

PENDEKATAN PRINSIP DESAIN MODERN INDUSTRIAL PADA PERANCANGAN YOUTH FACILITIES (COMMERCIAL), JALAN RAYA BOJONGSOANG, BANDUNG

Alexander Raihan Arkan ¹, Tecky Hendrarto ²

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

E-mail: alexander.raihan@mhs.itenas.ac.id ,

Abstrak

Perkembangan gaya hidup generasi muda di kawasan urban seperti Bojongsoang semakin menuntut hadirnya ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga sebagai wadah ekspresi diri, interaksi sosial, serta pengembangan potensi kreatif. Penelitian ini berupaya merancang youth facilities komersial yang mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan menerapkan pendekatan arsitektur modern industrial serta prinsip desain urban vibe. Konsep modern industrial dipilih karena menghadirkan karakter ruang yang sederhana, jujur terhadap material, namun tetap ekspresif, sedangkan urban vibe diterapkan untuk menciptakan atmosfer yang hidup, hangat, dan mendukung interaksi lintas komunitas. Metode penelitian menggunakan mixed methods, yaitu studi pustaka, studi preseden, dan observasi lapangan pada sisi kualitatif, serta analisis demografi dan perhitungan kebutuhan ruang pada sisi kuantitatif. Hasil rancangan melahirkan fasilitas terpadu yang mengombinasikan area publik, ruang komunitas, serta unit komersial berupa kafe, coworking space, dan studio kreatif dalam desain yang fleksibel dan adaptif. Kehadiran fasilitas ini diharapkan menjadi katalisator bagi perkembangan komunitas kreatif, memperkuat jaringan sosial pemuda, sekaligus meningkatkan kualitas lingkungan urban Bojongsoang secara berkelanjutan.

Kata Kunci: youth facilities, arsitektur modern industrial, urban vibe, komunitas kreatif, desain komersial

Abstract

The lifestyle transformation of young generations in urban areas such as Bojongsoang highlights the increasing demand for facilities that serve not only as activity spaces but also as platforms for self-expression, social interaction, and creative development. This study focuses on designing a commercial youth facility that accommodates these needs by adopting modern industrial architectural principles combined with an urban vibe design approach. The modern industrial style emphasizes honest use of materials, exposed structures, and straightforward spatial expression, while the urban vibe concept enhances the atmosphere by promoting vibrancy, inclusivity, and cross-community engagement. The research applies a mixed-methods approach, consisting of literature reviews, precedent studies, and site observations for the qualitative aspect, along with demographic analysis and spatial requirement calculations for the quantitative aspect. The final design produces an integrated facility that combines public zones, community areas, and commercial units such as cafés, coworking spaces, and creative studios within a cohesive and adaptable environment. This project is expected to catalyze the growth of creative communities, strengthen youth networks, and improve the quality of the urban environment in Bojongsoang sustainably.

Keywords: youth facilities, modern industrial architecture, urban vibe, creative community, commercial design

1. Pendahuluan

Kecamatan Bojongsoang mengalami pertumbuhan penduduk usia muda yang signifikan, namun masih minim fasilitas publik yang mendukung produktivitas pemuda. Berdasarkan data BPS, lebih dari 79.000 jiwa berada dalam kelompok usia produktif di kawasan ini[1]. Pertumbuhan ini menunjukkan potensi besar akan kebutuhan ruang yang mampu mewadahi aktivitas sosial, edukatif, dan komersial khususnya bagi generasi muda yang memiliki gaya hidup dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Seiring dengan transformasi sosial dan budaya dalam masyarakat urban, pola aktivitas pemuda kini tidak lagi terbatas pada kegiatan formal seperti sekolah atau pekerjaan, tetapi juga mencakup eksplorasi kreatif di bidang seni, teknologi[2], dan wirausaha. Maka dari itu, kehadiran fasilitas publik yang bersifat inklusif, fleksibel, dan mendorong kolaborasi menjadi semakin penting. Namun, saat ini kawasan Bojongsoang belum memiliki infrastruktur memadai yang mampu menampung aspirasi dan potensi kreatif pemudanya secara optimal[3].

Dalam konteks inilah pendekatan desain arsitektur modern industrial dipilih sebagai respons terhadap kebutuhan ruang yang sederhana namun ekspresif, fungsional tetapi tetap memiliki karakter kuat. Gaya industrial menekankan penggunaan material yang jujur, ekspos, serta struktur terbuka yang mencerminkan keterusterangan dan keberanian berekspresi, nilai-nilai yang dekat dengan karakter generasi muda masa kini. Di sisi lain, prinsip desain urban vibe turut diimplementasikan untuk menciptakan atmosfer ruang yang hidup, hangat, dan mengakomodasi interaksi sosial lintas komunitas[4].

Youth facilities dengan konsep ini tidak hanya menjadi ruang berkegiatan, tetapi juga wahana pemberdayaan komunitas. Dengan menggabungkan elemen komersial, sosial, dan edukatif, fasilitas ini ditargetkan dapat menjawab kebutuhan ruang ekspresi dan pertumbuhan pemuda masa kini. Fasilitas seperti ini juga berperan penting dalam menciptakan ekosistem kreatif yang mendukung lahirnya inovasi sosial dan ekonomi, terutama di lingkungan perkotaan yang terus berkembang.

Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada perancangan youth facilities komersial di kawasan Bojongsoang sebagai solusi arsitektural terhadap tantangan kebutuhan ruang pemuda. Rancangan ini ditargetkan menjadi model fasilitas publik berbasis komunitas yang mampu mendorong produktivitas, memperkuat jejaring sosial, serta meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan secara menyeluruh.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu gabungan metode kualitatif dan kuantitatif guna mendapatkan hasil perancangan yang komprehensif, kontekstual, dan berbasis kebutuhan nyata pengguna.

Metode kualitatif dilakukan melalui studi pustaka, studi preseden, dan observasi lapangan. Studi pustaka mengkaji literatur mengenai prinsip desain arsitektur modern industrial, urban vibe, dan youth facilities. Studi preseden menganalisis proyek serupa seperti youth center dan creative hub. Observasi lapangan dilakukan di Jalan Raya Bojongsoang untuk memahami kondisi fisik tapak, sirkulasi, aksesibilitas, potensi visual, dan perilaku sosial masyarakat.

Metode kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kependudukan dan perhitungan kebutuhan ruang. Data ini digunakan untuk memproyeksikan luas bangunan dan zonasi fungsi yang sesuai dengan kapasitas pengguna.

Metode kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kependudukan dan perhitungan kebutuhan

ruang. Data ini digunakan untuk memproyeksikan luas bangunan dan zonasi fungsi yang sesuai dengan kapasitas pengguna.

2.1 Definisi Youth Facilities (Commercial)

Youth Facilities Commercial adalah fasilitas yang dirancang khusus untuk anak muda, tetapi dioperasikan dengan tujuan bisnis atau komersial. Berbeda dengan fasilitas umum yang dikelola oleh pemerintah atau organisasi sosial, tempat-tempat ini menawarkan layanan yang bisa diakses dengan biaya tertentu, seperti tiket masuk atau keanggotaan[5]. Tujuan utama dari fasilitas ini adalah menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi anak muda, sambil tetap beroperasi secara bisnis dan menghasilkan keuntungan[6].

Gaya Arsitektur Modern Industrial adalah perpaduan antara desain modern yang minimalis dengan elemen-elemen khas industri yang mentah dan fungsional. Gaya ini terinspirasi dari bangunan pabrik atau gudang yang memiliki struktur sederhana, material ekspos, dan tampilan yang kasar namun tetap estetik.

Prinsip Desain Urban Vibe mengacu pada konsep desain yang mencerminkan dinamika kehidupan perkotaan yang modern, energik, dan berkarakter. Gaya ini sering digunakan dalam arsitektur, interior, dan ruang publik untuk menciptakan suasana yang hidup, nyaman, serta berorientasi pada komunitas[7].

2.2 Klasifikasi Proyek

Proyek Youth Facilities (Commercial) Dengan tema Arsitektur Modern Industrial dan Prinsip Desain Urban vibe dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek utama :

1. Fungsi program dan ruang
 - Pusat Kegiatan Kreatif: Menyediakan ruang bagi pemuda untuk mengembangkan keterampilan seni dan kerajinan, seperti studio seni, ruang musik, dan ruang tari. Contohnya adalah Gary South Corner Youth Centre di Chicago, yang memiliki ruang khusus untuk seni dan kerajinan, laboratorium komputer, dan ruang tari.
 - Ruang Komunitas dan Edukasi: Fasilitas yang menawarkan ruang pertemuan, kelas pelatihan, dan laboratorium komputer untuk mendukung pendidikan non-formal dan pemberdayaan pemuda. Misalnya, Gedung Kreatif dan Pemberdayaan Remaja di Tangerang Selatan dirancang untuk memfasilitasi pendidikan non-formal bagi remaja guna mengembangkan potensi yang tidak didapatkan di sekolah formal.
 - Fasilitas Olahraga dan Rekreasi: Menyediakan area untuk aktivitas fisik, seperti gymnasium, lapangan olahraga, dan area panjat tebing. Gary South Corner Youth Centre juga memiliki gymnasium yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan olahraga dan ruang multifungsi.
2. Desain Arsitektur dan Estetika
 - Pendekatan Modern Industrial: Penggunaan material seperti beton ekspos, baja, dan elemen struktural yang terekspos untuk menciptakan estetika industri yang modern. Misalnya, SMK Pariwisata "Briliant" di Bandung menerapkan konsep arsitektur modern dengan penggunaan material seperti dinding curtain wall dan struktur baja
 - Penerapan Urban Vibe: Desain yang mencerminkan dinamika kehidupan perkotaan, dengan ruang terbuka, area interaksi sosial, dan elemen desain kontemporer. Gehua Youth & Cultural Center di Cina mengintegrasikan ruang hijau dalam desainnya untuk menciptakan hubungan antara budaya dan alam, mencerminkan suasana urban yang dinamis.

3. Skala dan Kapasitas

- Fasilitas Skala Besar: Proyek dengan luas lahan yang signifikan, menawarkan berbagai fasilitas dan mampu menampung banyak pengguna. Misalnya, Gedung Kreatif dan Pemberdayaan Remaja di Tangerang Selatan direncanakan di atas lahan seluas 4,1 hektar, menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kegiatan kreatif dan pemberdayaan remaja.
- Fasilitas Skala Menengah dan Kecil: Proyek yang lebih terfokus pada fungsi tertentu atau melayani komunitas lokal dengan kapasitas terbatas. Misalnya, Pusat Industri Kreatif Masyarakat Surakarta dirancang untuk mendukung perkembangan ekonomi kreatif lokal dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular.

2.3 *Pengertian Modern Industrial dan Urban Vibe*

Arsitektur Modern Industrial Gaya arsitektur modern industrial dikenal dengan penggunaan material mentah seperti beton ekspos, baja, dan kayu, yang sering dibiarkan terlihat tanpa banyak sentuhan akhir. Ciri khasnya adalah langit-langit tinggi, ruang terbuka, elemen struktural yang terekspos, serta palet warna netral seperti abu-abu, hitam, dan cokelat. Desain ini memberikan kesan sederhana, tegas, namun tetap estetik dan nyaman.

Desain Urban Vibe, Urban vibe dalam desain mengedepankan suasana yang hidup, modern, dan dekat dengan nuansa perkotaan. Prinsip ini sering diterapkan melalui penciptaan ruang-ruang yang mendukung interaksi sosial, kreativitas, dan kolaborasi. Elemen seperti area publik terbuka, dekorasi dengan sentuhan seni jalanan, serta pencahayaan yang hangat dan modern menjadi bagian dari ciri khasnya.

Proyek ini bisa diwujudkan dalam bentuk pusat kreatif yang menggabungkan ruang kerja bersama (co-working space), area pameran, kafe, studio seni, dan ruang diskusi. Dengan pendekatan ini, fasilitas tersebut menjadi tempat yang mendukung anak muda untuk berkarya, berjejaring, dan mengembangkan potensi mereka. Pendekatan arsitektur modern industrial dengan sentuhan urban vibe menciptakan ruang yang tak hanya fungsional, tetapi juga membangun identitas dan menjadi wadah bagi komunitas kreatif muda untuk berkembang.

3. Proses Desain

Konsep desain berpedoman pada tiga prinsip utama: keterbukaan ruang, fleksibilitas fungsi, dan kejujuran material. Tapak dibagi menjadi tiga zona utama:

1. Zona publik: plaza, taman terbuka, ruang diskusi luar ruangan.
2. Zona semi privat: coworking space, ruang komunitas, studio seni.
3. Zona komersial: foodcourt, pop-up market, kafe[6].

3.1 *Zoning pada tapak*

Pembagian zona pada tapak dilakukan untuk mengatur fungsi lahan secara efektif, dengan mempertimbangkan arah orientasi bangunan, kemudahan akses, kenyamanan pengguna, dan keterhubungan antar ruang[8]. Pada rancangan ini, tapak dibagi menjadi tiga zona utama:

1. Zona Publik

Terletak di bagian tapak yang langsung terhubung dengan jalan utama, area ini diperuntukkan bagi aktivitas yang dapat diakses semua pengunjung[7]. Fasilitas yang termasuk di dalamnya meliputi lobby, ruang pameran, area penerima tamu dan auditorium. Fungsi auditorium ini lebih di fokuskan pada pagelaran musik untuk emosional, intelektual dan spiritual[9]

. Penempatan zona publik di posisi yang strategis memudahkan akses masuk tanpa mengganggu aktivitas pada zona lain.

2. Zona Semi Publik

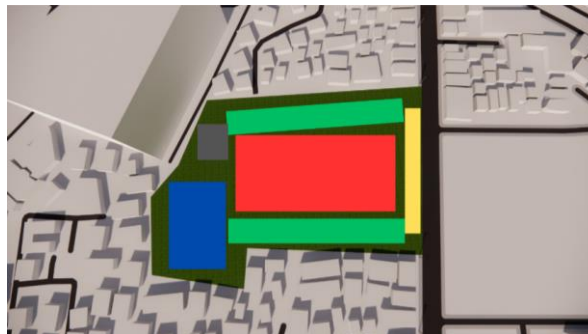
Menjadi penghubung antara ruang publik dan privat, zona ini digunakan untuk kegiatan dengan akses terbatas seperti workshop, ruang rapat, dan fasilitas penunjang lainnya. Lokasinya tetap memiliki keterhubungan visual dengan area publik, namun dirancang untuk menjaga privasi sebagian aktivitas.

3. Zona Privat

Merupakan area dengan akses khusus untuk kegiatan internal, seperti ruang kerja staf, ruang administrasi, gudang, dan fasilitas teknis. Letaknya dibuat terpisah dari arus pengunjung umum agar aktivitas internal tetap berjalan lancar.

Elemen-elemen di dalam tapak juga dikodekan dengan warna pada gambar perancangan:

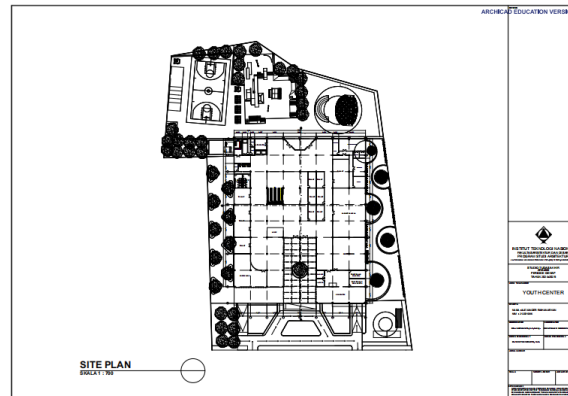
- Kuning : Jalur sirkulasi kendaraan, termasuk akses masuk, keluar, dan parkir.
- Hijau : Area taman sebagai ruang terbuka hijau untuk menciptakan suasana alami dan menyegarkan.
- Merah : Massa bangunan utama yang menampung fungsi inti fasilitas.
- Biru : Zona olahraga luar ruangan untuk kegiatan fisik dan rekreasi.
- Abu-abu : Area amphitheater sebagai ruang pertunjukan dan kegiatan komunitas di luar ruang.



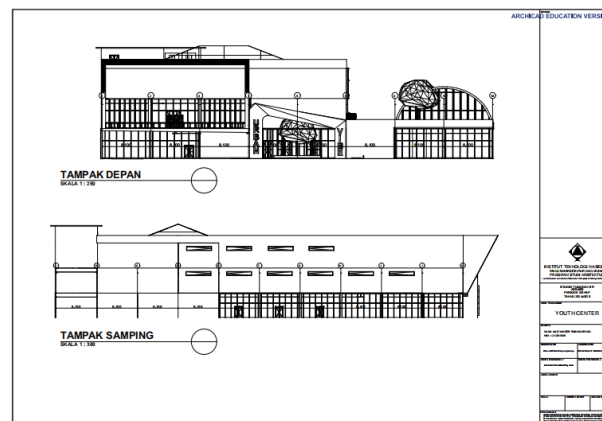
Gambar 1. Zoning Tapak
Sumber : Analisis Pribadi, 2025.



Gambar 2. Blok Plan
Sumber : Analisis Pribadi, 2025.



Gambar 3. Site Plan
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 4. Tampak depan dan Tampak Samping
Sumber : Analisis Pribadi, 2025

Pembagian ini dirancang agar pergerakan pengguna lebih terarah, privasi terjaga, dan kenyamanan ruang tercapai. Selain itu, orientasi bangunan disesuaikan dengan arah matahari dan aliran angin untuk memaksimalkan pencahayaan alami serta ventilasi.

4. Hasil Desain

Tahap akhir perancangan menghasilkan konsep Youth Facilities (Commercial) di Jl. Raya Bojongsoang yang memadukan gaya arsitektur modern industrial dengan sentuhan urban vibe. Tata lahan dibagi menjadi tiga zona utama—publik, semi publik, dan privat—yang masing-masing mengakomodasi fungsi komersial, sosial, dan olahraga. Pembagian zona ini dirancang untuk mendukung kelancaran sirkulasi, menjaga batas privasi, serta meningkatkan kenyamanan bagi seluruh pengguna[10].

Dari sisi eksterior, bangunan menonjolkan penggunaan material ekspos seperti beton, baja, dan kayu, dipadukan dengan bukaan lebar untuk memaksimalkan masuknya cahaya alami. Area luar bangunan diolah menjadi ruang terbuka hijau dan fasilitas rekreasi seperti skatepark, lapangan basket, dan amphitheater, menciptakan lingkungan yang hidup dan mendorong interaksi[11].

Bagian interior menawarkan ruang-ruang multifungsi yang mudah beradaptasi dengan berbagai jenis kegiatan. Coworking space, foodcourt, dan gym dirancang dengan konsep terbuka untuk memfasilitasi interaksi, sementara area olahraga dan ruang kreatif memberikan sarana pendukung aktivitas produktif dan ekspresi seni[11].

1. Render eksterior dan tapak



Gambar 5. Render Tampak Depan
Sumber : Analisis Pribadi



Gambar 6. Bird eye view
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 7. Man eye view
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 8. Area taman
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 9. Area Skatepark
Sumber : Analisis Pribadi, 2025

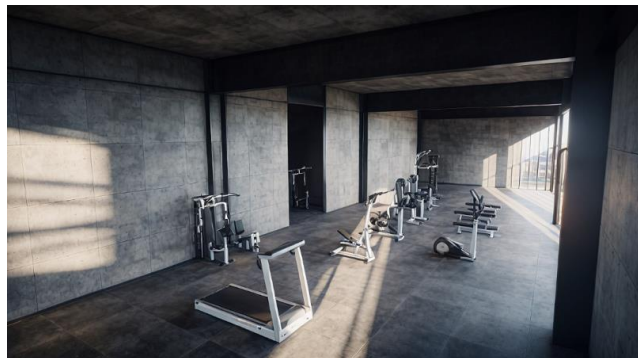


Gambar 9. Area lapangan Basket
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 9. Area Pedestrian dan Wall climbing
Sumber : Analisis Pribadi, 2025

2. Render interior



Gambar 10. Interior Gym
Sumber : Analisis Pribadi, 2025



Gambar 11. Interior Foodcourt
Sumber : Analisis Pribadi, 2025

Secara keseluruhan, rancangan ini diharapkan tidak hanya menjadi pusat aktivitas bagi pemuda, tetapi juga ikon kawasan yang memacu perkembangan komunitas kreatif dan memperkuat citra Bojongsoang sebagai area urban yang dinamis dan maju. Diharapkan pengunjung membuat eksebsi dan dapat komunikasi setelah bertemu di youth facilites ini dan membuat suatu produk, jasa ataupun lain nya sesuai kreatifitas nya masing - masing[12].

5. Kesimpulan

Perancangan *Youth Facilities* di Jl. Raya Bojongsoang merupakan jawaban terhadap kebutuhan ruang pemuda yang semakin kompleks di kawasan urban. Desain yang dihasilkan memadukan prinsip arsitektur modern industrial dengan sentuhan *urban vibe*, sehingga tercipta ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki identitas visual yang kuat dan mampu mencerminkan karakter generasi muda masa kini. Integrasi fungsi komersial, sosial, dan kreatif menjadikan fasilitas ini inklusif serta mendorong interaksi lintas komunitas.

Pendekatan perancangan ini memanfaatkan analisis tapak, data demografis, studi preseden, serta observasi lapangan sehingga menghasilkan rancangan yang kontekstual, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal. Material ekpos, struktur terbuka, dan penggunaan pencahayaan alami dipadukan dengan ruang publik yang hangat, membentuk ekosistem kreatif yang berkelanjutan.

Selain itu, konsep zonasi publik, semi-publik, dan privat memastikan aktivitas berjalan optimal tanpa mengurangi kenyamanan maupun privasi pengguna. Kehadiran fasilitas olahraga, ruang kreatif, *coworking space*, hingga *foodcourt* menjadikan proyek ini sebagai pusat aktivitas multifungsi yang mampu merangsang pertumbuhan ekonomi kreatif dan memperkuat jejaring sosial masyarakat.

Dengan mengedepankan prinsip keberlanjutan dan pemanfaatan potensi lokal, perancangan ini diharapkan tidak hanya menjadi ikon baru Bojongsoang, tetapi juga model inspiratif bagi pengembangan fasilitas serupa di wilayah urban lainnya. Implementasi konsep ini berpotensi memperkuat identitas kawasan, meningkatkan kualitas lingkungan, serta menjadi katalisator bagi perkembangan komunitas kreatif di masa mendatang.

6. Daftar Referensi

- [1] B. Pusat Statistik Kabupaten Kendal, "A XXXXX Dalam Angka 2023," 2023.
- [2] M. O. Azizah, "Integrasi Area Komersial dan Publik dalam Fasilitas Berbasis Komunitas," pp. 167–186, 2019.
- [3] I. J. Pramesvara and A. Susanto, "Pengaruh Perubahan Fungsi Bangunan Pada Fasade Kantor Kirimajaja Di Yogyakarta," *Sakapari Semin. Karya Pameran Arsit. Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 883–891, 2023.
- [4] M. Y. Basthomi, F. H. Suprahman, and B. P. P. Sinaga, "URBAN PLACEMAKING PADA RUANG PUBLIK: Adaptasi Ruang Publik Alun-Alun Nganjuk terhadap Perilaku Masyarakat Komunal," vol. 6, no. 1, pp. 439–447, 2023, [Online]. Available: https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46992%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/46992/038_SAKAPARI_11_Mohammad_Yazid_Basthomi%2C_Faiz_Hamdi_Suprahman%2C_dan_Bryan_Putra_Parsada_Sinaga.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- [5] T. Akhir, "Youth activity center".
- [6] R. Rainy and T. B. Jayanti, "Integrasi Ruang Dan Kehidupan Melalui Adaptive Reuse Di Kawasan Senen, Jakarta Pusat," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 6, no. 2, pp. 939–950, 2024, doi: 10.24912/stupa.v6i2.30877.
- [7] W. R. Ballinan and S. Supatra, "Perancangan Ruang Publik Kreatif Sebagai Regenerasi Ruko '9 Walk Bintaro' Dengan Pendekatan Urban Acupuncture," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 4, no. 2, pp. 2219–2232, 2023, doi: 10.24912/stupa.v4i2.22137.
- [8] M. O. Azizah, "Perancangan Pusat Kegiatan Remaja / Komunitas (Youth Center) Di Kota Pekanbaru Dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech," *Tugas Akhir*, 2020.
- [9] H. D. Fitriyani and T. Hendrarto, "Eksplorasi dan Proses Perancangan," vol. 3, no. 2, pp. 242–251, 2023.
- [10] N. T. Fuadah and Y. Satya, "Perancangan Pusat Kegiatan Remaja Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas dan Bakat Remaja di Kabupaten Bandung," *Pros. Temu Ilm.*, pp. 55–62, 2023, [Online]. Available: <https://www.iplbijournals.id/index.php/pti/article/view/303%0Ahttps://www.iplbijournals.id/index.php/pti/article/download/303/253>
- [11] E. Y. Simahendali, I. S. Asharhani, and A. G. Wiranata, "Perancangan ruang bekerja kreatif masa depan," *Arsnet*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.7454/arsnet.v3i1.67.
- [12] M. Faqih, A. Sidiq, and T. Hendrarto, "Penerapan Konsep Movement Architecture Pada Bangunan Mice Untuk Mendukung Fleksibilitas Di," vol. 4, no. 2, pp. 125–136, 2024.