

## **PENDEKATAN ARSITEKUR KONTEMPORER PADA PERANCANGAN YOUTH CULTURE CENTER DI JALAN A. H. NASUTION, BANDUNG**

Febriyanto

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

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

### **Abstrak**

*Perancangan Youth Culture Center di Jalan AH. Nasution, Bandung, dilakukan dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang menekankan pada fleksibilitas bentuk, inovasi ruang, serta keterhubungan dengan konteks sosial dan budaya. Tema “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires” dijadikan landasan utama dalam merumuskan rancangan, dengan tujuan menghadirkan ruang kreatif yang mampu beradaptasi, memberikan respons terhadap lingkungan, sekaligus menginspirasi generasi muda. Metode perancangan meliputi studi literatur untuk memperkuat landasan teoritis, analisis tapak untuk memahami potensi dan kendala lokasi, serta penerapan metode desain parametrik sebagai alat eksplorasi bentuk yang dinamis. Hasil analisis tapak menunjukkan perlunya perancangan bangunan yang terbuka, adaptif, dan kontekstual terhadap iklim tropis Bandung. Oleh karena itu, fasad dirancang dengan prinsip grafik dinamis yang merepresentasikan energi dan semangat generasi muda, dilengkapi dengan elemen secondary skin untuk merespons cahaya dan ventilasi alami. Di sisi lain, organisasi ruang dalam disusun secara fleksibel dengan sirkulasi interaktif yang mendorong pertemuan, kolaborasi, dan pembelajaran bersama. Dengan pendekatan ini, bangunan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi sebagai pusat kebudayaan, tetapi juga tampil sebagai ikon arsitektur kontemporer yang memfasilitasi pertumbuhan kreativitas dan memperkuat identitas generasi muda di tengah perkembangan urban Bandung.*

**Kata Kunci:** Arsitektur kontemporer, youth culture center, kreativitas, ruang publik

### **Abstract**

*The design of the Youth Culture Center on Jalan AH. Nasution, Bandung, applies a contemporary architectural approach that emphasizes form flexibility, spatial innovation, and strong integration with social and cultural contexts. The theme “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires” serves as the conceptual foundation, aiming to create a creative hub that adapts, responds to its surroundings, and inspires the younger generation. The design methodology includes literature studies to establish theoretical frameworks, site analysis to identify potential and constraints, and the application of parametric design methods to generate dynamic and innovative forms. Site analysis highlighted the need for an open, adaptive, and contextual building that responds to Bandung’s tropical climate. Accordingly, the façade adopts the concept of dynamic graphs symbolizing youth energy and growth, complemented by secondary skin elements that regulate natural lighting and ventilation. Furthermore, the internal spatial organization is designed to be flexible, with interactive circulation that encourages encounters, collaboration, and collective learning. Through this approach, the Youth Culture Center not only fulfills its functional role as a cultural hub but also emerges as an icon of contemporary architecture that fosters creativity and strengthens youth identity within the urban development of Bandung.*

**Keywords:** Contemporary architecture, youth culture center, creativity, public space

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Generasi muda merupakan motor penggerak dalam perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi kota. Bandung, sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia, memiliki potensi besar untuk mengembangkan ruang-ruang yang mendukung ekspresi, interaksi, serta pengembangan kreativitas anak muda. Akan tetapi, fasilitas yang secara khusus mewadahi kebutuhan tersebut masih terbatas dan cenderung tersebar, sehingga belum terintegrasi dalam satu pusat aktivitas yang representatif.

Kondisi ini melahirkan urgensi hadirnya Youth Culture Center sebagai pusat kebudayaan dan kreativitas generasi muda. Fasilitas ini diharapkan tidak hanya menjadi wadah untuk kegiatan seni, budaya, dan teknologi, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial yang dapat mempertemukan berbagai komunitas. Dengan demikian, Youth Culture Center berperan sebagai katalisator terciptanya ekosistem kreatif yang inklusif dan progresif di Kota Bandung.

Dalam konteks perancangan arsitektur, tantangan utama adalah bagaimana menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan generasi muda sekaligus relevan dengan perkembangan zaman. Arsitektur kontemporer dipilih sebagai pendekatan utama, karena memiliki karakteristik inovatif, fleksibel, adaptif, serta menekankan pada kebaruan bentuk dan pengalaman ruang. Pendekatan ini mampu mengekspresikan semangat dinamis generasi muda, menghadirkan ruang yang terbuka, interaktif, dan mendukung kolaborasi.

Fenomena serupa muncul pada desain Youth Culture Center, di mana arsitektur kontemporer terbukti efektif dalam menciptakan ruang yang menyatu dan interaktif, mengurangi "ruang negatif" sekaligus meningkatkan potensi kolaborasi dan ekspresi generasi muda.[1]

Dalam menanggapi kebutuhan ini, pendekatan arsitektur kontemporer dipilih sebagai strategi desain yang tepat karena menawarkan kebaruan bentuk, fleksibilitas, dan keterbukaan ruang, sesuai karakter generasi muda yang dinamis dan kolaboratif.[2] Karakter arsitektur kontemporer harus mampu menghadirkan lingkungan kreatif, memicu ekspresi pengguna, dan menyelesaikan permasalahan program dengan pendekatan inovatif serta ekspresif.[3]

### 1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah:

1. Merancang Youth Culture Center di Jalan AH. Nasution, Bandung sebagai wadah kreatif bagi generasi muda.
2. Menerapkan pendekatan arsitektur kontemporer yang mampu menghadirkan ruang-ruang inovatif, fleksibel, dan interaktif.
3. Menghasilkan desain yang kontekstual dengan tapak sekaligus merepresentasikan identitas generasi muda Bandung.

### 1.3 Kajian Teori

#### 1.3.1 Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan pendekatan desain yang menekankan pada inovasi, kebaruan, dan fleksibilitas. Karakteristik utamanya mencakup penggunaan bentuk dinamis, material modern (kaca, baja, beton ekspos), keterbukaan ruang, transparansi, serta penerapan teknologi dalam desain. Pendekatan ini bersifat adaptif terhadap konteks dan kebutuhan masyarakat, sehingga mampu menciptakan bangunan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Arsitektur kontemporer dinilai sebagai pendekatan desain yang mampu menyampaikan ekspresi identitas budaya dan estetika masyarakat modern. Sebuah kajian menyatakan bahwa arsitektur kontemporer yang melalui pemilihan bentuk, material, dan teknologi dapat menghasilkan pengalaman ruang estetis yang mendalam, serta dapat memprovokasi pemikiran dan menjadi medium dialog budaya. [4]

Karakter utama arsitektur kontemporer diperoleh dari analisis elemen-elemen bangunan publik, yang mencakup gubahan massa bebas, ekspresif, dinamis, serta responsif terhadap iklim lokal. Elemen interiornya seringkali memadukan ornamen lokal dengan finishing modern seperti plafon ekspos struktur dan dinding transparan yang menciptakan harmoni antara inovasi dan nilai lokal.[2]

**Tabel 1. Teori Arsitektur Kontemporer**

| Aspek Teori          | Inti                                                                        |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Identitas & Estetika | Arsitektur sebagai medium ekspresi budaya dan estetika kontemporer          |
| Karakter Visual      | Bentuk bebas, material modern, responsif iklim, dan interior lokal-modern   |
| Ruang Interaksi      | Fasad transparan dan massa ekspresif menciptakan ruang inklusif dan kreatif |

Sumber : Pribadi

### 1.3.2 Youth Culture Center

Cultural Center adalah sebuah tempat yang berfungsi untuk mempromosikan dan melestarikan identitas budaya sekaligus menjadi fasilitas pendidikan. Pusat-pusat ini merupakan ruang di mana para pengunjung dapat merasa aman, memperoleh pemberdayaan, atau membantu orang lain untuk menemukan jati dirinya.[5]

Sehingga Youth Culture Center adalah fasilitas yang dirancang untuk mendukung kegiatan anak muda, baik dalam bentuk seni, budaya, edukasi, maupun teknologi. Konsep ini berkembang sebagai respon terhadap kebutuhan generasi muda akan ruang ekspresi, kolaborasi, serta interaksi sosial. Pusat kebudayaan ini biasanya dilengkapi dengan ruang-ruang fleksibel seperti studio seni, ruang pertunjukan, ruang workshop, hingga area publik terbuka yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan kolaborasi lintas disiplin.

## 2. Metode

### 2.1 Metode Penelitian

Metode tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui studi literatur, survei lapangan, serta analisis kebutuhan pengguna. Studi literatur dilakukan untuk memahami teori arsitektur kontemporer dan Youth Culture Center dari berbagai penelitian terdahulu, sementara survei lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan tapak, termasuk aspek aksesibilitas, lingkungan, serta keterhubungan dengan komunitas lokal. Analisis kebutuhan pengguna difokuskan pada generasi muda sebagai target utama, yang memiliki preferensi terhadap ruang interaktif, fleksibel, dan mendukung kreativitas.

Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode desain berbasis konteks (context-based design) yang menekankan keterkaitan antara tapak, aktivitas, dan identitas budaya lokal. Proses ini dilakukan dengan teknik analisis site, analisis kebutuhan ruang, serta transformasi bentuk berdasarkan konsep tema Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires. Metode ini menekankan bahwa penerapan arsitektur kontemporer dalam pusat kebudayaan harus responsif terhadap dinamika sosial dan kreativitas penggunaannya.[6]

Hasil dari metode penelitian ini berupa perumusan konsep desain Youth Culture Center yang tidak hanya relevan secara fungsional, tetapi juga mencerminkan karakter dinamis generasi muda melalui ekspresi arsitektur kontemporer.

### 3. Diskusi/Proses Desain



Gambar 1. Kawasan Tapak di Jalan AH. Nasution  
Sumber : Google Earth

#### 3.1 Konteks Tapak

Tapak berada di kawasan Jalan AH. Nasution, Cibiru, yang merupakan jalur penghubung antarwilayah serta pusat pendidikan dan aktivitas warga. Kawasan ini memiliki potensi sebagai titik tumbuh baru bagi aktivitas kreatif pemuda.

|              |                                   |
|--------------|-----------------------------------|
| Nama Proyek  | : Aeternum Youth Culture Center   |
| Sifat Proyek | : Fiktif                          |
| Lokasi       | : Kecamatan Cibiru                |
| Luas Lahan   | : ±17.000 m <sup>2</sup>          |
| KDB          | : 70%                             |
| KLB Arteri   | : 2,8                             |
| KDH Minimum  | : 20%                             |
| GSB Arteri   | : 0,5 x rumija = 0,5 x 15 = 7,5 m |

#### 3.2 Elaborasi Tema

Tema perancangan yang diangkat adalah “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires”. Tema ini mencerminkan gagasan bahwa sebuah ruang kreatif tidak hanya menjadi wadah aktivitas, tetapi juga entitas yang hidup, mampu menyerap pengalaman, berinteraksi dengan pengguna, serta memberi inspirasi baru. Youth Culture Center dirancang bukan sekadar sebagai fasilitas, melainkan sebagai ruang yang terus berkembang seiring dinamika generasi muda.

Elaborasi tema diwujudkan melalui tiga prinsip utama:

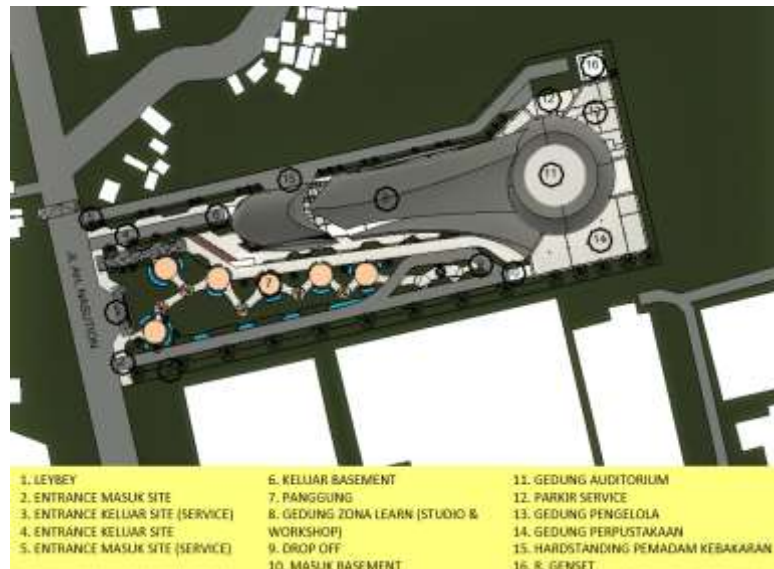
**Tabel 2. Elaborasi Tema**

|        | Unsur                                                                                                   | Karakteristik                                                                                                                                     | Prinsip                                                                                                                                  |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Learns | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi</li> <li>• Kolaborasi</li> <li>• Edukatif</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptif terhadap perkembangan</li> <li>• Eksperimen kreatif</li> <li>• Proses lintas disiplin</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flksibilitas ruang</li> <li>• Aksisibilitas informasi</li> <li>• Konektivitas sosial</li> </ul> |
| Reacts | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon</li> <li>• Adaptasi</li> <li>• Smart system</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinamis</li> <li>• Efisien</li> </ul>                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberlanjutan</li> <li>• Parametrik</li> <li>• Integrasi smart system</li> </ul>                |

|          |                                                                                                      |                                                                                                          |                                                                                                                                      |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Inspires | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual</li> <li>• Estetika</li> <li>• eksplorasi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresif</li> <li>• Imajinatif</li> <li>• Identitas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebebasan bentuk</li> <li>• Keterbukaan Visual</li> <li>• Identitas arsitektural</li> </ul> |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sumber : Pribadi

### 3.3 Konsep Tapak



**Gambar 2.** Blok Plan Aeternum Youth Culture Center  
Sumber : Pribadi

**Tabel 3.** Unsur Tema Pada Tapak

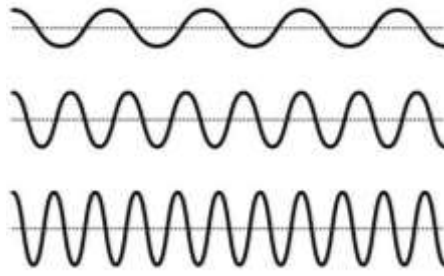
|          | Unsur                                                                                                                                                            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Learns   | Lanskap sekitar dijadikan bagian dari proses pembelajaran dengan menghadirkan ruang hijau dan area terbuka yang dapat dipakai sebagai ruang edukatif informal.   |
| Reacts   | Sirkulasi pejalan kaki dirancang mengalir dari luar ke dalam, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang inklusif.                                               |
| Inspires | Komposisi massa bangunan ditata membentuk ruang luar (plaza dan amphitheater terbuka) sebagai titik fokus yang dapat menginspirasi dan memicu aktivitas kreatif. |

Sumber : Pribadi

### 3.4 Konsep Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan Youth Culture Center dirancang sebagai ekspresi dari ruang yang belajar, merespons, dan menginspirasi. Konsep ini diterjemahkan ke dalam pengolahan massa yang dinamis, adaptif terhadap tapak, serta mampu menghadirkan ikon arsitektural baru bagi kawasan Jalan AH. Nasution, Bandung.

Bentuk Youth Culture Center dirancang dengan inspirasi dari grafik dinamis yang merepresentasikan perubahan, pertumbuhan, dan kreativitas generasi muda. Grafik dipilih sebagai dasar bentuk karena secara visual dapat memunculkan kesan gerak (movement), ritme, dan progresivitas.



**Gambar 3. Grafik Dinamis**  
Sumber : Istock

Bentuk massa utama mengikuti pola naik-turun grafik yang merepresentasikan proses pembelajaran generasi muda: tidak linear, penuh dinamika, namun selalu bergerak ke arah perkembangan. Grafik digunakan sebagai metafora perjalanan kreatif: setiap puncak menggambarkan pencapaian, sementara setiap lembah menggambarkan ruang untuk berefleksi dan belajar kembali.

Bentuk arsitektur fluid ditujukan untuk menciptakan ekspresi visual yang dinamis dengan memanfaatkan teknologi modern, menghasilkan pengalaman ruang yang emosional dan seamless movement di dalam dan luar bangunan. Konsep fluid juga mempengaruhi struktur spasial di mana bentuk dan program menyatu secara organik, tanpa sekat visual yang membatasi.[7]

Siluet bangunan yang mengikuti pola grafik dinamis menghadirkan landmark baru yang mudah dikenali dan menginspirasi pengunjung. Visualisasi bentuk yang progresif diharapkan mendorong pengguna untuk terus bergerak maju, bereksperimen, dan berkolaborasi. Dengan permainan bentuk yang atraktif, bangunan tidak hanya berfungsi, tetapi juga menjadi medium inspirasi visual dan emosional.



**Gambar 4. Tampak Bangunan**  
Sumber : Pribadi

### 3.5 Konsep Fasad



**Gambar 5. Konsep Fasad Youth Culture Center**  
Sumber : Pribadi



Fasad Youth Culture Center dirancang sebagai ekspresi visual yang merepresentasikan semangat dinamis generasi muda serta memperkuat tema “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires.” Konsep grafik dinamis diterjemahkan ke dalam permainan garis, bidang, dan material sehingga membentuk fasad yang tidak kaku, melainkan menghadirkan ritme naik-turun layaknya grafik pertumbuhan yang terus bergerak maju. Dengan demikian, fasad tidak hanya berfungsi sebagai kulit bangunan, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang mencerminkan energi kreativitas.

Prinsip *learns* diterapkan melalui pemilihan fasad yang memungkinkan keterbukaan visual. Material transparan seperti kaca digunakan pada area publik untuk menciptakan kesan bangunan yang terbuka, transparan, dan mudah diakses. Hal ini memberi pesan bahwa pusat kebudayaan ini adalah ruang belajar bersama yang inklusif dan mengundang partisipasi.

Prinsip *reacts* diwujudkan dalam fasad yang responsif terhadap iklim tropis Bandung. Elemen *secondary skin* berupa panel berlubang (*perforated metal*) atau kisi-kisi vertikal diterapkan untuk menyaring cahaya matahari sekaligus mengatur ventilasi alami. Permainan kepadatan dan kerapatan panel mengikuti intensitas cahaya yang dibutuhkan di baliknya, sehingga fasad benar-benar merespons kondisi ruang dalam.

Sementara itu, prinsip *inspires* ditunjukkan melalui ekspresi bentuk fasad yang atraktif dan dinamis. Bidang miring, lipatan geometris, serta permainan garis vertikal-horizontal dirancang untuk membentuk siluet yang unik dan inspiratif. Pada malam hari, fasad semakin hidup melalui pencahayaan buatan yang menonjolkan ritme grafik dinamis, sehingga bangunan tampil sebagai ikon kota yang menginspirasi sekaligus mempertegas identitas Youth Culture Center.



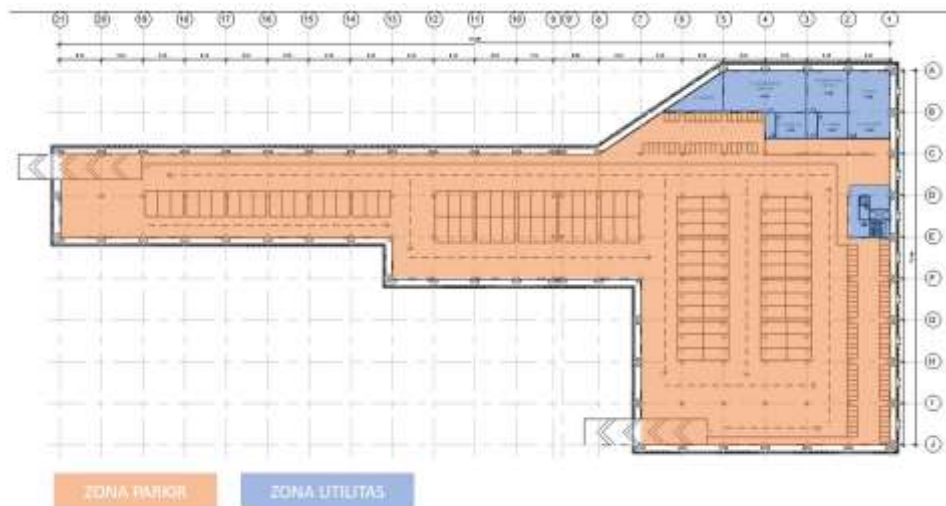
**Gambar 6.** *Detail Automated Vertical Louvre Shading system*  
Sumber : Pribadi

Sebagai strategi pengendalian iklim tropis Bandung, fasad juga menerapkan sistem louvre vertikal otomatis yang berfungsi sebagai penghalau sinar matahari berlebih. Sistem ini dapat bergerak menyesuaikan intensitas cahaya dan arah datangnya matahari, sehingga mengurangi beban panas dalam ruangan sekaligus menghadirkan kenyamanan termal bagi pengguna. Studi menunjukkan bahwa penggunaan *automated louvre shading systems* dapat meningkatkan performa energi bangunan hingga 30% dengan meminimalisasi solar heat gain tanpa mengurangi kualitas pencahayaan alami.[8]

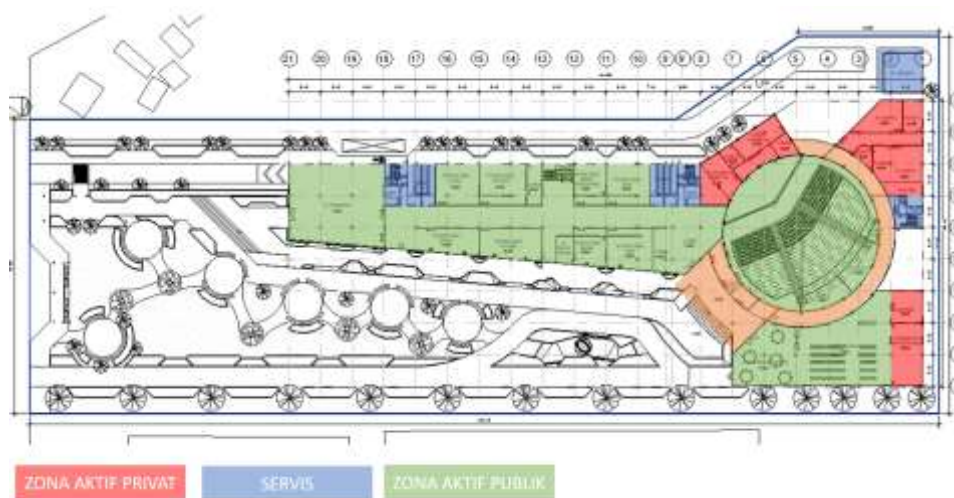
### 3.6 Tataan Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam pada Youth Culture Center dirancang dengan pendekatan dinamis yang terinspirasi dari grafik, sehingga pergerakan pengguna tidak bersifat linear dan monoton, melainkan penuh variasi serta memberikan pengalaman ruang yang berbeda-beda. Konsep ini sejalan dengan tema “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires”, di mana alur sirkulasi dimaknai sebagai perjalanan kreatif yang naik-turun, bergerak, dan terus berkembang.

Jalur sirkulasi utama dirancang untuk menghubungkan area publik seperti atrium, plaza dalam, dan galeri seni dengan ruang-ruang utama lain, sehingga memudahkan orientasi sekaligus mengundang pengunjung menjelajahi bangunan lebih jauh. Transisi antar ruang diatur secara gradual, dimulai dari area publik yang terbuka, kemudian bergerak menuju ruang semi-terbuka, hingga akhirnya mencapai ruang-ruang khusus seperti studio, ruang workshop, dan ruang pertunjukan. Pola transisi ini menciptakan pengalaman belajar yang berkesinambungan, karena setiap pergerakan memberi kesempatan untuk berinteraksi dan bertukar ide.

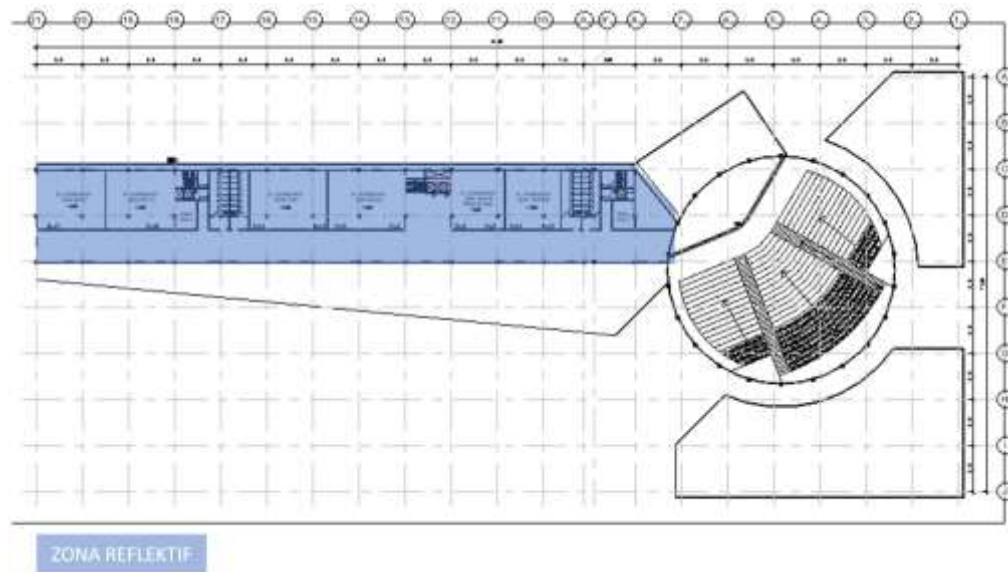


**Gambar 7.** Denah Lantai Basement  
Sumber : Pribadi



**Gambar 8.** Denah Lantai 1  
Sumber : Pribadi





**Gambar 9.** Denah Lantai 2  
Sumber : Pribadi

Dalam konteks pusat kebudayaan, penelitian terbaru menekankan pentingnya sirkulasi yang terbuka dan multi-arah untuk mendukung interaksi antar komunitas. Sirkulasi yang dirancang fleksibel terbukti meningkatkan potensi kolaborasi dan keterlibatan sosial generasi muda, terutama di ruang publik kreatif.[9]

### 3.6.1 Detail Auditorium



**Gambar 10.** Ruang Auditorium  
Sumber : Pribadi

Auditorium di Youth Culture Center difungsikan sebagai pusat ekspresi kreatif, hingga konser kecil. Penekanannya bukan hanya pada estetika, tetapi pada fleksibilitas ruang, kenyamanan akustik, pencahayaan ideal, serta pengalaman atmosferik. Berdasarkan studi simulasi pada multipurpose hall transparan, integrasi antara kenyamanan akustik dan pencahayaan alami membantu menciptakan ruang pertunjukan yang adaptif untuk berbagai fungsi seperti pidato maupun music.[10]

Dalam aspek tata ruang, auditorium Youth Culture Center dirancang dengan kapasitas  $\pm 500$  kursi, mengikuti prinsip fleksibilitas ruang. Susunan tempat duduk menggunakan konfigurasi sloped seating agar semua penonton memiliki pandangan jelas ke arah panggung. Fleksibilitas diwujudkan melalui penggunaan kursi lipat dan panggung modular, sehingga ruang dapat dialihfungsikan dari pertunjukan seni ke seminar, atau dari konser kecil ke diskusi komunitas.

studi simulasi pada aula multi-fungsi menekankan pentingnya kombinasi akustik positif dan pencahayaan alami untuk mendukung fungsi ruang yang beragam, mulai dari pidato hingga seni pertunjukan.[11]



*Gambar 11. Automated Lighting System di Auditorium*  
Sumber : Pribadi

Kehadiran sistem pencahayaan adaptif otomatis menambah dimensi emosional ruang. Berdasarkan kerangka human-centric lighting, sistem ini dapat mengubah intensitas cahaya maupun temperatur warna sesuai kebutuhan, misalnya nuansa hangat saat diskusi santai atau terang saat pertunjukan penuh energi.[12]

#### 4. Kesimpulan

Perancangan Youth Culture Center di Jalan AH. Nasution, Bandung dengan pendekatan arsitektur kontemporer berhasil menghadirkan sebuah ruang kreatif yang merefleksikan kebutuhan generasi muda akan wadah belajar, berinteraksi, dan berekspresi. Melalui tema “Creative Space that Learns, Reacts, and Inspires”, bangunan ini dirancang bukan hanya sebagai fasilitas fisik, melainkan sebagai representasi nilai-nilai progresif yang relevan dengan dinamika budaya urban saat ini.

Pendekatan kontemporer tercermin dalam kebebasan eksplorasi bentuk, pemanfaatan teknologi desain parametrik, serta integrasi antara estetika dan fungsi. Konsep fasad yang dinamis, organisasi ruang yang terbuka dan fleksibel, serta sirkulasi yang atraktif membuktikan bahwa arsitektur dapat menjadi medium yang hidup dan mampu belajar dari konteks, merespons kebutuhan penggunanya, sekaligus menginspirasi melalui pengalaman ruang yang diciptakan.

Dengan demikian, Youth Culture Center ini diharapkan tidak hanya menjadi ikon arsitektur kontemporer di Bandung, tetapi juga ruang kolektif yang mendorong kolaborasi, pertumbuhan kreativitas, dan penguatan identitas generasi muda di tengah perkembangan zaman.

## 5. Daftar Referensi

- [1] Y. Yuliasari and Y. Sari, "Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer pada Art 1 : New Museum and Art Space," *Journal of Architectural Design and Development*, vol. 1, no. 1, p. 37, Jun. 2020, doi: 10.37253/jad.v1i1.718.
- [2] R. Ghaesani Subagja, D. Nur Gandarum, K. Lahji, J. Arsitektur, and U. Trisakti, "IDENTIFIKASI KARAKTER LANGGAM ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN PUBLIK CHARACTER IDENTIFICATION OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE IN PUBLIC BUILDING," *Jurnal Rekayasa Lingkungan Terbangun Berkelanjutan*, vol. 01, no. 01, pp. 62–70, doi: 10.25105/jrltb.v1i1.
- [3] K. Timur, M. Anindita, R. Nugroho, and U. Mustaqimamah, "PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DIGITAL DI YOGYAKARTA," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- [4] C. S. Karuniawan and A. Rolalisasi, "ARSITEKTUR KONTEMPORER SEBAGAI EKSPRESI IDENTITAS DAN BUDAYA," *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, vol. 13, no. 2, pp. 198–207, 2023.
- [5] M. Paez, | Lindsay, E. | Anthony Rodriguez, and M. Valcarcel, "THE INTERIOR DESIGN OF CULTURAL CENTERS The Interior Design of Cultural Centers: The Effect on Users in Relation to Socialization, Youth, and the Arts A Review of Literature."
- [6] Ahmad Ikhbar Zidan and Heru Prasetyo Utomo, "KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA EXTERIOR BANGUNAN BOGOR CREATIVE CENTER," 2024.
- [7] N. A. M. Aalhashem, H. S. Meften, and A. Al-Kaiss, "Fluid Design in Contemporary Architecture: Balancing Design and Application," 2024. [Online]. Available: <https://www.sciencefocus.com/planet->
- [8] T. K. Sahu *et al.*, "Evaluating energy efficiency in LIG buildings using louver shading systems," *Case Studies in Thermal Engineering*, vol. 72, Aug. 2025, doi: 10.1016/j.csite.2025.106272.
- [9] S. Li, Y. Song, H. Xu, Y. Li, and S. Zhou, "Spatial Distribution Characteristics and Driving Factors for Traditional Villages in Areas of China Based on GWR Modeling and Geodetector: A Case Study of the Awa Mountain Area," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 15, no. 4, Feb. 2023, doi: 10.3390/su15043443.
- [10] S. Şeko, F. Kılıç, F. Şener Yılmaz, and T. Serhat Bozkurt, "Integrating Acoustic Comfort and Daylighting in Transparent Multi-Purpose Halls: A Simulation-Based Holistic Approach," *Journal of Daylighting*, vol. 12, no. 1, pp. 215–234, Jun. 2025, doi: 10.15627/jd.2025.12.
- [11] E. Mohammadrezaei, A. Giovannelli, L. Lane, and D. Gracanin, "A digital twin based approach to smart lighting design," May 2024, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2407.08741>
- [12] M. S. Jalali, J. R. Jones, E. Tural, and R. B. Gibbons, "Human-Centric Lighting Design: A Framework for Supporting Healthy Circadian Rhythm Grounded in Established Knowledge in Interior Spaces," *Buildings*, vol. 14, no. 4, Apr. 2024, doi: 10.3390/buildings14041125.