

PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA PADA IMPRESS YOUTH CULTURE CENTER DI JALAN SOEKARNO-HATTA, KOTA BANDUNG

Dennes Rizqy ¹, Juarni Anita ²

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

E-mail: dennes.rizqy@mhs.itenas.ac.id dan anit@itenas.ac.id

Abstrak

Seni esensinya adalah budaya yang diturunkan, membentuk identitas, nilai, dan ekspresi kolektif masyarakat. Namun, perkembangan teknologi dan digitalisasi mengubah cara generasi muda mengakses dan mengapresiasi seni. Kemudahan konsumsi informasi digital berdampak pada penurunan minat terhadap pengalaman seni langsung. Dalam konteks ini, perancangan Youth Culture Center bertujuan untuk menghidupkan kembali apresiasi seni dengan pendekatan yang sesuai dengan karakter generasi digital. Tema Metafora digunakan landasan perancangan, bercermin dari keunggulan alam yang sempurna dan perilaku organisme hidup dalam berkomunikasi serta mengekspresikan diri terhadap lingkungan sekitarnya. lebih spesifik diterjemahkan oleh sifat adaptif bunglon, di mana atmosfer ruang berubah seiring dinamika aktivitas. Pendekatan visual-oriented diterapkan untuk memperkuat koneksi emosional antara pengguna dan ruang melalui elemen naratif. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, melalui studi literatur, analisis studi banding, dan observasi perilaku pengguna. Output desain memiliki visi mewujudkan ruang untuk manusia bertumbuh mengekspresikan seni sekaligus fasilitator pertukaran budaya di era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: Metafora, Visual-Oriented, Youth Culture Center.

Abstract

Art, in its essence, is a culture passed down through generations, shaping identity, values, and collective expression within society. However, the advancement of technology and digitalization has altered how the younger generation accesses and appreciates art. The ease of consuming digital information has resulted in a decline in interest toward direct art experiences. In this context, the design of a Youth Culture Center aims to revive art appreciation with an approach suited to the characteristics of the digital generation. The concept of metaphors is used as the foundation for the design, reflecting the perfection of nature's designs and the behavior of living organisms in communicating and expressing themselves with their environment. This is specifically translated through the adaptive nature of a chameleon, where the atmosphere of the space changes in response to the dynamics of activities within. A visual-oriented approach is applied to strengthen the emotional connection between users and the space through narrative elements. The research methodology employs a qualitative descriptive approach, using literature studies, case study analysis, and observation of user behavior. The design output envisions creating a space where individuals can grow, express art, and serve as a facilitator for cultural exchange in the ever-evolving digital era.

Keywords: Metaphors, Visual-Oriented, Youth Culture Center.

1. Pendahuluan

Kota Bandung, dengan sejarah budaya dan identitas seni yang kuat, telah lama menjadi kota kreatif di Indonesia. Di tengah arus globalisasi dan transformasi digital, cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi informasi telah mengalami pergeseran signifikan. Penggunaan gadget dan platform digital telah meningkat secara drastis, sehingga menumbuhkan preferensi terhadap hiburan yang praktis dan instan. Berdasarkan laporan DataReportal (2025), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212 juta jiwa dengan tingkat penetrasi sebesar 74,6% dari total populasi. Selain itu, terdapat 143 juta identitas pengguna media sosial, yang menunjukkan tingginya adopsi teknologi digital di kalangan masyarakat Indonesia [1]. Di era digitalisasi saat ini, kecepatan dan kemudahan akses informasi melalui gadget dan smartphone telah mengubah cara kita mengonsumsi data. Dengan satu sentuhan jari, seseorang dapat memperoleh banyak informasi secara instan, yang pada gilirannya mengemas segala sesuatu dalam bentuk visual yang praktis dan mudah dipahami.

Fenomena digitalisasi ini juga memiliki dampak yang tidak diinginkan dan berpotensi terhadap penurunan minat pada seni, terutama dalam bentuk karya peninggalan bangsa, karena masyarakat lebih tertarik pada kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan oleh teknologi modern. Kesederhanaan dalam penyampaian informasi menjadi nilai utama yang dicari oleh masyarakat masa kini dan kemungkinan terburuk yang dapat terjadi adalah hilangnya gairah terhadap pelestarian seni hal ini berakibat pada pelaku dan kompeten seni yang berkurang. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan krisis identitas budaya, di mana seni lokal kehilangan relevansi dan daya tariknya bagi generasi muda.

Kondisi ini menciptakan tantangan bagi pelestarian nilai-nilai budaya, seni tradisional, dan identitas bangsa. Konteks tersebut, terdapat kebutuhan untuk menciptakan ruang publik yang mampu menghadirkan pengalaman budaya yang interaktif untuk mengembalikan apresiasi terhadap nilai seni dan budaya lokal. Perancangan *Youth Culture* diharapkan sebagai medium interaktif yang mengintegrasikan elemen visual secara mendalam guna mendukung komunikasi dan pertukaran ide antar pengguna.

2. Metode

Perancangan *Youth Culture Center* ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada penggalan makna, dan kebutuhan ruang berdasarkan konteks tapak dan karakter pengguna muda sebagai subjek utama rancangan. Tahap penelitian ini dimulai mencari kajian pustaka mengenai tema yang digunakan. Mencari referensi fungsi kawasan dan bangunan dengan penerapan konsep. Metode ini berorientasi pada user-based pendekatan ini diarahkan untuk memahami pola aktivitas dan ketertarikan pengguna utama bangunan, yaitu generasi muda yang akrab dengan digitalisasi. Proses ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Observasi Lapangan, dilakukan secara langsung di lokasi tapak yang berlokasi di Jl. Soekarno Hatta, Kota Bandung. Data mikro dan makro yang dikumpulkan meliputi orientasi matahari, arah angin, tingkat kebisingan, jalur sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, serta aktivitas sosial di sekitarnya.
 - b. Studi Literatur dan Referensi Tematik, dilakukan untuk memahami pergeseran perilaku generasi muda dalam berinteraksi dengan ruang di era digital. Referensi yang digunakan mencakup literatur tentang media digital, studi ruang publik, serta bangunan budaya serupa di berbagai konteks global.
 - c. Kajian Pengguna, data mengenai karakter pengguna dikumpulkan melalui studi tren dan kecenderungan generasi muda sebagai *main-user*
2. Tahap Analisis Site Tapak Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah menganalisis secara mendalam kondisi eksisting tapak dan faktor-faktor yang memengaruhinya.
3. Pengembangan Konsep dan solusi Desain merumuskan konsep arsitektur berdasarkan hasil analisis data dan site. Perancangan dilakukan dengan mengimplementasikan pendekatan metaforis, dengan bunglon sebagai objek utama metafora.

2.1 Definisi Proyek

Youth Center merupakan istilah Bahasa Inggris dengan terjemahan Bahasa Indonesia, Gelanggang Remaja. Menurut kamus Besar bahasa Indonesia kata gelanggang mengandung pengertian suatu ruang atau lapangan tempat bertanding atau berolahraga dan sebagainya. Gelanggang Remaja juga dapat dipahami sebagai ruang atau tempat yang memfasilitasi aktivitas remaja yang bersifat tetap untuk menyelenggarakan berbagai macam kegiatan secara teratur dan terarah dengan penanggung jawab tertentu. Di dalam gelanggang mereka dapat berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat serta dapat menggunakan fasilitas yang tersedia di tempat. Sehingga bangunan ini dimaksudkan untuk memberikan wadah bagi penyaluran dan pengembangan minat dan bakat yang kreatif dimana penyelenggaraannya berlandaskan pada unsur-unsur pendidikan dan rekreasi [2]. Dengan demikian Gelanggang Remaja memiliki pengertian tempat bertanding atau berkompetisi para remaja dalam berbagai macam kegiatan. *Youth Culture Center* sendiri adalah turunan dari *Youth Center* dengan fungsi spesifik yaitu dirancang untuk menjadi ruang multifungsi yang mendukung interaksi sosial dengan menyediakan area bagi diskusi dan kolaborasi komunitas, serta mendorong ekspresi kreatif. Selain itu, fasilitas ini berperan dalam pelestarian budaya lokal dengan mengintegrasikan elemen tradisional ke dalam program edukatif, dan mendukung pengembangan keterampilan. Meskipun fungsi khusus *Youth Culture Center* tidak secara eksplisit diuraikan dalam literatur, namun fungsi ini memiliki tipologi yang serupa dengan *Recreation Center* dan *College Student Center* [3].

2.2 Lokasi Proyek

Nama Proyek : Impress Youth Culture Center
Lokasi : Jl. Soekarno Hatta, Kota Bandung
Fungsi : Ruang Pertunjukan dan Ekspresi Budaya Kaum Muda
Koordinat : -6.93932422888587, 107.66466983613574
Luas Lahan : $\pm 17.000 \text{ m}^2$
Luas Bangunan : $\pm 5.000 \text{ m}^2$ (minimum)
Sifat Proyek : Semi-Fiktif (simulasi proyek pemerintah untuk kepentingan akademik)



Gambar 1. Keterangan gambar

Sumber: <https://www.google.com/earth>, diunduh tanggal 16 April 2025, diolah

Proyek direncanakan berlokasi di Jalan Soekarno Hatta, Kota Bandung, Jawa Barat (**Gambar 1.**) wilayah ini merupakan koridor strategis yang menghubungkan berbagai zona kegiatan di kota, seperti pendidikan, perdagangan, dan hunian. Lokasi berada di tengah kawasan urban padat yang memiliki potensi besar dalam menjangkau pengguna dari kalangan muda. Tapak proyek memiliki luasan sekitar 17.000 m^2 dengan kontur relatif datar, dikelilingi oleh fasilitas umum seperti sekolah, pusat komersial, dan permukiman. Posisi site juga mudah diakses oleh transportasi umum maupun kendaraan pribadi, sehingga mendukung fungsi bangunan sebagai simpul aktivitas sosial dan budaya remaja di Kota Bandung. Bila melihat kondisi site memang konteks kawasan adalah area dengan tingginya konsentrasi komersil dan permukiman dan memiliki potensi terhadap pertumbuhan ekonomi berbasis budaya.

2.3 Definisi Tema

Secara etimologis, istilah metafora berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Yunani, meta (di atas) dan pherein (memindahkan/mengalihkan). Dalam bahasa Yunani modern, kata ini juga diartikan sebagai transfer atau transpor. Metafora bertindak sebagai jembatan antara dunia fisik dan ide, sering kali melalui bentuk dan struktur yang mengingatkan pada sesuatu yang lebih akrab atau simbolik, seperti bentuk organik yang menunjukkan koneksi dengan alam atau bentuk geometris yang mencerminkan keseragaman dan keutuhan desain. Dengan demikian, arsitektur metafora merupakan suatu perjalanan pemaknaan ia melibatkan proses refleksi, pembacaan konteks, serta kesadaran historis dan kultural [4]. Lebih lanjut, Anthony C. Antoniades dalam *Poetics of Architecture: Theory of Design* menjelaskan metafora sebagai salah satu kanal kreatif dalam proses rancangan arsitektural. Ia membedakan antara:

1. *Intangible Metaphors* (metafora yang tidak dapat diraba): metafora yang bersumber dari konsep abstrak, ide, kondisi manusia, atau kualitas khusus seperti individualitas, alam, komunitas, tradisi, dan budaya, yang tidak dapat diraba secara fisik
2. *Tangible Metaphors* (metafora yang dapat diraba): Mengacu pada metafora yang dapat dikenali melalui elemen fisik, baik dari karakter visual, bentuk, maupun material, sehingga dapat dirasakan secara langsung oleh indera.
3. *Combined Metaphors*: Kombinasi dari kedua kategori sebelumnya, yaitu membandingkan suatu bentuk visual dengan objek lain yang memiliki kemiripan, sekaligus menyertakan kesamaan nilai atau makna konsep dari objek yang dijadikan acuan [5].

2.4 Intangible Metaphors

Organisme hidup pada dasarnya memiliki beberapa ciri spesifik yang sangat unik dalam proses keberlangsungan hidupnya. Hal ini merupakan fenomena yang sangat menarik apabila dilihat lebih dalam ketika sebuah organisme hidup dapat bertahan dalam merespon perubahan-perubahan yang terjadi. Hal ini yang kemudian menjadi dasar dalam merancang sebuah arsitektur yang lebih fleksibel terhadap perubahan dan menghadirkan arsitektur yang memiliki value bagi penggunanya. Organisme hidup memiliki beragam strategi adaptasi untuk mempertahankan hidupnya, salah satunya adalah kemampuan bunglon mengubah warna kulitnya sebagai respons terhadap lingkungan dan kondisi emosional [6].

Bunglon merupakan reptil yang termasuk dalam familia Chamaeleonidae yang memiliki kemampuan unik untuk mengubah warna kulitnya melalui mekanisme fotonik, bukan sekadar perubahan pigmen. Perubahan warna ini sering disalahartikan sebagai bentuk kamuflase untuk menghindari predator, padahal pada banyak spesies fungsi utamanya adalah untuk regulasi suhu tubuh dan komunikasi sosial, termasuk menunjukkan dominasi atau kesiapan kawin [7]. Secara biologis, proses ini terjadi melalui penyesuaian jarak antar kristal guanin nanoskal pada lapisan iridofor, sehingga mengubah spektrum cahaya yang dipantulkan [8]. Mimikri merupakan proses adaptasi di mana warna kulit menyesuaikan dengan latar untuk perlindungan atau berburu, sedangkan kamuflase menyamakan warna kulit dengan lingkungan sekitarnya untuk menyembunyikan diri [9]. Penelitian menunjukkan bahwa perubahan warna pada bunglon juga dipicu oleh faktor eksternal seperti intensitas cahaya matahari dan suhu lingkungan, serta faktor internal seperti kondisi emosi (terkejut, stres, terancam, atau birahi) [7]. Mengutip penjelasan National Geographic, penyebab bunglon berubah warna adalah:

1. Sinar Matahari Ketika bunglon coklat ingin berjemur di bawah sinar matahari, maka si chameleon akan mengubah warna kulitnya menjadi hijau untuk memaksimalkan refleksi sinar matahari yang didapat.
2. Perubahan suhu lingkungan warna kulitnya menyesuaikan untuk mempertahankan suhu tubuh.
3. Kondisi Emosi atau mood seperti rasa terkejut, terancam, atau saat memasuki musim kawin.

Perubahan warna bunglon ini ditampilkan pada **Gambar 2.** yang menunjukkan ilustrasi perubahan warna pada bunglon karena faktor biologis dan lingkungan yang mempengaruhinya.



Gambar 2. Ilustrasi Perubahan warna Bunglon
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam konteks arsitektur, kemampuan adaptif bunglon ini yang menjadi landasan metafora tak berwujud (*intangible metaphor*) menginspirasi desain ruang yang mampu menyampaikan “emosi” dari kondisi bangunan. Sebagai metafora tak berwujud kemampuan bunglon dalam konteks desain, metafora ini menjadi kerangka kerja untuk merancang ruang yang berubah ‘warna’ (atmosfer) tergantung jenis pertunjukan teater dramatis yang sunyi, konser musik yang semarak, atau pertunjukan tari yang intens tanpa kehilangan identitas arsitekturalnya. Untuk mentransformasi konsep biologis tersebut menjadi solusi desain, digunakan kerangka berpikir *Biomimicry Approach*, pendekatan lebih condong pada “*Top-Down*” dimulai dari permasalahan arsitektural atau desain yang kemudian dicarikan solusi yang relevan sebagai inspirasi [10]. Hal ini dapat dilihat pada **Gambar 3**.

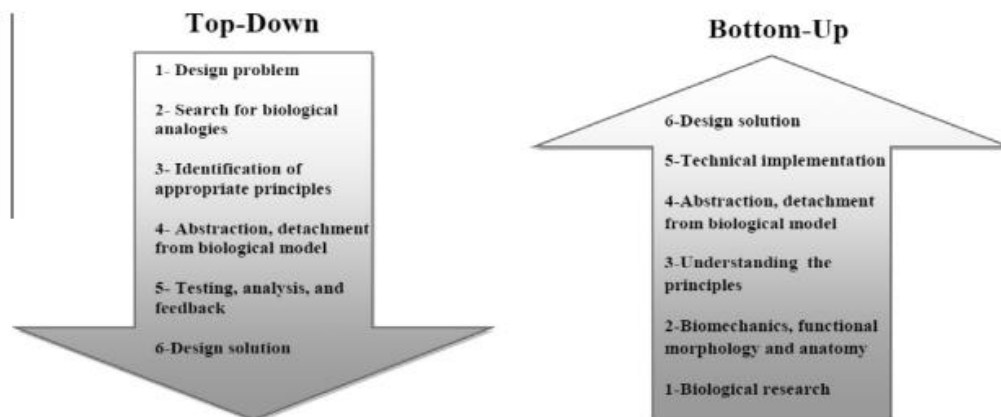


Figure 1 Biomimicry top-down and bottom-up approaches.

Gambar 3. Skema Pemikiran *Biomimicry Approach Design*

Sumber: Aziz & El Sherif, *Biomimicry as an approach for bio-inspired structure with the aid of computation*

Skema ini menggambarkan alur penerapan pendekatan *top-down* dalam perancangan, dimulai dari identifikasi permasalahan arsitektural, kemudian mencari analogi biologis yang relevan hingga menghasilkan solusi desain. Metode ini lebih umum digunakan oleh perancang karena berangkat dari kebutuhan desain yang sudah terdefinisi, berbeda dengan *bottom-up* yang dimulai dari riset biologis murni sebelum diterapkan pada konteks desain [10].

2.5 Visual-Oriented

Merupakan pendekatan desain yang menekankan integrasi elemen visual sebagai komponen utama dalam menciptakan pengalaman ruang. bangunan yang berorientasi audiovisual menggabungkan teknologi tampilan (seperti layar interaktif, proyeksi, atau panel digital) dan sistem audio (suara ambient, narasi, atau musik interaktif) untuk menyampaikan cerita dan menciptakan suasana. Jika menilik dari pemikiran Ian Bentley dalam bukunya *Responsive Environments*, yang membahas konsep *Visual Appropriateness*, ia menekankan sebuah lingkungan dapat disebut layak secara visual apabila pengguna mampu mengenali fungsi dan makna suatu bangunan atau ruang hanya dari kualitas visual yang ditampilkannya, tanpa memerlukan penjelasan tambahan [11]. Dalam kerangka *Visual Appropriateness*, faktor yang membuat sebuah lingkungan atau elemen arsitektural dapat dikatakan sesuai secara visual dijelaskan bahwa interpretasi yang diberikan pengguna terhadap suatu tempat dapat memperkuat responsivitasnya pada tiga tingkatan berbeda:

- (1) dengan mendukung keterbacaannya (*legibility*), terutama dalam hal bentuk dan orientasi;
- (2) dengan mendukung keragamannya (*variety*), yang memungkinkan pengalaman ruang menjadi lebih kaya; dan
- (3) dengan mendukung kekokohnya (*robustness*), baik pada skala besar maupun kecil, sehingga ruang dapat mengakomodasi berbagai bentuk penggunaan [11].

Hal ini menekankan bahwa bentuk arsitektural seharusnya mampu menyampaikan fungsi, nilai, dan karakter ruang secara langsung kepada pengguna, melalui isyarat visual yang tepat. Bila melihat dari latar belakang pengguna generasi digital sebagai target pengguna tumbuh dalam ekosistem yang kaya akan visual stimulus yang semuanya membentuk cara mereka memahami dunia. Oleh karena itu, penulis berpendapat arsitektur yang dirancang dengan *visual logic* yang kuat akan lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh pengguna muda. Dengan demikian, bila menilik dari beberapa gagasan diatas memang dikatakan secara gamblang bahwa kekuatan elemen visual terletak pada kemampuannya menyampaikan makna secara cepat, intuitif, dan emosional. Bangunan dengan identitas visual yang kuat memiliki potensi lebih besar untuk dikenali, diingat, dan membentuk keterikatan emosional dengan penggunanya. Konsep ini adalah output desain ketika dihubungkan dengan metafora bunglon yang sebelumnya diangkat. Jika bunglon mengubah warna untuk beradaptasi dan menyampaikan pesan secara visual kepada lingkungannya, maka bangunan pun dapat merespons hal serupa yakni menciptakan ruang yang mampu “berkomunikasi” secara visual, menyesuaikan diri dengan konteks sosial maupun budaya yang terus berubah.

2.6 Elaborasi Tema

Tema yang diusung dalam perancangan *Impress Youth Culture Center*, yaitu metafora. Pendekatan ini adalah simbol dari kemampuan adaptasi, ekspresi emosional, dan keterbukaan terhadap perubahan, sementara gagasan "platform" ditafsirkan sebagai ruang kolektif yang memungkinkan pertukaran informasi secara instan. Prinsip konseptual ini kemudian dijabarkan dalam bentuk elaborasi tema (**Gambar 4.**), yang bertujuan untuk menelusuri sejauh mana ide metaforis ini dapat diterjemahkan ke dalam elemen-elemen desain arsitektur. Metafora ini diadopsi dari fenomena biologis bunglon sebagai representasi adaptabilitas visual, di mana bangunan dianalogikan mampu berubah atmosfer, nuansa, dan konfigurasi ruang tanpa kehilangan identitas arsitekturalnya, menyesuaikan dengan aktivitas dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Konsep ini diterapkan melalui pendekatan *Top-Down*, yang berangkat dari permasalahan desain. berangkat dari perubahan pola interaksi manusia akibat perkembangan teknologi informasi yang berlangsung secara cepat dan masif. Lebih detail **lihat Gambar 4.** dibawah ini



Gambar 4. Elaborasi Tema
Sumber: Dokumen Pribadi

Sebagai respons desain, bangunan diposisikan sebagai “platform hidup” (living platform) yang memfasilitasi pertukaran informasi, ekspresi visual, dan transformasi budaya. Metafora ini diwujudkan melalui ruang-ruang yang adaptif, interaktif, dan fleksibel, sehingga mampu menampung berbagai aktivitas kreatif generasi muda tanpa batasan ruang dan waktu. Elaborasi tema ini mencakup tiga landasan utama:

- Latar Belakang (*Background*): berangkat dari perubahan pola interaksi manusia akibat perkembangan teknologi informasi yang berlangsung secara cepat dan masif. Kini, masyarakat hidup di era digital yang menuntut keterhubungan instan. Perubahan ini bukan terjadi karena paksaan, melainkan merupakan konsekuensi di mana masyarakat perlu mengikuti perkembangan teknologi agar tetap relevan dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.
- Isu Utama (*Issues*): Dominasi konsumerisme digital yang mengarah pada ketergantungan dan homogenisasi budaya. Pemikiran ini lahir setelah menilik Konsumerisme pada masyarakat modern dimana fenomena ini mencerminkan cara masyarakat mengonsumsi pengalaman, termasuk dalam seni dan budaya. Kondisi ini bukan semata mata karena paksaan, masyarakat dihadapkan pada situasi harus mengikuti perkembangan teknologi.
- Tujuan Konseptual (*Main Objective*): Merancang sebuah Youth Cultural Center yang memadukan elemen visual dan interaktivitas untuk meningkatkan apresiasi seni bagi generasi muda, dimana mereka dapat mengeksplorasi, dan mengekspresikan seni dalam lingkungan yang lebih relevan sesuai kebiasaan di era sekarang.

3. Hasil Rancangan

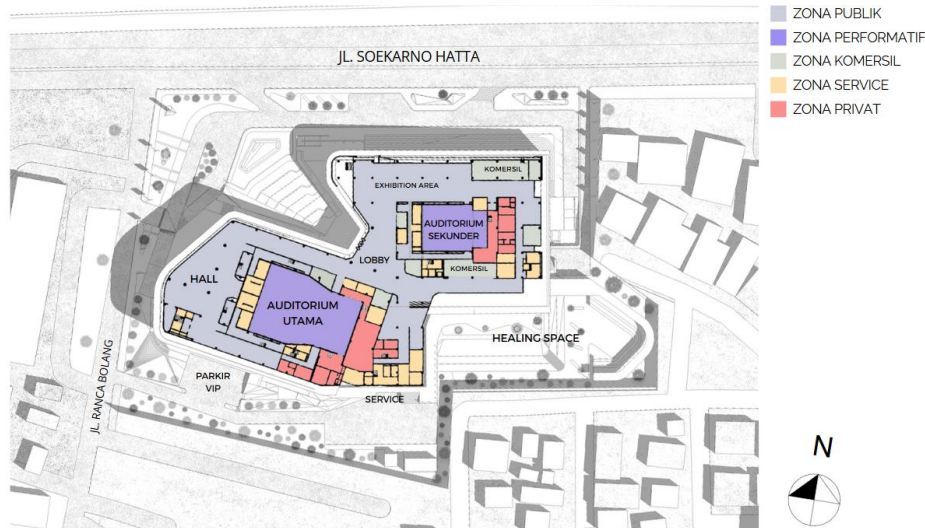
3.1 Konsep Sirkulasi dan Zoning pada Tapak

Pola sirkulasi dipisahkan menjadi jalur publik, jalur privat, dan jalur servis (**Gambar 5.**), jalur publik mengakomodasi kendaraan pribadi dan transportasi umum *online*, dengan dua titik drop-off terpisah yang ditujukan pada 2 jenis pengunjung, yaitu pengguna fasilitas youth center dan pengguna fasilitas performatif hal ini bertujuan untuk mengantisipasi lonjakan pengunjung ketika beberapa kegiatan berlangsung secara bersamaan. Titik drop-off pertama terletak di depan bangunan utama untuk melayani pengguna fasilitas youth center, sementara titik kedua berada pada sumbu utama menuju zona performatif, memudahkan akses langsung ke area pertunjukan.



Gambar 5. Block Plan
Sumber: Dokumen Pribadi

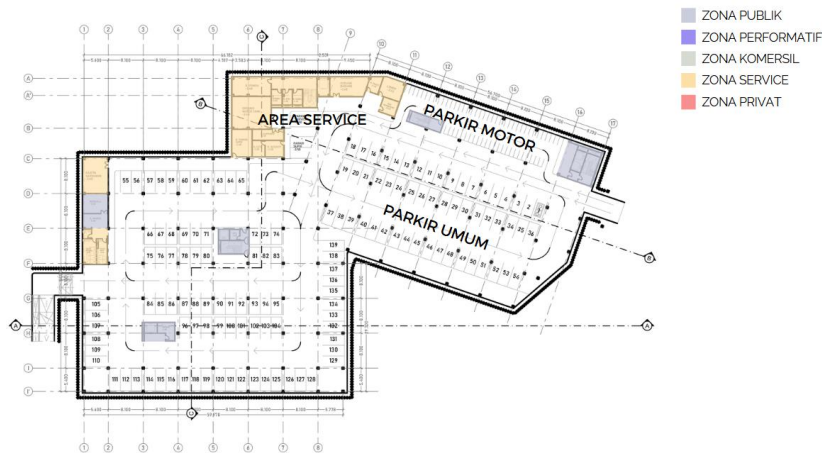
Secara spasial, rancangan *Impress Youth Culture Center* dibagi menjadi lima zona utama. Zona performatif menjadi pusat aktivitas utama yang terdiri dari Auditorium Utama dan Auditorium Sekunder, dirancang untuk mengakomodasi berbagai pertunjukan, seminar, dan kegiatan berskala besar maupun menengah. Zona publik meliputi area exhibition, lobby, dan ruang terbuka yang berfungsi sebagai ruang temu, interaksi, dan sirkulasi pengunjung, lihat **Gambar 6**.



Gambar 6. Zoning pada Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi

Zona service ditempatkan strategis di sisi selatan tapak dengan akses langsung dari Jalan Rancabolang, memisahkan jalur logistik dan operasional dari arus pengunjung. Zona komersil terletak di sekitar area publik dan terhubung langsung dengan jalur utama pengunjung. Sementara itu, zona privat meliputi area ruang staf, ruang kontrol, dan fasilitas pendukung internal yang tidak diakses publik. Zona kontemplatif atau healing space ditempatkan di sisi timur tapak dan terhubung langsung ke sumbu utama dan entrance 2, bertujuan agar jauh dari kepadatan aktivitas, memberikan ruang hijau dan suasana tenang bagi pengunjung.

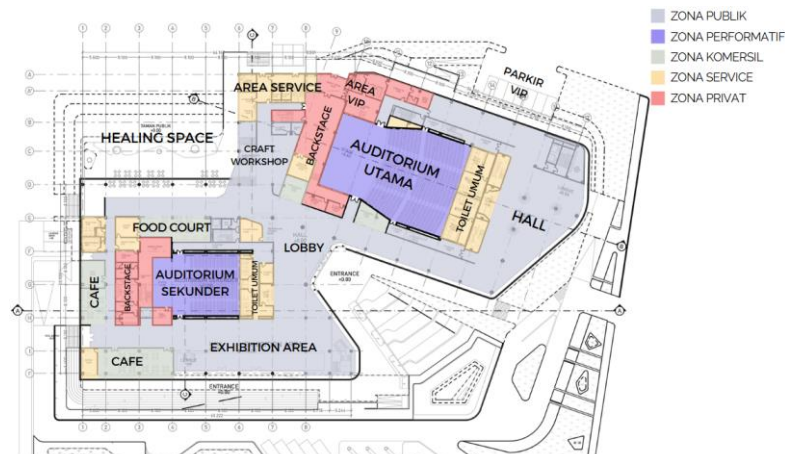
a) Lantai Basement



Gambar 7. Zoning dalam bangunan Lt. Basement
Sumber: Dokumen Pribadi

Zonasi pada lantai basement terdiri dari area publik (biru) yang berfungsi sebagai parkir umum kendaraan roda empat, parkir motor, dan sirkulasi pengunjung menuju lantai atas. Kapasitas dari basement adalah 142 buah kendaraan roda 4 (139 umum, 3 service) dan 60 buah kendaraan roda 2. Pada **Gambar 7.** memperlihatkan area service (kuning) meliputi ruang utilitas, area teknis, dan ruang penyimpanan pendukung operasional. Pada sisi samping terdapat area komersil berskala kecil yang dikhususkan untuk staff/pegawai bangunan, yang dapat diakses langsung dari area parkir. Penataan basement difokuskan untuk mempertahankan sirkulasi kendaraan agar tidak perlu keluar basement saat mencari parkir yang kosong, hal ini juga output antisipasi bila nantinya bangunan dipenuhi kegiatan baik untuk pengguna fasilitas *youth center* maupun pengunjung pertunjukan.

b) Lantai 1

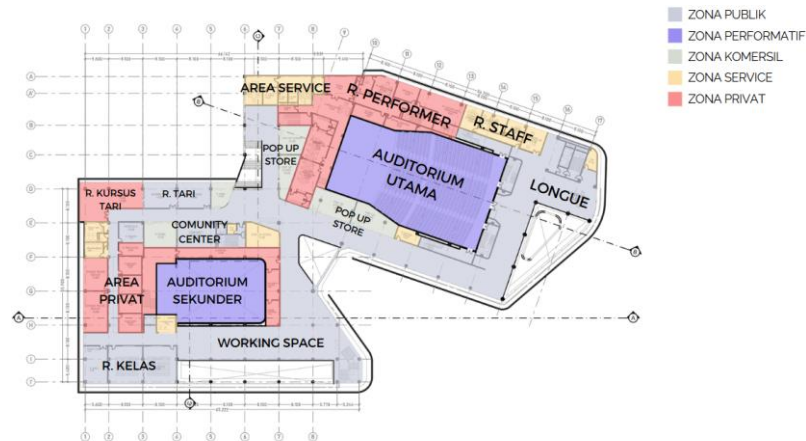


Gambar 8. Zoning dalam bangunan Lt. 1
Sumber: Dokumen Pribadi

Zonasi lantai dasar menjadi pusat aktivitas publik **Gambar 8.** memperlihatkan zoning bangunan dengan dominasi area publik (abu-abu) yang menghubungkan seluruh fungsi utama. Zona performatif (ungu) terdiri dari Auditorium Utama dan Auditorium Sekunder yang menjadi fokus kegiatan berskala besar dan sedang. Zona komersil (hijau muda) meliputi kafe, food court, dan area retail yang berfungsi sebagai

titik temu informal. Area service (kuning) mencakup toilet umum, ruang penyimpanan, dan fasilitas penunjang lainnya. Sementara zona privat (merah) seperti backstage dan area VIP dirancang untuk mendukung aktivitas pertunjukan tanpa mengganggu alur pengunjung. Sirkulasi utama terpusat di lobby yang menghubungkan entrance publik, hall, dan ruang-ruang penting pada bangunan.

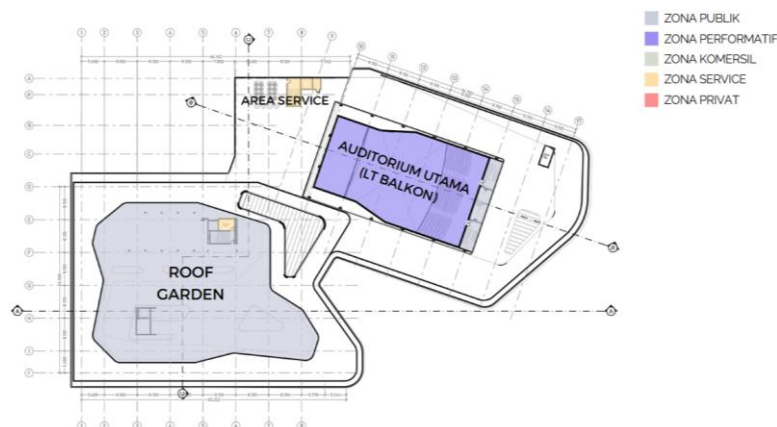
c) Lantai 2



Gambar 9. Zoning dalam bangunan Lt. 2
Sumber: Dokumen Pribadi

Zonasi lantai dua mengakomodasi aktivitas komunitas dan pendidikan dapat dilihat pada **Gambar 9**. zona performatif (ungu) diisi oleh Auditorium Utama dan Auditorium Sekunder. Area publik (abu-abu) terdistribusi sebagai working space dan ruang interaksi terbuka. Zona komersil (hijau muda) digunakan sebagai pop-up store untuk aktivitas retail temporer. Zona privat (merah) berisi ruang kursus tari, *community center*, ruang kelas, serta fasilitas *backstage* dan ruang performer. Area service (kuning) ditempatkan di titik strategis untuk mendukung operasional harian, termasuk ruang staf dan utilitas.

d) Lantai Atap



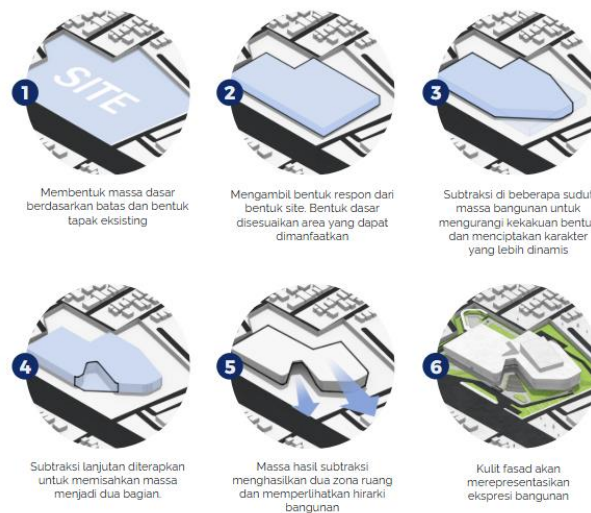
Gambar 10. Zoning dalam bangunan Lt. Atap
Sumber: Dokumen Pribadi

Zonasi lantai atap difokuskan pada area publik (abu-abu) **Gambar 10**. memperlihatkan area roof garden yang berfungsi sebagai ruang relaksasi dan healing space dengan pemandangan terbuka. Zona performatif (ungu) di lantai ini berupa balkon Auditorium Utama. Area service (kuning) meliputi ruang

teknis dan gudang kecil yang mendukung fungsi lantai atap. Area ini juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk healing space dan ruang rekreasi pada bangunan, juga bagian dari konsep metafora bunglon, yang menjadi yang merepresentasikan habitat aslinya di hutan. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan vegetasi yang menyerupai ekosistem alami.

3.2 Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa pada *Impress Youth Culture Center* dikembangkan melalui pendekatan konseptual yang berangkat dari respons terhadap konteks tapak, Massa bangunan dibentuk berdasarkan batas-batas tapak eksisting di Jalan Soekarno Hatta, Bandung lebih detail dapat dilihat pada **Gambar 11**.



Gambar 11. Konsep Gubahan Massa
Sumber: Dokumen Pribadi

3.3 Konsep Fasad Bangunan

Fasad *Impress Youth Culture Center* dirancang sebagai representasi fisik dari makna yang lebih dalam yaitu komunikasi emosional melalui kulit dan warna, sebagaimana kulit bunglon menyampaikan data biologis melalui transformasi visual. Selain itu bentuk fasad secara fisik mereplika struktur mikroskopis kulit bunglon yang bila dikaji membentuk pola yang organik dan acak (*randomized pattern*) [12] dapat dilihat pada **Gambar 12**.



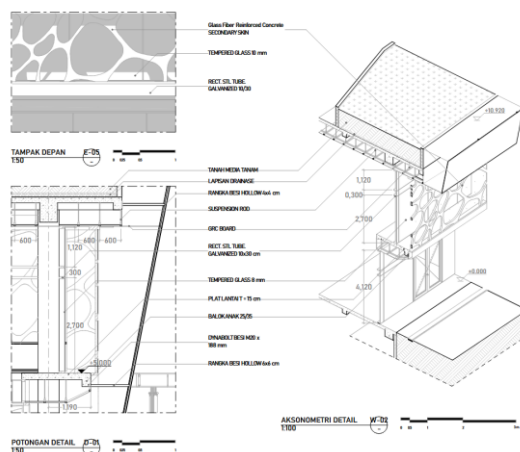
Gambar 12. Struktur Kulit Bunglon

Sumber : Shutterstock. (n.d.). *Organic horizontal pattern*. Diakses dari <https://www.shutterstock.com>

Dengan pendekatan ini desain fasad berusaha untuk envelope bangunan, dan menjadi platform komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan, memperkuat identitas, dan menghadirkan pengalaman emosional yang sejalan dengan sifat adaptif bunglon antara pengguna, masyarakat sekitar, dan citra arsitektur itu sendiri [12].



Gambar 13. Detail Fasad
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 14. Detail fasad
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 15. Perspektif Malam
Sumber: Dokumen Pribadi

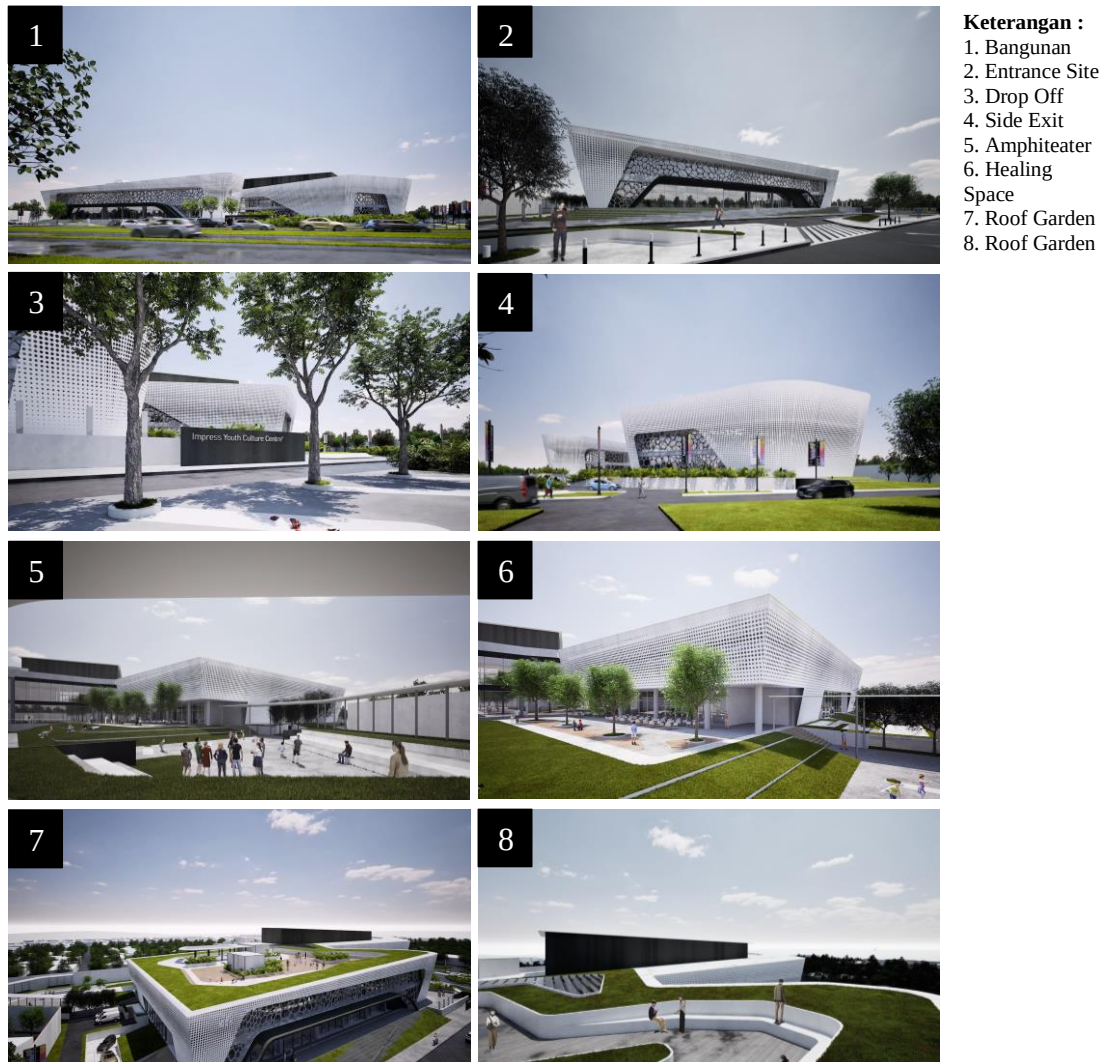
Fasad bangunan dirancang berlapis dengan dua karakter utama (**Gambar 13.**), kulit luar (A) dan kulit dalam (B). Kulit A merepresentasikan siluet tubuh bunglon yang bersifat menyeluruh dan menyatukan bentuk massa, sementara kulit B mengambil inspirasi dari struktur kulit bunglon dengan pola organik acak (randomized pattern). Selain itu 2 jenis kulit ini memiliki bahan yang berbeda, kulit A berbahan perforated panel dan kulit B dengan pola randomize berbahan GRC fabrikasi. Bila berbicara mekanis penerapan pola organik secara penuh pada seluruh bangunan dianggap kurang efektif, baik dari segi identitas arsitektural maupun efisiensi biaya. Dengan membatasi aplikasi kulit B pada bagian tertentu, desain tetap memiliki ciri khas tanpa jatuh pada repetisi berlebihan. Selain itu, pendekatan ini juga menekan biaya konstruksi dan mengurangi beban perawatan. Fasad memiliki rasio 1:3 dari 2 bahan tersebut.

Detail fasad dirancang dengan kombinasi panel dan bukaan kaca. Panel secondary skin berbentuk modul organik, walau terlihat random akan tetapi fasad ini sebenarnya memiliki modul terukur dengan bentang 20x8 meter yang mengulang, patternnya dibuat saling menyambung namun tidak terlihat seperti modul, jadi tetap dapat dipertanggungjawabkan ukuran pada fabrikasinya. yang dilengkapi dengan sistem rangka hollow yang mengikuti bentuk bangunan, Mekanisme transformasi “warna” diwujudkan melalui pemasangan LED di balik panel fasad, dengan kemiringan 79° pada bidang fasad agar pancaran cahaya tepat mengenai permukaan panel, bukan terbuang ke arah langit, detail dapat dilihat pada **Gambar 14.**

Pada kondisi malam, fasad bertransformasi menjadi elemen visual yang atraktif (**Gambar 15.**) sistem pencahayaan LED yang ditempatkan di bawah panel menciptakan permainan warna yang dapat diprogram sesuai dengan jenis kegiatan, tema acara, sehingga pada malam hari permukaan bangunan dapat bertransformasi menjadi layar cahaya interaktif yang menegaskan peran youth center sebagai wadah ekspresi budaya. Pencahayaan ini selain bersifat dekoratif, juga komunikatif menjadi medium untuk menyampaikan suasana, emosi, bahkan pesan simbolis yang ingin ditampilkan kepada publik.

3.4 Konsep Rancangan pada Desain

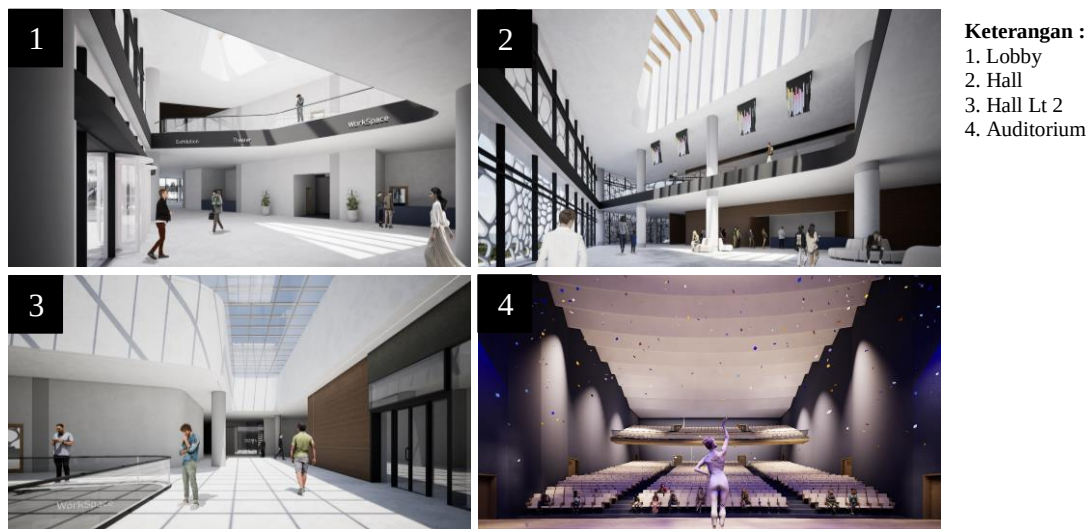
a) Perspektif Eksterior



Gambar 16. Perspektif Eksterior Bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi.

Perspektif eksterior menampilkan berbagai sisi bangunan dengan penekanan pada bentuk massa dan hubungan antar ruang luar. Massa utama (1) berusaha menciptakan karakter organik melalui permainan fasad dan elevasi yang seolah “memuncak”. Entrance site (2) dihadirkan atraktif dengan akses yang jelas dan ramah, diperkuat oleh area drop off (3) yang melayani baik pengguna umum maupun pengunjung pertunjukan sehingga arus sirkulasi tetap teratur. Side exit (4) difungsikan sebagai jalur tambahan distribusi pengunjung, khususnya sebagai pintu keluar bus rombongan pada acara berskala besar. Amphiteater (5) di sisi tapak memberikan alternatif ruang performatif luar ruang dengan atmosfer yang lebih kasual, serta dapat diperluas atau dikolaborasikan dengan healing space untuk menghadirkan pengalaman budaya yang lebih terbuka dan fleksibel. Healing space (6) berfungsi sebagai taman yang menawarkan ruang jeda, baik untuk beristirahat maupun sekadar bersantai. Sementara itu, roof garden (7 & 8) memperkuat identitas bangunan sebagai pusat budaya yang berorientasi pada keberlanjutan. Kehadirannya bukan hanya sebagai ruang hijau rekreatif, tetapi juga menjadi representasi metafora “habitat bunglon” yang lekat dengan lingkungannya.

b) Perspektif Interior



Gambar 17. Perspektif Interior Bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi.

Perspektif interior pada gambar di atas menampilkan beberapa area utama di dalam *Impress Youth Culture Center*. Lobby (1) dirancang dengan skala luas dan suasana terbuka, berfungsi sebagai titik temu sekaligus ruang orientasi utama, pengunjung akan disambut dahulu dengan signage ruang-ruang penting pada bangunan yang menghubungkan pengunjung ke berbagai ruang publik maupun performatif. Hall (2) di lantai dasar berfungsi sebagai ruang transisi menuju auditorium dan area komersial. Selain menjadi jalur sirkulasi, hall ini juga difungsikan sebagai ruang tunggu informal yang dapat menampung pengunjung sebelum memasuki ruang pertunjukan atau area makan, sehingga mendukung kelancaran aktivitas dan mobilitas dalam bangunan. Pada hall lantai 2 (3), suasana lebih tenang dengan orientasi visual yang mengarah ke healing space dan ruang luar. Kehadiran *pop up store* pada area ini menambah fungsi ruang komersial, letaknya juga strategis di jalur utama sirkulasi, di mana pengunjung dapat berhenti, berbelanja, atau sekadar menikmati suasana sebelum memasuki ruang pertunjukan.

4. Kesimpulan

Penelitian perancangan *Impress Youth Culture Center* berhasil mencapai tujuan utama, yaitu menghadirkan konsep arsitektur dengan metafora biologis yang diambil dari kemampuan adaptif bunglon. Metafora tersebut diterjemahkan menjadi pendekatan desain ruang, terutama pada fasad, yang berusaha untuk memiliki simbolis dari bentuk bahkan dapat berkomunikasi melalui warna sesuai dengan konteks kegiatan dan kebutuhan pengguna. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan *intangible metaphor* (kemampuan adaptif bunglon sebagai simbol komunikasi visual dan emosional) dengan pendekatan *top-down approach design*. Hal ini memberikan kerangka kerja baru dalam merancang pusat budaya yang dapat komunikatif secara visual, terutama bagi generasi muda yang tumbuh dalam budaya digital. Sebagai saran, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aspek teknis performatif fasad interaktif (misalnya dengan smart materials atau sistem LED yang lebih hemat energi) serta memperluas kajian pada ranah sosial terutama bagaimana generasi muda benar-benar memanfaatkan ruang ini dalam keseharian. Dengan harapan, rancangan dapat diuji tidak hanya pada skala konseptual saja namun juga pada aspek implementatif dan keberlanjutan jangka panjang.

5. Daftar Referensi

- [1] DataReportal, Digital 2025: Indonesia, We Are Social & Meltwater, 2025. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>. [Diakses: Aug. 5, 2025]
- [2] A. Azizah, "Perancangan Youth Center di Kota Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech," S1 Thesis, Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2020. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/18607/> [Diakses: Apr. 22, 2025]
- [3] J. O. Utomo, "Youth Center di Yogyakarta dengan Pendekatan Ekspresi Kontemporer," S1 Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, 2016. [Online]. Available: <https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/9770/3/2TA13890.pdf>. [Diakses: Apr. 28, 2025].
- [4] S. Unwin, *Metaphor: An Exploration of the Metaphorical Dimensions and Potential of Architecture*. London, U.K.: Routledge, 2019
- [5] A. C. Antoniadou, *Poetics of Architecture: Theory of Design*, New York: Van Nostrand Reinhold, 1990.
- [6] H. Fathurrazqin, J. Anita "Penerapan Falsafah Sunda pada Perancangan Performing Arts Center melalui Pendekatan Intangible Metaphor Architecture di Kota Baru Parahyangan," E-Proceeding Itenas, 2023. [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/3729> [Diakses: Jun. 14, 2025].
- [7] J. Teyssier, S. V. Saenko, D. van der Marel, and M. C. Milinkovitch, "Photonic crystals cause active colour change in chameleons," *Nature Communications*, vol. 6, no. 6368, pp. 1–7, Mar. 2015 [Online]. Available: <https://www.nature.com/articles/ncomms7368> [Diakses: Jun. 20, 2025].
- [8] D. Stuart-Fox et al., "Genetic and behavioural factors affecting interpopulation colour change," *Royal Society Open Science*, vol. 11, no. 2, 231554, Feb. 2024.
- [9] T. R. B. Davenport, *Mimicry and Camouflage in Animals*, Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2021.
- [10] Aziz, Moheb & sherif, Amr. (2015). *Biomimicry as an approach for bio-inspired structure with the aid of computation*. *Alexandria Engineering Journal*, 2015 [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/284913393_Biomimicry_as_an_approach_for_bio-inspired_structure_with_the_aid_of_computation
- [11] I. Bentley, *Responsive Environments: A Manual for Designers*, 1st ed. London, U.K.: Routledge, 1985. [Online]. Available: https://nexasarquisucr.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/responsive_environments_by_ian_bentley_et-al.pdf. [Diakses: Mei. 2, 2025].
- [12] M. Chandra Wisesa, J. Anita "Penerapan Arsitektur Organik pada Bangunan Apartemen di Jalan Sangkuriang, Bandung," E-Proceeding Itenas, 2024. [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1057> [Diakses: Jun. 19, 2025].
- [13] Peta peruntukan Site, (2025). Diakses pada 16 April 2025, dari <https://www.google.com/earth>, diolah