

PERANCANGAN *YOUTH CULTURE CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INDUSTRIAL DI CIPADUNG, BANDUNG

Riski Aprianto ¹, Nur Laela Latifah ²

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

E-mail: riski.aprianto@mhs.itenas.ac.id, ela@itenas.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya arus globalisasi, generasi muda menghadapi tantangan dalam menemukan ruang yang dapat menyalurkan ekspresi, kreativitas, dan interaksi sosial mereka. Bandung sebagai kota kreatif memiliki peran penting dalam menyediakan wadah yang mampu mendukung pertumbuhan seni, budaya, dan teknologi bagi remaja. Namun, saat ini ketersediaan ruang publik yang representatif, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perancangan youth culture center di Cipadung, Bandung, hadir sebagai solusi yang dapat memberikan fasilitas untuk mengakomodasi berbagai aktivitas remaja, mulai dari seni pertunjukan, pameran, workshop, hingga ruang digital interaktif. Pusat budaya ini dirancang dengan pendekatan arsitektur industrial yang menekankan pada keterbukaan, fleksibilitas, dan kejujuran material. Karakter industrial diwujudkan melalui penggunaan material ekspos seperti baja, beton, kaca, dan spandek, yang mempertegas kesan sederhana namun fungsional. Selain itu, rancangan bangunan juga menerapkan prinsip interaktivitas dan keterbukaan melalui zonasi yang adaptif, ruang transisi terbuka, serta integrasi antara ruang luar dan ruang dalam. Dengan keberadaannya, youth culture center diharapkan dapat menjadi katalisator terciptanya lingkungan kreatif yang inklusif, inspiratif, serta mendorong kolaborasi lintas disiplin. Pusat budaya ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas kegiatan seni dan budaya, tetapi juga sebagai ruang bersama yang mampu memperkuat identitas, solidaritas, dan kontribusi positif generasi muda terhadap perkembangan sosial dan budaya Kota Bandung.

Kata Kunci: Arsitektur Industrial, Interaktivitas dan Keterbukaan, Youth Culture Center

Abstract

Along with the rapid development of globalization, young generations face significant challenges in finding spaces that allow them to express creativity, strengthen social interaction, and explore their potential. Bandung, known as a creative city, plays an important role in providing facilities that support the growth of arts, culture, and technology among youth. However, the availability of representative, inclusive, and youth-oriented public spaces remains limited. Therefore, the design of the youth culture center in Cipadung, Bandung, is proposed as a solution that accommodates diverse youth activities, including performing arts, exhibitions, workshops, and interactive digital spaces. The culture center is designed with an industrial architectural approach, which emphasizes openness, flexibility, and material honesty. Its industrial character is expressed through the use of exposed materials such as steel, concrete, glass, and spandek, which reinforce the image of simplicity yet functionality. In addition, the design integrates interactivity and openness through adaptive zoning, open transition spaces, and strong connections between indoor and outdoor areas. With these strategies, the youth culture center is expected to act as a catalyst for creating an inclusive and inspiring creative environment that encourages collaboration across disciplines. Beyond functioning as a facility for art and cultural activities, it also serves as a collective space that strengthens identity, solidarity, and the positive contribution of youth to the social and cultural development of Bandung.

Keywords: Industrial Architecture, Interactivity and Openness, Youth Culture Center

1. Pendahuluan

Bandung, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki peran strategis sebagai pusat kreativitas, pendidikan, dan kebudayaan yang tumbuh pesat, terutama di kalangan generasi muda. Dikenal dengan sebutan “Kota Kembang”, Bandung telah menjadi rumah bagi beragam komunitas kreatif, institusi pendidikan ternama, dan aktivitas seni budaya yang dinamis. Keberadaan kampus-kampus besar dan komunitas kreatif ini menjadikan Bandung sebagai tempat yang subur untuk tumbuhnya ide-ide baru yang berakar pada kekayaan lokal namun berorientasi global [1] [2].

Keberagaman budaya dan sosial yang dimiliki Bandung, dengan latar belakang etnis dan komunitas yang beragam, menciptakan potensi besar untuk membangun ruang yang mampu mewadahi ekspresi, kolaborasi, serta pertukaran budaya antar generasi muda. Namun pesatnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi juga membawa tantangan tersendiri bagi remaja dalam membentuk identitas dan menyalurkan potensi mereka [3].

Youth culture center hadir sebagai solusi atas permasalahan tersebut, yaitu sebagai fasilitas yang mampu memberikan ruang dan program bagi generasi muda untuk tumbuh secara sosial, emosional, dan kreatif. Tempat ini dirancang untuk mewadahi kegiatan seperti seni pertunjukan, musik, seni rupa, diskusi budaya, literasi digital, hingga kolaborasi lintas bidang, yang seluruhnya bertujuan untuk mendukung perkembangan bakat dan potensi remaja. Keberadaan pusat budaya ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter dan identitas diri remaja, sekaligus memperkuat jejaring sosial dan solidaritas di kalangan generasi muda. Selain sebagai ruang kreatif, *youth culture center* juga dirancang untuk menjadi pusat kolaborasi dan pembelajaran jangka panjang, yang berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan produktif. Harapannya pusat ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat kegiatan, namun juga sebagai katalisator dalam pembangunan sosial dan budaya remaja di era modern yang penuh tantangan.

Lokasi yang dipilih untuk *youth culture center* tersebut direncanakan terletak di Jl. A. H. Nasution No. 73A, Kota Bandung. Kawasan ini sangat strategis karena mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya kalangan pelajar, mahasiswa, dan komunitas kreatif. Aksesibilitas yang tidak sulit, baik melalui transportasi umum maupun kendaraan pribadi, akan memudahkan generasi muda untuk mengunjungi pusat ini. Dengan latar belakang budaya, pendidikan, serta potensi yang dimiliki Bandung, *youth culture center* ini diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan yang menghubungkan generasi muda dengan berbagai bidang kreatif, mulai dari seni, desain, hingga teknologi. Melalui perancangan yang berfokus pada inklusivitas, keberlanjutan, dan keselarasan dengan lingkungan, pusat budaya ini bertujuan untuk memberikan ruang yang aman dan inspiratif bagi generasi muda dalam mengembangkan diri serta memberikan kontribusi positif bagi perkembangan budaya dan sosial kota Bandung.

2. Metode

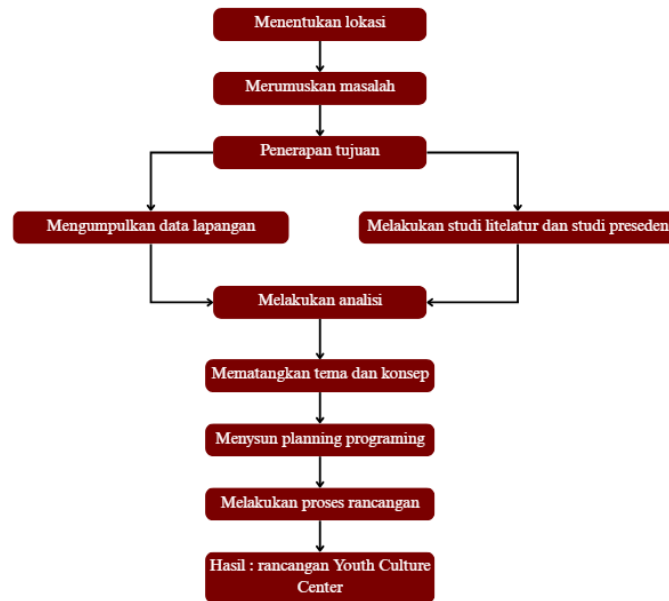
2.1 Metode Penelitian

Terkait proses perancangan *youth culture center* di kawasan Cipadung, Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung, dilakukan serangkaian tahapan penelitian. Langkah awal penelitian ini adalah penetapan lokasi tapak di Cipadung sebagai bagian dari kawasan urban yang tengah berkembang, serta memiliki potensi besar sebagai pusat kegiatan budaya dan kreatif generasi muda.

Langkah berikutnya yaitu perumusan masalah dan tujuan perancangan berdasarkan kondisi lapangan. Setelah tujuan ditetapkan, dilakukan pengumpulan data lapangan seperti observasi langsung dan dokumentasi visual. Data ini kemudian diperkaya melalui studi literatur dan studi preseden, yang membahas perancangan fasilitas budaya, ruang remaja, dan pendekatan arsitektur industrial.

Metode penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif, dengan pendekatan *planning programming* dalam menyusun program ruang dan konsep perancangan. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh tema dan konsep desain yang tepat serta kontekstual terhadap kebutuhan generasi muda, kondisi sosial budaya, dan karakter tapak di Cipadung.

Hasil akhir dari proses ini adalah menghasilkan rancangan sebuah *youth culture center* yang diberi nama *Youth Culture Center* dengan fasilitas yang mampu mewadahi ekspresi, kolaborasi, serta pertukaran budaya antar generasi muda. *Youth Culture Center* ini dirancang sebagai ruang terbuka, fleksibel, dan kolaboratif untuk mendukung aktivitas seni, budaya, teknologi, dan interaksi komunitas. Berikut bagan alur penelitian ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Landasan Teori

1. Youth culture center

Youth culture center merupakan wadah yang dirancang untuk mendukung ekspresi, interaksi sosial, dan pengembangan potensi generasi muda. Ruang yang didesain bagi remaja harus memiliki sifat inklusif, fleksibel, dan mampu mendorong partisipasi aktif [4]. Penelitian menunjukkan bahwa remaja membutuhkan tempat yang aman dan mendukung untuk membangun identitas diri serta menjalin hubungan sosial yang sehat [5].

Menurut [6] ruang yang baik untuk remaja adalah ruang yang memungkinkan terjadinya pembelajaran informal, dimana aktivitas tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif dan produktif. Oleh karena itu, ruang dalam *youth culture center* harus dirancang untuk memfasilitasi beragam kegiatan seperti pertunjukan seni, diskusi, *workshop*, dan studio seni.

2. Interaktivitas dan keterbukaan dalam arsitektur

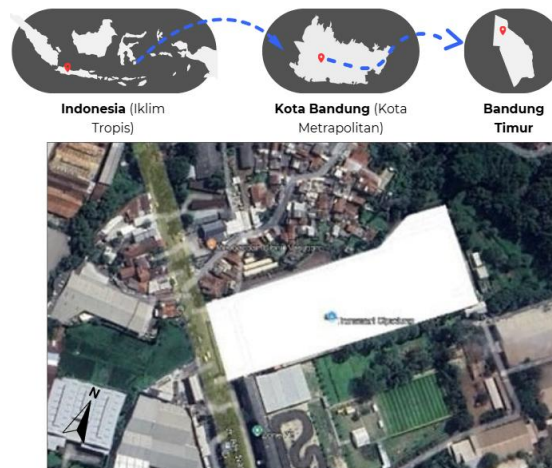
Interaktivitas dalam arsitektur mengacu pada konsep desain yang memungkinkan adanya hubungan aktif antara pengguna dan elemen ruang atau bangunan. Tujuan dari interaktivitas adalah menciptakan pengalaman yang dinamis, baik secara fisik maupun emosional, melalui interaksi antara manusia dan ruang [7]. Sementara itu keterbukaan dalam arsitektur menekankan aksesibilitas dan interaksi antara ruang dan penggunanya. Konsep ini diwujudkan melalui desain yang mengundang partisipasi masyarakat seperti penggunaan material transparan (misalnya kaca) untuk menciptakan hubungan visual antara ruang dalam dan luar [8]. Ruang terbuka yang komunikatif, adaptif, dan ramah terhadap pengguna akan menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna dan partisipatif.

3. Arsitektur industrial

Arsitektur industrial merupakan gaya arsitektur yang terinspirasi dari bangunan-bangunan industri seperti pabrik, gudang, dan infrastruktur utilitarian, yang menekankan pada kejujuran material, ekspose struktur, dan efisiensi ruang [9]. Ciri khas dari arsitektur ini meliputi penggunaan material seperti beton ekspos, baja, kaca besar, serta ruang terbuka yang fleksibel. Pendekatan ini menjadi relevan dalam konteks perancangan fasilitas publik karena mampu menciptakan ruang yang adaptif, efisien, dan estetis tanpa kehilangan nilai fungsionalnya.

2.3 Lokasi Bangunan Youth Culture Center

Kelurahan Cipadung terletak di Kecamatan Cibiru, Kota Bandung, adalah kawasan strategis di Bandung Timur yang berkembang pesat sebagai pusat pendidikan, pemukiman, dan aktivitas komunitas. Berdekatan dengan UIN Sunan Gunung Djati dan berbagai sekolah, Cipadung memiliki masyarakat heterogen yang mendukung dinamika sosial dan komunitas kreatif. Lihat **Gambar 2**. Dengan akses mudah melalui Jl. A. H. Nasution, kawasan ini ideal untuk pengembangan *youth culture center*, suatu ruang publik inklusif yang mendorong ekspresi remaja dalam seni, budaya, dan teknologi, untuk mengatasi minimnya fasilitas khusus bagi generasi muda dengan pendekatan arsitektur yang adaptif dan kontekstual [10].



Gambar 2. Lokasi Bangunan Youth Culture Center
Sumber: Google Maps

2.4 Definisi Konsep

Arsitektur industrial adalah gaya desain arsitektur dan interior yang berakar dari konversi bangunan-bangunan industrial, seperti pabrik, gudang, atau fasilitas manufaktur, menjadi ruang fungsional untuk keperluan komersial, residensial, atau publik. Gaya ini muncul pada akhir abad ke-20, terutama di wilayah urban di Eropa dan Amerika, sebagai respons terhadap kebutuhan revitalisasi bangunan industrial yang ditinggalkan [11]. Seiring berkembangnya waktu, arsitektur industrial tidak hanya diterapkan pada bangunan industri, tetapi juga diadaptasi untuk berbagai fungsi baru seperti galeri seni, kafe, pusat komunitas, hingga fasilitas publik dan budaya. Adaptasi ini menunjukkan bahwa arsitektur industrial memiliki fleksibilitas yang tinggi dan mampu menciptakan ruang-ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetik dan inspiratif.

Berikut ini prinsip-prinsip arsitektur industrial dan penerapannya, yaitu:

- Material ekspos (beton, baja, dan batu bata tidak ditutupi *finishing* dekoratif)
- Struktur terbuka (menampilkan balok, kolom, dan instalasi mekanikal-elektrikal sebagai bagian dari estetika)
- Bukaan lebar dan pencahayaan alami (jendela besar dan penggunaan atap *skylight* di bagian koridor kelas)
- Warna netral (menggunakan warna abu-abu, hitam, putih, dan coklat alami pada fasad bangunan)
- Penggunaan bentuk geometris dan garis tegas (bentuk massa bangunan dan pola *secondary skin*)

Dalam konteks *youth culture center*, konsep arsitektur industrial relevan karena mampu menciptakan ruang yang fleksibel dan adaptif terhadap beragam aktivitas anak muda dalam bentuk pertunjukan seni, diskusi budaya, hingga pameran seni. Karakter jujur dan terbuka dari arsitektur industrial juga mencerminkan semangat transparansi, keterbukaan, dan kolaborasi yang menjadi nilai utama dari ruang-ruang kreatif generasi muda.

2.5 Elaborasi Tema

Berikut **Tabel 1** yang menjelaskan elaborasi tema yang diterapkan pada *Youth Culture Center*.

Tabel 1. *Elaborasi Tema.*

Aspek	<i>Youth Culture Center</i>	Interaktivitas dan Keterbukaan	Industrial
<i>Need</i>	Dibutuhkan tempat yang aman, inklusif, dan mendukung pengembangan diri; fasilitas lengkap seperti studio musik, ruang pameran, area diskusi, dan pelatihan keterampilan.	Diperlukan sistem komunikasi yang mendukung dialog; platform untuk berbagi informasi secara terbuka; ruang diskusi yang inklusif dan interaktif.	Dibutuhkan pendekatan desain yang fleksibel, mudah dikembangkan, dan dapat menciptakan kesan estetik dari struktur dan material yang terbuka serta efisien.
<i>Goal</i>	Menciptakan ruang kolaborasi dan ekspresi bagi pemuda; mengurangi perilaku negatif dengan menyediakan kegiatan positif; meningkatkan partisipasi pemuda dalam pembangunan sosial dan budaya.	Meningkatkan partisipasi dan kolaborasi; membangun kepercayaan melalui transparansi; menciptakan lingkungan yang komunikatif dan responsif.	Menghasilkan desain <i>Youth Culture Center</i> yang kuat secara fungsi dan karakter, dengan ekspresi visual industrial yang khas dan mendukung dinamika aktivitas remaja
<i>Concept</i>	Perancangan <i>Youth Culture Center</i> ini mengusung pendekatan arsitektur industrial dengan penekanan pada interaktivitas dan keterbukaan. Konsep ini bertujuan menciptakan ruang ekspresif dan kolaboratif bagi generasi muda melalui desain yang terbuka, fleksibel, dan mudah diakses. Karakter industrial diwujudkan melalui penggunaan material ekspos seperti baja, beton, dan kaca, serta struktur bangunan yang jujur dan efisien. Interaktivitas diwujudkan dalam zonasi terbuka dan ruang transisi yang mendukung aktivitas sosial dan partisipatif. Desain juga mempertimbangkan konteks lokal Cipadung, Bandung, baik dari sisi iklim, sosial, maupun budaya, sehingga tercipta ruang yang inklusif, relevan, dan berkelanjutan.		

3. Diskusi/ Proses Desain

Bangunan *Youth Culture Center* terletak di kawasan Cipadung, Bandung, sebuah area perkotaan padat yang strategis dari segi aksesibilitas dan potensi perkembangan kawasan, sehingga memerlukan pertimbangan khusus dalam perancangan. Berikut analisis proses desain yang menggabungkan pendekatan arsitektur industrial dengan prinsip interaktivitas dan keterbukaan, mencakup penataan tapak, pola sirkulasi pada tapak, gubahan massa, pengolahan ruang dalam bangunan, pengolahan fasad, detail bangunan, serta eksterior dan interior bangunan.

3.1 Penataan Tapak

Penataan massa bangunan *Youth Culture Center* di Cipadung Bandung dirancang dengan satu massa utama dua lantai, yang ditempatkan secara memanjang mengikuti bentuk tapak. Massa bangunan menghadap ke arah Selatan tepat menghadap Jl. A. H. Nasution untuk mengoptimalkan visibilitas, aksesibilitas, dan interaktivitas dengan lingkungan sekitar.

Zona depan tapak difungsikan sebagai area publik dengan penempatan plaza terbuka (6) dan taman bermain tradisional (7) sebagai ruang transisi dan ruang interaksi antara pengguna dan masyarakat umum. Massa bangunan utama (1) berorientasi linear memanjang untuk menampung program ruang mencakup auditorium, area ekshibisi, *workshop*, studio tari, studio musik, dan area interaktif lainnya. Di samping kanan dan belakang bangunan terdapat zona servis mencakup *loading dock* (12) dan jalur evakuasi (11), yang dirancang agar tidak mengganggu zona aktivitas utama.

Area belakang juga dilengkapi amfiteater terbuka (9) dan area mural (10) sebagai bagian dari pendekatan interaktivitas dan keterbukaan, sehingga mendorong aktivitas kreatif generasi muda dalam ruang terbuka yang terhubung langsung dengan lanskap dan komunitas sekitar. Lihat pada **Gambar 3**.

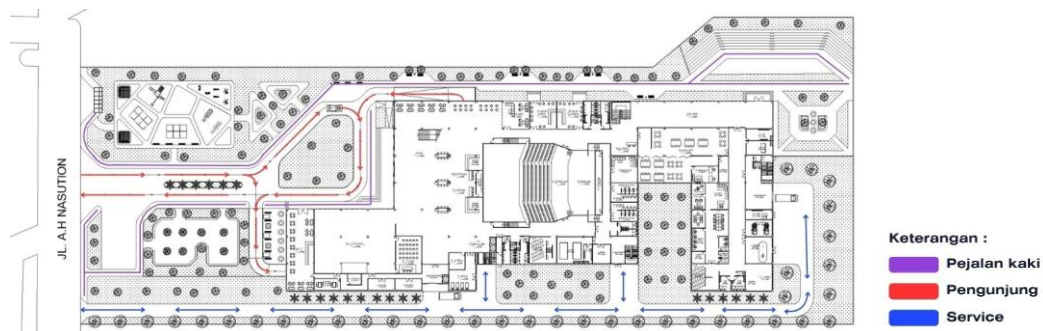


Gambar 3. Penataan Tapak pada Tampilan Block Plan

3.2 Pola Sirkulasi pada Tapak

Pada kawasan *Youth Culture Center* di Cipadung, sistem sirkulasi dibedakan menjadi tiga jenis utama, yaitu sirkulasi kendaraan pengunjung, sirkulasi pejalan kaki, dan sirkulasi kendaraan servis, dengan mempertimbangkan aksesibilitas, kenyamanan pengguna, dan efisiensi distribusi antarzona. Tapak berhadapan langsung dengan Jl. A. H. Nasution sebagai jalan kolektor utama. Oleh karena itu, akses utama kendaraan umum dirancang masuk melalui pintu Barat Daya tapak yang terhubung langsung dengan area *drop-off* untuk pengunjung umum. Area *drop-off* ini berada di zona transisi antara zona terbuka dan bangunan utama, sehingga memudahkan mobilitas pengguna tanpa mengganggu jalur pedestrian. Area parkir kendaraan pribadi seperti mobil dan motor diletakkan pada Lantai *Basement*. Untuk mencapai Lantai *Basement*, pengunjung masuk melalui bagian depan bangunan dan keluar melalui sisi kirinya. Area parkir bis diletakkan secara strategis di bagian Barat tapak dengan area manuver yang luas. Sirkulasi pejalan kaki tersebar menyeluruh di sepanjang koridor hijau yang mengelilingi bangunan utama, dan memberikan akses langsung pengunjung ke zona-zona interaktif seperti taman bermain tradisional, plaza terbuka, area mural, juga amfiteater. Jalur pedestrian dirancang menyatu dengan konsep keterbukaan, lengkap dengan peneduh vegetasi dan akses yang ramah bagi pihak disabilitas.

Sirkulasi servis terpisah dari jalur utama pengunjung, dengan akses sepanjang jalur Tenggara tapak yang langsung terhubung ke area *loading dock* dan zona servis bangunan. Pola ini menghindari terjadinya *crossing* antara jalur pelayanan dan jalur pengunjung, sesuai prinsip arsitektur industrial yang menekankan efisiensi distribusi dan zoning yang jelas. Pemisahan jalur ini tidak hanya bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang nyaman dan aman, tetapi juga mencerminkan pendekatan industrial dengan memperhatikan kejelasan fungsi, utilitas ruang, serta efisiensi dalam pengoperasian harian bangunan. Lihat pada **Gambar 4**.

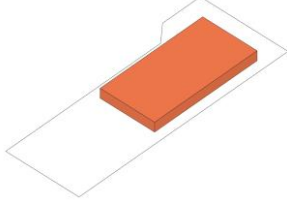
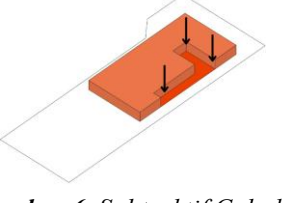
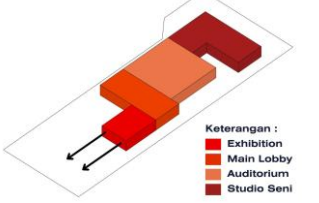
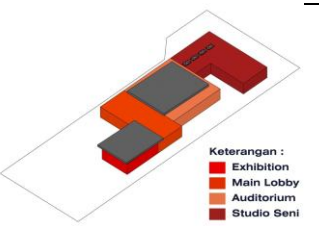


Gambar 4. Pola Sirkulasi Tapak pada Tampilan Site Plan

3.3 Gubahan Massa

Berikut **Tabel 2** yang menjelaskan proses perolehan gubahan massa pada *Youth Culture Center*.

Tabel 2. Gubahan Massa Youth Culture Center

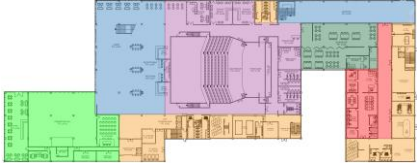
Tahapan	Penjelasan	Gambar
Tahapan Pertama	Bentuk massa bangunan dirancang dengan mengacu pada bentuk dasar persegi panjang yang mengikuti kontur memanjang tapak. Pemilihan bentuk ini mempertimbangkan fleksibilitas dalam pembagian ruang, efisiensi struktur, serta kemudahan dalam pengelolaan sirkulasi. Massa dasar ini menjadi titik awal dalam proses pembentukan arsitektural yang adaptif terhadap karakter tapak dan kebutuhan fungsi ruang remaja. Lihat pada Gambar 5 .	 Gambar 5. Gubahan Massa
Tahapan Kedua	Sebagai wujud penerapan tema keterbukaan yang menciptakan hubungan antara ruang luar dan ruang dalam, bentuk dasar persegi panjang mengalami transformasi melalui pendekatan subtraktif, sehingga terbentuk beberapa ruang terbuka hijau di tengah massa bangunan yang terintegrasi dengan ruang dalam. Lihat pada Gambar 6 .	 Gambar 6. Subtraktif Gubahan Massa
Tahapan Ketiga	Untuk mewujudkan tema interaktivitas dan keterbukaan, transformasi massa tahap ketiga dilakukan dengan menambahkan massa yang menjadi area ekshibisi, <i>co-working space</i> , perpustakaan, dan kafe yang terhubung dengan plaza, taman, dan akses utama, untuk mendukung interaktivitas dan keterbukaan. Lalu massa bangunan terbagi menjadi 4 zona yang tersusun berurutan mulai dari area ekshibisi di depan, <i>main lobby</i> sebagai pusat orientasi, auditorium di tengah sebagai ruang pertunjukan, hingga studio seni di bagian belakang yang lebih privat. Lihat pada Gambar 7 .	 Gambar 7. Aditif Gubahan Massa
Tahapan Keempat	Pada tahapan ini ditambahkan atap bentang lebar sebagai respons terhadap area yang membutuhkan ruang besar tanpa adanya kolom seperti area auditorium, area ekshibisi, <i>co-working space</i> , dan perpustakaan. Selain itu penggunaan atap <i>skylight</i> pada area koridor menuju studio seni berfungsi untuk mengoptimalkan perolehan cahaya alami. Lihat pada Gambar 8 .	 Gambar 8. Penambahan Atap Bentang Lebar

3.4 Pengolahan Ruang Dalam Bangunan

Pengolahan ruang pada *Youth Culture Center* di Cipadung Bandung dilakukan dengan membagi fungsi ruang dalam dua lantai utama, yaitu Lantai Dasar dan Lantai 2. Konsep pengolahan ruang ini disesuaikan dengan pendekatan arsitektur industrial, yang menekankan keterbukaan visual, fleksibilitas fungsi, serta ekspresi material dan struktur secara jujur. Zoning dan tata letak ruang dirancang untuk mendukung pola interaksi sosial, kegiatan kreatif, serta kenyamanan bagi pengguna yang mayoritas merupakan remaja dan komunitas seni. Untuk mewujudkan tema keterbukaan dibuatkan bukaan besar yang diterapkan pada ruang *exhibition hall*, kafe, *main lobby*, *workshop*, *co-working space*, dan

perpustakaan, sehingga dapat diperoleh sinar matahari pagi dan siang yang dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami. Lihat **Tabel 3**.

Tabel 3. Zoning Dalam Bangunan

Penjelasan	Gambar
Zoning pada Lantai Dasar bangunan <i>Youth Culture Center</i> dibagi menjadi zona publik, privat, dan servis. Pada zona publik terdapat area kafe, <i>exhibition hall</i>, dan ruang-ruang penunjangnya (warna hijau); lobi (warna biru); area auditorium dan ruang-ruang penunjangnya (warna ungu); serta area <i>workshop</i> kerajinan anyaman bambu (warna hijau tua). Zona privat adalah area pengelola (warna merah) yang terpisah dari zona publik agar pengguna memperoleh privasi maksimal, yang berada dekat dengan zona servis (warna oranye). Prinsip transparansi diwujudkan melalui penggunaan bukaan besar dari kaca pada fasad utama, terutama di area lobi dan <i>exhibition hall</i>, sehingga menciptakan visual yang terbuka dan mengaburkan batas antara ruang dalam dan luar. Area Lantai Dasar juga memanfaatkan <i>void</i> besar di <i>main lobby</i> yang menghubungkan antar lantai, sehingga memungkinkan pencahayaan alami masuk ke area dalam hingga siang hari. Lihat pada Gambar 9.	 Gambar 9. Zoning Bangunan Lantai Dasar
Zoning pada Lantai 2 bangunan <i>Youth Culture Center</i> dibagi menjadi zona publik, privat, dan servis. Pada zona publik terdapat ruang pertunjukan seni digital, area perpustakaan dan <i>co-working space</i> (warna hijau); area <i>coffee shop</i>, area <i>prefunction</i>, tenan UMKM dan ruang-ruang penunjangnya (warna biru); area untuk auditorium dan ruang-ruang penunjangnya (warna ungu); area kelas, studio musik, studio tari, dan ruang-ruang penunjangnya (warna hijau tua). Zona privat adalah area VVIP yang terpisah dari zona publik agar pengguna memperoleh privasi maksimal (warna merah) dan zona servis (warna oranye). Prinsip transparansi diwujudkan melalui penggunaan bukaan besar dari kaca pada fasad utama, terutama di area <i>prefunction</i> dan <i>co-working space</i>, sehingga menciptakan visual yang terbuka dan mengaburkan batas antara ruang dalam dan luar. Penggunaan <i>secondary skin</i> bermaterial baja WF, besi <i>hollow</i>, dan <i>metal sheet</i> berlubang memberi kesan industrial sekaligus mengontrol pencahayaan dan suhu ruang. Area Lantai 2 juga memanfaatkan <i>void</i> besar yang menghubungkan antar lantai, sehingga memungkinkan pencahayaan alami masuk ke area dalam hingga siang hari. Lihat pada Gambar 10.	 Gambar 10. Zoning Bangunan Lantai 2

3.5 Pengolahan Fasad Bangunan

Desain fasad bangunan *Youth Culture Center* disesuaikan dengan karakter fungsional bangunan sebagai ruang publik yang aktif dan inklusif bagi remaja. Penerapan gaya arsitektur industrial tercermin melalui penggunaan material ekspose seperti baja, spandek *cover*, beton ekspose, dan bata ekspose, yang mencerminkan kejujuran struktur dan estetika utilitarian. Pengolahan fasad juga mengacu pada prinsip interaktivitas dan keterbukaan, melalui penciptaan tampilan yang terbuka, transparan, dan mudah diakses. Konsep ini diperkuat dengan pemanfaatan bukaan yang luas untuk mendukung pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan visualisasi kegiatan di dalam bangunan.

Pada fasad sisi depan area *main lobby* didominasi oleh dinding pasangan setengah bata ekspose, lalu terdapat bukaan besar berupa *curtainwall* juga *secondary skin* terbuat dari baja WF dan baja *hollow* galvalum dengan warna abu-abu dan coklat. Dengan adanya bukaan besar maka diperoleh fasad transparan yang memasukkan cahaya alami, bangunan terkesan terbuka tidak masif, dan ruang dalam terhubung secara harmonis dengan ruang luar. *Secondary skin* digunakan sebagai solusi untuk mereduksi paparan radiasi panas matahari berlebih juga memberikan kesan sederhana pada fasad bangunan. Lihat pada **Gambar 11**.



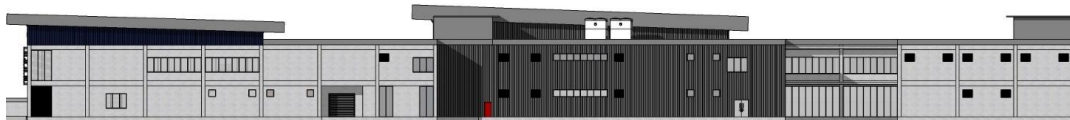
Gambar 11. Tampak Depan

Fasad sisi samping kiri bangunan dilapisi oleh material spandek bergelombang, yang merupakan material khas bangunan industri. Selain memperkuat identitas gaya industrial, material ini juga ringan, tahan cuaca, dan mudah dalam perawatan sehingga sangat cocok untuk bangunan di daerah beriklim tropis lembap seperti di Bandung. Lalu pada area atas terdapat *secondary skin* yang terbuat dari baja WF, baja *hollow*, dan *cutting metal sheet*. Lihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. Tampak Samping Kiri

Pada fasad sisi kanan dan belakang, karena ruang dalam lebih bersifat zona servis maka diolah lebih sederhana. Fasad didominasi dinding pasangan setengah bata dengan *finishing* warna acian dinding dan masih terdapat dinding spandek *cover*. Pada area *workshop* dan kelas terdapat bukaan berupa *curtainwall*. Dengan adanya bukaan ini maka masih dapat diperoleh cahaya alami di ruang dalam bangunan. Lihat pada **Gambar 13** dan **Gambar 14**.



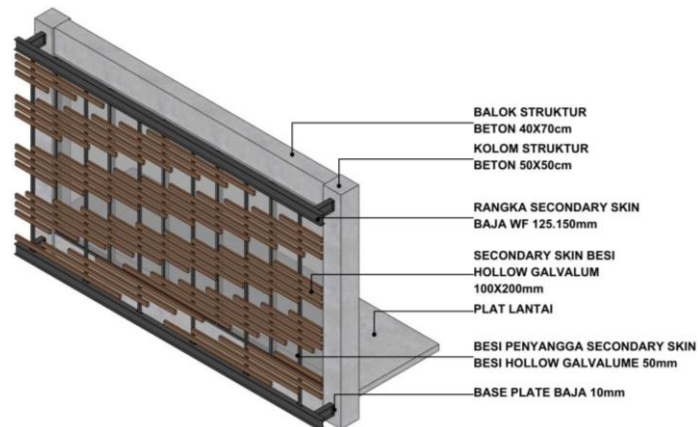
Gambar 13. Tampak Samping Kanan



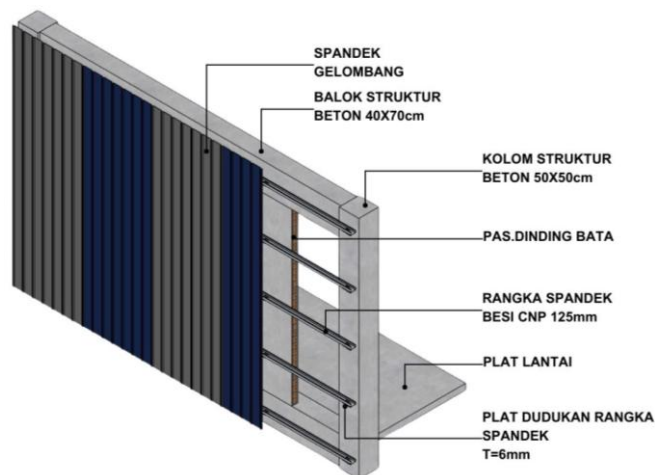
Gambar 14. Tampak Belakang

3.6 Detail Bangunan

Bangunan *Youth Culture Center* menerapkan *secondary skin* pada kaca bagian depan dengan pola horizontal tidak beraturan (*irregular horizontal slats*) untuk menciptakan tekstur visual yang dinamis. Fungsi dari *secondary skin* pada fasad bangunan ini yaitu untuk melindungi bangunan dari paparan sinar matahari secara langsung [12]. Selain itu, *secondary skin* ini juga menjadi aspek estetika karena memberikan pola bayangan yang indah di dalam ruang. *Secondary skin* tersebut terbuat dari material baja *hollow* galvalum 100x200 mm. Sebagai rangka *secondary skin* digunakan rangka utama baja WF sedangkan untuk menyangga *secondary skin* membentuk pola horizontal digunakan rangka pendukung baja *hollow* galvanum 50x50 mm. Lihat pada **Gambar 15**. Untuk menegaskan karakter arsitektur industrial yang ekspose dan fungsional, beberapa bagian fasad *Youth Culture Center* menggunakan material spandek *cover* bergelombang yang ikonik. Lihat pada **Gambar 16**.

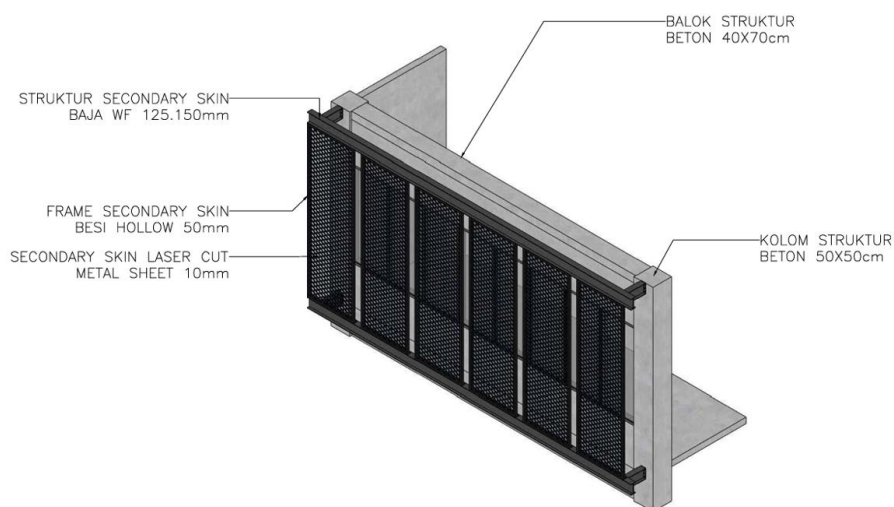


Gambar 15. *Detail Secondary Skin Baja Hollow Galvanum*



Gambar 16. *Detail Spandek Cover*

Selain *secondary skin* baja hollow galvalum dan spandek cover, ekspresi arsitektural industrial juga dihadirkan melalui penggunaan *secondary skin* metal sheet cutting tebal 10 mm yang disangga rangka utama baja WF dan rangka pendukung besi hollow 50x50 mm. Lihat pada **Gambar 17**.



Gambar 177. *Detail Secondary Skin Metal Sheet Cutting*

3.7 Eksterior dan Interior Bangunan

Berikut **Gambar 18** dan **Tabel 4** yang berisi penjelasan desain *Youth Culture Center* berdasarkan tampilan pada eksterior dan interior.

Pada **Gambar 18** terlihat perspektif eksterior bangunan *Youth Culture Center* dari arah depan bangunan dan material yang digunakan pada fasadnya. Bidang transparan besar pada Lantai 1 memungkinkan pengunjung merasakan keterbukaan visual yang mengaburkan batasan antara ruang dalam dengan ruang luar.



Gambar 188. Material Fasad pada Tampilan Perspektif Eksterior

Tabel 4. Eksterior dan Interior Bangunan

Penjelasan	Gambar
Saat memasuki tapak, pengunjung akan dihadapkan pada ruang terbuka plaza yang berada di depan massa bangunan. Di plaza tersebut tersedia area duduk yang nyaman dimana pengunjung dapat melakukan interaksi sosial. Lihat pada Gambar 19.	 Gambar 19. Plaza
Saat memasuki bangunan <i>Youth Culture Center</i> pengunjung diterima di <i>main lobby</i> yang berada di Lantai Dasar, yang menghubungkan antara area auditorium dan area ekshibisi. Pada <i>main lobby</i> terdapat area resepsionis yang berfungsi untuk memberikan informasi pada tamu yang datang, lalu di sebelahnya terdapat ruang <i>ticketing</i> untuk masuk ke dalam auditorium. Lihat pada Gambar 20.	 Gambar 20. Interior Lobi

Bangunan *Youth Culture Center* ini dilengkapi dengan auditorium multifungsi yang dirancang sebagai ruang pertunjukan seni, termasuk pentas teater, seni tari, dan pertunjukan musik. Auditorium ini dirancang dengan memperhatikan kenyamanan akustik dan visual, serta memiliki kapasitas penonton yang cukup besar untuk menampung kegiatan skala lokal. Selain sebagai ruang pertunjukan, auditorium ini juga berfungsi sebagai wadah interaksi kreatif antar komunitas remaja, tempat ekspresi seni, dan pengembangan potensi dalam bidang budaya dan hiburan. Lihat pada **Gambar 21**.



Gambar21. Interior Auditorium

Ruang seni digital interaktif di *Youth Culture Center* dirancang sebagai media eksplorasi kreatif berbasis teknologi, yang memungkinkan pengunjung khususnya remaja untuk berinteraksi secara langsung dengan karya seni digital melalui proyeksi, sensor gerak, *Augmented Reality* (AR), maupun instalasi audiovisual. Lihat pada **Gambar 22**.



Gambar 22. Interior Ruang Seni Ditigal Interaktif

4. Kesimpulan

Youth Culture Center di Cipadung, Bandung, dirancang sebagai fasilitas publik yang memudahkan ekspresi, kolaborasi, dan pertukaran budaya generasi muda melalui pendekatan arsitektur industrial yang menekankan kejujuran material, struktur terbuka, serta efisiensi ruang. Dengan lokasinya yang strategis di kawasan pendidikan dan komunitas kreatif, pusat budaya ini diharapkan mampu menjadi ruang alternatif yang inklusif, interaktif, dan fleksibel untuk mendukung aktivitas seni, budaya, serta teknologi. Penerapan prinsip interaktivitas dan keterbukaan diwujudkan melalui zonasi adaptif, ruang transisi terbuka, serta integrasi antara ruang luar dan dalam sehingga tercipta lingkungan yang komunikatif dan inspiratif. *Youth Culture Center* ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat kegiatan, tetapi juga sebagai katalisator sosial yang memperkuat identitas dan solidaritas generasi muda di kota Bandung. Meskipun demikian, pengembangan lebih lanjut diperlukan terutama dalam penerapan teknologi digital dan sistem keberlanjutan agar bangunan ini dapat menjawab kebutuhan masa kini sekaligus mampu mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

5. Daftar Referensi

- [1] P. Zulyan and D. Setiawati, "Peran Komunitas Seni Budaya dalam Pembentukan City Branding," *Edutourism Journal of Tourism Research*, vol. 02, pp. 11–27, Jun. 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.polnes.ac.id/index.php/edutourism/>
- [2] M. Z. Budaya Leluhur oleh Generasi Muda Riswan, "Jurnal Kolaboratif Akademika JKA-Jurnal Kolaboratif Akademika {1}," *Jurnal Kolaboratif Akademika*, vol. Vol. 2 No.1, 2025, doi: 10.26811/1e1e1064.
- [3] B. Panduraja Siburian, L. Nurhasanah, J. Alfira Fitriana, and M. Teknik Kelautan Institut Teknologi Bandung, "Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia," *Jurnal Global Citizen*, Dec. 2021, [Online]. Available: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....>
- [4] Ahmad D and Tri Mulyani S, "Karakteristik Pengguna Ruang Publik Terbuka Di Kota Jambi (Studi Kasus : Taman Jomblo, Taman Arena Remaja, Taman Kongkow, dan Taman PKK The

- Hok),” *Matropolis*, vol. Vol.4, no. No.2, 2024, doi: <https://doi.org/10.19184/matropolis.v4i2.44191>.
- [5] J. Kajian Pendidikan Islam Volume, H. Umar, and E. Masnawati, “Peran Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Identitas Remaja,” *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, vol. Vol.3, no. No.2, Jul. 2024, doi: 10.58561/jkpi.v3i2.137|192.
- [6] S. Kasus *et al.*, “Perancangan ‘Rumah Belajar Mentari’ Sebagai Sarana Pendidikan Informal Dan Aktifitas Warga,” *Jurnal Surya*, vol. 4, no. 2, 2022, doi: <https://doi.org/10.37150/jsu.v4i2.192>.
- [7] C. Carent Chia and M. V. Gandha, “Revitalisasi Gedung Matahari Department Store Dikawasan Pasar Baru : Arsitektur Interaktif Untuk Komunitas Dan Bisnis,” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, vol. 7, no. 1, pp. 215–228, Mar. 2025, doi: 10.24912/stupa.v7i1.33938.
- [8] C. S. Karuniawan and A. Rolalisasi, “Arsitektur Kontemporer Sebagai Ekspresi Identitas Dan Budaya,” *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, vol. 13, no. 2, pp. 198–207, 2023.
- [9] A. Risti Amini, A. Sumadyo, and A. Marlina, “Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial Dalam Produktivitas Ruang Pada Solo Creative Design Center,” *Senthong*, vol. Vol.2, no. No.2, Jul. 2019, Accessed: Aug. 08, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1058>
- [10] M. L. Alamsyah, “Penerapan Konsep Kota Cerdas di SWK Ujungberung, Kota Bandung,” *Jurnal Rekayasa Hijau*, vol. Vol.6, no. No.1, pp. 73–84, Apr. 2022, doi: 10.26760/jrh.v6i1.73-84.
- [11] L. N. Hamdani and D. Hantono, “Kajian Arsitektur Industrial Pada Bangunan Hotel (Studi Kasus: Chara Hotel, Bandung),” *Modul*, vol. Vol.21, no. No.1, pp. 21–28, Apr. 2021, doi: 10.14710/mdl.21.1.2021.21-28.
- [12] N. Latifah, K. H. Zulwaqar, A. K. L., and A. S. Nisa, “Building Envelope Design with Glass Curtain Wall to Reduce OTTV, Study Case: WU Tower Building at Bandung, Indonesia,” *International Journal of Built Environment and Scientific Research*, vol. 6, no. 2, pp. 97–110, Dec. 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/IJBESR/article/view/14078>