintegrasikan zona retail di lantai dasar dengan fasilitas penunjang seperti area olahraga, foto studio, dan studio musik di lantai atas. Strategi stacking ini menciptakan diversifikasi aktivitas vertikal yang mendukung pengembangan kreativitas dan kesehatan fisik generasi muda, sekaligus memfasilitasi cross-program interaction yang menjadi karakteristik penting dalam behavior setting generasi muda [13].

Massa ketiga seluas 2.949,7 m<sup>2</sup> menjadi inti dari konsep Youth Center dengan menghadirkan zona produktif yang meliputi co-working space, perpustakaan, ruang meeting, dan ruang pameran. Posisi massa produktif di bagian posterior mencerminkan pemahaman terhadap kebutuhan generasi muda akan graduated privacy atau kemampuan untuk bergerak dari ruang sosial yang sangat terbuka ke ruang kerja yang lebih fokus dan tenang. Zonasi ini dirancang berdasarkan analisis perilaku pengguna yang menunjukkan bahwa generasi muda membutuhkan ruang yang fleksibel untuk bekerja kolaboratif sambil tetap mempertahankan privasi individual ketika diperlukan [15].

Penggunaan skybridge sebagai elemen penghubung antar massa tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi, tetapi juga sebagai interactive space yang menciptakan pengalaman ruang tiga dimensi. Elemen ini merespons preferensi generasi muda terhadap spatial experience yang dinamis dan instagrammable, sekaligus memfasilitasi visual connection antar aktivitas yang berbeda [18].

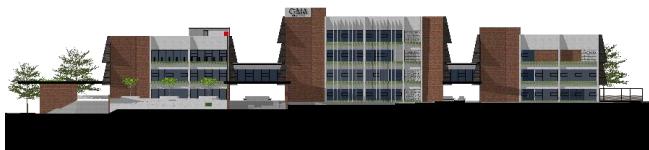
### 3.3 Desain Fasad

Penggunaan material perforated metal sebagai secondary skin mencerminkan implementasi arsitektur perilaku dalam menciptakan psychological comfort bagi pengguna. Material ini dipilih berdasarkan analisis kebutuhan generasi muda akan transparency dan connectivity dengan lingkungan eksternal, namun tetap mempertahankan sense of security dan privacy. Pola perforasi yang geometris menciptakan permainan cahaya dinamis sepanjang hari, menghasilkan spatial experience yang berubah sesuai waktu. Karakteristik ini sangat diapresiasi oleh generasi muda yang menyukai variasi dalam pengalaman ruang [19]. Visualisasi fasad bangunan sisi timur dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3 Fasad Bangunan Sisi Timur

Keseimbangan asimetris diterapkan dalam komposisi massa bangunan untuk menciptakan dinamika visual yang mendukung karakter youth center sebagai ruang yang energik dan tidak kaku. Komposisi solid-void yang seimbang antara massa bangunan dan ruang terbuka memastikan pencahayaan alami optimal dan sirkulasi udara yang baik, menciptakan lingkungan yang sehat dan nyaman. Proporsi dan skala ruang disesuaikan dengan karakteristik aktivitas spesifik, dengan area publik menggunakan skala besar untuk memberikan kesan terbuka dan welcoming, sementara area privat menggunakan skala lebih intim [21]. Tampilan fasad bangunan sisi utara dapat dilihat pada **Gambar 4**.



Gambar 4 Fasad Bangunan Sisi Utara

Penggunaan elemen vertikal dan massa bertahap menciptakan hirarki visual yang membantu orientasi pengguna dalam navigasi ruang. Strategi ini merespons karakteristik generasi muda yang cenderung menggunakan visual cues dalam spatial navigation dan lebih nyaman dengan clear wayfinding system [20].

#### 4. Kesimpulan

Penerapan pendekatan arsitektur perilaku dalam perancangan Gaia Juanda Youth Center di Kota Bandung berhasil menciptakan lingkungan yang adaptif terhadap kebutuhan dan pola perilaku generasi muda. Melalui perencanaan tapak yang responsif terhadap pola transisi ruang, organisasi massa berdasarkan hierarki aktivitas, serta pemilihan bentuk dan material fasad yang mempertimbangkan kenyamanan psikologis dan identitas visual, desain ini mampu mendukung aktivitas sosial, rekreatif, hingga produktif secara terpadu. Konsep graduated privacy, social magnet, dan spatial flexibility menjadi kunci keberhasilan desain dalam mengakomodasi gaya hidup generasi Z dan milenial. Perancangan ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan Youth Center di konteks urban heritage, serta menawarkan model desain yang dapat direplikasi di kota-kota lain dengan karakteristik serupa.

#### 5. Daftar Referensi

- [1] N. F. Endriana, B. Joko, W. Utomo, and M. N. Mulki, "Youth Center Di Kota Malang Tema: Arsitektur Perilaku," *Pengilon*, vol. 5, pp. 145–164, 2021.
- [2] N. G. A. Trisnawati, I. G. S. Darmawan, and M. A. W. Linggasani, "Pendekatan Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan Youth Center Di Denpasar," *UNDAGI: Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, vol. 9, no. 1, pp. 105–113, 2021.
- [3] P. Fataros, "Perancangan Youth Center Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer," vol. 4, no. 1, pp. 15–27, 2022.
- [4] N. Yuliastri and W. Zahrah, "Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan Youth Center di Kota Padang," vol. 2, no. 4, 2024.

- [5] A. B. R. Maulana, A. Sumadyo, and D. S. P. P, "Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Gelanggang Olahraga Remaja Di Jakarta Timur," vol. 7, no. 3, pp. 954–963, 2024.
- [6] N. T. Ammara and D. Agustin, "Penerapan Behaviour Setting Pada Bangunan Autis Center Di Bontang," *Mintakat: Jurnal Arsitektur*, vol. 23, no. 1, pp. 71–85, 2022, doi: 10.26905/jam.v23i1.6059.
- [7] I. S. Sampe, A. R. Nurmaningtyas, and I. S. Zulfiana, "Perencanaan Youth Center Dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech Di Kota Jayapura," *Jurnal MEDIAN Arsitektur dan Planologi*, vol. 12, no. 2, pp. 62–71, 2022, doi: 10.58839/jmap.v12i2.1095.
- [8] H. Marlina and D. Ariska, "Arsitektur Perilaku," *Rumoh Journal of Architecture*, vol. 9, no. 18, pp. 47–49, 2019.
- [9] N. F. Endriana, B. J. W. Utomo, and M. N. M. Iqbal, "Youth Center Di Kota Malang Tema: Arsitektur Perilaku," *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, vol. 5, no. 02, pp. 145–164, 2021.
- [10] A. B. R. Maulana, A. Sumadyo, and D. S. P. Paramita, "PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA REMAJA DI JAKARTA TIMUR," *Senthong*, vol. 7, no. 3, 2024.
- [11] A. Susanti and T. W. Natalia, "Public space strategic planning based on Z generation preferences," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, IOP Publishing, 2018, p. 012076.
- [12] Feny Rita Fiantika, Mohammad Wasil, S. Jumiyati, and L. Honesti, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, no. March. 2020.
- [13] H. Marlina and D. Ariska, "Arsitektur Perilaku," *Rumoh: Journal of Architecture*, vol. 9, no. 18, pp. 47–49, 2021, doi: 10.37598/rumoh.v9i18.81.
- [14] A. Susanti and T. W. Natalia, "Public space strategic planning based on Z generation preferences," *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 407, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012076.
- [15] Haryadi and B. Setiawan, "Arsitektur,Lingkungan,dan Perilaku," *Arsitektur,Lingkungan,dan Perilaku*, p. 157, 2010.
- [16] B. A. B. Iii, T. Teori, A. Perilaku, T. Ruang, and D. Dan, "Bab#iii#tinjauan#teori#arsitektur#", pp. 34–57, 2021.
- [17] Minahussaniyyah, M. Suastika, and Musyawaroh, "Penerapan Arsitektur Perilaku Dengan Konsep Active Design," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*, vol. 6, no. 3, pp. 805–812, 2023.
- [18] L. Sekar Arum, Amira Zahrani, and N. A. Duha, "Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030," *Accounting Student Research Jurnal*, vol. 2, no. 1, pp. 59–72, 2023, doi: 10.62108/asrj.v2i1.5812.
- [19] M. Th. Dr. Yuli Kristyowati, "Generasi 'Z' Dan Strategi Melayaninya," vol. 02, no. 1, pp. 23–34, 2021, doi: 10.31219/osf.io/w3d7s.
- [20] T. Teladani and Musyawaroh, "Youth Community Center Sebagai Wadah Program Genre Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Di Kabupaten Karawang," vol. 7, no. 2, pp. 602–609, 2024.