

PENERAPAN ARSITEKTUR TERAPEUTIK DALAM PERANCANGAN BANGUNAN YOUTH CENTER DI KOTA BANDUNG

Mochamad Ega Saputra ¹, Utami ²

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: mochamad.ega@mhs.itenas.ac.id ¹ dan ami@itenas.ac.id ²

Abstrak

Tingginya angka gangguan kesehatan mental, kurangnya aktivitas fisik, serta minimnya fasilitas publik yang ramah remaja di Kota Bandung menjadi latar belakang utama dalam pengambilan tema arsitektur terapeutik pada perancangan Youth Center. Youth Center sebagai wadah pengembangan diri generasi muda perlu dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung aspek psikologis dan emosional penggunanya. Pendekatan arsitektur terapeutik dipilih karena mampu menciptakan lingkungan binaan yang berkontribusi terhadap penyembuhan, ketenangan, dan peningkatan kualitas hidup, terutama bagi Generasi Milenial dan Generasi Z yang rentan terhadap tekanan sosial, mental, dan ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif, melalui studi literatur, observasi tapak, dan analisis kebutuhan pengguna. Proses perancangan menekankan pada integrasi elemen alami, fleksibilitas ruang, pencahayaan alami, dan fasilitas multifungsi seperti ruang olahraga, ruang konsultasi psikologi, dan area kreatif. Hasilnya adalah rancangan Youth Center yang tidak hanya menjadi tempat beraktivitas, tetapi juga ruang penyembuhan dan ekspresi diri yang inklusif dan inspiratif. Diharapkan, perancangan ini dapat menjadi solusi terhadap minimnya ruang publik yang mendukung kesehatan mental dan kreativitas remaja, serta menjadi prototipe fasilitas serupa di kota-kota lain yang menghadapi tantangan serupa.

Kata kunci: Arsitektur terapeutik, Youth Center, Generasi Muda, Kesehatan Mental, Desain Berbasis Pengguna

Abstract

The high prevalence of mental health issues, lack of physical activity, and limited youth-friendly public facilities in Bandung serve as the main rationale for adopting the theme of therapeutic architecture in designing a Youth Center. As a space for youth development, a Youth Center should not only be functional but also support the psychological and emotional well-being of its users. Therapeutic architecture was chosen as the design approach because of its potential to create built environments that promote healing, calmness, and enhanced quality of life especially for Millennials and Generation Z, who are increasingly vulnerable to mental, social, and economic pressures. This study employs a qualitative approach with descriptive analysis methods, including literature review, site observation, and user needs analysis. The design process focuses on integrating natural elements, flexible spaces, natural lighting, and multifunctional facilities such as sports areas, psychological counseling rooms, and creative zones. The outcome is a Youth Center that functions not only as an activity hub but also as a healing and expressive space that is inclusive and inspiring. It is expected that this design can serve as a solution to the lack of public spaces supporting mental health and youth creativity, and become a prototype for similar facilities in other cities facing the same challenges.

Keywords: Therapeutic Architecture, Youth Center, Youth Generation, Mental Health, User-Centered Design

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Generasi muda merupakan aset berharga bangsa yang perlu didukung perkembangannya secara holistik, meliputi kesehatan mental dan fisik, serta potensi kreativitas. Kota Bandung, sebagai kota kreatif dengan populasi remaja yang besar, memerlukan fasilitas yang representatif untuk mewadahi kebutuhan tersebut. Sayangnya, fasilitas yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu menjangkau dan memenuhi kebutuhan spesifik remaja dalam mengembangkan diri secara optimal. Perancangan menunjukkan bahwa lingkungan yang suportif dan dirancang dengan baik dapat secara signifikan memengaruhi kesehatan mental dan fisik, serta merangsang kreativitas. Oleh karena itu, perancangan Youth Center yang mengintegrasikan prinsip-prinsip arsitektur terapeutik menjadi solusi yang relevan untuk mendukung kesejahteraan generasi muda di Kota Bandung[1].

Data menunjukkan bahwa di Indonesia, 5,1% remaja mengalami depresi dan 9,8% mengalami gangguan emosional dan mental[2]. Selain itu, prevalensi aktivitas fisik yang cukup di kalangan remaja berkisar antara 12,2% hingga 52,3%, sementara perilaku sedentari ≥ 3 jam per hari berkisar antara 24,5% hingga 33,8%[3]. Angka-angka ini menyoroti pentingnya menyediakan fasilitas yang mendukung kesehatan mental dan fisik generasi muda.

Perancangan ini bertujuan untuk merancang Youth Center di Kota Bandung dengan pendekatan arsitektur terapeutik yang berfokus pada peningkatan kesehatan (mental dan fisik) serta stimulasi kreativitas generasi muda. Desain akan mengintegrasikan elemen-elemen alam, ruang yang fleksibel dan inklusif, serta fasilitas yang mendukung berbagai kegiatan yang relevan dengan kebutuhan remaja. Melalui pendekatan ini, diharapkan Youth Center dapat menjadi ruang yang aman, nyaman, dan inspiratif bagi remaja Bandung untuk mengembangkan diri secara optimal dan berkontribusi positif bagi masyarakat[4].

1.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *Youth Center* di Kota Bandung dengan pendekatan arsitektur terapeutik yang mampu merespons kebutuhan generasi muda, khususnya Milenial dan Gen Z, terhadap ruang publik yang aman, inklusif, dan mendukung kesehatan mental, fisik, serta kreativitas. Melalui integrasi elemen-elemen alami, pencahayaan dan ventilasi alami, serta fasilitas multifungsi seperti ruang olahraga, ruang konsultasi psikologi, dan area kreatif, rancangan ini bertujuan menciptakan lingkungan binaan yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan pengalaman emosional yang positif serta menjadi prototipe ruang publik yang responsif terhadap tantangan kesehatan dan sosial remaja masa kini.

1.3 Kajian Teori

Generasi muda saat ini hidup dalam lingkungan yang penuh tekanan sosial, tuntutan akademik, serta perkembangan teknologi yang cepat. Kelompok seperti Generasi Milenial dan Generasi Z dikenal sebagai *digital natives* yang tumbuh dengan teknologi digital, memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan diri secara personal, serta memiliki kepedulian tinggi terhadap isu kesehatan mental dan keseimbangan hidup[2]. Mereka membutuhkan ruang yang mampu mendukung aktivitas kreatif, interaktif, sekaligus menjadi tempat untuk relaksasi dan pengembangan diri secara psikologis.

Pendekatan arsitektur terapeutik menjadi relevan dalam menjawab kebutuhan ini. Konsep ini mengacu pada desain ruang yang dapat mendukung proses penyembuhan mental dan fisik, melalui pemanfaatan elemen-elemen seperti pencahayaan alami, akses visual terhadap alam, ventilasi yang baik, material alami, serta tata ruang yang harmonis[5]. Arsitektur terapeutik juga bertujuan untuk mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan pengguna melalui pengalaman ruang yang menyenangkan dan menenangkan[6].

Sementara itu, Youth Center berperan penting sebagai fasilitas publik yang dapat menjadi pusat kegiatan remaja. Tidak hanya menyediakan ruang berkumpul, Youth Center juga mendorong pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan ekspresi kreatif generasi muda [7]. Fasilitas semacam ini terbukti dapat mengurangi kenakalan remaja dan meningkatkan interaksi sosial yang positif[8].

Beberapa prinsip desain yang sesuai dalam perancangan Youth Center berbasis arsitektur terapeutik, antara lain:

1. Desain Inklusif dan Fleksibel
Memungkinkan perubahan tata ruang sesuai jenis aktivitas yang dilakukan.
2. Integrasi Elemen Alam
Seperti taman, tanaman indoor, dan bukaan visual ke lanskap luar untuk mendukung suasana tenang.
3. Pencahayaan dan Ventilasi Alami
Meningkatkan kenyamanan dan kualitas udara dalam ruang [4]
4. Material Ramah Lingkungan
Menggunakan kayu, batu alam, dan bahan lokal untuk menciptakan nuansa alami yang menyatu dengan lingkungan [1].
5. Ruang Relaksasi dan Konseling Psikologis
Mendukung pengelolaan stres, kecemasan, dan kebutuhan akan ruang pribadi.
6. Zona Kreatif dan Kolaboratif
Area seperti co-working space, studio musik, dan ruang komunitas untuk mendukung interaksi sosial dan kegiatan produktif.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, Youth Center dapat berperan sebagai ruang penyembuhan (*healing space*) sekaligus pusat aktivitas sosial yang sehat bagi remaja.

1.3.1 Arsitektur Terapeutik

Arsitektur terapeutik merupakan pendekatan perancangan yang berorientasi pada penciptaan ruang yang mampu mendukung kesejahteraan emosional dan fisik penggunanya. Konsep ini menyatukan prinsip-prinsip desain yang memperhatikan aspek spasial, psikologis, dan sensorik untuk membentuk lingkungan yang kondusif bagi proses penyembuhan dan relaksasi. [5].

Ciri khas dari pendekatan ini meliputi pemanfaatan pencahayaan alami yang optimal, penggunaan warna dan tekstur yang menenangkan, hubungan yang kuat dengan elemen alam seperti taman atau lanskap terbuka, serta tata letak ruang yang mendukung kenyamanan dan keintiman. Arsitektur terapeutik bertujuan mengurangi kesan kaku dan klinis dari fasilitas publik atau kesehatan, serta menciptakan ruang yang lebih humanis dan menyatu dengan komunitas [6].

1.3.1 Youth Center

Youth Center merupakan fasilitas komunitas yang dirancang sebagai tempat interaksi, pengembangan potensi, dan edukasi bagi remaja. Lebih dari sekadar ruang berkegiatan, Youth Center memainkan peran sebagai pusat pembinaan karakter dan pemberdayaan remaja melalui berbagai program yang mencakup seni, olahraga, pendidikan, hingga kegiatan sosial.

Secara umum, Youth Center diklasifikasikan ke dalam tiga kategori: tipe A (pemula), tipe B (menengah), dan tipe C (lengkap), berdasarkan kelengkapan fasilitasnya. Proyek yang dirancang dalam penelitian ini termasuk dalam tipe C, yang memiliki fasilitas fisik seperti gym dan ruang yoga, fasilitas mental seperti ruang konsultasi dan ruang relaksasi, serta area pengembangan kreativitas seperti studio musik, perpustakaan, dan co-working space namun tanpa kolam renang[7].

Youth Center dirancang untuk mendukung interaksi sosial yang sehat dan produktif, memberikan alternatif kegiatan positif, serta menciptakan ruang inklusif yang mendorong partisipasi aktif remaja dalam kegiatan masyarakat [8].

1.3.1 Generasi Milenials & Generasi Z

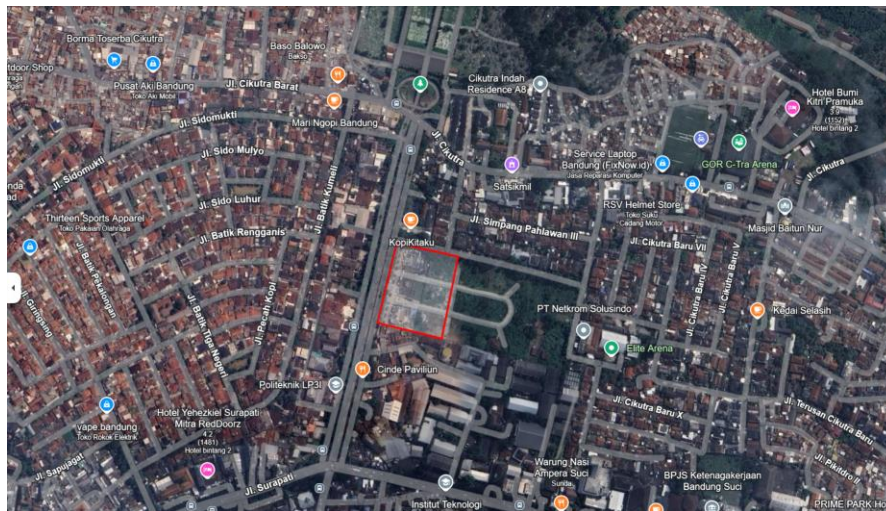
Milenial (lahir tahun 1981–1996) dan Generasi Z (lahir tahun 1997–2012) merupakan kelompok usia dominan yang memiliki karakteristik berbeda namun saling melengkapi. Milenial tumbuh di era transisi digital, membuat mereka adaptif terhadap teknologi, menghargai keseimbangan hidup, serta memiliki idealisme tinggi terhadap karier. Mereka cenderung mencari makna dalam pekerjaan, menginginkan kemandirian finansial, dan memilih gaya hidup yang aktif secara sosial. Di sisi lain, tekanan ekonomi, kelelahan kerja, dan krisis kepercayaan menjadi tantangan yang kerap dihadapi.[9].

Sementara itu, Generasi Z merupakan generasi yang akrab dengan teknologi sejak dini. Mereka lebih ekspresif, cepat dalam menyerap informasi, dan menyukai fleksibilitas dalam pekerjaan, termasuk jalur non-konvensional seperti freelance. Meski secara digital sangat terhubung, mereka lebih rentan terhadap

gangguan kecemasan, informasi berlebih, serta kekurangan keterampilan sosial. Kedua generasi ini memiliki pengaruh besar terhadap dinamika sosial, budaya, dan ekonomi saat ini, sehingga pemahaman mendalam terhadap kebutuhan mereka menjadi penting dalam perancangan ruang publik.
[10].

1.5 Data Proyek

Lokasi tapak berada di Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Lokasi tapak ini berada di pusat Kota Bandung, dengan status jalan sebagai jalan kolektor. Lingkungan sekitar tapak ini cenderung urban dengan keberadaan bangunan - bangunan komersial, sekolah, perguruan tinggi, dan perkantoran. Tapak ini memiliki aksesibilitas yang baik karena dekat dengan beberapa perguruan tinggi seperti Institut Teknologi Nasional Bandung, STIE Ekuitas Bandung, dan Universitas Sangga Buana YPKP.



Gambar 1. 1 Lokasi Proyek

Sumber : Data Pribadi, 2025

Nama Bangunan	: The Vibe Haus Youth Center
Lokasi Proyek	: Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124
Fungsi Proyek	: Youth Center (Pusat Pemuda)
Luas Lahan	: ± 1.3 Ha
Luas Bangunan	: 11.000 m^2
Sifat Proyek	: Semi nyata, fiktif
KDB	: $70\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 9.100 \text{ m}^2$
KLB	: $2.8 \times 13.000 \text{ m}^2 = 36.400 \text{ m}^2$
KDH	: $20\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 2.600 \text{ m}^2$
GSB	
Jalan Kolektor	: 10 m
Jalan Lokal	: 7.5 m

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif untuk memahami hubungan antara desain arsitektur dan kebutuhan generasi muda, khususnya Milenial dan Gen Z. Informasi dikumpulkan melalui studi literatur, observasi tapak, dan analisis kebutuhan pengguna. Studi literatur membahas Arsitektur Terapeutik, Youth Center, dan ruang publik yang mendukung kreativitas serta interaksi sosial. Observasi tapak mencakup aspek aksesibilitas, pencahayaan alami, vegetasi, dan elemen lingkungan sekitar, sementara analisis pola aktivitas anak muda membantu mengidentifikasi preferensi mereka terhadap ruang.

Metode analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data dalam tiga aspek utama: analisis tapak, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis konsep perancangan. Hasilnya menjadi dasar untuk merancang Youth Center yang fungsional, estetis, fleksibel, dan berkelanjutan sesuai gaya hidup generasi muda. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta pemahaman yang mendalam mengenai sejauh mana dampak positif penerapan arsitektur terapeutik terhadap bangunan, lingkungan sekitarnya, dan para penggunanya.

2.4 Pemahaman Proyek

Youth Center adalah fasilitas publik yang dirancang untuk menjadi ruang aman, inklusif, dan edukatif bagi remaja agar mereka dapat berkumpul, berinteraksi, dan mengembangkan potensi diri secara positif. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, Youth Center juga berperan sebagai wadah pembinaan karakter dan pengembangan kreativitas generasi muda melalui kegiatan seni, olahraga, pendidikan, dan hiburan.

Secara umum, Youth Center terbagi dalam tiga kategori berdasarkan kelengkapan fasilitasnya, yaitu tipe A (dasar), tipe B (menengah), dan tipe C (lengkap). Perancangan proyek ini mengacu pada tipe C, yaitu Youth Center yang memiliki fasilitas lengkap, mulai dari sarana fisik seperti gym, yoga, dan area rekreasi seperti biliar, hingga sarana mental seperti ruang konseling dan relaksasi. Fasilitas untuk pengembangan kreativitas juga tersedia, seperti studio musik, perpustakaan, dan co-working space, meskipun tidak dilengkapi dengan kolam renang.[8].

Dalam proses perancangannya, desain Youth Center mengacu pada prinsip-prinsip desain komprehensif, yang menekankan fungsi, kenyamanan psikologis, fleksibilitas ruang, dan inklusivitas. Pendekatan arsitektur terapeutik diterapkan untuk menciptakan suasana ruang yang mendukung kesehatan mental dan fisik, dengan memperhatikan elemen-elemen seperti pencahayaan alami, sirkulasi udara, pemilihan warna yang menenangkan, dan penggunaan material alami. Desain juga menitikberatkan pada pendekatan human-centered design guna memastikan bahwa setiap elemen bangunan benar-benar menjawab kebutuhan remaja secara utuh. Dengan tampilan visual yang komunikatif, ramah, dan menarik, Youth Center ini diharapkan dapat menjadi pusat aktivitas remaja yang positif serta menjadi ikon komunitas yang menginspirasi.

2.4 Elaborasi Tema

Tema perancangan Youth Center dengan pendekatan arsitektur terapeutik bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kesejahteraan mental dan fisik pengguna. Konsep ini didasarkan pada pemahaman bahwa lingkungan binaan dapat berkontribusi langsung terhadap kondisi psikologis penggunanya. Oleh karena itu, desain Youth Center dikembangkan sebagai pusat kegiatan sehat dan kreatif yang memberikan tempat bagi generasi muda untuk berkegiatan sosial, belajar, bersantai, dan menyalurkan ekspresi diri.

Fokus utama dalam perancangan ini adalah memenuhi kebutuhan pengguna utama, yaitu generasi Milenial dan Gen Z. Dengan menciptakan ruang publik yang interaktif dan inklusif, desain diharapkan dapat mendorong kolaborasi antar individu, memfasilitasi kreativitas, serta meningkatkan partisipasi sosial di kalangan remaja. Aspek-aspek seperti pencahayaan alami, ventilasi silang yang optimal, penggunaan elemen alam, serta pengelolaan ruang yang mendukung kenyamanan emosional menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan desain ini.

Integrasi berbagai fasilitas seperti ruang olahraga, ruang psikologis, dan area kreatif dirancang untuk menciptakan suasana yang holistik. Tujuannya adalah menjadikan Youth Center sebagai lingkungan yang mendukung pertumbuhan remaja dari berbagai sisi: mental, fisik, dan sosial.

Tabel 2. 1 Elaborasi Tema

	Youth Center	Arsitektur Terapeutik	Human-Center Design
<i>Mean</i>	Youth Center adalah fasilitas umum yang ditujukan untuk mendukung pengembangan remaja melalui berbagai aktivitas edukatif, rekreatif, dan seni. Fasilitas ini berfungsi sebagai tempat aman dan inspiratif untuk bersosialisasi dan menyalurkan ekspresi diri.	Arsitektur terapeutik merupakan pendekatan desain yang bertujuan menciptakan ruang yang memberikan ketenangan dan mendukung pemulihan mental dan fisik, melalui pencahayaan alami, sirkulasi udara baik, elemen alam, dan tata ruang yang seimbang.	Desain berpusat pada manusia adalah pendekatan yang menitikberatkan pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Proses perancangannya melibatkan partisipasi pengguna agar hasil desain benar-benar relevan dan solutif.
<i>Problem</i>	Minimnya fasilitas publik di Bandung yang secara khusus mendukung kesehatan mental, aktivitas fisik, dan kreativitas remaja menyebabkan kurangnya ruang aman bagi mereka untuk berkembang.	Banyak ruang publik dirancang tanpa mempertimbangkan aspek penyembuhan atau kenyamanan emosional, sehingga terasa tidak ramah dan kurang mendukung kesejahteraan psikologis.	Kurangnya pelibatan pengguna utama dalam proses desain mengakibatkan hasil ruang yang kurang sesuai kebutuhan dan cenderung tidak dimanfaatkan secara optimal.
<i>Fact</i>	Ruang publik yang dirancang dengan baik terbukti meningkatkan kesehatan mental, fisik, dan sosial remaja. Bandung memiliki komunitas muda kreatif yang sangat membutuhkan ruang kolaboratif.	Elemen seperti cahaya alami, vegetasi, dan material alami terbukti berdampak positif terhadap pemulihan dan peningkatan kenyamanan pengguna. Sudah banyak diterapkan di fasilitas kesehatan.	Pendekatan berbasis pengguna terbukti meningkatkan kepuasan, koneksi emosional dengan ruang, dan mendorong keterlibatan aktif dalam aktivitas ruang tersebut.
<i>Need</i>	Diperlukan ruang publik yang inklusif dan aman di Bandung, yang memungkinkan remaja mengembangkan kreativitas dan kesehatan jiwa-raga melalui berbagai program dan fasilitas.	Perlu integrasi prinsip terapeutik seperti pencahayaan alami maksimal, elemen alam, warna lembut, serta fleksibilitas ruang agar ruang mendukung kenyamanan secara menyeluruh.	Remaja sebagai pengguna utama perlu dilibatkan dalam proses perancangan agar desain lebih relevan, memberi rasa kepemilikan, dan menjamin keberhasilan fungsi ruang.
<i>Goal</i>	Merancang pusat kegiatan generasi muda yang mendukung kesehatan fisik dan mental, serta	Menciptakan lingkungan yang mendukung relaksasi, penyembuhan, dan kesejahteraan emosional	Menghasilkan ruang yang adaptif, relevan dengan kebutuhan remaja, dan mendorong partisipasi aktif melalui

	memfasilitasi interaksi dengan prinsip-prinsip desain yang manusiawi sosial dan ekspresi arsitektur terapeutik. dan kontekstual. kreatif.
Concept	Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Arsitektur Terapeutik Untuk Mendukung Kesehatan dan Kreativitas Generasi Muda Di Kota Bandung

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

3. Diskusi / Proses Desain

The Vibe Haus Youth Center terletak di sebuah jalan di antara Jl. Pahlawan No.70, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Lokasi ini menimbulkan berbagai tantangan dalam proses perancangan desainnya. Analisis berikut membahas pendekatan desain dengan menerapkan prinsip arsitektur metafora, meliputi penataan lahan, desain fasad, serta pengolahan interior bangunan.

3.1 Implementasi Tema dan Konsep

Desain Youth Center menerapkan prinsip arsitektur terapeutik melalui integrasi elemen alami seperti taman, ruang terbuka hijau, dan pencahayaan alami maksimal dari jendela besar serta skylight[11]. Pemilihan warna netral menciptakan suasana tenang dan mendukung kenyamanan emosional, sementara ventilasi silang diterapkan untuk menjaga kualitas udara dan efisiensi energi. Ruang-ruang dirancang fleksibel untuk menunjang aktivitas remaja seperti diskusi, seni, dan olahraga. Material seperti kayu dan batu dipilih untuk memperkuat nuansa alami, dan berbagai fasilitas seperti ruang konseling, area relaksasi, dan gym disediakan sebagai bagian dari penyembuhan. Keterhubungan visual dan fisik dengan alam ditekankan melalui bukaan dan selasar terbuka yang menyatu dengan lingkungan sekitar.. Berikut adalah tabel penjelasan apa saja aspek yang di implementasikan pada bangunan *The Vibe Haus Youth Center*:

Tabel 3. 1 Implementasi Tema dan Konsep

No.	Aspek		Implementasi Desain
1.	Integrasi dengan alam		Menyediakan ruang terbuka hijau seperti taman atau area outdoor untuk mengurangi stres dan meningkatkan koneksi dengan alam.
2.	Penggunaan warna		Memilih warna lembut yang dapat memengaruhi suasana hati dan emosi pengguna secara positif.
3.	Pencahayaan alami		Maksimalkan penggunaan cahaya matahari melalui jendela besar, skylight, atau bukaan strategis untuk meningkatkan suasana hati dan produktivitas.
4.	Desain dinamis		Membuat bentuk bangunan yang fleksibel dan adaptif untuk berbagai kegiatan remaja.
5.	Desain pasif		Mengoptimalkan ventilasi alami dan penghawaan untuk menciptakan lingkungan yang hemat energi dan ramah lingkungan serta meningkatkan kenyamanan fisik pengguna.
6.	Desain fleksibel		Tata ruang yang dapat disesuaikan dengan berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, seni kreatif, atau olahraga ringan.

7.	Keterhubungan visual dan fisik dengan lingkungan sekitar		Mendorong interaksi antara pengguna dengan lingkungan sekitar melalui desain selasar atau bukaan yang strategis.
8.	Material ramah lingkungan		Menggunakan bahan seperti kayu atau batu alam untuk menciptakan suasana nyaman sekaligus berkelanjutan.
9.	Ruang konsultasi dan relaksasi		Menyediakan ruang privat untuk konseling psikologi serta area relaksasi guna membantu pengguna menenangkan pikiran mereka.
10.	Fasilitas olahraga terapeutik		Menawarkan fasilitas seperti gym, yoga, atau area permainan (misalnya billiard) sebagai sarana pemulihan fisik dan mental pengguna.

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

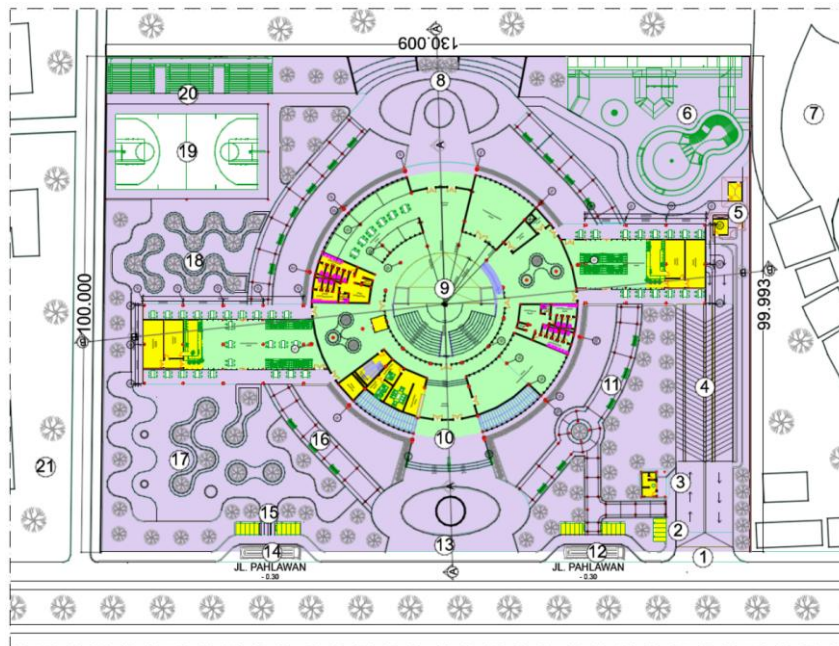
3.2 Pengolahan Tapak



Gambar 3. 1 Block Plan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Tapak The Vibe Haus Youth Center dirancang dengan pembagian zona yang jelas dan fungsional, mencakup area semi-publik, publik, dan servis yang terorganisasi secara menyatu melalui pendekatan arsitektur terapeutik. Ruang terbuka hijau ditempatkan secara strategis di berbagai sisi tapak untuk memberikan suasana sejuk dan memperkuat hubungan visual dengan alam. Zona semi-publik, yang mencakup bangunan utama dan inner courtyard berbentuk lingkaran, berfungsi sebagai pusat kegiatan komunitas yang lebih tenang dan mendalam. Area publik seperti lapangan basket, skatepark, taman ekspresif, dan jalur pedestrian dirancang di bagian tepi tapak untuk menampung aktivitas sosial yang lebih dinamis. Sementara itu, zona servis seperti area drop-off, dapur, dan ruang utilitas diletakkan tersebar di bagian pinggir untuk mendukung operasional tanpa mengganggu aktivitas utama. Susunan tapak ini tidak hanya mendukung efisiensi sirkulasi dan orientasi, tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang sehat, terbuka, dan menyenangkan bagi generasi muda.



Gambar 3. 2 Zonning Site Plan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Zonasi tapak *The Vibe Haus Youth Center* dibagi menjadi tiga area utama: semi publik, publik, dan service. Zona semi publik (hijau muda) merupakan inti aktivitas pengguna yang bersifat lebih tenang dan privat, mencakup bangunan utama dengan inner courtyard, ruang workshop, diskusi, dan amfiteater yang mendukung interaksi komunitas secara lebih mendalam[12].

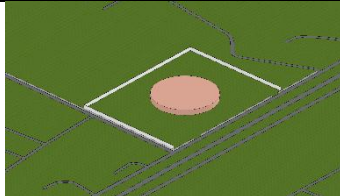
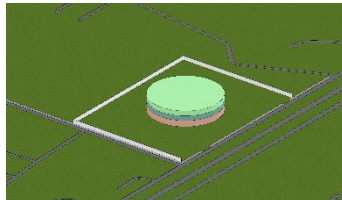
Zona publik (ungu) adalah area terbuka untuk masyarakat luas, mewadahi aktivitas sosial dan ekspresi bebas seperti taman ekspresif, area bermain, lapangan basket, skatepark, serta jalur pedestrian yang terintegrasi dengan lanskap alami untuk mendukung prinsip koneksi dengan alam.

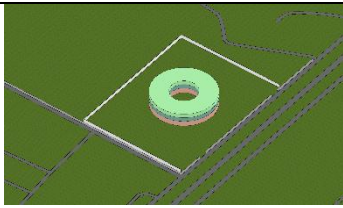
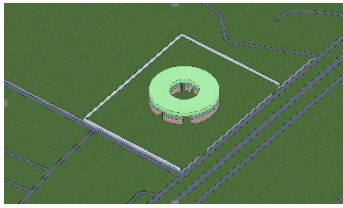
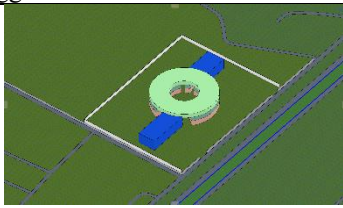
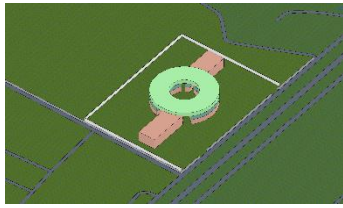
Sementara itu, zona service (kuning) merupakan area pendukung operasional seperti drop-off kendaraan, area servis, dapur, dan ruang utilitas, yang tersebar di beberapa sisi tapak untuk memastikan kelancaran fungsi bangunan tanpa mengganggu aktivitas utama. Pembagian zonasi ini memperkuat konsep Youth Center sebagai ruang inklusif, fungsional, dan responsif terhadap kebutuhan remaja.

3.3 Konsep Gubahan Massa dan Rancangan Bangunan

Konsep gubahan massa dan rancangan bangunan Youth Center di Kota Bandung mengusung prinsip arsitektur terapeutik melalui tahapan transformasi bentuk yang bertujuan menciptakan ruang yang inklusif, nyaman, mudah di akses dan menyenangkan. Berikut adalah proses tranformasi bentuk gubahan masa The Vibes Haus Youth Center:

Tabel 3.2 Konsep Gubahan Massa dan Rancangan Bangunan

Tahapan	Proses Transformasi dan Gambar Transformasi	
Tahapan Pertama	 Bentuk Awal Desain dimulai dari bentuk lingkaran sebagai simbol keterbukaan, kesetaraan, dan inklusivitas. Tidak adanya sudut tajam mencerminkan ruang tanpa hierarki dan aliran energi yang lancar selaras dengan prinsip terapeutik.	 Zonasi Vertical Bangunan terdiri dari tiga lantai dengan pembagian fungsi yang jelas. Area publik berada di lantai dasar, sementara lantai atas difokuskan pada ruang privat dan aktivitas yang lebih tenang.

Tahapan kedua	 Void Tengah Void pada pusat massa menciptakan courtyard terbuka yang memungkinkan cahaya alami, sirkulasi udara, serta hubungan visual dengan alam mendukung kenyamanan psikologis pengguna.	 Subtraksi Massa Beberapa bagian bangunan dikurangi untuk menciptakan akses dan jalur sirkulasi yang mudah dikenali, mendukung orientasi pengguna, dan memperkuat keterbukaan ruang.
Tahapan Ketiga	 Penambahan Fungsi Khusus Ekstensi massa dilakukan untuk menampung ruang-ruang dengan kebutuhan spesifik seperti zona konsultasi atau komunitas, serta memperkuat privasi.	 Fasad dan Privasi Penyesuaian bentuk dilakukan untuk menciptakan batas visual dan suasana aman, menjaga kenyamanan ruang privat tanpa mengurangi koneksi antar zona.
Tahapan Keempat	 Atap Pelindung Atap bangunan didesain menyesuaikan karakter iklim tropis di lokasi tapak, dengan tujuan mengantisipasi intensitas curah hujan yang tinggi dan menjaga kenyamanan ruang secara optimal.	 Integrasi Tapak dan Aktivitas Finalisasi tapak menghadirkan ruang luar aktif seperti lapangan dan taman remaja yang mendorong interaksi sosial dan ekspresi positif.

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

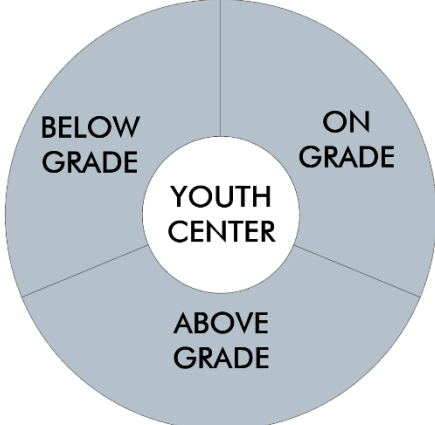
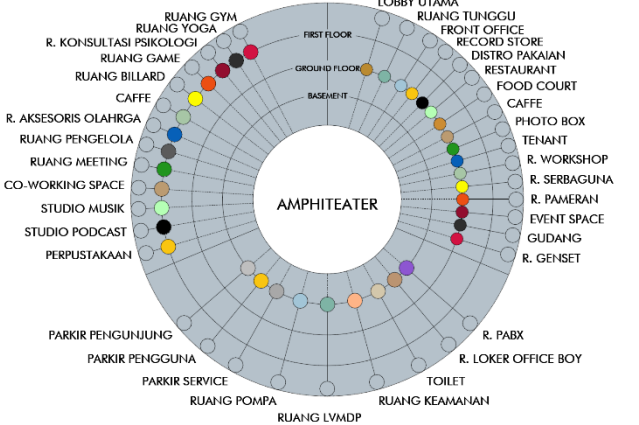
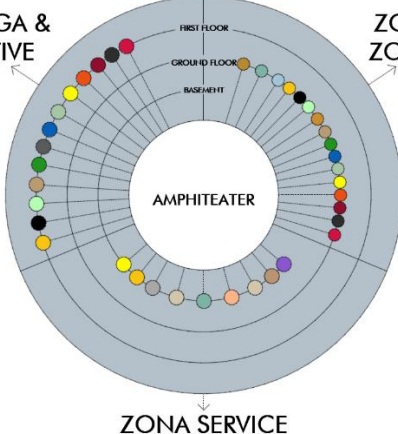
3.3 Konsep Penempatan dan Pembagian Ruang

Strategi penempatan dan pembagian ruang pada perancangan *Youth Center* ini dirancang melalui beberapa tahap perencanaan yang diselaraskan dengan pendekatan arsitektur terapeutik. Pembagian zonasi ruang dilakukan untuk menciptakan alur kegiatan yang jelas, serta memastikan pengalaman ruang yang nyaman dan adaptif bagi penggunaanya.

- **Tahap pertama** dilakukan dengan mengelompokkan ruang berdasarkan ketinggian terhadap permukaan tanah, yaitu ruang yang berada di bawah, sejajar, dan di atas tanah. Hal ini bertujuan untuk mengontrol intensitas aktivitas dan memberikan variasi pengalaman ruang vertikal.
- **Tahap kedua** menerapkan pola radial, dengan menjadikan amfiteater sebagai titik pusat interaksi sosial. Dari titik ini, ruang-ruang lain seperti area workshop, kreatif, dan olahraga diatur menyebar, namun tetap mempertimbangkan konektivitas visual dan integrasi dengan elemen alam sekitar.
- **Tahap ketiga** menekankan pada pengelompokan ruang sesuai dengan fungsi utama, yaitu zona olahraga, zona kreatif, zona ritel, dan zona layanan. Dengan pendekatan ini, alur sirkulasi menjadi lebih efisien, orientasi pengguna lebih mudah, serta suasana ruang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mental dan emosional remaja.

Setiap zona dirancang untuk merespons kebutuhan spesifik, seperti ruang tenang untuk konseling, area terbuka untuk kolaborasi, dan fasilitas olahraga untuk mendukung aktivitas fisik. Secara keseluruhan, pengorganisasian ruang mencerminkan keseimbangan antara fleksibilitas, fungsionalitas, dan kenyamanan psikologis.

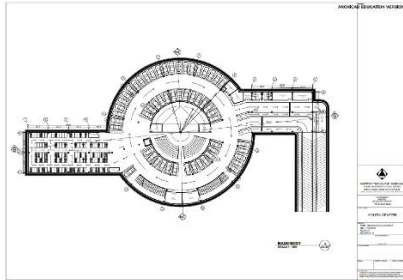
Tabel 3. 3 Konsep Penempatan dan Pembagian Ruang

Tahapan	Penempatan Pembagian Ruang
Tahapan Pertama	
Tahapan kedua	
Tahapan Ketiga	

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

3.4 Tata Ruang Dalam

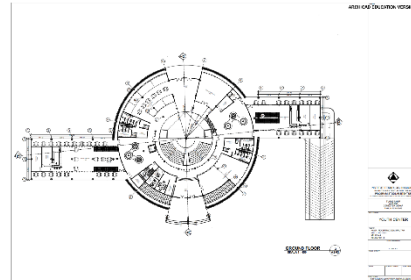
- Denah Basement



Gambar 3. 3 Denah Basement

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

- Denah Ground Floor

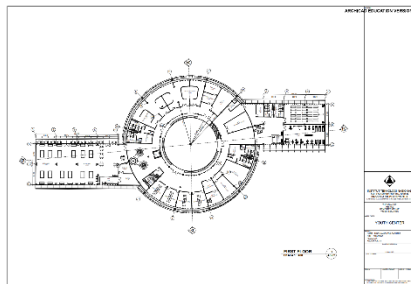


Gambar 3. 4 Denah Ground Floor

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Area basement dirancang sebagai tempat parkir utama dengan pola sirkulasi melingkar yang mengelilingi void di tengah, memudahkan orientasi pengguna sekaligus mendukung pencahayaan dan ventilasi alami. Tersedia 109 slot parkir motor dan 55 untuk mobil, dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang servis, gudang, dan akses vertikal yang tersebar secara strategis. Sementara itu, lantai dasar berfungsi sebagai pusat aktivitas sosial dengan void amphitheater terbuka sebagai elemen inti yang memperkuat kesan terbuka dan alami. Fasilitas seperti ruang komunitas, kafe, ruang diskusi, dan co-working space dirancang untuk membangun interaksi, kreativitas, serta mendukung kesehatan mental pengunjung melalui keterhubungan visual dengan ruang terbuka dan elemen alam di sekitarnya.

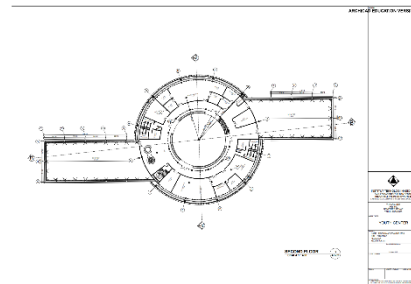
- Denah First Floor



Gambar 3. 5 Denah First Floor

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

- Denah Second Floor

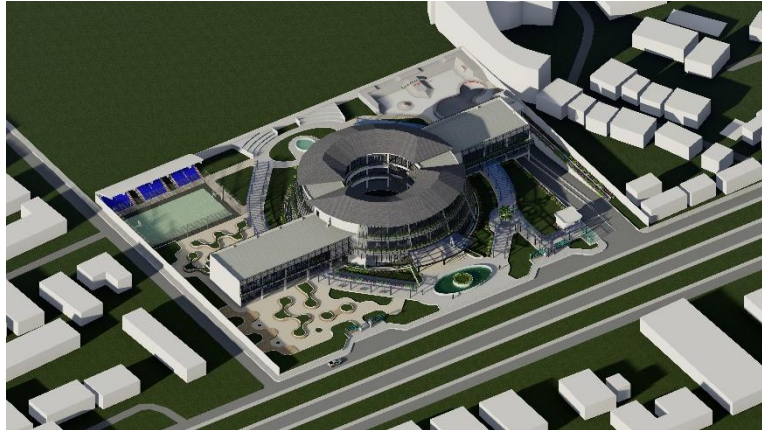


Gambar 3. 6 Denah Second Floor

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Lantai pertama difokuskan pada kegiatan edukatif dan pengembangan diri, dengan ruang-ruang seperti kelas, studio, dan perpustakaan yang disusun melingkari void pusat, menciptakan koneksi visual yang kuat dan suasana belajar yang mendukung kenyamanan psikologis. Cahaya alami dan ventilasi vertikal dari void memperkuat kualitas ruang, membantu mereduksi stres, dan mendorong konsentrasi serta kreativitas. Di lantai dua, area privat seperti ruang kerja, ruang rapat, dan kantor staf ditempatkan mengelilingi void untuk tetap mendapatkan pencahayaan alami, sementara akses ke rooftop di kedua sisi bangunan menawarkan ruang terbuka sebagai tempat beristirahat, menjaga keseimbangan mental serta mendukung produktivitas bagi pengelola pusat kegiatan ini.

3.5 Konsep Fasad



Gambar 3. 7 Fasad Bangunan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Desain fasad pada bangunan *The Vibe Haus Youth Center* menggunakan secondary skin berupa lapisan metal perforated berukuran kecil, dipasang pada rangka besi hollow galvanis berukuran 10 x 10 cm dengan jarak antar rangka 1,2 meter. Elemen secondary skin ini diterapkan di sisi depan dan belakang bangunan karena orientasi fasad menghadap ke arah barat dan timur, di mana bangunan terpapar langsung oleh sinar matahari terbit dan terbenam. Oleh karena itu, secondary skin berfungsi efektif untuk mereduksi panas dari paparan sinar matahari sekaligus meningkatkan kenyamanan termal di dalam bangunan.



Gambar 3. 8 Tampak Depan Bangunan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3. 9 Tampak Depan Bangunan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Selain berfungsi untuk mereduksi paparan langsung sinar matahari, penggunaan secondary skin pada bangunan *The Vibe Haus Youth Center* juga memberikan nilai tambah dari sisi estetika. Material metal perforated yang membungkus sebagian fasad bangunan menciptakan tekstur visual yang dinamis serta memberikan kesan modern dan futuristik. Penerapan elemen ini menjadikan bentuk bangunan tampil lebih ekspresif dan tidak terkesan konvensional atau monoton. Dengan permainan bayangan (shadow play) yang dihasilkan oleh pola perforasi, secondary skin menciptakan pengalaman visual yang menarik baik dari luar maupun dalam bangunan. Hal ini memperkuat identitas Youth Center sebagai ruang kreatif dan inovatif yang merepresentasikan semangat generasi muda yang dinamis dan progresif. Maka dari itu, secondary skin tidak hanya berperan sebagai elemen pasif pereduksi panas, tetapi juga sebagai bagian integral dari konsep desain arsitektural yang menyatukan fungsi dan estetika secara harmonis.

3.6 Interior



Gambar 3. 10 Interior Bangunan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Desain interior The Vibe Haus Youth Center menerapkan prinsip arsitektur terapeutik dengan mengintegrasikan elemen ruang yang mendukung kenyamanan emosional, fungsi sosial, dan aktivitas fisik remaja. Area kafe dan ruang diskusi memanfaatkan bukaan kaca lebar untuk memaksimalkan cahaya alami, menciptakan suasana terbuka dan ramah. Langit-langit dengan pola dinamis dan warna-warna lembut seperti biru dan hijau dipilih secara strategis karena memiliki efek menenangkan secara psikologis; biru memberikan kesan damai dan fokus, sementara hijau menstimulasi rasa segar dan keseimbangan. Ruang gym dan area permainan seperti biliar dirancang dengan pencahayaan yang cukup serta koneksi visual ke luar bangunan untuk meningkatkan semangat dan motivasi pengguna. Void tengah yang difungsikan sebagai amphitheater terbuka menjadi pusat interaksi visual dan sirkulasi alami antar lantai, memperkuat hubungan antar ruang serta menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan dan terapeutik.

3.7 Exterior



Gambar 3. 11 Exterior Bangunan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Area luar Youth Center dirancang sebagai ruang aktif yang mendorong aktivitas fisik dan sosial remaja melalui fasilitas seperti lapangan basket, skatepark, dan taman terbuka. Desainnya mengusung bentuk dinamis dan terbuka, menciptakan ruang yang fleksibel dan tidak kaku. Integrasi lanskap hijau dan pepohonan menciptakan suasana alami yang menenangkan dan mendukung kenyamanan pengguna. Visual antar zona baik olahraga, taman, maupun bangunan utama dijaga tetap terbuka untuk memperkuat konektivitas dan orientasi ruang. Pendekatan ini mencerminkan penerapan arsitektur terapeutik yang tidak hanya fokus pada fungsi, tetapi juga pada pengalaman ruang yang menyenangkan dan merangsang interaksi positif.

4. Kesimpulan

Perancangan The Vibe Haus Youth Center di Kota Bandung dengan pendekatan arsitektur terapeutik berhasil mewujudkan ruang yang tidak hanya inklusif dan inspiratif, tetapi juga mendukung kesehatan mental, fisik, dan kreativitas generasi muda. Proyek ini menggabungkan berbagai elemen penting seperti integrasi alam, pencahayaan alami, fleksibilitas ruang, serta fasilitas multifungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan remaja.

Dengan menerapkan prinsip desain yang berpusat pada pengguna (human-centered design), rancangan ini tidak hanya menawarkan tempat untuk beraktivitas, tetapi juga menjadi wadah pemulihan emosional dan ekspresi diri. Selain memberikan solusi terhadap kurangnya ruang publik ramah remaja, Youth Center ini juga memiliki potensi menjadi landmark komunitas yang mendorong keterlibatan sosial dan pertumbuhan positif generasi muda secara holistik di lingkungan perkotaan seperti Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] A. Maheswari, U. " Veteran, J. Timur, and W. D. Susanti, "ANALISIS PENERAPAN THERAPEUTIC ARCHITECTURE PADA RUMAH SAKIT SAINT VINCENTIUS A PAULO SURABAYA," Jan. 2023. [Online]. Available: <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- [2] R. W. Basrowi *et al.*, "Exploring Mental Health Issues and Priorities in Indonesia Through Qualitative Expert Consensus.," *Clin Pract Epidemiol Ment Health*, vol. 20, p. e17450179331951, 2024, doi: 10.2174/0117450179331951241022175443.
- [3] F. D. Andriyani, S. J. H. Biddle, N. I. Arovah, and K. de Cocker, "Physical activity and sedentary behavior research in Indonesian youth: A scoping review," Oct. 02, 2020, *MDPI*. doi: 10.3390/ijerph17207665.
- [4] N. F. Fuadah and Y. Satya, "Perancangan Pusat Kegiatan Remaja Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas dan Bakat Remaja di Kabupaten Bandung," *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2023*, 2023, doi: <https://doi.org/10.32315/ti.11.c055>.
- [5] A. F. Kusumawardani, S. Yuliani, O. Purwani, and M. Y. Santi, "Implementasi Konsep Therapeutic Space pada Strategi Desain Pusat Rehabilitasi Penderita Depresi," *ARSITEKTURA*, vol. 20, no. 2, p. 365, Oct. 2022, doi: 10.20961/arst.v20i2.65941.
- [6] N. Fadlilah Finta Lissimia, "Kajian Konsep Healing Therapeutic Architecture Pada Fasilitas Pendidikan Anak-Anak Luar Biasa, Studi Kasus: Ifield School Sensory Garden," 2021.
- [7] T. M. Suleman, N. Shamin, and N. A. K. Demak, "PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN REMAJA (YOUTH CENTER) DI KOTA GORONTALO PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK," *JAMBURA Journal of Architecture*, vol. 4, 2022.
- [8] C. G. Natalia, "Youth activity center di Sleman," *Jurnal Ilmiah*, vol. 18, 2016.
- [9] E. A. Masfufah, E. S. B. Ginting, and A. Adisaputera, "KARAKTER GENERASI MUDA INDONESIA DALAM BERKOMENTAR," *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*, 2021.
- [10] R. Nurachma, "Bibliografi Nasional Indonesia terhadap Generasi Z." [Online]. Available: <https://bni.perpusnas.go.id/>
- [11] Utami and M.Andre Ridya Pratama, "PENERAPAN ARSITEKTUR BIOFILIKDALAM PERANCANGAN SENIOR LIVINGDI KABUPATEN BANDUNG," *Eproceeding Itenas*, vol. 4, pp. 71–79, Feb. 2024.
- [12] Utami, M Furqan Fahd Oscar, and Reza Phalevi Shihombing, "PENERAPAN RUANG KOMUNAL SEBAGAI TEMPAT INTERAKSI SOSIAL PADA LEMBANG SENIORS HOME DI KAB. BANDUNG BARAT," *Eproceeding Itenas*, vol. 4, pp. 63` – 70, Feb. 2024.