

Pendekatan Arsitektur Kontemporer Pada Desain Bangunan Ruang Muda *Culture Center* di Jl. Soekarno Hatta

Erik Gunawan

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

E-mail: erik.gunawan@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Generasi muda memiliki peran penting sebagai pewaris masa depan bangsa, sehingga penyediaan fasilitas yang memadai untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak muda menjadi hal yang sangat penting. *Youth Culture Center* dirancang sebagai fasilitas yang mendukung perkembangan remaja secara holistik, mencakup kesehatan fisik, mental, dan emosional, serta merangsang pemikiran kreatif dan meningkatkan produktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Youth Culture Center* di Jalan Soekarno Hatta, Bandung, dengan pendekatan arsitektur kontemporer untuk mengatasi keterbatasan fasilitas remaja konvensional yang cenderung kaku dan kurang fleksibel. Pendekatan ini dipilih karena karakteristiknya yang fleksibel, dinamis, dan relevan dengan gaya hidup generasi muda yang bebas berekspresi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan kondisi, kebutuhan, dan potensi melalui pengamatan langsung. Data dikumpulkan melalui studi literatur, studi preseden, dan analisis tapak. Hasil analisis menjadi dasar perumusan konsep desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan konteks lokal. Perancangan ini menghasilkan tiga massa bangunan yang dikelompokkan berdasarkan fungsinya: area pertunjukan dan game, zona edukasi dan pengembangan diri, serta zona serbaguna. Desain mengimplementasikan prinsip arsitektur kontemporer, seperti penggunaan material dan teknologi baru, bentuk fasad yang ekspresif, dan konsep ruang terbuka. Fasad bangunan memadukan kaca, Aluminium Composite Panel (ACP), dan perforated metal yang berfungsi sebagai elemen estetis sekaligus penahan panas matahari. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang fungsional, adaptif, inspiratif, dan responsif terhadap kebutuhan generasi muda.

Kata Kunci: (Arsitektur Kontemporer, *Youth Culture Center*)

The younger generation plays a crucial role as the future heirs of the nation, thus providing adequate facilities to support their growth and development is crucial. The Youth Culture Center is designed to support the holistic development of youth, encompassing physical, mental, and emotional health, while also stimulating creative thinking and increasing productivity. This study aims to design a Youth Culture Center on Jalan Soekarno Hatta, Bandung, using a contemporary architectural approach to address the limitations of conventional youth facilities, which tend to be rigid and inflexible. This approach was chosen due to its flexible, dynamic characteristics and relevance to the free-expressive lifestyle of the younger generation. The research method used is descriptive qualitative, which aims to understand and describe conditions, needs, and potential through direct observation. Data were collected through literature studies, precedent studies, and site analysis. The results of the analysis became the basis for formulating a design concept that is responsive to user needs and the local context. This design resulted in three building masses grouped by function: a performance and gaming area, an education and self-development zone, and a multipurpose zone. The design implements contemporary architectural principles, such as the use of new materials and technologies, expressive facade forms, and an open space concept. The building's facade combines glass, Aluminum Composite Panel (ACP), and perforated metal, serving as both an aesthetic element and a barrier to solar heat. Thus, this design is expected to create an environment that is functional, adaptive, inspiring, and responsive to the needs of the younger generation.

Keywords: (contemporary architecture, *Youth Culture Center*)

1. Pendahuluan

Generasi muda memiliki peran penting sebagai pewaris masa depan bangsa. Oleh karena itu, penyediaan sarana yang memadai untuk mendukung pertumbuhan dan pengembangan diri mereka menjadi sangat penting. Salah satu inisiatif strategis yang dapat dilakukan adalah dengan membangun wadah kegiatan remaja. Sebagaimana dijelaskan oleh Permana (2023), fasilitas ini berfungsi sebagai tempat yang mengakomodasi berbagai aktivitas anak muda, mulai dari rekreasi, inovasi, hingga pengembangan minat dan bakat.[1] Fasilitas ini dirancang bukan hanya sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai aktivitas serbaguna. Selain menyediakan ruang untuk pengembangan minat dan bakat, tempat ini juga berfungsi sebagai perpustakaan dan area publik bagi para remaja di kota Bandung. Berlokasi di area sub zona sarana pelayanan umum skala kecamatan, pusat kegiatan remaja ini diharapkan dapat menjadi ruang yang mudah diakses dan memberikan bermanfaat, memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan generasi muda di Kota Bandung. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pembangunan pusat kegiatan remaja dapat secara optimal berkontribusi pada pertumbuhan pemuda.

Youth culture center merupakan fasilitas yang dirancang untuk mendukung perkembangan remaja. Tujuannya adalah untuk mengembalikan dan memperkuat kesehatan fisik, mental, dan emosional mereka, sekaligus memicu pemikiran kreatif demi meningkatkan produktivitas.[2]. *Youth Center* berfungsi sebagai ruang publik multifungsi yang berupaya memfasilitasi kebutuhan remaja. Di sini, mereka dapat mengenali satu sama lain, bersosialisasi, dan mengeksplorasi minatnya dalam kegiatan olahraga, edukasi, dan seni.[3] Berdasarkan dua kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *youth culture center* memiliki peran ganda yang saling melengkapi. Pertama, sebagai fasilitas pendukung kesejahteraan holistik remaja. Pusat ini dirancang untuk memulihkan dan memperkuat kekuatan fisik, mental, dan emosional mereka. Tujuannya adalah untuk mendorong pemikiran kreatif, yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas remaja. Kedua, sebagai ruang publik serbaguna yang memfasilitasi kebutuhan minat dan bakat. Di tempat ini, anak muda bisa saling mengenali, berinteraksi, dan mengeksplorasi berbagai aktivitas, mulai dari olahraga, edukasi, dan seni.[4]

Penerapan arsitektur kontemporer menjadi semakin relevan dalam perancangan bangunan ruang publik, khususnya bagi generasi muda. Pendekatan ini dinilai efektif karena karakternya yang fleksibel dan tidak terikat oleh gaya arsitektur dan era tertentu, selaras dengan kemajuan jaman dan gaya hidup kaum muda yang terus berkembang dan bebas berekspresi.[5] [6] Arsitektur kontemporer tidak hanya tentang estetika, tetapi juga tentang menciptakan ruang yang fleksibel dan adaptif agar dapat menampung berbagai aktivitas yang dibutuhkan oleh generasi muda. Fleksibilitas ini memungkinkan untuk ruang berevolusi seiring dengan perubahan dan kebutuhan penggunanya. Penerapan arsitektur kontemporer pada bangunan *youth culture center* memperlihatkan bagaimana desain bangunan dan penggunaan material yang kekinian dan inovatif, dapat mendukung kegiatan sesuai diminati banyak anak muda sekarang. Peran arsitektur kontemporer dalam membentuk ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga dapat memicu kreativitas dan interaksi sosial. Hasilnya diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai bagaimana desain arsitektur kontemporer dapat menciptakan lingkungan yang dinamis, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan serta aspirasi generasi muda.

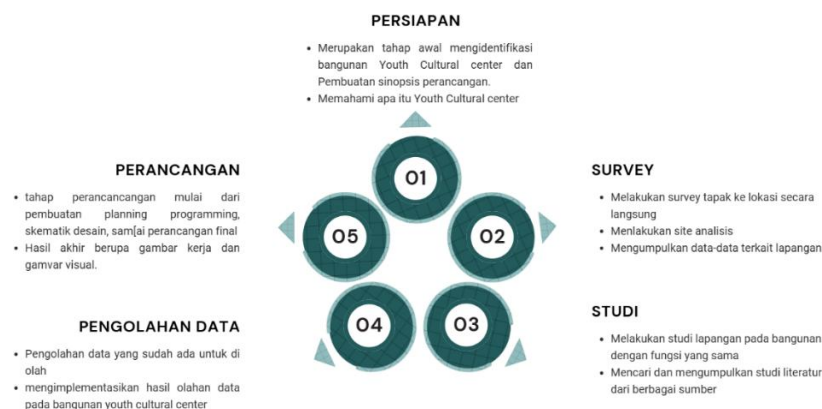
Dari beberapa penelitian terdapat kekurangan terhadap fasilitas *youth center*. Bangunan *youth center* banyak dirancang dengan bentuk yang konvensional yang cenderung kaku dan kurang fleksibel. Desain ini sering kali gagal menciptakan ruang yang dinamis, kreatif, dan menarik anak muda, sehingga bangunan tidak termanfaatkan secara optimal.[2] Studi kasus mengenai pusat kegiatan remaja di Bandung menemukan adanya keterbatasan ruang dan fasilitas yang tidak mendukung pada pengembangan bakat dan kreativitas remaja secara maksimal. Desain bangunan tidak menyediakan area khusus yang dapat menyediakan beragam kegiatan seperti pameran, seni, *workshop*, atau pertunjukan musik kecil secara spontan. Menurut [7] rendahnya partisipasi aktif dari remaja sebagai calon pengguna dalam proses perancangan. Hal ini menyebabkan desain yang dihasilkan tidak sepenuhnya memahami kebutuhan dan gaya hidup anak muda sekarang. *youth center* menyoroti bahwa perancangan yang ideal harus melibatkan aspirasi dan kebutuhan pengguna. Jika tidak, desain yang ada hanya akan menjadi sebuah objek arsitektur yang kurang relevan karena tidak sesuai dengan

kebutuhan dan aktivitas yang diinginkan oleh para penggunanya. Menurut [8] banyak desain kontemporer cenderung menciptakan ruang dengan fungsi yang terlalu spesifik, misalnya studio musik yang terpisah dari area diskusi, atau galeri yang tidak bisa diubah fungsi. Hal ini menyebabkan kurangnya fleksibilitas dan adaptabilitas untuk mengakomodasi berbagai kegiatan fungsional yang dibutuhkan oleh kaum muda.

Demikian hal ini bertujuan perancangan *youth culture center* agar tidak lagi konvensional, kaku, dan tidak relevan. Fokusnya adalah untuk menghasilkan sebuah model arsitektur yang responsif, dinamis, dan fleksibel, yang secara optimal dapat memenuhi kebutuhan serta aspirasi kaum muda. Pendekatan arsitektur kontemporer dapat menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan pada fasilitas *youth center* dengan menerapkan prinsip-prinsip desain sesuai dengan karakter pengguna. arsitektur kontemporer dapat menciptakan *youth center* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, sehingga mampu memenuhi kebutuhan aktivitas dan minat para penggunanya. Perancangan ini dapat diwujudkan melalui beberapa elemen utama, seperti penataan massa bangunan, pembagian zona tapak, penyusunan tata letak ruang, serta desain fasad.[9] Setelah memahami secara mendalam desain dan fungsi *youth culture center*, fasilitas ini diharapkan dapat menjadi ruang yang aman. Ruang ini tidak hanya mendukung pertumbuhan dan perkembangan generasi muda, tetapi juga membantu mereka dalam mengatasi berbagai tantangan sosial yang dihadapi.[10]

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan kondisi, kebutuhan, serta potensi melalui pengamatan langsung.[11] Dalam perancangan bangunan *Youth Culture Center* di Jl. Soekarno Hatta, Kota Bandung bertujuan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan persepsi berbagai pemangku kepentingan terhadap fasilitas *Youth Culture Center* yang akan dibangun. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena, dan karakteristik budaya setempat yang terkait dengan perancangan arsitektur, tanpa berfokus pada pengujian hipotesis atau penggunaan data statistik. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa deskripsi, narasi, dan interpretasi yang berasal dari berbagai sumber. Langkah-langkah penelitian dimulai dari pengumpulan data sekunder melalui telaah literatur dan kebijakan pemerintah terkait pembangunan ruang kepemudaan di Kota Bandung. Selanjutnya dilakukan studi preseden terhadap beberapa bangunan pusat budaya dan *youth center* yang bertujuan untuk mengidentifikasi elemen desain, kebutuhan ruang, dan konsep arsitektural yang sesuai dengan karakter pengguna. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi dan studi preseden terhadap kriteria perancangan yang ditetapkan, seperti fleksibilitas ruang, prinsip keberlanjutan, dan pendekatan multisensori. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan konsep desain dan penataan ruang yang responsif terhadap kebutuhan pengguna serta konteks lokal.



Gambar 1 Skema Penelitian

2.1 Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer mulai muncul di awal 1920-an, didorong oleh arsitek dari *Bauhaus School of Design* di Jerman. Gaya ini merupakan tanggapan terhadap kemajuan teknologi dan dampak sosial dari Perang Dunia.[12] Pendekatan ini memanfaatkan teknologi baru serta mengeksplorasi bentuk fasad dan material untuk menciptakan pengalaman bentuk ruang yang dinamis dan estetik. Dalam pandangan Hilberseimer (1964), arsitektur kontemporer merupakan gaya masa kini yang membebaskan diri dari aturan yang ada. Gaya ini lahir dari perpaduan berbagai aliran arsitektur dan menonjolkan keinginan kuat untuk berekspresi serta menciptakan sesuatu yang berbeda.[13] Arsitektur sebuah alat komunikasi untuk menciptakan bentuk desain yang inovatif, kreatif dan eksplorasi bentuk yang menyenangkan.[14] Melalui desain dan penataan ruang dalam sebuah bangunan dapat memicu imajinasi penggunanya, sehingga mendorong lahirnya berbagai ide dan karya baru. Arsitektur kontemporer adalah gaya yang paling cocok untuk menciptakan suasana yang inspiratif dan mendukung kreativitas anak muda jaman sekarang.[15] Gaya arsitektur kontemporer memungkinkan tercipta sebuah desain yang variatif, bersifat modern, fleksibel dan inovatif, serta menampilkan gaya yang ikonik, sehingga dapat memicu fantasi maupun kreatifitas pengguna. Arsitektur kontemporer menonjolkan bentuk unik dan atraktif.[16] Kata kontemporer sangat erat berkaitan dengan kehidupan masyarakat kota yang mencerminkan kebaruan.[17] Terdapat beberapa prinsip arsitektur kontemporer menurut Schirmbeck

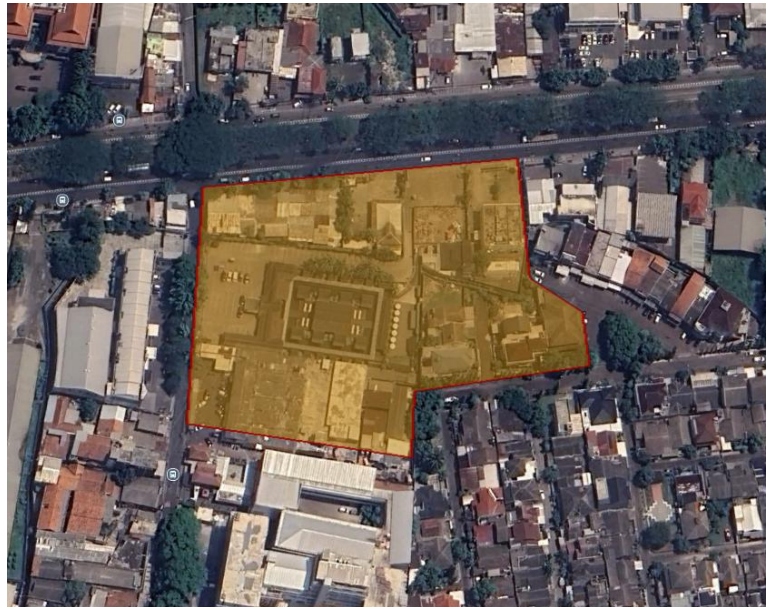
- Penerapan material dan teknologi baru, memanfaatkan material dan teknologi terkini, seperti baja, kaca, beton ekspos, dan bahan-bahan yang modern.
- Bentuk massa yang ekspresif dan dinamis, Gubahan massa yang dinamis ini bertujuan untuk menciptakan karakter visual yang kuat dan unik, mengekspresikan kreativitas arsitek dan kemajuan zaman.
- Konsep ruang terkesan terbuka, Konsep ruang terbuka ini menciptakan kesan lapang, fleksibel, dan terkoneksi antar area.
- Harmonisasi ruang dalam dan ruang luar, Terdapat hubungan yang kuat antara interior dan eksterior bangunan. Ruang di dalam dan di luar dirancang agar saling melengkapi, menciptakan aliran visual dan fungsional yang mulus.
- Memiliki fasad transparan, Penggunaan kaca yang dominan pada fasad (bagian muka bangunan) adalah hal yang umum dalam arsitektur kontemporer. Fasad transparan ini memungkinkan cahaya alami masuk secara maksimal, menciptakan hubungan visual dengan lingkungan sekitar, dan memberikan kesan modern serta ringan.
- Kenyamanan hakiki, kenyamanan pengguna tetap menjadi prioritas utama. Ini mencakup kenyamanan termal, pencahayaan alami, sirkulasi udara yang baik, dan desain yang ergonomis.
- Eksplorasi elemen lanskap, Bangunan kontemporer tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Arsitek sering kali menggabungkan elemen lanskap seperti taman, kolam, dan vegetasi ke dalam desain bangunan untuk menciptakan kesatuan yang harmonis dengan alam.

2.2 Data Proyek

Ruang Muda Culture Center merupakan perancangan bangunan fasilitas publik yang difokuskan untuk mewadahi aktifitas dan mengembangkan minat bakat anak muda yang berada di Jl. Soekarno Hatta, Kota Bandung.

Nama Proyek	: Ruang Muda Culture Center
Lokasi Proyek	: Jl. Soekarno Hatta, kota Bandung, Jawa Barat 40286.
Fungsi Bangunan	: Pertunjukkan dan pengembangan diri
Sifat Proyek	: Fiktif
Luas Lahan	: 17.000 m ²
KDB	: 70%
KLB	: 5.6

KDH Minimum : 20%
GSB : Jl. Soekarno Hatta 16 meter
Jl. Ranca Bolang 3 meter



Gambar 2 Lokasi site
Sumber : Data Pribadi

3. Proses Desain

Perancangan Ruang Muda Culture Center mengadopsi pendekatan arsitektur kontemporer secara holistik. Implementasi pendekatan ini terwujud melalui serangkaian pertimbangan desain, antara lain pengolahan tapak, penataan massa dan zonasi ruang, peningkatan kualitas ruang, perancangan tampilan eksterior dan interior, serta pemilihan sistem struktur dan konstruksi bangunan.

3.1 Elaborasi Tema

Elaborasi tema adalah sebuah proses pengembangan ide atau konsep utama secara lebih rinci, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan komprehensif. Dalam perancangan ini, tema utama yang dielaborasi adalah arsitektur kontemporer yang diterapkan pada bangunan *Youth Culture Center*. Penggunaan pendekatan arsitektur kontemporer dipilih karena sifatnya yang dinamis dan ekspresif, sesuai dengan karakter remaja yang ingin tampil beda. Pendekatan ini memungkinkan perwujudan desain yang unik dan ikonik, seperti penggunaan bentuk fasad yang tidak konvensional serta penciptaan ruang-ruang yang fleksibel dan dinamis untuk memfasilitasi berbagai kegiatan remaja.

Dalam perancangan *Youth Culture Center* diterapkan tema Arsitektur Kontemporer pada objek bangunan, muncul dari pemahaman bahwa arsitektur bukan sekadar tentang membangun struktur fisik, melainkan juga menciptakan ruang yang dapat memfasilitasi dan merefleksikan dinamika sosial serta budaya penggunanya. Dalam konteks ini, *Youth Culture Center* memiliki peran penting sebagai wadah bagi ekspresi, kreativitas, dan kolaborasi generasi muda.[1] Oleh karena itu, perancangan arsitektur membutuhkan pendekatan yang peka terhadap karakteristik dan kebutuhan unik dari kelompok usia ini. Hal inilah yang cocok diterapkan pada bangunan youth culture center yang adalah tempat atau media yang menjadi tempat berkumpulnya anak muda untuk mengembangkan bakat dan minatnya. Gaya arsitektur kontemporer secara sederhana bisa didefinisikan sebagai arsitektur yang dibuat saat ini. Gaya arsitektur kontemporer bersifat dinamis dan secara konstan akan selalu berubah seiring perkembangan arsitektur[18]

Tabel 1 Elaborasi Tema

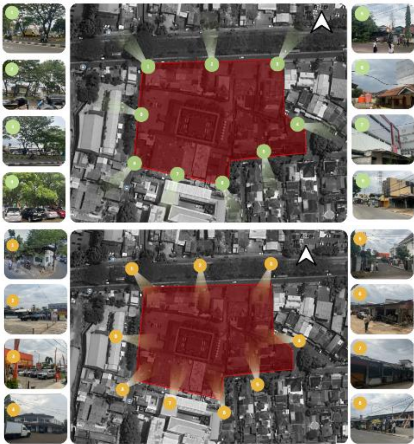
Aspek	Ruang Muda Culture center	Arsitektur Kontemporer
Mean	Youth Cultural Center menjadi wadah bagi kegiatan anak muda untuk mengembangkan minat dan bakatnya, sehingga diperlukan bangunan yang mewadahnya.	Merupakan gaya arsitektur yang selalu mengikuti perkembangan zaman serta mengedepankan dalam segi bentuk maupun visual.
Problem	Bagaimana bangunan ini dapat menarik minat masyarakat dan anak muda khususnya untuk datang dan menggunakan bangunan ini.	Banyaknya ornament yang berfungsi hanya sebagai pemanis visualisasi sehingga berimbas pada besarnya anggaran yang diperlukan.
Fact	Belum ada bangunan untuk mewadahi kegiatan anak muda dengan desain arsitektur kontemporer di Bandung.	Arsitektur kontemporer saat ini sangat diminati oleh masyarakat dan anak-anak muda, dikarenakan desain arsitektur kontemporer memiliki desain yang unik.
Need	Dibutuhkan ruang-ruang yang dapat memenuhi aktivitas dengan jumlah pengunjung 500 – 1000 orang.	Desain arsitektur kontemporer membutuhkan desain yang memakai teknologi baru dan efisien dalam menata sebuah ruang.
Goal	Menciptakan bangunan yang dapat menaikkan minat bakat anak muda dan menaikkan UMKM lokal untuk dapat diperkenalkan kepada masyarakat agar tidak bergantung pada produk luar negeri	Menciptakan bangunan yang menjadi iconic dengan adanya desain arsitektur kontemporer yang memberikan suasana baru yang nyaman dan menyenangkan..
Concept	Perancangan Youth Cultural Center dirancang dengan menerapkan arsitektur kontemporer yang berfokus pada inovasi. Bangunannya menampilkan gaya modern yang menarik, didukung oleh penggunaan material dan teknologi baru, sehingga mampu menciptakan suasana dan pengalaman yang berbeda.	

Sumber : Data Pribadi

3.2 Konsep Tapak

Setelah melakukan analisis tapak lihat **Tabel 2**, dirumuskan sebuah konsep rancangan yang digambarkan dalam

Tabel 2 Analisa Tapak

Variabel	Gambar Analisis Tapak	Konsep Rancangan
Aksesibilitas Kendaraan & Pejalan Kaki	 	Kendaraan dapat mengakses dari Jl. Soekarno Hatta dan memasuki site dengan melewati entrance utama. Sirkulasi kendaraan dirancang dengan menempatkan <i>entrance</i> utama pada sebelah kanan guna menyesuaikan dengan sistem jalan satu arah untuk memudahkan manuver, maka dari itu sirkulasi kendaraan di buat pola <i>looping</i> antara <i>drop off</i> dan kelur masuk kendaraan ke arah basemant. Pejalan kaki dapat mengakses dari jalur pedestrian yang berada di sepanjang Jl. Soekarno Hatta dan Jl. Ranca Bolang
View from & to Site		Massa bangunan memiliki orientasi ke berbagai arah, pemanfaatan view dari arah jalan menjadi potensi untuk mengolah fasad bangunan yang menarik dan ikonik.
Kebisingan		Intensitas kebisingan di tapak bangunan ini paling tinggi di area <i>hook site</i>, tepatnya pada persimpangan Jl. Soekarno Hatta dan Jl. Ranca Bolang. Kondisi ini, yang disebabkan oleh lalu lintas kendaraan bermotor, memberikan visibilitas bangunan yang sangat baik dari dua arah jalan, sebuah potensi yang menguntungkan. Namun, konsekuensi dari lokasi strategis ini adalah paparan kebisingan yang tinggi, yang berpotensi mengurangi kenyamanan bagi para pengguna. Untuk memitigasi dampak negatif ini, strategi perancangan yang dapat diterapkan meliputi penambahan vegetasi dan zonasi ruang yang tepat.

Sumber : Data Pribadi

3.3 Pengolahan Tapak

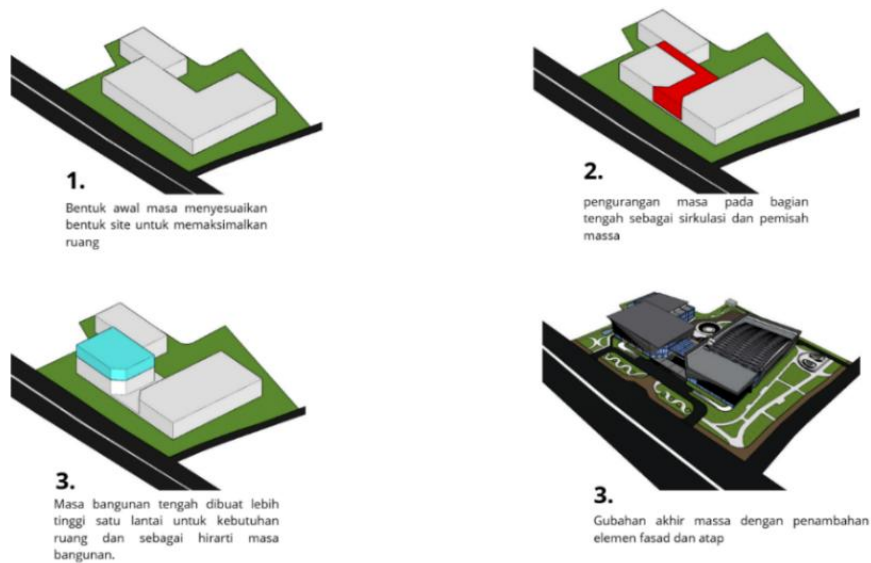
Akses utama atau *main entrance* berlokasi di bagian depan bangunan, tepatnya di sepanjang Jalan Soekarno Hatta. Posisinya yang strategis ini berfungsi sebagai pintu masuk dan keluar utama bagi pengunjung. Jalan masuk didesain dengan lebar yang memadai, memungkinkan akses yang mudah bagi berbagai jenis kendaraan. Untuk memisahkan sirkulasi pengunjung dengan kegiatan pendukung, disediakan *Side Entrance* di bagian samping bangunan. Pintu masuk ini dikhususkan sebagai akses keluar-masuk kendaraan untuk keperluan servis, logistik, atau kegiatan non publik lainnya.



Gambar 3 Blok Plan
Sumber : Data pribadi

3.4 Gubahan Massa

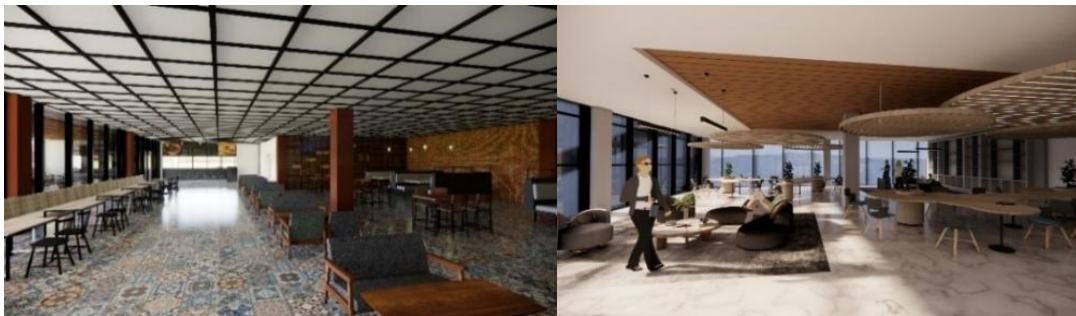
Perancangan Ruang Muda Culture Center berangkat dari menyesuaikan bentuk site dengan adanya proses aditif dan subtraktif pada beberapa bagian untuk menciptakan ruang yang dinamis dan fleksibel. Bangunan Ruang Muda Culture Center dibagi menjadi 3 (tiga) massa bangunan dengan mengelompokkan dengan menyesuaikan kebutuhan dan fungsi. Bentuk ekspresif diterapkan pada bagian fasad dengan bentuk yang tidak biasa dengan ditambah lampu led strip dan bentuk atap yang lengkung pada massa bangunan pertunjukkan.



Gambar 4 Gubahan
Sumber : Data pribadi

3.5 Kualitas Ruang

konsep ruang terbuka diimplementasikan secara konsisten pada setiap ruangan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip arsitektur kontemporer, di mana dinding partisi transparan menjadi elemen yang diterapkan. Penggunaan material transparan, khususnya kaca, memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan secara maksimal, menciptakan lingkungan yang terang dan nyaman. Fasad transparan ini juga berfungsi untuk menciptakan keterkaitan visual antara ruang interior dan eksterior, serta antar ruang di dalam bangunan itu sendiri. Contoh penerapannya dapat dilihat pada **Gambar 5** area *co-working space*, kafe, ruang pameran, dan atrium. Dinding kaca atau jendela berukuran besar tidak hanya memaksimalkan pencahayaan alami, tetapi juga memberikan pandangan tanpa batas, membuat seluruh ruangan terasa lebih lapang dan saling terhubung.



Gambar 5 *Perspektif Interior*
Sumber : Data pribadi

Prinsip ini diterapkan pada bagian plaza dengan orientasi difokuskan ke tengah sehingga dapat diakses dari berbagai arah. Pada bagian plaza terdapat amphiteater dan tanaman hijau yang memberikan kesan rileks dan menyegarkan para pengguna.

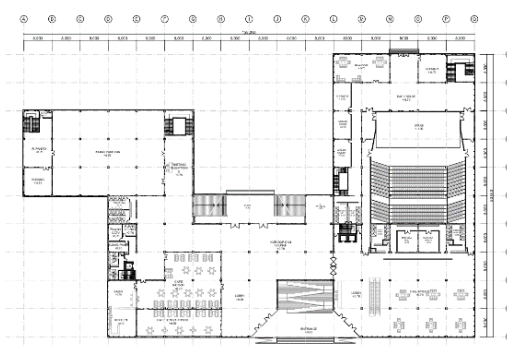


Gambar 6 Perspektif

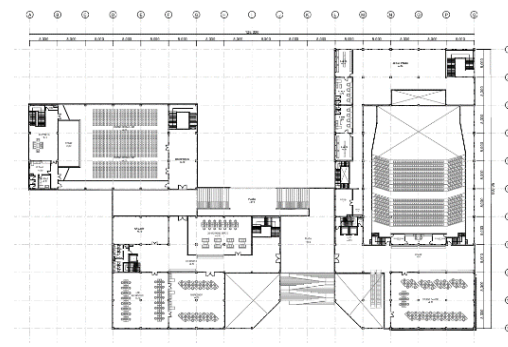
Sumber : Data pribadi

Terdapat 3 (tiga) massa bangunan dengan dikelompokkan sesuai fungsinya yaitu massa 1 (satu) area pertunjukan dan *game*, massa 2 (dua) zona edukasi dan pengembangan diri, massa 3 (tiga) zona serbaguna.

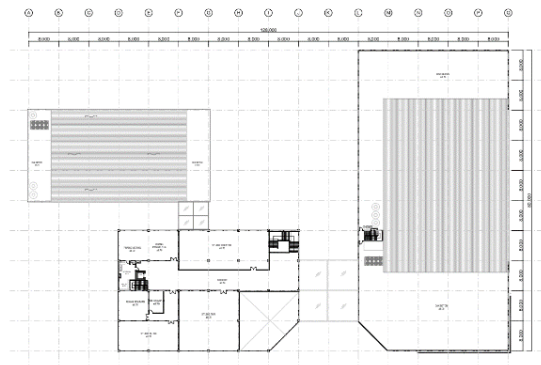
- **Denah lantai dasar** terdapat ruangan utama yaitu auditorium dengan kapasitas 740 orang dengan ruangan pendukungnya, *coffee shop*, ruang pameran, dan ruang servis
- **Denah lantai 1**, masa bangunan dibagi menjadi 3 massa dan penambahan area plaza dijadikan sebagai penghubung antar bangunan. Penataan ruang dikelompokkan sesuai dengan fungsinya, massa 1 (satu) terdapat ruangan *e-sport room*, ruangan artis dan ruangan pendukung untuk pertunjukan lainnya, massa 2 (dua) terdapat ruangan co-working space, lab komputer, dan workshop, pada massa 3 (tiga) terdapat ruang serba guna yang bisa digunakan berbagai acara yang menghadirkan banyak orang.
- **Denah lantai 2** terdapat ruangan-ruangan untuk produksi karya-karya anak muda yang mempunyai bakat. Ada beberapa fasilitas ruangan seperti ruang creator, studio tari, studio musik, dan ruang pengelola.



Denah Lantai Dasar



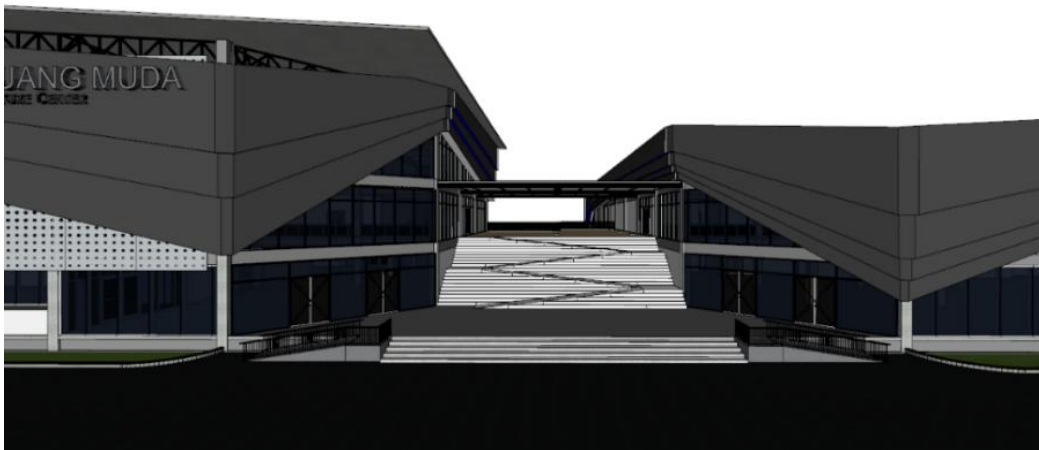
Denah lantai 1



Denah Lantai 2

Gambar 7 denah
Sumber : Data pribadi

Kenyamanan pada bangunan Ruang Muda *Culture Center* juga tidak hanya bisa dirasakan oleh beberapa orang saja (orang normal) tetapi bisa dirasakan oleh kaum difabel.[19] Dengan menambahkan *lift* dan *ramp* pada desain tangga untuk di akses ke setiap antar lantai sehingga memudahkan untuk akses kaum difabel. Lift yang berkapasitas memadai dan dirancang untuk kursi roda menjadi salahsatu elemen penting yang menghubungkan antar lantai, sementara *ramp* yang landai memastikan transisi yang mulus dan aman bagi kaum difabel.

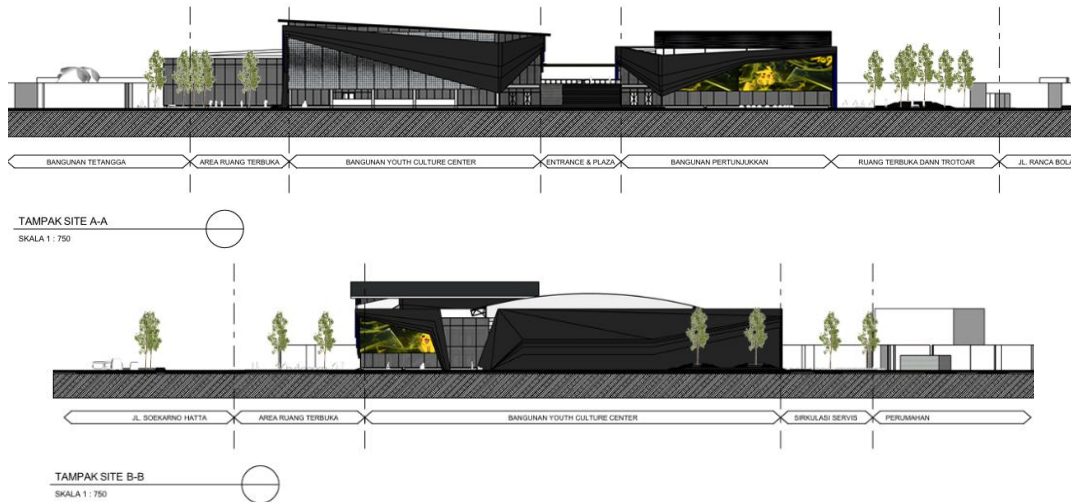


Gambar 8 Ramp
Sumber : Data pribadi

3.6 Tampilan Fasad

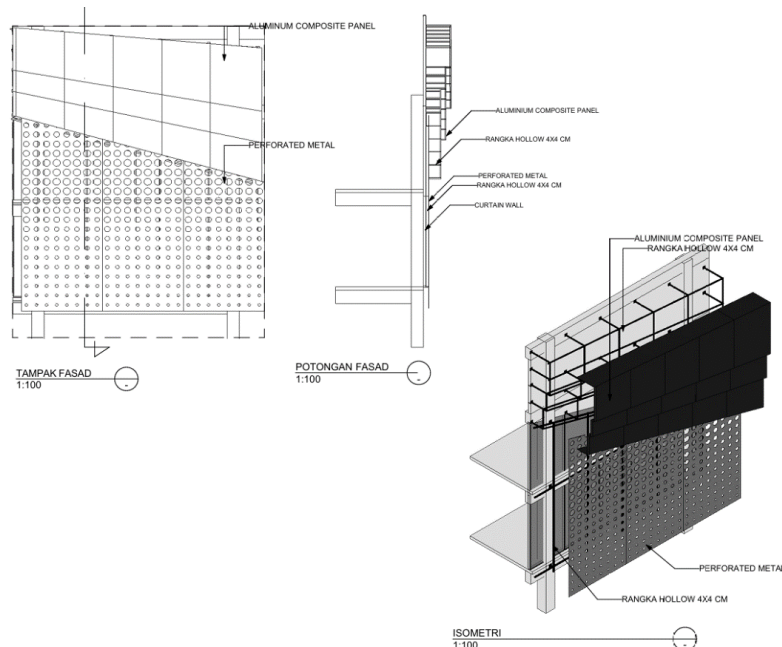
Fasad merupakan bagian penting yang tidak dapat dihilangkan dalam sebuah karya arsitektur, karena sebagai media yang pertama kali dilihat dan dapat menciptakan kesan pertama pada sebuah bangunan.[20] Oleh karena itu, fasad didesain dengan memadukan material modern seperti kaca dan *perforated metal*, yang menghasilkan tampilan yang modern dan ikonik dengan adanya penerapan lampu strip pada fasad. Kombinasi ini tidak hanya mencerminkan gaya modern dan kekinian, tetapi juga memberikan solusi untuk menarik pengunjung. Perpaduan material ini dirancang untuk mencapai performa optimal dalam hal kekuatan dan daya tahan. Selain itu, dengan teknologi dan desain yang tepat, kombinasi material ini memungkinkan masuknya cahaya alami ke dalam bangunan secara

maksimal, sehingga mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan dan menciptakan lingkungan yang terang serta nyaman bagi penggunaanya.

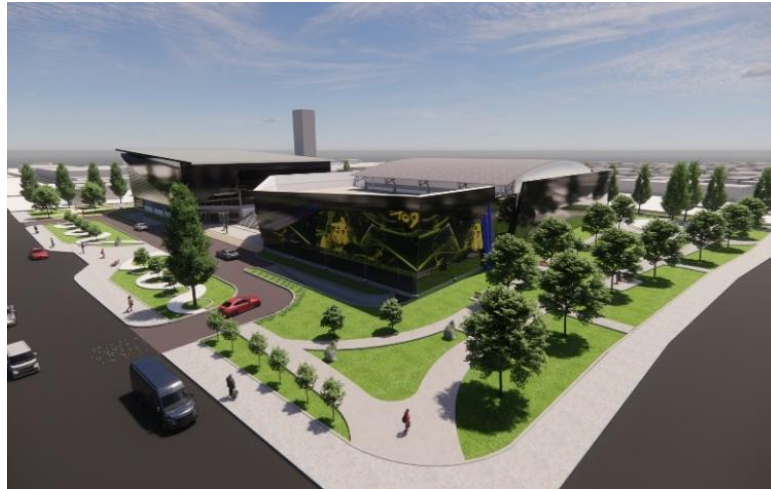


Gambar 9 Tampak Site
Sumber : Data pribadi

Tampilan luar bangunan didesain dinamis dengan menggabungkan dua material utama, kaca dan Aluminium Composite Panel (ACP). Selain itu, *perforated metal* digunakan pada beberapa bagian fasad. Material ini tidak hanya menambah keunikan visual, tetapi juga memiliki fungsi praktis sebagai *sun shading* yang menyaring intensitas cahaya matahari. Penerapan ini membantu mencegah panas berlebih dari sinar matahari langsung, sehingga menjaga kenyamanan di dalam ruangan.



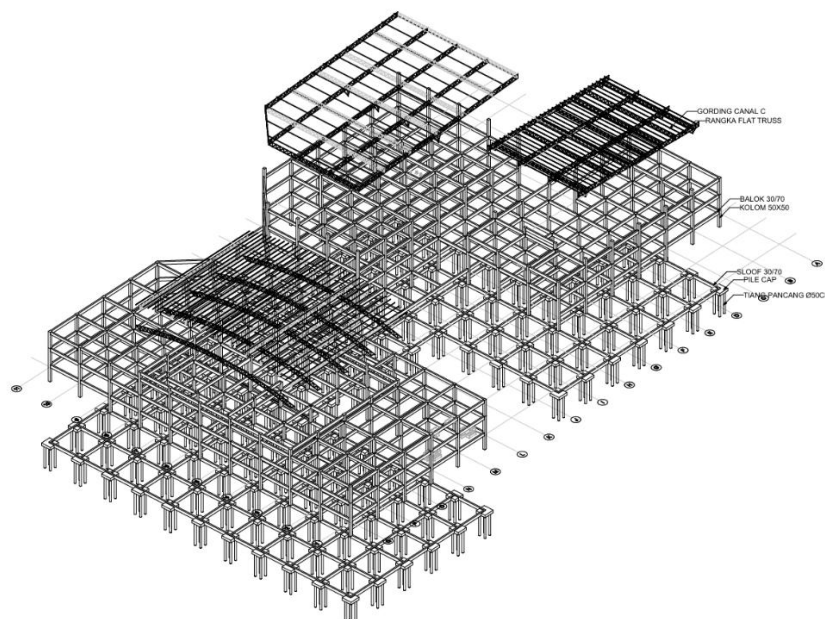
Gambar 10 Detail fasad perforated
Sumber : Data pribadi



Gambar 11 Perspektif mata burung
Sumber : Data pribadi

3.7 Struktur Bangunan

Penggunaan material beton dan besi pada struktur utama bangunan memberikan kekuatan dan daya tahan yang cukup optimal terhadap gempa, beton memberikan kekuatan tekan dan daya tahan, sedangkan besi menawarkan kekuatan tarik dan fleksibilitas sehingga kedua material ini saling melengkapi satu sama lain. Pada bagian atap bangunan menggunakan rangka atap bentang lebar *space truss*. Penggunaan struktur yang kokoh tidak hanya bertujuan untuk memastikan keselamatan dan durabilitas Juga mengeksplorasi potensi material dan sistem struktural seperti baja dan beton bertulang tidak lagi disembunyikan di balik dinding. Sebaliknya, mereka diekspos secara sengaja, menonjolkan tekstur alami, garis-garis tegas, dan kekuatan intrinsik mereka. Eksposisi ini menciptakan dialog antara material dan ruang, di mana kejujuran struktural menjadi estetika itu sendiri.



Gambar 12 Isometri struktur
Sumber : Data pribadi

4. Kesimpulan

Perancangan *Youth Culture Center* di Jalan Soekarno Hatta, Bandung, menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer untuk mengatasi keterbatasan fasilitas remaja konvensional yang kaku. Pendekatan ini dipilih karena karakteristiknya yang fleksibel, dinamis, dan relevan dengan gaya hidup generasi muda. Desain ini berfokus pada inovasi, material, dan teknologi baru untuk menciptakan ruang yang fungsional, adaptif, dan berkelanjutan. Ruangan dalam bangunan ini dibuat dengan konsep terbuka, menggunakan material transparan seperti kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan menciptakan keterkaitan visual antarruang. Massa bangunan dibagi menjadi tiga massa sesuai fungsinya, yaitu area pertunjukan dan game, zona edukasi dan pengembangan diri, serta zona serbaguna. Selain itu, desain juga memperhatikan kenyamanan dan aksesibilitas bagi kaum difabel dengan menyediakan lift dan ramp. Fasad bangunan dirancang dengan perpaduan kaca, aluminium composite panel (ACP), dan perforated metal yang berfungsi sebagai elemen estetis sekaligus sun shading. Secara keseluruhan, perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan lingkungan yang tidak hanya aman dan suportif bagi perkembangan generasi muda, tetapi juga inspiratif dan responsif terhadap kebutuhan mereka.

5. Daftar Referensi

- [1] "IPLBI-2023-C055-C062-Perancangan+Pusat+Kegiatan+Remaja+Sebagai+Wadah+Pengembangan+Kreativitas+dan+Bakat+Remaja+di+Kabupaten+Bandung (1)".
- [2] "IPLBI-2023-C055-C062-Perancangan-Pusat-Kegiatan-Remaja-Sebagai-Wadah-Pengembangan-Kreativitas-dan-Bakat-Remaja-di-Kabupaten-Bandung".
- [3] K. Ade Rizqi and S. Syafril, "PERENCANAAN GELANGGANG REMAJA (YOUTH CENTER) DI KOTA PADANG DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE." [Online]. Available: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/kon>
- [4] M. Novita, S. Politeknik, and S. Lan Bandung, "Implementasi Pengembangan Ruang Kepemudaan (Youth Space) di Kecamatan Coblong Kota Bandung."
- [5] D. Setiawan and R. P. Sihombing, "Penerapan Prinsip Fleksibilitas dan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Gedung Kesenian di Kota Baru Parahyangan."
- [6] D. B. Kurniawan, A. Dyah Sulistiowati, and T. Endangsih, "PERANCANGAN CREATIVE CENTER DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI CIPUTAT, TANGERANG SELATAN," vol. 4, no. 2.
- [7] "RAMA_23201_03061382025064_0002078103_01_front_ref".
- [8] M. P. Ayu and S. Kurniasih, "Penerapan Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Banten Creative Hub Di Pagedangan Kabupaten Tangerang," 2019.
- [9] S. Arsitektur and D. Pengembangan Kebijakan, "ARSITEKTUR KONTEMPORER (CONTEMPORARY ARCHITECTURE) AR2211 TEORI DESAIN ARSITEKTUR." [Online]. Available: <https://www.lapedrera.com/en/catalan-modernisme-space>
- [10] A. Am Umar, E. Setyawati, and A. Preambudi, "Penerapan Transformasi Arsitektur Tradisional Buton pada Perancangan Cultural Center di Kabupaten Buton."
- [11] D. Penelitian and P. Subandi, "DESKRIPSI KUALITATIF SEBAGAI SATU METODE Qualitative Description as one Method in Performing Arts Study."
- [12] A. Nasution and E. Nurzal, "ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN," 2019.
- [13] S. Anwar, M. Haiqal, M. Fuady, M. J. Arsitektur, and D. Perencanaan, "Perancangan Convention Center di Banda Aceh dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer."
- [14] W. Wahyu, B. and B. Bonang, E.I., "TRANSFORMASI DESAIN ARSITEKTUR: EKSPLORASI METODE DIGITAL DALAM PERANCANGAN," *JoDA Journal of Digital Architecture*, vol. 3, no. 1, pp. 34–39, Oct. 2024, doi: 10.24167/joda.v3i1.12649.
- [15] I. Rahman *et al.*, "IMPLEMENTASI ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DAN USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DI KOTA KENDARI".
- [16] P. DI BANGUNAN PUSAT SENI DAN BUDAYA KONTEMPORER JAKARTA Avira Husna Salsabila, P. Anjar Sari, and T. Srimuda Pitana, "PENERAPAN PRINSIP

- ARSITEKTUR KONTEMPORER,” 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- [17] A. Marscha Augita, M. Andria Nirawati, and Y. Winarto, “PENERAPAN PRINSIP ARSITEKTUR KONTEMPORER DALAM PERANCANGAN RUANG KREATIF DI SURAKARTA,” 2019.
- [18] P. Novianti and G. Arini, “PERANCANGAN BEKASI ART SPACE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER.” [Online]. Available: www.antarafoto.com
- [19] K. Konsep, A. Kontemporer, P. Bangunan, M. M. Ridwan, J. J. Afgani, and M. Ridwan, “KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN MASJID AL IRSYAD.”
- [20] N. Edniadiah, A. Hadi Prabowo, E. Kridarso, J. Arsitektur, F. Teknik Sipil dan Perencanaan, and U. Trisakti, “KAJIAN PRINSIP ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA ELEMEN FASAD GALERI SENI ‘SELASAR SUNARYO’, BANDUNG STUDY OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE PRINCIPLES ON FACADE ELEMENTS SELASAR SUNARYO ART SPACE, BANDUNG,” *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, vol. 20, no. 2, pp. 134–143, 2022.