

PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA RANCANGAN BANGUNAN YOUTH CULTURE CENTER DI KOTA BANDUNG

Hendra Nugraha

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

E-mail: hendra.nugraha@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Modernisasi dan arus globalisasi telah memicu berbagai perubahan yang tidak hanya berdampak pada pola hidup masyarakat, tetapi juga memengaruhi warisan budaya yang ada. Perancangan Youth Culture Center di Kota Bandung bertujuan menyediakan wadah kreatif yang mampu mendukung, melestarikan, dan mengembangkan budaya Sunda. Minimnya fasilitas yang memfasilitasi kegiatan seni, budaya, dan interaksi sosial generasi muda menjadi latar belakang utama proyek ini. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data melalui studi literatur, observasi tapak, dan analisis kebutuhan pengguna. Arsitektur kontemporer dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengintegrasikan elemen modern dan tradisional, sehingga menghasilkan desain yang fungsional, estetis, dan relevan dengan perkembangan zaman. Hasil perancangan meliputi pengolahan tata massa, zonasi, sirkulasi, fasad, interior, serta penerapan material dan teknologi ramah lingkungan. Youth Culture Center ini diharapkan menjadi landmark kota yang inklusif, adaptif, dan mendorong kolaborasi lintas generasi, sekaligus memperkuat identitas budaya Sunda melalui ruang yang interaktif dan inspiratif.

Kata Kunci: Arsitektur Kontemporer, Budaya Sunda, Kreativitas Remaja, Ruang Publik, Youth Culture Center

Abstract

Modernization and globalization have triggered various changes that not only affect people's lifestyles but also influence cultural heritage. The design of the Youth Culture Center in Bandung aims to provide a creative hub that supports, preserves, and develops Sundanese culture. The lack of facilities accommodating youth-oriented art, cultural, and social activities forms the main background of this project. A qualitative approach with a descriptive method was applied to collect data through literature review, site observation, and user needs analysis. Contemporary architecture was selected for its flexibility in integrating modern and traditional elements, resulting in a functional, aesthetically pleasing design relevant to current trends. The design outcomes include site massing, zoning, circulation, façade, interior, as well as the application of environmentally friendly materials and technologies. This Youth Culture Center is expected to become an inclusive and adaptive city landmark, encouraging cross-generational collaboration while strengthening Sundanese cultural identity through interactive and inspiring spaces.

Keywords: Contemporary Architecture, Sundanese Culture, Youth Creativity, Public Space, Youth Culture Center

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, budaya dan identitas lokal menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan eksistensinya. Modernisasi dan globalisasi telah membawa berbagai perubahan yang tidak hanya mempengaruhi gaya hidup masyarakat, tetapi juga cara mereka berinteraksi dengan warisan budaya yang dimiliki.[1] Dalam menghadapi perubahan tersebut, generasi muda memegang peranan penting untuk menjaga sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya agar tetap sesuai dengan dinamika perkembangan zaman. Namun, kurangnya wadah yang representatif bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus mengenal dan memahami budaya lokal menjadi kendala dalam upaya pelestarian budaya Sunda di kota Bandung.

Youth Culture Center hadir sebagai wadah yang menjawab kebutuhan generasi muda di Kota Bandung dalam mengekspresikan kreativitas sekaligus memperkuat identitas budaya Sunda. Berfungsi sebagai pusat sosial dan rekreasi, tempat ini tidak hanya menjadi sarana berkumpul, tetapi juga ruang bagi remaja untuk mengembangkan potensi fisik, sosial, emosional, serta kognitif melalui beragam kegiatan edukatif dan seni budaya. Dengan strategi yang tepat, pusat ini berpotensi menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya ke dalam kehidupan sehari-hari generasi muda.

Dalam hal ini, arsitektur berperan penting dalam merancang ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan remaja, tetapi juga mampu memperkuat identitas budaya lokal. Pendekatan arsitektur kontemporer dipilih karena sifatnya yang adaptif dan dapat menghadirkan keseimbangan antara unsur tradisional serta *modern*. [2] Melalui pendekatan tersebut, elemen budaya Sunda dapat dipadukan secara selaras ke dalam desain *Youth Culture Center*, sehingga tercipta lingkungan yang fungsional sekaligus memiliki nilai estetika serta identitas budaya yang kuat. [3] Integrasi budaya Sunda dalam arsitektur kontemporer bertujuan untuk menghadirkan ruang yang merefleksikan nilai-nilai tradisional dalam wujud desain yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman. [4]

Youth Culture Center diharapkan dapat menjadi landmark yang mencerminkan identitas budaya sekaligus memberikan pengalaman ruang yang inspiratif bagi para penggunanya. Melalui perancangan ini, diharapkan *Youth Culture Center* tidak hanya menjadi tempat yang menarik bagi generasi muda untuk berkumpul dan berkreasi, tetapi juga berperan sebagai media edukasi yang dapat meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal. Dengan demikian, proyek ini dapat menjadi langkah nyata dalam menjaga keaslian budaya sembari menciptakan masa depan yang lebih *inklusif* bagi generasi mendatang.

1.1 *Youth Culture Center*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang telah berkembang, serta kebiasaan yang sulit diubah. Dalam penggunaan sehari-hari, istilah budaya sering dipersamakan dengan tradisi, yaitu sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak dalam kehidupan mereka. [5]

Youth Culture Center merupakan pusat sosial dan rekreasi yang dirancang khusus bagi remaja sebagai sarana untuk mengembangkan potensi fisik, sosial, emosional, maupun kognitif mereka melalui beragam kegiatan, baik formal maupun nonformal. Selain berfungsi sebagai ruang berkumpul dan bersosialisasi, tempat ini juga menghadirkan program edukatif, seperti kelas seni dan budaya, serta menyediakan wadah untuk menampilkan sekaligus mengapresiasi karya kreatif generasi muda. Dalam perancangannya, budaya lokal tetap dijadikan elemen utama, namun dikemas dengan sentuhan *modern* agar lebih relevan dan menarik bagi remaja masa kini. [6]

Culture Center atau pusat kebudayaan bertujuan untuk mengakomodasi sekaligus memfasilitasi pengunjung dalam memahami kebudayaan lokal melalui berbagai aktivitas, seperti menyaksikan pertunjukan, mempelajari sejarah, tradisi, dan budaya, mengapresiasi karya seni, hingga berinteraksi, bersantai, dan menikmati suasana yang kental dengan nuansa budaya (Afrin 2018; Hu 1991; Van 2016). Selain itu, pusat kebudayaan juga berfungsi sebagai wadah bagi komunitas seni dan budaya untuk berkreasi dan beraktivitas. Dengan demikian, *Culture Center* dapat dipandang sebagai ruang pertemuan sosial karena adanya perpaduan antara fungsi publik dan institusi kebudayaan. Dari sinilah

diharapkan muncul interaksi antara pengguna dengan fungsi publik maupun institusi budaya dalam ruang sebuah Culture Center (Soemardjan dan Soemardi 1964; Van 2016)[7]

1.2 Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer memiliki ciri khas tersendiri, tidak terikat pada aturan konvensional, dan sering kali menghadirkan bentuk yang unik serta kontras dengan lingkungan sekitarnya. Gaya ini menekankan kebebasan berekspresi dalam proses desain, kemajuan teknologi, menciptakan ruang yang dinamis dan inovatif.[8] Dalam penerapannya pada *Youth Culture Center*, arsitektur kontemporer digunakan untuk membangun ruang-ruang yang saling terhubung, menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi positif dan meminimalkan ruang-ruang negatif yang dapat berpotensi disalahgunakan oleh remaja.[9]

Selain pengertian dari arsitektur kontemporer, perlu dipahami prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang dikemukakan oleh Egon Schirmer (1987) dalam bukunya yang berjudul *Architecture Contemporary "Idea, Design Form and Principles in Architecture"*. [10] Berikut prinsip-prinsip arsitektur Kontemporer menurut Egon Schirmer : Bangunan yang kokoh, Gubahan yang ekspresif dan dinamis, Konsep ruang terkesan terbuka, Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam, Memiliki fasad transparan, Kenyamanan hakiki, dan Eksplorasi elemen lansekap.[11]

2. Metode

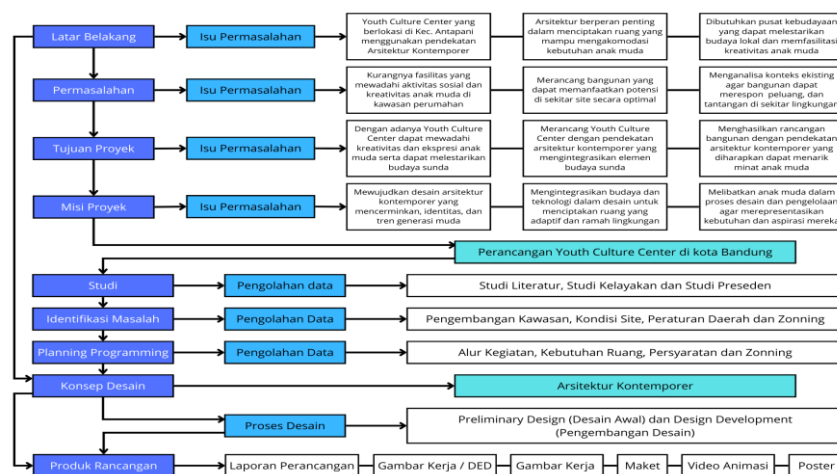
2.1 Metode Riset

Perancangan *Youth Culture Center* ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang ditujukan untuk memahami hubungan antara desain arsitektur dan kebutuhan generasi muda. Dengan pendekatan kualitatif informasi dikumpulkan melalui studi literatur, observasi tapak, dan analisis kebutuhan pengguna. Studi literatur mencakup referensi mengenai arsitektur kontemporer, *youth culture center*, dan desain ruang publik yang mendukung aktivitas kreatif. Observasi tapak mencakup analisis aksesibilitas, topografi, pencahayaan, vegetasi, dan konteks lingkungan.[12]

Metode deskriptif digunakan untuk menganalisis data secara sistematis, mencakup analisis tapak, kebutuhan pengguna, dan konsep perancangan. Hasilnya menjadi dasar dalam merumuskan desain yang fungsional, estetis, serta mendukung aktivitas sosial dan kreatif anak muda di Kota Bandung.

2.2 Skema Perancangan

Untuk menentukan gagasan pendekatan pada proses perancangan suatu bangunan perlu adanya analisis lebih mengenai permasalahan atau kondisi lingkungan yang akan direncanakan. Hal tersebut akan digunakan sebagai prinsip dasar pada saat proses perancangan berlangsung, sehingga pada akhirnya produk perancangan yang dihasilkan dapat digunakan sesuai fungsinya.



Gambar 2. 1 Skema Pemikiran Perancangan Youth Culture Center

Sumber: Data Pribadi

Skema perancangan pada gambar tersebut menggambarkan alur perancangan *Youth Culture Center* di Kota Bandung, yang dimulai dengan latar belakang mengenai pentingnya fasilitas budaya untuk generasi muda. Identifikasi masalah dilakukan dengan mengamati kurangnya ruang yang mendukung kegiatan seni dan budaya bagi mereka. Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang *Youth Culture Center* yang bisa memperkuat kreativitas dan partisipasi generasi muda dalam kegiatan budaya. Proses perencanaan diawali dengan pengumpulan data terkait kondisi kawasan, peraturan, dan zoning area, yang kemudian menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan ruang dan kegiatan yang diinginkan. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dalam dua fase, yaitu *Preliminary Design* (Desain Awal) dan *Design Development* (Pengembangan Desain), yang menghasilkan produk rancangan akhir berupa laporan perencanaan, gambar kerja, maket, poster, dan video animasi sebagai penjelasan visual dari desain tersebut.

2.3 Elaborasi Tema

Elaborasi tema dalam pembangunan *Youth Culture Center* ini merupakan proses mendetailkan dan mengembangkan konsep utama agar memiliki keterkaitan antara ide, fungsi, serta pendekatan desain yang di gunakan, yaitu arsitektur kontemporer yang adaptif terhadap perkembangan zaman, sosial, dan teknologi.

Tabel 2. 1 Elaborasi Tema

POINT	YOUTH CULTURE CENTER	ARSITEKTUR KONTEMPORER	PENERAPAN
MEAN	Sebuah pusat kegiatan bagi anak muda untuk berekspresi, berkreasi, belajar, berinteraksi, dan mengembangkan potensi dalam bidang seni, budaya, teknologi, serta sosial.	Arsitektur kontemporer berkembang mengikuti zaman, menyesuaikan dengan kebutuhan sosial dan teknologi saat ini, dengan karakter fleksibel, inovatif, dan responsif terhadap konteks budaya.	Desain bangunan yang merepresentasikan perkembangan zaman dengan memadukan fungsi dan estetika secara fleksibel, serta mencerminkan gaya hidup dan kebutuhan generasi muda.
PROBLEM	Generasi muda membutuhkan ruang yang mendukung kreativitas, interaksi sosial, dan pengembangan diri yang sering kali belum tersedia atau kurang terfasilitasi.	Tantangan arsitektur kontemporer adalah bagaimana merespons perubahan sosial dan teknologi yang cepat, serta menyeimbangkan antara bentuk dan fungsi.	Mendesain <i>Youth Culture Center</i> sebagai ruang terbuka, interaktif, dan multi-fungsi, yang mampu menyesuaikan dengan berbagai kebutuhan penggunaannya.
FACT	Fenomena urbanisasi dan perkembangan digital mendorong perubahan dalam cara anak muda berinteraksi dan melakukan kegiatan.	Arsitektur kontemporer banyak menggunakan teknologi baru, material ramah lingkungan, serta pendekatan desain yang mementingkan fungsional.	Penggunaan material <i>modern</i> , teknologi interaktif (misalnya <i>smart lighting</i> , <i>AR/VR</i> ruang seni), dan ruang fleksibel sebagai respon terhadap budaya anak muda yang serba digital.
NEEDS	Ruang berekspresi, berkarya, berinteraksi, dan belajar secara informal yang nyaman dan aman.	Arsitektur yang mampu menyediakan ruang fleksibel dan mendukung berbagai aktivitas tanpa kehilangan identitas desain.	Menyediakan ruang terbuka, studio kreatif, ruang diskusi, galeri seni, dan area bermain dengan desain yang estetik dan fungsional.
GOALS	Menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial, kolaborasi dan kreatif anak muda.	Menghadirkan ruang yang menyatu dengan lingkungan, fungsional, dan mencerminkan nilai-nilai kekinian.	Bangunan yang <i>inklusif</i> , adaptif, berkelanjutan, dan mendorong interaksi sosial serta kreativitas lintas bidang.
CONCEPT	Konsep arsitektur kontemporer pada bangunan <i>Youth Culture Center</i> menciptakan bangunan yang <i>inklusif</i> , (bisa di akses oleh semua orang), ruang yang dinamis (menyesuaikan dengan berbagai aktivitas dan kebutuhan pengguna), keterhubungan antara ruang luar dan dalam, penggunaan material terbarukan, berkelanjutan (memanfaatkan pencahayaan dan ventilasi alami), dan mendorong interaksi sosial serta kreativitas bagi anak muda.		

Sumber: Data Pribadi

Youth Culture Center dirancang sebagai ruang terbuka, interaktif, dan multifungsi yang mampu mendukung ekspresi, interaksi, serta pengembangan diri generasi muda, khususnya dalam bidang seni, budaya, dan teknologi. Dengan menerapkan prinsip arsitektur kontemporer yang fleksibel, inovatif, serta ramah lingkungan, desain bangunan diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang *inklusif* dan

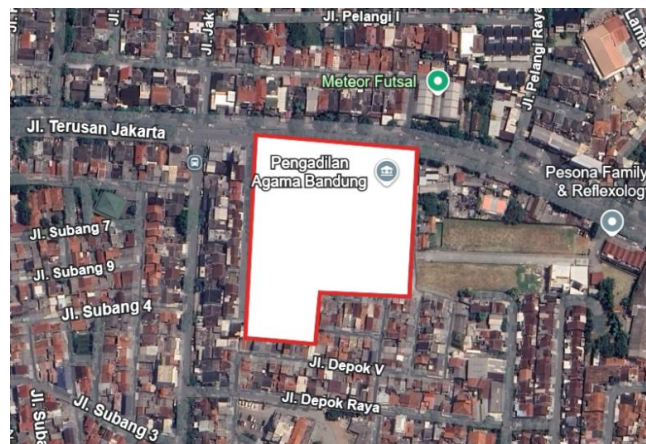
mendorong kolaborasi. Penerapan konsep ini diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi *modern* seperti *AR/VR* dan *smart lighting*, penggunaan material ramah lingkungan, serta desain ruang yang adaptif terhadap kebutuhan sosial generasi muda, sehingga tercipta ruang yang fungsional sekaligus memiliki nilai estetika dan selaras dengan tren masa kini.

3. Hasil Perancangan

Dalam perancangan bangunan *Youth Culture Center* ini menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer yang diterapkan melalui, *zoning* dan sirkulasi pada tapak, penerapan pada massa bangunan, *zoning* dan sirkulasi ruang dalam bangunan, penerapan pada fasad bangunan, serta struktur dan konstruksi bangunan.

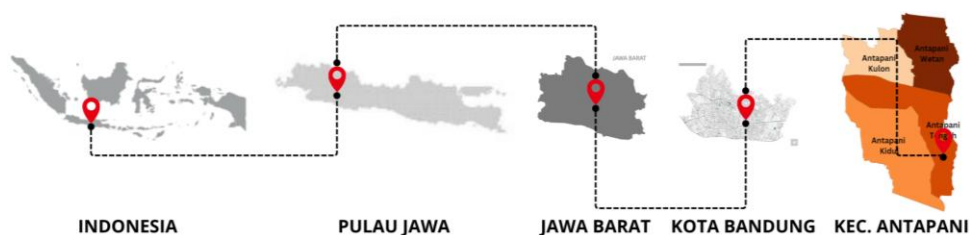
3.1 Data Lokasi Proyek

Site berada di Jl. Terusan Jakarta, Antapani Tengah, Kec. Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat 40291. Site akan di rencanakan pembangunan sebuah gedung pusat kebudayaan atau *Youth Culture Center*, dengan fungsi tambahan *coffee shop*, area komunal dan perpustakaan. Tapak terletak pada area strategis dengan tingkat aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh pengguna bangunan nantinya. Dengan luas lahan ± 1.78 Ha dan luas bangunan 9.978 m².



Gambar 3. 1 Lokasi Perancangan Youth Culture Center

Sumber: <https://earth.google.com>



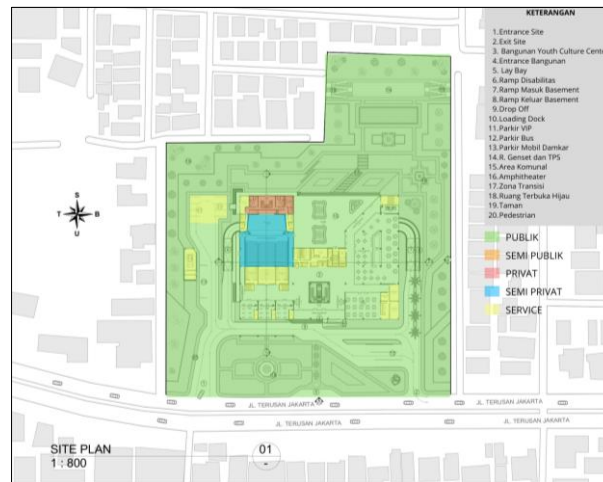
Gambar 3. 2 Peta Lokasi Site

Sumber: Data Pribadi

3.2 Hasil Desain

3.2.1 Zoning dan Sirkulasi Pada Tapak

Pembagian *zoning* pada tapak disesuaikan dengan kondisi eksisting serta didasarkan pada hasil survei lokasi yang mencakup identifikasi kendala, potensi, dan permasalahan di lingkungan sekitar. Bangunan utama ditempatkan di tengah sebagai pusat aktivitas, dengan berbagai zona yang tersebar di sekitarnya. Setiap zona memiliki hubungan langsung dengan pusat aktivitas, menciptakan sirkulasi yang mudah diakses.



Gambar 3. 3 Zonning Pada Tapak
Sumber: Data Pribadi



Gambar 3. 4 Sirkulasi Pada Tapak
Sumber: Data Pribadi

Penerapan beberapa poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep tapak yang berkaitan dengan pencahayaan, aksesibilitas, sirkulasi serta tata massa dan ruang terbuka hijau pada bangunan *Youth Culture Center Youth Culture Center*, yaitu:

a. Kenyamanan Hakiki

Penataan massa bangunan dan sirkulasi utama yang disesuaikan dengan orientasi tapak menghadap Utara. Zona ruang diatur berdasarkan tingkat kebisingan, di mana area yang membutuhkan ketenangan ditempatkan jauh dari sumber kebisingan tinggi, yaitu Jalan Terusan Jakarta, sementara taman sebagai ruang publik diletakkan lebih dekat dengan jalan tersebut. Akses masuk dan keluar tapak dipisahkan untuk meningkatkan kelancaran lalu lintas, serta sirkulasi kendaraan dibuat terpisah dari jalur pejalan kaki. Penambahan tangga dan *ramp* pada sirkulasi tapak menjadikannya lebih ramah disabilitas. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dirancang mengelilingi massa bangunan, didukung jalur evakuasi berupa jalur pemadam kebakaran dan titik kumpul. Selain itu, tersedia area parkir khusus untuk *loading dock*, bus, mobil pemadam kebakaran, serta area parkir disabilitas di dalam bangunan, sehingga keseluruhan sistem tapak mendukung keamanan, kenyamanan, dan aksesibilitas.

b. Eksplorasi Elemen Lanskap

Lanskap dirancang sebagai ruang terbuka hijau yang berperan tidak hanya sebagai area resapan, tetapi juga sebagai ruang komunal sekaligus tempat pertunjukan luar ruangan. Vegetasi ditata di setiap sisi

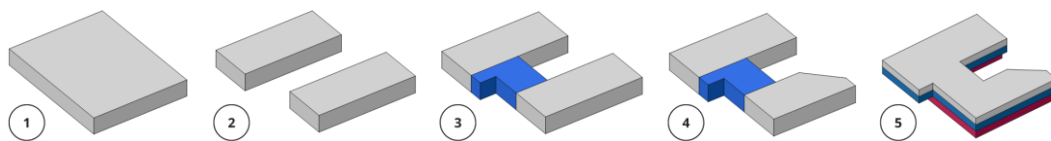
tapak untuk berperan sebagai peredam kebisingan, penyejuk, pengontrol angin dan panas, serta penyerap air hujan, dengan jalur pedestrian yang dilengkapi drainase di bawahnya. Peletakan *signage* dilakukan di sisi tapak dan bangunan agar mudah terlihat dari entrance maupun arah luar kawasan. Penggunaan berbagai jenis vegetasi, elemen air (*softscape*), serta material *hardscape* seperti batu alam, *decking* WPC, *paving block*, beton, dan aspal, dipadukan dengan elemen pendukung seperti bangku, lampu, dan instalasi lainnya, sehingga menciptakan lingkungan yang fungsional sekaligus estetik.

3.2.2 Penerapan Pada Massa Bangunan

Penerapan poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep bangunan yang berkaitan dengan bentuk dan gubahan massa pada bangunan *Youth Culture Center*, yaitu:

a. Gubahan yang Ekspresif dan Dinamis

Transformasi bentuk disesuaikan dengan kondisi eksisting pada tapak yang menerapkan konsep arsitektur kontemporer. Melalui proses transformasi bentuk dengan metode subtraktif dan aditif, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih variatif dan menarik. Awalnya, gubahan terbentuk dari penggabungan tiga massa utama yang masing-masing mewadahi kelompok kegiatan berbeda, kemudian dikoneksikan hingga membentuk satu kesatuan yang harmonis. Tampilan bangunan lebih kontemporer dengan memadukan elemen *modern* dan kekinian, diperkuat dengan penggunaan variasi warna netral yang dipadukan dengan beberapa aksent warna lain. Selain menghadirkan nilai estetika yang menonjol, hal ini juga memperkuat identitas bangunan sebagai wadah seni dan budaya. Gubahan masa disajikan pada **Gambar 3. 5**.



Gambar 3. 6 Transformasi Bentuk
Sumber: Data Pribadi



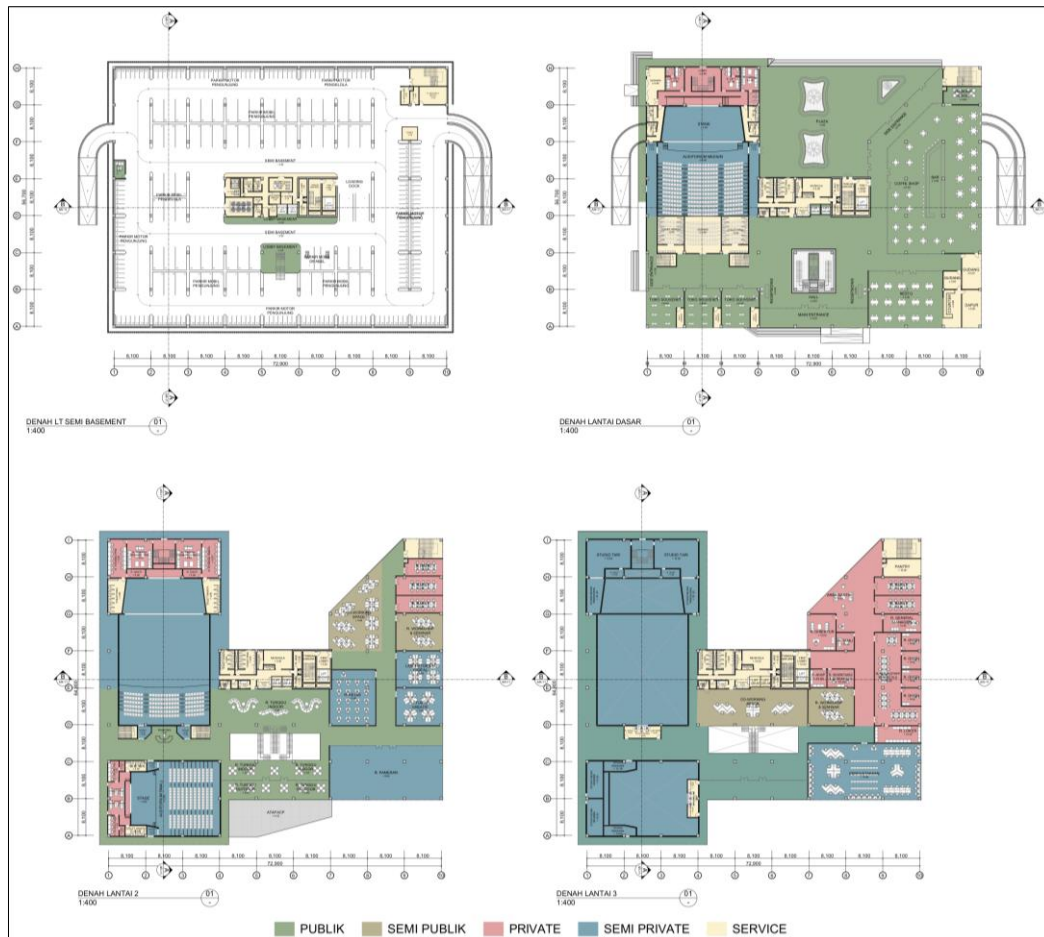
Gambar 3. 7 Tatahan Massa Bangunan
Sumber: Data Pribadi

3.2.3 Zoning dan Sirkulasi Ruang Dalam

Terdapat pembagian zona berdasarkan lima kategori utama, yaitu zona publik, semi-publik, privat, semi-privat dan servis. **Zona publik** (hijau) menjadi ruang penyambut dengan plaza, jalur pedestrian, ruang terbuka hijau, serta fasilitas dalam seperti *lobby*, *hall*, *coffee shop*, restoran, dan toko *souvenir*. Dari sini, sirkulasi mengarah ke **zona semi-publik** (coklat) yang menampung aktivitas kolaboratif melalui *co-working space*, ruang *workshop*, dan seminar. Berikutnya, **zona semi-privat** (biru) menampung kegiatan kreatif dan edukatif yang lebih fokus, seperti auditorium, ruang pameran,

laboratorium digital, studio tari, musik, rekaman, serta perpustakaan. **Zona privat** (merah) ditempatkan di area yang lebih tenang, berisi ruang VIP, ruang penampil, tata rias, ganti, serta ruang kerja pengelola dengan akses terbatas. Sebagai pendukung, **zona servis** (kuning) meliputi toilet, mushola, ruang laktasi, gudang, ruang janitor, utilitas, serta tangga dan *lift*. Dengan susunan ini, bangunan menghadirkan pengalaman ruang yang berjenjang, dari area terbuka bagi publik hingga ruang *eksklusif* yang privat.

Gambar 3. 8 menampilkan penjelasan mengenai pembagian *zoning* ruang dalam, yang ditunjukkan melalui penggunaan warna berbeda pada setiap lantai bangunan.



Gambar 3. 9 Zoning dan Sirkulasi Ruang Dalam
Sumber: Data Pribadi

Penerapan poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep ruang dalam yang berkaitan dengan tata pola peruangan, desain ruang, serta kenyamanan sirkulasi ruang dalam pada bangunan *Youth Culture Center*, yaitu:

a. Kenyamanan Hakiki

Pembagian area bangunan dilakukan berdasarkan kelompok fungsi ruang, seperti penerimaan, pameran, pertunjukkan, edukasi, administrasi, penunjang, dan servis, yang disusun sesuai kebutuhan aktivitas. Pertimbangan pencahayaan turut diperhatikan, misalnya dengan pemberian *sunshading* pada ruang pameran dan pertunjukkan yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung. Fasilitas ramah disabilitas juga disediakan, meliputi *ramp*, *lift*, dan toilet difabel, disertai jalur evakuasi, jalur pemadam, dan jalur servis yang terintegrasi. Kenyamanan akustik diperoleh melalui penggunaan material peredam suara pada ruang yang berpotensi menimbulkan kebisingan, sedangkan toilet ditempatkan pada area publik yang mudah diakses. Pemilihan warna netral seperti putih pada interior

memberikan kesan nyaman, dengan tambahan variasi warna lain yang mendukung fungsi bangunan seni budaya. Selain itu, pencahayaan dan penghawaan diatur sesuai kebutuhan tiap ruang, khususnya pada area pameran, pertunjukan, dan edukasi. Sehingga keseluruhan bangunan dapat menghadirkan kenyamanan, keamanan, serta pengalaman ruang yang optimal.

3.2.4 Penerapan pada Fasad dan Eksterior Bangunan

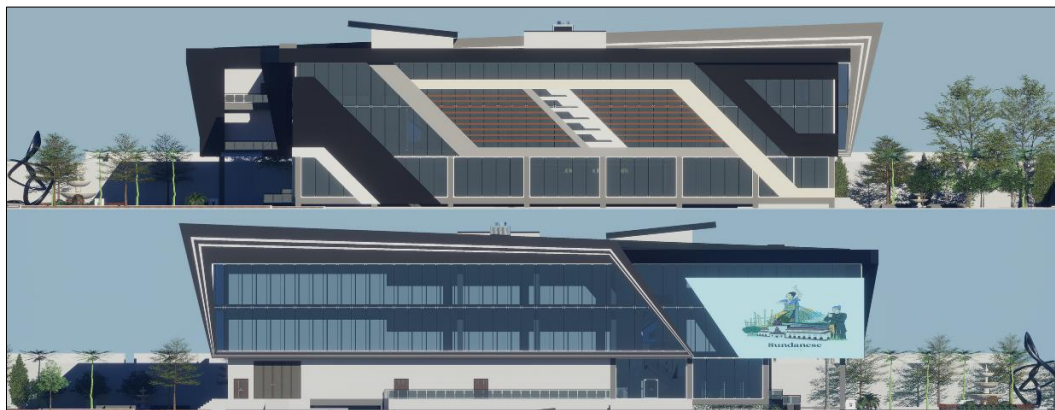
Penerapan beberapa poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep bangunan dan fasad yang berkaitan dengan tampilan fasad dan eksterior, serta material yang digunakan pada bangunan *Youth Culture Center*, yaitu:

a. Memiliki Fasad Transparan

Bertujuan untuk mendukung pemanfaatan pencahayaan alami. *Curtain wall* diaplikasikan pada fasad sehingga cahaya dapat masuk dengan optimal, sedangkan *secondary skin* digunakan pada bagian fasad kaca yang paling terpapar sinar matahari langsung. Dengan demikian, bangunan tetap memperoleh pencahayaan alami yang maksimal sekaligus mengurangi efek panas dari paparan sinar matahari.



Gambar 3. 10 Tampak Utara dan Selatan Bangunan
Sumber: Data Pribadi

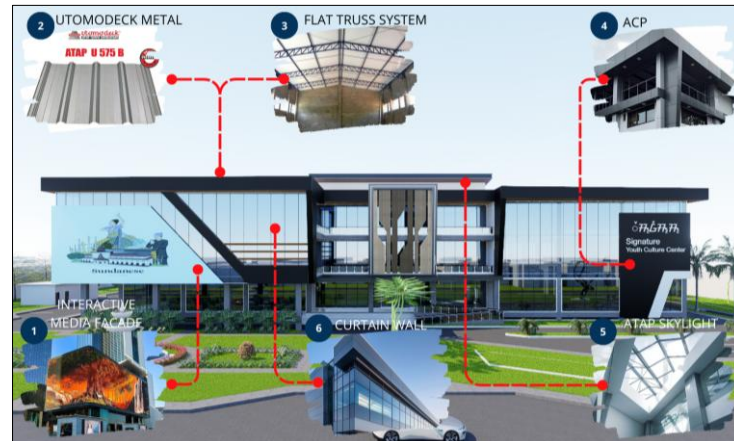


Gambar 3. 11 Tampak Barat dan Timur Bangunan
Sumber: Data Pribadi

b. Penggunaan Material dan Teknologi Baru

Tampilan fasad dirancang dengan memadukan berbagai jenis material serta variasi warna, menggunakan material modern dan pabrikan seperti beton, baja, kaca, metal, aluminium, ACP, serta material rekayasa yang menyerupai kayu dan batu. Selain itu, material alami seperti batu alam dan *decking* WPC juga diterapkan pada elemen bangunan dan tapak, sehingga menciptakan harmoni antara kesan *modern* dan alami. Berbagai material ramah lingkungan turut digunakan pada tampilan

eksterior maupun lanskap, mendukung keberlanjutan desain. Penerapan sistem *double-skin façade* diwujudkan melalui penggunaan *curtain wall* dan *secondary skin*, yang berfungsi baik secara estetis maupun fungsional.



Gambar 3. 12 Penerapan Material Pada Bangunan
Sumber: Data Pribadi



Gambar 3. 13 Eksterior Bangunan
Sumber: Data Pribadi

3.2.5 Interior Bangunan

Penerapan beberapa poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep ruang dalam yang berkaitan dengan desain ruang, serta material yang digunakan pada bangunan *Youth Culture Center*, yaitu:

a. Penggunaan Material dan Teknologi Baru

Desain interior mengintegrasikan berbagai material pabrikan dan ramah lingkungan, dengan kombinasi aksesoris kayu, batu alam, metal, kaca, *fiber*, *gypsum*, dan plastik untuk menciptakan ruang yang awet dan tahan lama. Material dan furnitur juga dipilih berdasarkan fungsinya, perancangan akustik khusus diterapkan pada auditorium melalui pengolahan dinding, plafon, dan lantai. Seperti dinding akustik dan lantai karpet, lantai *vinyl* pada studio tari, hingga dinding tahan api pada tangga darurat. Material seperti kaca, *gypsum*, *panel board* dan *acoustic board* digunakan pada dinding ruang.



Gambar 3. 14 Interior Bangunan
Sumber: Data Pribadi

b. Konsep Ruang Terkesan Terbuka

Penerapan *open plan* pada area pameran, kantor, dan perpustakaan, *co-working space* dan *lobby* melalui minimisasi sekat, atau penggunaan partisi kaca serta sekat non-permanen. Dinding ruang dirancang untuk tetap memberi kesan terbuka tanpa mengurangi privasi pengguna.



Gambar 3. 15 Interior Bangunan
Sumber: Data Pribadi

c. Harmonisasi Antara Ruang Dalam dan Ruang Luar

Diwujudkan dengan menggunakan dinding kaca untuk pembatas transparan, serta penyediaan *innercourt* dan area komunal seperti *plaza* dan taman yang menghubungkan kedua elemen ruang tersebut.



Gambar 3. 16 Interior Bangunan
Sumber: Data Pribadi



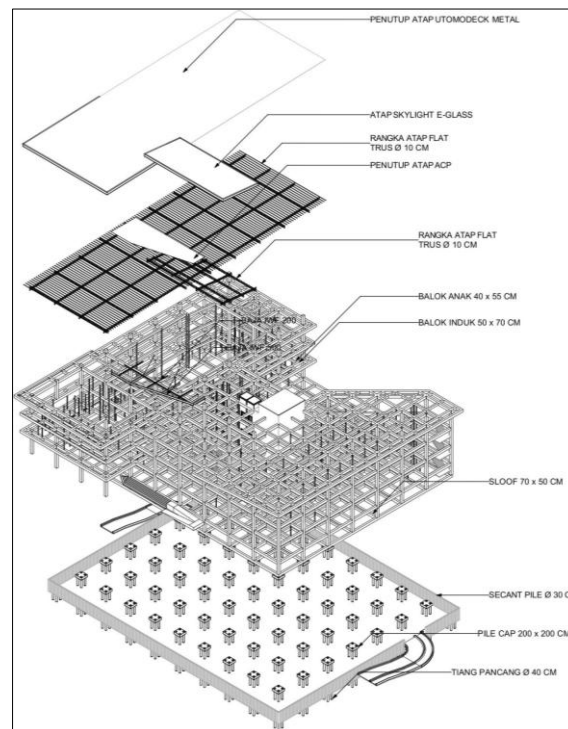
Gambar 3. 17 Eksterior Bangunan
Sumber: Data Pribadi

3.2.6 Struktur dan Kontruksi Bangunan

Penerapan poin prinsip arsitektur kontemporer ke dalam konsep struktur yang berkaitan dengan kekokohan dan kekuatan struktur serta material struktur yang digunakan pada bangunan *Youth Culture Center*, yaitu:

a. Bangunan yang kokoh

Beton bertulang pada kolom, balok, serta plat lantai merupakan struktur utama, sedangkan struktur bawah memanfaatkan pondasi *bore pile* karena getaran yang dihasilkan lebih kecil dibandingkan pondasi tiang pancang sehingga tidak mengganggu atau merusak bangunan di sekitarnya. Pada bagian struktur atas, diterapkan sistem rangka *flat truss* untuk atap bentang lebar dan dak beton pada atap datar. Selain itu, baja dan aluminium digunakan sebagai kerangka *curtain wall* serta *secondary skin* untuk mendukung estetika sekaligus kekuatan bangunan. Penerapan struktur balok kantilever beton bertulang juga menjadi bagian dari rancangan. Seluruh sistem struktur ini dipertimbangkan dengan matang agar bangunan kokoh, kuat, stabil, aman, dan tahan lama, termasuk dalam menghadapi potensi gempa bumi.



Gambar 3. 18 Isometri Struktur Bangunan

Sumber: Data Pribadi

4. Kesimpulan

Perancangan *Youth Culture Center* di Kota Bandung dengan pendekatan arsitektur kontemporer berhasil merespons kebutuhan generasi muda akan ruang kreatif yang mendukung kegiatan seni, budaya, dan interaksi sosial. Kebaruan yang dihasilkan terletak pada penggabungan elemen tradisional dan teknologi *modern*, pemanfaatan material ramah lingkungan, serta penciptaan ruang yang *inklusif*, adaptif, dan mendorong kolaborasi lintas generasi. Luaran perancangan meliputi konsep tata massa, zonasi dan sirkulasi, fasad, eksterior, interior, serta sistem struktur yang efisien dan berkelanjutan. *Youth Culture Center* ini diharapkan dapat menjadi *landmark* kota yang tidak hanya menarik minat generasi muda, tetapi juga berperan aktif dalam melestarikan identitas budaya Sunda, sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi perkembangan sosial dan budaya di Kota Bandung.

5. Daftar Referensi

- [1] H. M. I. Nahak, "UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI Effort To Preserve Indonesian Culture In The Era Of Globalization," pp. 65–76.
- [2] E. Alistya and E. Y. Rahadian, "Perancangan Theme Park, Pusat Kebudayaan Dan Informasi Pariwisata Jawa Barat Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Kontemporer," *Fad*, vol. 3, no. 2, pp. 157–168, 2023, [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2221>
- [3] A. Rolalisasi *et al.*, "Identitas Dan Budaya Identitas Dan Budaya," vol. 13, no. 2, pp. 198–207, 2023.
- [4] R. A. Musyaffa and H. Anwar, "PENERAPAN LOKALITAS BUDAYA SUNDA PADA PERANCANGAN ULANG INTERIOR HOUSE OF SANGKURIANG HOTEL KOTA BANDUNG," vol. 11, no. 5, pp. 6139–6162, 2024.
- [5] S. Sumarto, "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya," *Jurnal Literasiologi*, vol. 1, no. 2, p. 16, 2019, doi: 10.47783/literasiologi.v1i2.49.
- [6] CLARISSA RAMADHANIA, "YOUTH CULTURE CENTER DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME," 2020, [Online]. Available: https://repository.its.ac.id/74018/1/08111540000012-Undergraduate_Thesis.pdf
- [7] Y. Kerenhapukh, "Perancangan Cultural Center di Kawasan Bubakan, Semarang," pp. 9–38, 2023, [Online]. Available: <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26130>
- [8] L. Anwar and E. Y. Rahadian, "Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Perancangan Rumah Sakit Khusus Mata di Bandung Kidul," *Fad*, vol. 2, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1275%0Ahttps://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/1275/1177>
- [9] N. G. A. Trisnawati, I. G. S. Darmawan, and M. A. W. Linggasani, "Pendekatan Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan Youth Center Di Denpasar," *UNDAGI: Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*, vol. 9, no. 1, pp. 105–113, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- [10] I. A. Nugraha Putra, R. Budiarti, and R. A. Puspatarini, "Penerapan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Pusat Seni Dan Budaya Di Jawa Barat," *Prosiding Seminar Intelektual Muda*, vol. 1, no. 2, pp. 192–198, 2019, doi: 10.25105/psia.v1i2.6639.
- [11] S. cahyadi Nugroho, T. B. G. Egziabher, and S. Edwards, "Detail tentang Arsitektur Kontemporer," *Africa's potential for the ecological intensification of agriculture*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2017, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/11419/>
- [12] Shabika Amany Putri and Ratna Dewi Nur'aini, "Kajian Arsitektur Perilaku Pada Sekolah Seni Studi Kasus: Institut Kesenian Jakarta," *Fakultas Teknik Universitas Muhamaddiyah Jakarta*, vol. 001, no. November 2021, pp. 1–8, 2021.