

## **PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN *GREEN ESCAPE YOUTH CENTRE* DI KABUPATEN BANDUNG**

**Rama Hadyan<sup>1</sup>, Shirley Wahadamaputera<sup>2</sup>**

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

E-mail: [rama.hadyan@mhs.itenas.ac.id](mailto:rama.hadyan@mhs.itenas.ac.id)

### **Abstrak**

*Youth Centre hadir sebagai tipologi arsitektur baru, dimana tempat tersebut akan menjadi pusat para remaja melakukan berbagai macam kegiatan yang saling berintegrasi. Tempat ini juga akan menjadi upaya dalam peningkatan produktivitas dan kreativitas generasi muda, khususnya Generasi Z dan Generasi Milenial. Dalam perancangannya, upaya tersebut menghadapi tantangan, yaitu bagaimana generasi muda dapat menggunakan berbagai macam jenis kegiatan yang dihadirkan dengan mencapai potensi maksimalnya. Arsitektur Perilaku hadir sebagai solusi untuk mencapai potensi produktivitas tersebut secara maksimal. Prinsip ini dirasakan berbagai sensori manusia dalam menerjemahkan bagaimana ruang serta suasananya akan berpengaruh pada sikap dan perilaku penggunaannya, terkhusus pada visual approach. Aspek-aspek seperti pencahayaan alami, sirkulasi udara, skala ruang, warna, tekstur, hingga bau dan suara, menjadi elemen penting yang dirancang secara sadar untuk merangsang interaksi positif, kenyamanan emosional, serta keterlibatan aktif dari para remaja. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi pada tipologi arsitektur lainnya dalam menangani permasalahan perilaku manusia.*

**Kata Kunci:** *arsitektur, generasi muda, produktivitas, perilaku, youth centre*

### **Abstract**

*Youth Centre emerges as a new architectural typology, serving as a hub where teenagers can engage in a wide variety of integrated activities. This place also aims to enhance the productivity and creativity of the young generation, particularly Generation Z and Millennials. In its design process, a key challenge arises: how can young people fully utilize the various activities offered to reach their maximum potential? Behavioral Architecture presents itself as a solution to optimize this potential. This principle is perceived through the human sensory system in interpreting how space and its atmosphere influence user attitudes and behavior, with a particular emphasis on visual approach. Elements such as natural lighting, air circulation, spatial scale, color, texture, as well as scent and sound, are consciously designed to stimulate positive interaction, emotional comfort, and active engagement among youths. It is hoped that this approach can also offer solutions for other architectural typologies in addressing issues related to human behavior.*

**Keywords:** *architecture, behavioral, productivity, young generation, youth centre*

## 1. Pendahuluan

Remaja erat kaitannya dengan pengertian sebagai suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Perkembangan sosio-emosional pada remaja berkaitan dengan proses pencarian jati diri atau identitas, serta pembentukan emosi yang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Di Indonesia, jumlah penduduk mencapai 233 juta jiwa, dengan 26,8% atau sekitar 63 juta jiwa di antaranya merupakan remaja. Berdasarkan data tahun 2010 dari Badan Pusat Statistik (BPS), Bappenas, dan UNFPA, sebagian remaja berusia 10–24 tahun tergolong rentan terhadap perilaku tidak sehat. Tantangan terbesar yang dihadapi mencakup permasalahan seksualitas, kehamilan di luar nikah, aborsi, dan penyalahgunaan narkoba. [1] [2]

Beriringan dengan kebutuhan generasi muda mencari jati dirinya melalui minat dan bakat yang dapat disalurkan, hadir pula kenakalan yang timbul dari pola hidup dan lingkungan sosial yang tidak sehat. Kenakalan remaja disebabkan beberapa hal antara lain adanya kelebihan energi yang dimiliki remaja, adanya waktu luang yang kurang termanfaatkan, kurangnya motivasi/kesadaran remaja untuk bertindak positif, kurangnya fasilitas sebagai tempat peluapan energi, serta pembinaan remaja dalam lingkup keluarga hingga pendidikan yang belum efektif. Hal ini berujung pada sikap tidak produktif dan penurunan kreatifitas yang memiliki potensi tinggi. [3]

Secara umum, remaja membutuhkan fasilitas yang mencakup kebutuhan primer, aspek pendidikan, aspek *entertainment*, aspek ketenangan, aspek sosial, aspek kesehatan, aspek teknologi dan digital. Hal ini akan berpengaruh pada pengembangan diri dalam bermasyarakat. Jika seluruh fasilitas diatas dapat tersedia di suatu tempat yang mudah dijangkau, maka remaja akan mendapatkan kemudahan dalam kebutuhan hidupnya. *Youth Centre* akan dibangun di area dimana seluruh fasilitas yang terkait dengan kebutuhan remaja dibutuhkan yaitu pada area perkuliahan di Kabupaten Bandung. [4], [5]

Di Bojongsoang, Kabupaten Bandung, kondisi wilayah dipadati oleh perumahan masyarakat. Kondisi ini juga menjadikan Bojongsoang sebagai wilayah yang kurang akan tempat terbuka dan area hijau. Perancangan *Youth Centre* di daerah tersebut harus dapat merespon analisa wilayah yang ada. Maka dari itu, bangunan ini membutuhkan penerapan *green area* untuk membuat lanskap taman kota baru di wilayah tersebut. Salah satu manfaat biopsikososial dari kegiatan rekreasi di alam terbuka adalah manfaat emosional, yang mencakup peningkatan suasana hati, pengalihan dari gangguan kesehatan mental, penguatan mekanisme koping, kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan, perkembangan kematangan emosi, serta bertambahnya penerimaan terhadap diri sendiri. [6]

Selain dari aspek lingkungan, terdapat sejumlah remaja maupun warga sekitar site yang memerlukan upaya peningkatan produktivitas dan edukasi, terkait dengan keberadaan kampus dan keberadaan pemukiman pekerja Kota Bandung. Hal ini dapat memicu kesenjangan dan kerusakan fasilitas yang ada. Penerapan Arsitektur Perilaku dapat menjadi solusi untuk menjadikan remaja dan masyarakat yang akan menjadi pengguna bangunan menjadi *well-educated* dan memiliki perilaku yang baik dalam menjadi *user* suatu bangunan. Aspek-aspek seperti pencahayaan alami, sirkulasi udara, skala ruang, warna, tekstur, hingga bau dan suara, menjadi elemen penting yang dirancang secara sadar untuk merangsang interaksi positif, kenyamanan emosional, serta keterlibatan aktif dari para remaja.

## 2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi literatur dan studi preseden, yang diperkaya dengan analisis konteks tapak, simulasi desain, serta evaluasi menggunakan analisis SWOT. Pendekatan tersebut digunakan untuk menggali pendekatan arsitektur perilaku dalam upaya peningkatan produktivitas generasi muda di *Youth Centre* yang berlokasi di wilayah Bojongsoang, dengan penekanan pada integrasi aspek lingkungan, nilai sosial bagi kalangan muda.

### 1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai dasar untuk menelaah teori serta konsep yang berkaitan dengan *Youth Centre*, ruang komunal, dan pendekatan arsitektur perilaku. Sumber referensi yang digunakan mencakup jurnal ilmiah, buku, serta laporan penelitian terbaru, baik dari lingkup nasional maupun

internasional. Kajian ini bertujuan membentuk landasan teoritis yang kokoh dalam mendukung proses analisis dan perancangan pada penelitian ini.

## **2. Studi Preseden**

Studi preseden dilakukan terhadap proyek *Youth Centre* dan bangunan publik lainnya yang menerapkan prinsip arsitektur perilaku dan berbasis *greenery*. Analisis dilakukan terhadap aspek program ruang, pendekatan desain, strategi produktivitas, serta peningkatan ekonomi bagi sejumlah sektor. Studi ini bertujuan untuk menemukan pola dan strategi yang dapat diadaptasi ke dalam konteks Bojongsoang.

## **3. Analisis Kontekstual**

Analisis kontekstual difokuskan pada kondisi eksisting kawasan Bojongsoang, meliputi aspek geografis, sosial, ekologis, dan peraturan tata ruang. Data sekunder seperti peta RDTR, data curah hujan, kepadatan penduduk, dan sebaran fasilitas publik akan digunakan untuk memahami tantangan dan potensi kawasan sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

## **4. Analisis S.W.O.T**

Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dari strategi desain yang diusulkan. Analisis ini berperan sebagai alat reflektif untuk menilai kelayakan, keberlanjutan, dan efektivitas dari rancangan *Youth Centre* terhadap tantangan lingkungan dan sosial di Bojongsoang.

## **3. Diskusi/Proses Desain**

Sebelum melakukan proses desain, perancang melakukan proses studi untuk memahami tipologi *Youth Centre* ini. Proses ini diperlukan untuk dapat merancang bangunan dengan fungsi dan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu diperlukan studi untuk memahami bagaimana arsitektur perilaku dapat diterapkan dalam bangunan.

### **3.1 Tinjauan Teori Youth Centre**

*Youth Facility / Youth Centre* adalah fasilitas atau sarana yang dirancang khusus untuk mendukung perkembangan, kegiatan, dan kesejahteraan anak muda. Fasilitas ini dapat mencakup pusat komunitas, ruang kreatif, lapangan olahraga, perpustakaan, tempat pelatihan keterampilan, serta area rekreasi yang bertujuan untuk memberdayakan dan mengembangkan potensi generasi muda.

*Youth Centre* adalah tempat yang menyenangkan dan bermanfaat bagi remaja. Tujuan bangunan tersebut adalah untuk memberi generasi muda kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial, kreatif, dan olahraga. *Youth Centre* harus dirancang sebagai ruang publik yang strategis agar remaja dan pemuda benar-benar merasakan keberadaannya.[7]

Beberapa alasan yang mendasari pembangunan *Youth Facility* antara lain untuk mengatasi permasalahan kenakalan remaja, menyediakan wadah yang mendukung pembentukan kepribadian, serta membantu remaja dalam proses pengembangan diri, kemandirian, dan pencapaian kematangan pribadi. Dengan ini diharapkan masalah-masalah keremajaan dalam hal kebutuhan fasilitas, perilaku, serta perkembangan diri dapat teratasi dengan baik. [2]

Karakteristik dan efektivitas pusat remaja sangat bervariasi berdasarkan konteks geografis dan budaya. Di Ethiopia, misalnya, pusat-pusat remaja terintegrasi dengan layanan kesehatan dan berfungsi sebagai ruang yang mendukung kebutuhan psikologis serta sosial remaja. Dengan menciptakan rasa kebersamaan dan kepemilikan, pusat-pusat ini sering menjadi tempat perlindungan yang aman selama masa transisi yang menantang, seperti bagi individu yang keluar dari sistem perawatan. Dukungan semacam ini tidak hanya mengurangi risiko yang dihadapi remaja, tetapi juga membantu mereka mengekspresikan kebutuhan serta aspirasi mereka dengan lebih jelas.[8], [9]

*Youth Centre* dapat diklasifikasikan berdasarkan oleh beberapa hal, sebagai berikut:

- 1. Berdasarkan tujuan pendirian**
  - a. Preventif: *Youth Centre* didirikan sebagai upaya pembinaan remaja untuk mencegah remaja dari perilaku menyimpang (kenakalan remaja).
  - b. Kuratif: *Youth Centre* didirikan sebagai upaya pembinaan untuk menyembuhkan kenakalan pada remaja.
- 2. Berdasarkan Sasaran**
  - a. *Youth Centre* untuk remaja: Pusat yang dirancang khusus untuk melayani remaja dari latar belakang sosial-ekonomi yang kurang beruntung, termasuk mereka yang mengalami kekerasan atau masalah kesehatan mental. [10]
  - b. *Youth Centre* Multikultural: Pusat yang melayani remaja dari berbagai latar belakang budaya, dengan program yang dirancang untuk menghormati dan merayakan keberagaman. [11]

Pada “*Green Escape Youth Centre*” yang menggunakan tema “*Youth Space, Green Place: Empowering Young Minds*”, *Youth Centre* akan masuk ke dalam klasifikasi dengan tujuan pendirian preventif, dengan sasaran *Youth Centre* untuk remaja.

Terdapat berbagai jenis kegiatan yang dapat dilaksanakan di *Youth Centre*, antara lain:

- 1. Kegiatan Bidang Pengetahuan dan Keterampilan**

Kegiatan di bidang pengetahuan dan keterampilan meliputi berbagai aktivitas seperti kursus, pelatihan, kegiatan perpustakaan, kelompok belajar, lomba karya ilmiah, serta lomba karya keterampilan.
- 2. Kegiatan Bidang Mental Spiritual**

Kegiatan di bidang mental dan spiritual bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, memperkuat kepribadian, menanamkan disiplin, serta membentuk budi pekerti yang luhur. Bentuk kegiatan yang dapat dilakukan antara lain pelatihan kepemimpinan, diskusi, ceramah, dan berbagai kegiatan sejenis lainnya.
- 3. Kegiatan Bidang Kreasi dan Rekreasi**

Kegiatan di bidang kreasi dan rekreasi bertujuan untuk menjaga serta meningkatkan kesehatan jasmani, sekaligus mengembangkan kreativitas. Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan meliputi olahraga, pameran, festival, kegiatan kesenian, dan lain sebagainya.

Dalam proses desain, perancang perlu melakukan studi untuk memahami tipologi *Youth Centre*, sehingga rancangan bangunan dapat memenuhi fungsi dan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, studi juga diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan prinsip arsitektur perilaku dalam bangunan, agar tercipta ruang yang mendukung aktivitas dan perkembangan penggunanya. [12]

### 3.2 Penerapan Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku merupakan pendekatan arsitektur yang dalam penerapannya selalu mempertimbangkan aspek-aspek perilaku manusia dalam proses perancangan. Konsep ini mulai dikenal sekitar tahun 1950, dengan kesadaran bahwa perencanaan dan perancangan arsitektur tidak dapat dipisahkan dari perilaku penggunanya. Hal tersebut didasari oleh tujuan utama arsitektur, yaitu menyediakan wadah yang mampu mengakomodasi aktivitas manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perilaku manusia menjadi landasan penting dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan. Teori mengenai arsitektur lingkungan dan perilaku ini yang terhubung dalam tiga pertanyaan mendasar yaitu: [13]

1. Bagaimana manusia membentuk lingkungannya, bagaimana karakteristik individu dan masyarakat berperan dalam membentuk suatu lingkungan terbangun yang spesifik?
2. Bagaimana dan seberapa besar suatu lingkungan terbangun memberikan efek pada manusia, seberapa jauh perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan atau sistem settingnya?
3. Mekanisme seperti apakah yang memungkinkan berlangsungnya interaksi timbal balik antara manusia dan lingkungannya?

Dalam perancangan ruang, terdapat beberapa variabel yang mempengaruhi perilaku pengguna: [14]

1. Ukuran dan Bentuk Ruang: Ukuran ruang harus sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna. Bentuk ruang tertentu, seperti lengkung pada lobi, tempat ibadah, atau auditorium, dapat menciptakan kesan dinamis dan positif.
2. Perabot dan Penataan: Perabot harus memenuhi fungsi ruang dan ditata sesuai aktivitas pengguna.
3. Warna: Warna berperan dalam menciptakan suasana ruang dan mempengaruhi psikologis pengguna. Pemilihan warna harus mendukung perilaku positif.
4. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan: Ruang kedap suara diperlukan untuk menjaga ketenangan. Temperatur: Kenyamanan termal ideal bagi orang Indonesia berkisar antara 25,4°C–28,9°C. Pencahayaan: Penerangan yang kurang membuat malas, sedangkan pencahayaan berlebih dapat menyebabkan silau.

Arsitektur perilaku tidak hanya diterapkan dalam proses perancangan, tetapi juga mencakup sistem dan nilai estetika. Menurut John Lang, konsep arsitektur perilaku yang berkaitan dengan nilai estetika meliputi: [15]

- Estetika Forma: Menekankan tampilan visual seperti bentuk, ukuran, warna, ritme, dan urutan visual yang menarik.
- Estetika Sensori: Menghadirkan pengalaman multisensori melalui warna, suara, tekstur, pencahayaan, dan aroma untuk menciptakan suasana nyaman dan inspiratif.
- Estetika Simbolik: Memberikan nilai estetika yang mencerminkan identitas, budaya, atau nilai sosial yang relevan bagi anak muda.
- Estetika Intelektual: Tidak hanya sekadar tampilan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif bagi penggunanya. Ruang yang dirancang untuk Gen Z dan Milenial perlu memperhatikan fleksibilitas, kenyamanan, dan dukungan terhadap gaya hidup yang dinamis serta kreatif.

Setelah memahami nilai estetika tersebut, dapat disimpulkan bahwa *multi-sensory* dapat menghadirkan pengalaman ruang yang baik, untuk mendorong pengguna bangunan melakukan aktivitas yang sesuai dengan fungsinya. Sebagai salah satu penerapan *multi-sensory* ini, maka diterapkan pula prinsip *serial vision* sebagai penguatnya. *Serial Vision* adalah cara pandang terhadap ruang dan kota sebagai rangkaian pengalaman visual yang dialami seseorang secara bertahap saat bergerak melalui ruang. Dalam kata lain, ini adalah pengalaman spasial yang terbentuk melalui pergerakan, bukan hanya dari satu titik pandang statis. Komponen utama dari *serial vision* adalah:

**Here and There:** Pengalaman bergerak dari satu titik (*Here*) ke titik lain (*There*). Sering melibatkan rasa transisi atauantisipasi. Contoh: Ketika seseorang berada di koridor tertutup dan melihat sedikit cahaya di ujungnya, mereka tertarik untuk bergerak ke arah itu.

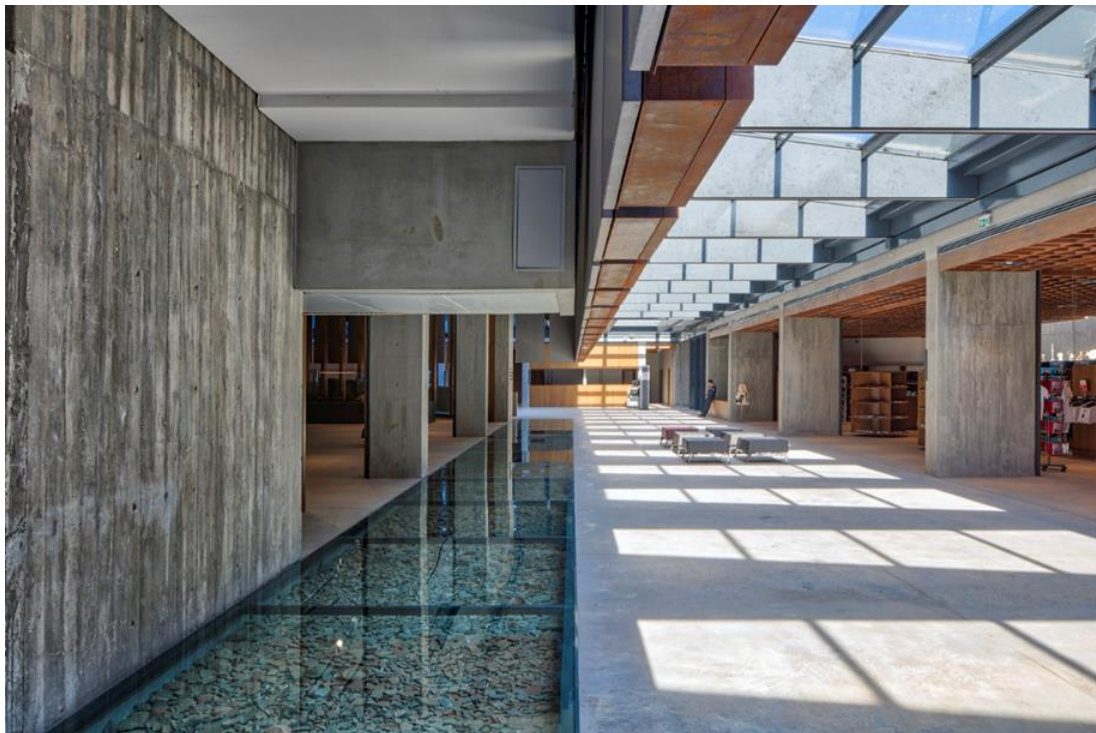
**Reveals:** Ruang tidak dibuka secara langsung, tetapi disajikan sedikit demi sedikit. Munculnya ruang baru secara bertahap meningkatkan rasa penasaran dan interaksi visual.

**Closure and Opening:** Beberapa ruang bersifat tertutup (intim, privat) lalu dibuka secara tiba-tiba menjadi terbuka (publik, luas). Kontras ini memperkaya pengalaman emosional pengguna.

**Anticipation and Surprise:** *Serial vision* menciptakan narasi visual yang bisa memberi efek mengejutkan, seperti saat sebuah alun-alun tiba-tiba muncul setelah belokan kecil.

Dalam merancang sirkulasi pada *Youth Centre*, pendekatan *serial vision* diterapkan melalui urutan ruang yang bertahap—dari sempit ke luas, teduh ke terang, dan tenang ke aktif—untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis. Elemen *framing* dan *layering* seperti bukaan, partisi, atau vegetasi digunakan untuk membingkai pandangan dan membangun rasa penasaran. Momen kejutan hadir saat ruang baru tiba-tiba muncul setelah belokan atau transisi. Pencahayaan alami dan material bertekstur juga dimanfaatkan untuk menekankan arah pergerakan dan memperkaya kualitas spasial secara bertahap.

### 3.3 Studi Banding – Museum of Troy (Arsitektur Perilaku)



**Gambar 1.** Museum of Troy

Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com) (diakses pada 28/02/25).

**Gambar 1.** menunjukkan desain Museum of Troy di Çanakkale, Türkiye. Situs arkeologi Troy telah diakui sebagai Situs Warisan Dunia UNESCO pada tahun 1998 karena nilai universalnya yang luar biasa. Sebagai tempat yang telah menyaksikan peradaban selama lebih dari 4000 tahun, Troy memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan peradaban Eropa, seni, dan sastra selama lebih dari dua milenium. Museum Troy, yang terletak sekitar 800 meter dari situs tersebut, didirikan untuk menghormati warisan ini serta berfungsi sebagai sarana untuk menceritakan sejarah kaya Troy dalam konteks alam, budaya, seni, dan arkeologi.

Pendekatan Arsitektur Perilaku diterapkan demi menjaga barang-barang peninggalan agar tidak disentuh yang beresiko dapat merusak value barang tersebut. Pendekatan ini juga diterapkan agar bangunan memiliki flow yang baik didalamnya sehingga pengunjung dapat mengetahui kisah Troy dari awal mula sampai detik kehancurannya. Hal ini ditandai dengan penggunaan kaca diatas puing puing Troy, sehingga pengunjung tetap dapat merasakan pengalaman berjalan di situs tanpa membuat puing-puing semakin hancur. [16]

### 3.4 Perencanaan Tapak

*Green Escape Youth Centre* terdiri dari tiga massa bangunan utama, yaitu bangunan A sebagai area food dan sport, bangunan B yang berfungsi sebagai ruang retail dan galeri seni, serta bangunan C yang difungsikan sebagai area co-working. Penempatan masing-masing bangunan merupakan hasil dari analisis zonasi dan penerapan konsep arsitektur perilaku yang mempertimbangkan pola interaksi, sirkulasi, dan kebutuhan ruang bagi pengguna muda. Selain itu, koneksi antar bangunan didukung oleh jalur sirkulasi yang sebagian besar dirancang terlindung dari cuaca, sehingga memungkinkan kenyamanan dan fleksibilitas pergerakan sepanjang hari.



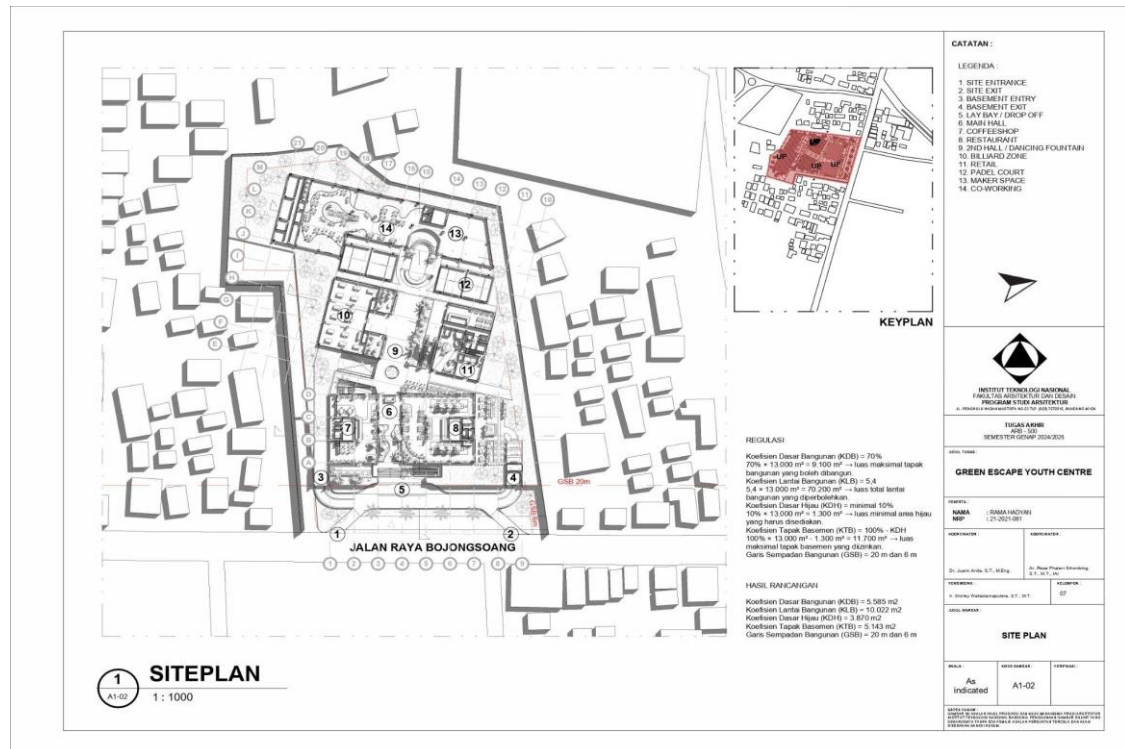
**Gambar 2.** Desain Blokplan

*Green Escape Youth Centre* berlokasi di kawasan padat penduduk Bojongsoang, Kabupaten Bandung, yang didominasi oleh permukiman dan minim ruang terbuka hijau. Kondisi ini memunculkan tantangan lingkungan seperti meningkatnya suhu kawasan akibat efek *urban heat island*. Oleh karena itu, kehadiran elemen greenery menjadi bagian penting dalam rancangan, tidak hanya sebagai strategi ekologis untuk menurunkan suhu mikroklimat, tetapi juga sebagai elemen estetika forma yang mendukung kualitas ruang secara visual dan emosional. Lingkungan yang hijau dan asri dirancang untuk menciptakan suasana yang nyaman, segar, dan inspiratif. Desain ini dapat menunjang aktivitas pengguna serta mendorong peningkatan produktivitas, khususnya bagi generasi muda yang beraktivitas di dalamnya seperti yang dijelaskan pada **Gambar 2**.

Bagian *Entrance* di desain menggunakan penaikan level tanah agar mencegah masuknya banjir kedalam bangunan, khususnya basement. Meskipun demikian, taman yang berada di area *entrance* ini sudah dilengkapi sistem drainase yang baik, dimana jika terjadi banjir, maka air yang menggenang ke taman dialirkan ke *floodwater harvesting tank* yang dapat digunakan dikemudian hari untuk berbagai kegiatan yang dapat memanfaatkan penyimpanan air ini sebagai solusi penghematan air. [17]

**Gambar 3.** menjelaskan bahwa *service area* dialurkan ke bagian belakang dengan area parkir yang cukup luas, untuk berbagai kebutuhan *service* dan *security* seperti truk sampah, truk pemadam kebakaran, dan *grease collection truck*.

Desain tampak bangunan memiliki pendekatan visual dari geometri segitiga sebagai bentuk simbolis dari bangunan yang menaungi kegiatan dibawahnya. Hal ini merupakan bagian dari bentuk penerapan arsitektur perilaku. Selain itu, atap bangunan dibuat berongga agar memberikan kesan bahwa bangunan tersebut memiliki sirkulasi udara yang baik, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 4**.



### Gambar 3. Siteplan



**Gambar 4. Tampak Bangunan**

Bangunan ini menerapkan banyak bukaan penghawaan untuk mengurangi pemakaian AC sebagai salah satu poin greenship. Ruangan yang disediakan di bangunan ini terbagi menjadi beberapa kategori yaitu:

- A. Zona Co Working:**
  - Area *Working Station: Working table, communal table, dan individual table.*
  - Area *Maker Space: Ruang serbaguna yang memfasilitasi produksi prakarya.*
- B. Zona Publik:**
  - Area *Entertainment: Billiard dan Live Music Area.*
  - Area *Fashion Retail: Perfume store, Clothes Store, dan DIY Clothing.*
  - Area *FnB: Foodcourt, Restaurant, Coffeeshop, dan Beverages Store.*
  - Area *Olahraga: Area Gym, Yoga, Pilates. dan Padel Court.*
  - Area *Landscape: Outdoor seating area dan aktivitas landscape lainnya.*
- C. Zona Staff:**
  - Area *Managerial: Ruang Pengelola, Ruang Staff, dan Ruang Manager.*
- D. Zona Service:**
  - Area *Keamanan: Pos jaga dan Loker.*
  - Area *Informasi: Pusat Informasi dan kehilangan.*
  - Area *Kebersihan: Area Pengelolaan sampah dan janitor.*
  - Area *Parkir: Area parkir basement dan site.*

### 3.5 Perancangan Desain Eksterior

*Green Escape Youth Centre* memiliki rancangan fasad yang unik. Fasad dirancang untuk tetap menghormati koridor jalan Bojongsoang, di sisi lain, bentuk bangunan dibuat kontras agar menyegarkan skyline wilayah tersebut yang padat penduduk.



**Gambar 5.** Tampak Timur Bangunan

**Gambar 5.** diatas menunjukkan tampak timur dari bangunan *Youth Centre* yang merupakan pintu masuk utama bangunan menampilkan komposisi fasad yang tegas, namun tetap ramah secara visual. Area pintu masuk dibingkai oleh elemen kanopi berbentuk lengkung berbahan **ACP dengan finishing**

**kayu (wood finish)**, menciptakan transisi visual dan psikologis yang hangat dari ruang luar menuju area dalam. Kanopi ini juga berfungsi sebagai elemen penangkap awal sajian *serial vision*, yang mengarahkan pandangan sekaligus gerakan pengunjung, mulai dari luar bangunan menuju bagian terdalam bangunan secara bertahap.



**Gambar 6.** Perspektif Bangunan dari arah Timur

Bentuk atap melengkung dengan material **Saranalume** tanpa banyak elemen struktural yang mengganggu menciptakan kesan ringan dan terbuka dapat dilihat pada **Gambar 6**. Bentuk ini mendukung pencahayaan alami serta penghawaan silang yang optimal, menjawab kebutuhan fungsional dan kenyamanan pengguna. Atap ini juga mempertegas identitas visual bangunan dari kejauhan, memberikan efek landmark yang kuat di kawasan padat penduduk seperti Bojongsoang.

Penerapan **vegetasi yang melimpah** di sekitar dan di dalam koridor masuk menciptakan suasana hijau yang menyatu dengan arsitektur, sekaligus menjadi elemen penyejuk iklim mikro kawasan. *Greenery* ini tidak hanya berfungsi sebagai respons terhadap isu urban heat island, namun juga menjadi bagian dari *aesthetic form* yang mendukung **rasa nyaman, tenang, dan fokus**, sehingga mendorong perilaku produktif dan eksploratif, khususnya pada pengguna muda.

Penggunaan bukaan kaca besar pada kedua sisi bangunan menciptakan transparansi visual yang tinggi, memungkinkan koneksi visual antar ruang serta memaksimalkan cahaya alami ke dalam ruang dalam. Ini memperkuat prinsip *serial vision* dengan menciptakan *layering* visual dari satu ruang ke ruang lainnya, dan menghadirkan momen *reveal* ketika pengguna bergerak semakin dalam ke area *Youth Centre*.

### 3.6 Perancangan Desain Interior



**Gambar 7.** Desain *Indoor Super Co-working space* dalam bangunan

Area *co-working* di *Youth Centre* ini menawarkan pendekatan ruang yang tidak konvensional melalui kehadiran taman indoor seperti pada **Gambar 7**, yang difungsikan sebagai *semi aviary*, di mana burung-burung kecil dilepas secara bebas dalam lingkungan alami yang tertata di area terbatas dan tidak mengganggu pengguna bangunan. Desain ini membangun suasana kerja yang segar dan hidup melalui pengalaman multisensori: visual tanaman hijau, suara burung, pencahayaan alami, serta sirkulasi udara yang terbuka. Kombinasi elemen-elemen ini menciptakan pengalaman kerja yang lebih sehat, inspiratif, dan tidak terisolasi.

Pendekatan **arsitektur perilaku** diterapkan melalui penciptaan zona kerja fleksibel, antara ruang *private* dengan area kolaboratif, hingga sudut santai yang menyatu dengan lanskap. Ruang ini mendorong pengguna untuk bergerak secara alami, berpindah tempat sesuai kebutuhan, dan membangun interaksi informal yang produktif. Keberadaan burung dan vegetasi juga merangsang jeda visual dan istirahat mikro yang mendukung fokus jangka panjang serta mengurangi perasaan tertekan.

Sebagai bagian dari konsep *super co-working*, area ini terintegrasi penuh dengan fungsi lain di dalam *Youth Centre*. Sistem pelayanan makanan memungkinkan pengguna memesan dan menerima makanan di mana pun mereka berada—di kursi kerja, taman indoor, atau bahkan lounge luar—menjadikan aktivitas kerja, makan, dan bersosialisasi dapat berlangsung paralel tanpa harus berpindah tempat secara ekstrem. Hal ini menjadikan *co-working* ini bukan sekadar tempat bekerja, tapi sebuah ekosistem produktif yang cair, inklusif, dan sangat adaptif terhadap gaya hidup generasi muda urban masa kini seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 8**. dibawah ini



**Gambar 8.** Desain *Outdoor Co-working*



**Gambar 9.** Desain *Perfume Store*

**Gambar 9.** diatas menunjukkan desain ruang retail parfum yang dirancang untuk memberikan pengalaman multisensori yang kuat, dengan penataan sirkulasi yang mengarahkan pengunjung bergerak melingkar secara alami dan berhenti di titik-titik display strategis. Tata letak ini mendorong interaksi langsung dengan produk melalui penciuman dan sentuhan, memperkuat keterlibatan emosional pengguna. Penggunaan material dengan tekstur halus dan pencahayaan lembut menciptakan suasana yang elegan namun tetap hangat dan inklusif. Salah satu elemen visual dominan adalah penggunaan warna biru pada interior. Warna ini dipilih secara strategis karena secara psikologis mampu membangkitkan rasa tenang, bersih, dan segar—kualitas yang selaras dengan karakteristik parfum itu sendiri. Konteks **arsitektur perilaku** memungkinkan penggunaan warna biru untuk membantu memperpanjang durasi tinggal pengguna dengan menciptakan suasana yang relaks dan tidak mengintimidasi.



**Gambar 10.** Desain Ruang *Yoga*

Ruang yoga seperti pada **Gambar 10.** diatas dirancang sebagai tempat yang tenang dan terbuka, dengan orientasi langsung ke taman hijau untuk menciptakan koneksi visual dan emosional dengan alam. Bukaan kaca lebar menghadirkan pencahayaan alami dan suasana meditatif, mendukung relaksasi serta konsentrasi selama aktivitas. Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan melalui tata ruang minimalis dan stimulasi multisensori—seperti cahaya hangat, suara alami, dan tekstur lantai—yang secara aktif mendorong pengguna untuk memperlambat ritme, fokus, dan mencapai keseimbangan tubuh serta pikiran.



**Gambar 11.** Desain ruang *Restaurant*

Suasana ruang *restaurant* seperti **Gambar 11.** tercipta dari desain *interlocking* lanskap luar yang menyatu dengan interior. Visual garden yang hadir melalui bukaan besar memberikan koneksi langsung dengan alam, memicu rasa tenang dan memperkuat pengalaman makan yang menyenangkan. Tata letak furnitur yang longgar dan fleksibel memungkinkan pembentukan kelompok kecil maupun individu, mendukung kebebasan berinteraksi atau menyendiri. Permainan pencahayaan alami dan bayangan dari vegetasi juga menjadi bagian dari pengalaman visual dan atmosferik yang kaya. Pendekatan desain ini mendukung perilaku sosial yang cair, hangat, dan terbuka di antara pengunjung.

Sebagai bagian terakhir, Atap bangunan dirancang dengan bentuk segitiga tegas yang menciptakan siluet dinamis dan menjadi identitas visual yang kuat bagi *Youth Centre*. Bentuk atap ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen pelindung, tetapi juga sebagai pernyataan arsitektural yang merepresentasikan semangat progresif dan aspiratif generasi muda. Rangka utama atap menggunakan material **Saranalume**, yakni aluminium ringan yang tahan terhadap korosi dan cuaca ekstrem. Penggunaan material ini memungkinkan struktur atap tampil ringan secara visual namun tetap kokoh, mendukung kesan mengambang dan terbuka yang mendominasi desain bangunan secara keseluruhan.

Bagian tengah atap diperkuat dengan panel **ACP (Aluminium Composite Panel)** yang memberikan tampilan solid dan modern, serta menjaga kestabilan termal di bawahnya. Sementara itu, elemen **Danpalon** diterapkan sebagai bagian transparan pada atap untuk mengoptimalkan pencahayaan alami tanpa menimbulkan panas berlebih. Kehadiran material transparan ini menciptakan suasana interior yang terang dan hidup di siang hari, sekaligus membentuk relasi visual antara ruang dalam dan langit di atasnya. Komposisi atap seperti terlihat pada **Gambar 12.** berikut, secara keseluruhan tidak hanya

mendukung fungsi teknis bangunan, tetapi juga memperkuat pengalaman spasial pengguna melalui pencahayaan, komposisi material, dan ekspresi bentuk yang komunikatif.



**Gambar 12.** *Bird Eye View*

#### 4. Kesimpulan

Desain *Youth Centre* ini mengedepankan pendekatan arsitektur perilaku sebagai landasan utama dalam merancang ruang-ruang yang responsif terhadap kebutuhan generasi muda. Setiap massa bangunan, mulai dari area food & sport, retail & galeri seni, hingga *super co-working space*, dirancang dengan mempertimbangkan pola interaksi, kenyamanan psikologis, serta fleksibilitas penggunaan. Pengalaman ruang tidak bersifat statis, melainkan dibangun secara bertahap melalui sirkulasi yang dirancang berdasarkan prinsip *serial vision*, yang mengarahkan pergerakan pengguna sambil menciptakan momen kejutan, keterbukaan, dan keterhubungan antar ruang.

Pendekatan multi-sensori menjadi elemen penting dalam memperkaya kualitas ruang. Suara burung di taman indoor co-working, aroma dari retail parfum, serta cahaya alami yang lembut di ruang yoga menjadi bagian dari pengalaman menyeluruh yang tidak hanya dirasakan secara visual, tetapi juga emosional dan fisik. Material, tekstur, suara, dan vegetasi digunakan bukan sekadar sebagai elemen estetis, melainkan sebagai media untuk mempengaruhi suasana hati, fokus, serta produktivitas pengguna. Hal ini menjadikan *Youth Centre* sebagai lingkungan yang tidak hanya fungsional, tapi juga mendukung well-being penggunanya.

Lebih jauh, proyek ini juga hadir sebagai respon terhadap kepadatan kawasan Bojongsoang dan tantangan urban seperti kurangnya ruang terbuka hijau dan meningkatnya suhu kawasan. Integrasi elemen greenery tidak hanya berperan dalam menurunkan efek urban heat island, tetapi juga menjadi bagian dari estetika yang membentuk karakter ruang. Dengan mengusung konsep *super co-working* yang fleksibel dan saling terhubung, *Youth Centre* ini bukan hanya tempat berkegiatan, tapi menjadi ruang hidup kolektif yang mendukung pertumbuhan kreatif, sosial, dan emosional anak muda di lingkungan urban masa kini.

## 5. Daftar Referensi

- [1] N. Fairuz Endriana, B. Joko Wiji Utomo, and M. Nelza Mulki Iqbal, "YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU."
- [2] G. B. A. Dipa, "YOGYAKARTA YOUTH CENTER BERKARAKTER EKOLOGIS DENGAN PENDEKATAN TEORI VISUAL APPROPRIATENESS," no. PROGRAM STUDI ARSITEKTUR, 2014.
- [3] R. Deskarina, "Pusat Remaja di Surakarta Sebagai Wadah Interaksi Sosial Bagi Remaja di Surakarta," 2011.
- [4] N. A. Hidayat and S. Wahadamaputera, "Tema Human Friendly pada Perancangan Kampung Vertikal Derwati Bandung," *Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas*, vol. 1, 2017.
- [5] S. N. Cahyani and S. Wahadamaputera, "PERANCANGAN BANDUNG VIRTUAL SPORT DENGAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER." [Online]. Available: <https://batununggal.bandung.go.id/index.php/2017/01/08/peta-kecamatan-batununggal/>,
- [6] E. K. Tambunan, U. Siahaan, and M. M. Sudawarni, "Pengaruh Ruang Terbuka Hijau Terhadap Psikologis Masyarakat di Kota Bekasi Khususnya Kecamatan Jatiasih," *ARSITEKTURA*, vol. 19, no. 2, p. 297, Oct. 2021, doi: 10.20961/arst.v19i2.53995.
- [7] F. S. Simanjuntak, "PROYEK AKHIR SARJANA ARSITEKTUR (PASA 72) PERANCANGAN SUMMARECON YOUTH CENTER BEKASI DENGAN PENDEKATAN BIOPHILIC DESIGN," no. Details in building design and construction Including walls, roofs, 2023.
- [8] S. G. Baraki and G. Thupayagale-tshweneagae, "Individual and relational dynamics perceived to influence the sexual behaviour of adolescents in Ethiopia: a qualitative study," *Frontiers in Reproductive Health*, vol. 6, 2024, doi: 10.3389/frph.2024.1348953.
- [9] F. B. Zingwe and M. R. Lekganyane, "THE EXPERIENCES OF YOUTHS WHO LEFT CHILD AND YOUTH CARE CENTRES OF THE EKURHULENI METRO MUNICIPALITY DURING THE COVID-19 PANDEMIC," *Social Work (South Africa)*, vol. 60, no. 1, pp. 38–60, 2024, doi: 10.15270/60-1-1250.
- [10] N. Grant, H. Neville, N. Ogunfemi, A. Smith, S. Groth, and N. Rodriguez, "An emerging youth-centered model of community resilience in communities impacted by gun violence: Power through Black Community and Unity," *Am J Community Psychol*, vol. 71, no. 3–4, pp. 355–370, Jun. 2023, doi: 10.1002/ajcp.12647.
- [11] M. Morton and P. Montgomery, "PROTOCOL: Youth empowerment programs for improving self-efficacy and self-esteem of adolescents," *Campbell Systematic Reviews*, vol. 6, no. 1, pp. 1–38, Jan. 2010, doi: 10.1002/CL2.71.
- [12] A. F. T. SYAWAL, "PERANCANGAN YOUTH CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK," 2022.
- [13] T. Fathan Alfariza and N. Soewarno, "PERANCANGAN SENIOR LIVING DI LEMBANG, KABUPATEN BANDUNG BARAT," 2024. [Online]. Available: [www.earth.google](http://www.earth.google.com),
- [14] W. O. Suriana, A. Faslih, and L. O. A. Hasan, "PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN DI KOTA KENDARI ," *GARIS-Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur* , vol. 5, no. 2, 2020.
- [15] C. Dinar Aguspriyanti, K. Husnul, M. Reza Sudirman, N. Dea Alifia, S. Ayuning Suwarlan, and J. Arsitektur, "Strategi Revitalisasi Taman Gajah Mada Kota Batam dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku," *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA* |, vol. 5, no. 2, pp. 116–124, 2024.
- [16] "Museum of Troy / Yalin Architectural Design," Archdaily.
- [17] J. T. Arsitektur, T. Sipil, and D. Perencanaan, "Pengolahan dan Pemanfaatan Elemen Air Sebagai Kearifan Lokal pada Arsitektur Kampung Naga SHIRLEY WAHADAMAPUTERA, MAISEL MAIKEL NAUW, ADHARISKA SONDAKA, EUIS KUSUMA NINGRUM, CHANDRA ADHILA MAULANA," 2014. [Online]. Available: <http://anangelnino.blogspot.com/2012/08/jenis-jenis-atap-bangunan->