

JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC



KARAKTER VISUAL GAPURA CANDI BENTAR GERBANG KIBLAT PADA KAWASAN SITI INGGIL KERATON KANOMAN CIREBON <i>Sasurya Chandra, Hasya Haifa Annisa</i>	5
TERITORI PEDAGANG INFORMAL SEPANJANG JL. WINAON - JL. LEMAHWUNGKUK <i>Farah Farhatunida, Nurhidayah, Edi Mulyana</i>	15
PERUBAHAN GAYA ARSITEKTUR GEDUNG PERUNDINGAN LINGGARJATI DARI MASA KE MASA <i>Risky Setia Pramudiya, Yovita Adriani</i>	21
IDENTIFIKASI GAYA ARSITEKTUR BANGUNAN CAGAR BUDAYA NEDHANDEL NV DI PUSAT KOTA BADUNG <i>Abdurrofa Rabbani, Rihan Ibnu Ghassan, Rico Adji Gumilar, Nurtati Soewarno</i>	27
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR MODERN PADA PERANCANGAN STASIUN KERETA API TIPE B DI WONOSOBO <i>Nurita Iman Sari, Wita Widyandini, Basuki</i>	33
DARI TAMAN HORIZONTAL KE ATRIUM VERTIKAL: STUDI TIPOLOGI HUNIAN LANSIA BERBASIS BIOPHILIC DI KEPADATAN KOTA <i>Angelia Stephanie, Bramasta Putra Redyantanu</i>	41
FASAD SEBAGAI REPRESENTASI IDENTITAS ARSITEKTURAL : STUDI PADA GEDUNG SINGA SURABAYA <i>Cynthia Carissa, Stephanus Wirawan Dharmatanna, Elvina Shanggrama Wijaya</i>	50
STRATEGI DESAIN INFORMATIF DALAM MENDUKUNG NAVIGASI KAWASAN TERINTEGRASI DI SEKOLAH VOKASI IPB <i>Kurnia Hidayat, Utami</i>	56
PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN YOUTH HUB, JALAN PAHLAWAN BANDUNG <i>Zahra Nur Bahrain, Juarni Anita</i>	66
PERANCANGAN TRAINING CENTER PERSETA 1970 DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MULTISTILISTIK <i>Yudha Nesa Suharto, Fajar Hendro Utomo</i>	73
PERANCANGAN EDUWISATA KULINER TRADISIONAL TULUNGAGUNG DENGAN PENDEKATAN TROPIS KONTEMPORER <i>Erna Putri Diana, Ryski Dwi Pratowo, Fajar Hendro Utomo</i>	80
PENERAPAN PRINSIP BANGUNAN HIJAU DALAM UPAYA PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA PANTAI MUTIARA TRENGGALEK <i>Elby Putra Adrie Loho, Diyah Ayu Saputri</i>	85
KONSEP TEKNOLOGI PENGEMBANGAN TAMAN LINGKUNGAN SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK TAMAN BERWAWASAN PANGAN <i>Fajar affanul hakim, Bambang Perkasa Alam, Indah yuliasari, Ukti Lutvaidah</i>	94
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA DESAIN PUSAT KOMERSIAL GENERASI MUDA DI BANDUNG <i>Kanita Ratma Rahadiani, Juarni Anita</i>	100
DAMPAK FAKTOR LINGKUNGAN TERHADAP KENYAMANAN TERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Adam Wais Alqorni, Eka Widiyananto,</i>	109

JURNAL
ARSITEKTUR

VOLUME 17
NOMOR 2

CIREBON
Oktober 2025



Program Studi Arsitektur
Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon
Jl. Evakuasi No.11 Cirebon(0231) 482196

KATA PENGANTAR

Jurnal Arsitektur adalah jurnal yang diperuntukan bagi mahasiswa program studi arsitektur dan dosen arsitektur dalam menyebarkan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan pengabdian dengan ruang lingkup penelitian dan pengabdian mengenai ilmu arsitektur diantaranya bidang keilmuan kota, perumahan dan permukiman, bidang keilmuan ilmu sejarah, filsafat dan teori arsitektur, bidang keilmuan teknologi bangunan, manajemen bangunan, building science, serta bidang keilmuan perancangan arsitektur.

Hasil kajian dan penelitian dalam Jurnal Arsitektur ini adalah berupa diskursus, identifikasi, pemetaan, tipologi, review, kriteria atau pembuktian atas sebuah teori pada fenomena arsitektur yang ada maupun laporan hasil pengabdian masyarakat.

Semoga hasil kajian dan penelitian pada Jurnal Arsitektur Volume 17 No. 2 Bulan OKTOBER 2025 ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keilmuan arsitektur.

Hormat Saya,
Ketua Editor

Eka Widiyananto

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.17 No.2 Oktober 2025

TIM EDITOR

Ketua

Eka Widiyananto,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Anggota

Sasurya Chandra,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Farhatul Mutiah,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Yovita Adriani,ST | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Jimat Susilo ,S.Pd.,M.Pd | *Universitas Gunung Jati Cirebon*

Ardhiana Muhsin,ST.,MT | *Institut Teknologi Nasional Bandung*

Reviewer

Dr. Ir.Nurtati Soewarno, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Dr. Adam Safitri,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Iwan Purnama,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nono Carsono,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nurhidayah,ST.,M.Ars | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Ir.Theresia Pynkyawati, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Wita Widyandini,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Universitas Wijayakusuma Purwokerto*

Iskandar,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang*

Alderina Rosalia,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Palangka Raya*

Jurnal Arsitektur

p-ISSN 2087-9296

e-ISSN 2685-6166

© Redaksi Jurnal Arsitektur

Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon

Gd.Lt.1 Jl.Evakuasi No.11, Cirebon 45135

Telp. (0231) 482196 - 482616

Fax. (0231) 482196 E-mail : jurnalarsitektur@sttcirebon.ac.id

website : <http://ejournal.sttcirebon.ac.id/index.php/jas>

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	3
 KARAKTER VISUAL GAPURA CANDI BENTAR GERBANG KIBLAT PADA KAWASAN SITI INGGIL KERATON KANOMAN CIREBON <i>Sasurya Chandra , Hasya Haifa Annisa</i>	5
 TERITORI PEDAGANG INFORMAL SEPANJANG JL. WINAON - JL. LEMAHWUNGKUK <i>Farah Farhatunida, Nurhidayah, Edi Mulyana</i>	15
 PERUBAHAN GAYA ARSITEKTUR GEDUNG PERUNDINGAN LINGGARJATI DARI MASA KE MASA <i>Risky Setia Pramudiya, Yovita Adriani</i>	21
 IDENTIFIKASI GAYA ARSITEKTUR BANGUNAN CAGAR BUDAYA NEDHANDEL NV DI PUSAT KOTA BADUNG <i>Abdurrofa Rabbani,Rihan Ibnu Ghassan,Rico Adji Gumilar,Nurtati Soewarno</i>	27
 IMPLEMENTASI ARSITEKTUR MODERN PADA PERANCANGAN STASIUN KERETA API TIPE B DI WONOSOBO <i>Nurita Iman Sari, Wita Widyandini, Basuki</i>	33
 DARI TAMAN HORIZONTAL KE ATRIUM VERTIKAL: STUDI TIPOLOGI HUNIAN LANSIA BERBASIS BIOPHILIC DI KEPADATAN KOTA <i>Angelia Stephanie, Bramasta Putra Redyantanu</i>	41
 FASAD SEBAGAI REPRESENTASI IDENTITAS ARSITEKTURAL : STUDI PADA GEDUNG SINGA SURABAYA <i>Cynthia Carissa, Stephanus Wirawan Dharmatanna, Elvina Shanggrama Wijaya</i>	50
 STRATEGI DESAIN INFORMATIF DALAM MENDUKUNG NAVIGASI KAWASAN TERINTEGRASI DI SEKOLAH VOKASI IPB <i>Kurnia Hidayat, Utami</i>	56
 PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN YOUTH HUB, JALAN PAHLAWAN BANDUNG <i>Zahra Nur Bahrain, Juarni Anita</i>	66
 PERANCANGAN TRAINING CENTER PERSETA 1970 DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MULTISTILISTIK <i>Yudha Nesa Suharto, Fajar Hendro Utomo</i>	73
 PERANCANGAN EDUWISATA KULINER TRADISIONAL TULUNGAGUNG DENGAN PENDEKATAN TROPIS KONTEMPORER <i>Erna Putri Diana, Ryski Dwi Pratowo , Fajar Hendro Utomo</i>	80

PENERAPAN PRINSIP BANGUNAN HIJAU DALAM UPAYA PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA PANTAI MUTIARA TRENGGALEK <i>Elby Putra Adrie Loho, Diyah Ayu Saputri</i>	85
KONSEP TEKNOLOGI PENGEMBANGAN TAMAN LINGKUNGAN SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK TAMAN BERWAWASAN PANGAN <i>Fajar affanul hakim, Bambang Perkasa Alam, Indah yuliasari, Ukti Lutvaidah</i>	94
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA DESAIN PUSAT KOMERSIAL GENERASI MUDA DI BANDUNG <i>Kanita Ratma Rahadiani, Juarni Anita</i>	100
DAMPAK FAKTOR LINGKUNGAN TERHADAP KENYAMANAN TERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Adam Wais Alqorni, Eka Widiyananto,</i>	109

PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA DESAIN PUSAT KOMERSIAL GENERASI MUDA DI BANDUNG

Kanita Ratma Rahadiani¹, Juarni Anita²

Mahasiswa Program Studi Arsitektur¹ – Institut Teknologi Nasional Bandung

Dosen Program Studi Arsitektur² – Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: kanita.ratma@mhs.itenas.ac.id¹, anit@itenas.ac.id²

ABSTRAK

Generasi muda sebagai kelompok masyarakat yang dinamis dan kreatif membutuhkan ruang publik yang mampu mengakomodasi masyarakat yang dinamis dan kreatif membutuhkan ruang publik yang mampu mengakomodasi kegiatan edukatif, kultural, dan rekreatif. Namun, Kawasan Antapani di Kota Bandung masih minim fasilitas yang dapat mendukung aktivitas generasi muda secara komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Srigalaya Youth Culture Center dengan pendekatan tema Local Wisdom for Global Vision Through Architecture Futuristic, yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan inovasi global dalam wujud bangunan futuristik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui studi literatur, survei lokasi, pengumpulan data demografis, serta analisis kebutuhan ruang. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan arsitektur futuristik diwujudkan melalui bentuk bangunan yang ekspresif, dinamis, serta fasad yang memanfaatkan material berteknologi tinggi dan berkelanjutan. Sementara itu, kearifan lokal diintegrasikan pada material fasad, serta elemen dekoratif pada interior ruang yang mempresentasikan identitas budaya lokal. Dengan demikian, rancangan Srigalaya Youth Culture Center diharapkan dapat menjadi wadah yang progresif, adaptif, dan representatif bagi generasi muda Bandung, sekaligus mencerminkan harmonisasi antara inovasi global dan kearifan lokal dalam arsitektur futuristik.

Kata kunci: Antapani Bandung, Arsitektur futuristik, Identitas budaya, Ruang Kreatif, Youth Culture Center.

1. PENDAHULUAN

Kawasan Antapani, terletak di Kota Bandung, termasuk ke dalam salah satu wilayah dengan pertumbuhan penduduk generasi muda yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ruang publik berbasis komunitas karena memiliki jumlah populasi remaja yang tinggi, dimana penduduk usia produktif (15-64 tahun) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok usia non-produktif [Badan Pusat Statistik Bandung, 2025]. Namun, jumlah fasilitas yang dapat menampung aktivitas kreatif, edukatif, dan sosial di kawasan ini masih sangat minim. Oleh karena itu, perancangan Youth Culture Center di kawasan ini tidak hanya menjawab kebutuhan lokal, tetapi juga berpotensi untuk menjadi ikon baru yang merepresentasikan semangat masa depan bagi kawasan, bahkan skala kota. Kehadiran fasilitas ini diharapkan mampu menyediakan ruang yang aman dan nyaman bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri, berkreasi, sekaligus mengembangkan potensi diri. Dengan begitu, kawasan Antapani dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang sehat serta mendukung perkembangan yang positif untuk masyarakat, khususnya generasi muda. Sebagai respon atas

kebutuhan tersebut, pembangunan Youth Culture Center hadir sebagai solusi. Youth Culture Center merupakan institusi berbasis komunitas yang dirancang untuk mendukung pendidikan informal, kreativitas, dan partisipasi budaya generasi muda di luar sistem pendidikan formal (Pane dan Tanjung, 2018). Bangunan dirancang tidak hanya fungsional namun juga mencerminkan identitas, ekspresi hingga aspirasi generasi muda, ruangan yang dirancang diharapkan mampu menciptakan ruang yang interaktif, inovatif, serta dapat mendukung perkembangan kreativitas dan menciptakan kolaborasi antar generasi muda bahkan lintas generasi. Selain isu sosial yang timbul, pelestarian budaya lokal dan pengembangan kreativitas generasi muda juga menjadi perhatian utama. Di tengah derasnya arus globalisasi, identitas budaya lokal terancam pudar. Oleh karena itu, selain sebagai ruang untuk mengekspresikan diri melalui seni modern dan kreativitas, Youth Culture Center juga dirancang sebagai fasilitas sebagai tempat untuk pelatihan keterampilan seni dan budaya seperti kelas musik, tari, seni rupa, dan kerajinan tangan. Dengan demikian, hadirnya Youth Culture Center ini tidak

hanya mengatasi isu sosial dan ekonomi, melainkan berperan aktif juga dalam memperkuat identitas budaya lokal dengan memfasilitasi partisipasi aktif remaja khususnya dalam lingkup kawasan dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan. Dengan demikian, Youth Culture Center memiliki peran ganda: mengatasi isu sosial-ekonomi sekaligus memperkuat identitas lokal melalui partisipasi aktif remaja dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (Wulandari, 2021). Disisi lain, perkembangan zaman yang berkembang pesat serta diiringi dengan kemajuan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, arsitektur merupakan salah satunya. Salah satu pendekatan dalam arsitektur yang berkembang sebagai respon terhadap dinamika tersebut adalah arsitektur futuristik. Futuristik adalah suatu pemahaman tentang kebebasan dalam mengekspresikan ide, desain, gagasan dengan bentuk dan isi yang out of the box, inovatif, dan kreatif. Hasil dari futuristik itu adalah selalu mengikuti zaman, dinamis, selalu berubah-ubah sesuai dengan zamannya (Tiffany, 2012). Konsep ini bukan hanya mengedepankan bentuk bangunan yang "unik" dan inovatif, tetapi juga mengemukakan penggunaan integrasi teknologi tinggi, keberlanjutan, dan fleksibilitas ruang yang memfasilitasi kebutuhan di masa kini dan masa depan. Hal ini sangat relevan dengan pengembangan ruang publik yang progresif bagi anak muda. Penerapan arsitektur futuristik pada perancangan Youth Culture Center tidak hanya menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan dinamika sosial budaya pada generasi muda. Melalui pendekatan futuristik, bangunan dapat menghadirkan ruangan yang fungsional dan fleksibel, dimana ruangan tersebut dapat mendukung berbagai kegiatan kreatif, mulai dari seni, teknologi, hingga kolaborasi lintas kemajuan dan daya saing Kawasan, sekaligus untuk menarik minat generasi muda untuk aktif berpartisipasi dan mengurangi kenakalan remaja yang terjadi akibat kurangnya wadah untuk berekspresi. Dengan mengacu pada kondisi tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji dan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur futuristik ke dalam perancangan Youth Culture Center di Kawasan Antapani, Kota Bandung. Pendekatan desain dilakukan melalui inovasi bentuk, integrasi teknologi ke dalam bangunan, serta memperhatikan keberlanjutan lingkungan yang diterapkan kedalam sistem dan material bangunan. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat mewujudkan ruang kreatif yang relevan dengan kebutuhan generasi muda, sekaligus

mampu menciptakan dan melestarikan budaya yang progresif di Kota Bandung.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Arsitektur Futuristik

Arsitektur futuristik merupakan salah satu konsep yang mempelajari Arsitektur yang berkembang pada era modern yang mengacu kepada Arsitektur futuristik merupakan salah satu konsep yang mempelajari Arsitektur yang berkembang pada era modern yang mengacu kepada masa depan dalam perkembangan teknologi bangunannya (Farhan Faturahman, 2021). Dalam konteks arsitektur, futuristik menekankan pada pemanfaatan kemajuan teknologi dengan penggunaan material baru yang muncul pada masa itu. Material-material ini memungkinkan terciptanya bangunan yang lebih efisien dan progresif, dengan bentuk dan struktur yang lebih dinamis dan inovatif (Tafari, 1973). Jencks (2002) menyebut konsep futuristik dalam arsitektur sebagai visioner dan eksperimental yang mengeksplorasi bentuk organik serta integrasi teknologi tinggi. Dengan demikian, arsitektur futuristik dapat dipahami sebagai gaya yang visioner, progresif, dan inovatif, yang dapat merepresentasikan semangat zaman melalui bentuk bangunan, integrasi teknologi terbaru yang digunakan, serta fungsi yang melampaui batas konvensional.

2.2. Prinsip Arsitektur Futuristik

Arsitektur futuristik memiliki prinsip minimalis yang dikenal dengan filosofi desain "less is more" yang dipopulerkan oleh Ludwig Mies van der Rohe yang menekankan pada kesederhanaan, efisiensi, dan fungsionalitas, di mana ornamen berlebihan dianggap pemborosan. Desain Pembangunan yang dirancang dalam futuristik lebih berfokus pada ruang dan fungsinya dengan menekankan penggunaan material yang diekspose secara polos, seperti kaca lebar, baja, beton, agar tercipta kesan terbuka, transparan, dan modern (Frampton, 1992). Arsitektur futuristik memiliki berbagai aspek yang menekankan inovasi, kebebasan desain, serta penggunaan teknologi canggih yang menjadi prinsip utama. Dengan melihat kajian mengenai prinsip arsitektur prinsip serta ciri-ciri arsitektur menurut Eero Saarinen, diambil kesimpulan pedoman dalam perencanaan berdasarkan ungkapan, yaitu: Gerak dan Kecepatan, Bentuk Melawan Arus Arsitektur Konvensional, Kejujuran Material, Dinamis, Kemajuan Teknologi, Nihilisme, Gaya Universal, Khayalan yang Idealis. Diantara prinsip-prinsip arsitektur futuristik yang telah disebutkan di atas. Berikut merupakan prinsip-prinsip arsitektur futuristik yang akan diterapkan ke dalam

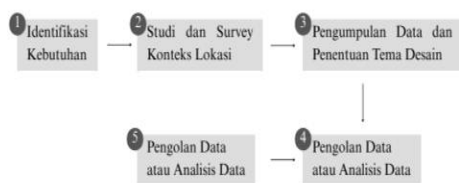
konsep rancangan pada penelitian kali ini terdapat pada *Gambar 1*.



Gambar 1. Prinsip Arsitektur Futuristik yang Diimplementasikan pada Desain
Sumber: Penulis, 2025

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2020). Selain untuk mengukur dan mengalisis data yang dikumpulkan dari objek penelitian yang digunakan, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis terkait dengan masalah yang diteliti. Pendekatan ini lebih berfokus pada penyajian data yang akurat dan objektif mengenai variabel yang diteliti dibandingkan pada hubungan sebab-akibat. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui studi literatur, survei lokasi, pengumpulan data demografis, serta analisis kebutuhan ruang. Untuk merancang Youth Culture Center dengan konsep futuristik dibutuhkan pendekatan metodologi perancangan dalam proses perancangan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Metode Perancangan
Sumber: Penulis, 2025

4. PEMBAHASAN

4.1. Lokus Perancangan

Perancangan *Youth Culture Center* dengan nama bangunan *Srigralaya* ini merupakan perancangan bangunan fasilitas publik yang berlokasi di Jalan

Terusan Jakarta, Kawasan Antapani, Kota Bandung. Berkapasitas lebih dari 1500 orang dengan fasilitas utama ruang kelas seni, studio-studio kreatif seni, ruang pameran seni (art exhibition), auditorium, dengan fasilitas penunjang seperti toko retail, coffee shop, dan kafetaria, serta amphiteater yang terhubung dengan ruang terbuka hijau. Memiliki luas lahan sebesar 18.400 m².



Gambar 3. Lokasi Tapak Perancangan
Sumber: Penulis, 2025

Berikut merupakan hasil luasan bangunan yang terbangun pada rancangan *Srigralaya Youth Culture Center*:

Regulasi	Luas Maksimum	Luas Terbangun
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	$3,2 \times 18.400 \text{ m}^2 = 58.860 \text{ m}^2$	23.713 m ²
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	$70\% \times 18.400 \text{ m}^2 = 12.800 \text{ m}^2$	12.800 m ²
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	$20\% \times 18.400 \text{ m}^2 = 3.680 \text{ m}^2$	5.600 m ²
Koefisien Tapak Basement (KTB)	$80\% \times (18.400 - 3.680) \text{ m}^2 = 11.776 \text{ m}^2$	6.931 m ²
Garis Sepadan Bangunan (GSB)	$1/2 \times \text{Lebar Rumija}$	7 meter dan 3.5 meter

Tabel 1. Rancangan Luasan Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

4.2. Elaborasi Tema

Penerapan pendekatan arsitektur futuristik pada perancangan Youth Culture Center di Jalan Terusan Jakarta, Antapani, Kota Bandung, menggabungkan desain yang modern dengan fungsi sebagai wada pengembangan seni sekaligus pelestarian budaya lokal. Konsep ini menjadi simbol bahwa kreativitas generasi muda, baik dalam seni budaya tradisional maupun seni modern-dapat dikembangkan melalui inovasi teknologi dan disampaikan serta diwujudkan

dalam arsitektur futuristik yang menarik. Dengan demikian, keberadaan pusat kegiatan kreatif ini diharapkan mampu untuk meningkatkan minat pemuda khususnya di kawasan Antapani dan sekitarnya untuk menyalurkan kreativitasnya. Ruang dirancang menjadi ruang fleksibel dan kolaboratif, agar dapat mendorong tumbuhnya daya saing seni bangsa di kancah internasional pada era globalisasi ini. Arsitektur Futuristik merupakan salah satu langgam arsitektur yang mengusung konsep desain dengan bentuk bangunan yang dinamis, ekspresif, fleksibel, dan praktis. Desain yang diterapkan pada bangunan cenderung memberikan kesan inovatif dan kreatif yang merepresentasikan semangat dan energi remaja sebagai pengguna Youth Culture Center. Konsep futuristik pada arsitektur bukan hanya memperhatikan tentang bentuk, namun tetap memerhatikan kebutuhan fungsional dan sosial pemuda saat ini. Mind map merepresentasikan visual sistematis dari bangunan Youth Culture Center dengan tema Arsitektur Futuristik yang dibagi menjadi lima elemen, prinsip, karakteristik, target pengguna, dan keterlibatan sosial (Gambar 4.). Elemen pada konsep ini meliputi teknologi canggih, serta desain yang efisien. Penekanan prinsip terdapat pada pengembangan bentuk yang dinamis dengan teknologi pada material yang digunakan. Berikut merupakan mindmap elaborasi tema:



Gambar 4. Mind Map Elaborasi Tema
Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan mind map yang telah dibuat pada Gambar 4. dengan menggabungkan desain modern dengan penerapan arsitektur futuristik pada bentuk, fasad, dan teknologi yang diterapkan pada bangunan dengan beberapa lambang dan material seni tradisional pada desain interior serta fungsi ruang dapat meningkatkan minat yang dapat meningkatkan daya saing generasi muda di era globalisasi. Kolaborasi antara tema dan pendekatan ini menghasilkan bangunan yang tidak hanya menarik

dan inovatif dalam bentuk bangunan, tetapi juga relevan secara sosial-ekonomi dan fungsional bagi masyarakat sekitar.

4.3. Konsep Tapak

Analisis tapak adalah aspek penting dalam perancangan dan desain bangunan yang mempertimbangkan interaksi antar bangunan dan lingkungan sekitarnya berdasarkan kebutuhan pengguna. Berikut merupakan analisis tapak yang telah dilakukan untuk perancangan Srigrakaya Youth Culture Center.

1. Aksesibilitas

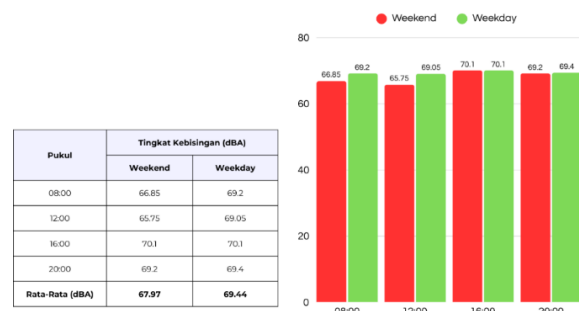


Gambar 5. Aksesibilitas menuju tapak
Sumber: Google Maps, 2025

Kendaraan: Akses masuk dan keluar tapak untuk kendaraan dirancang secara terpisah untuk menghindari terjadinya penumpukan kendaraan, menyediakan area drop-off untuk kendaraan umum dan kendaraan pribadi agar tidak mengganggu arus lalu lintas utama, memanfaatkan vegetasi sebagai buffer zone yang berfungsi untuk peredam suara dan menyaring polusi udara dari jalan raya.

Pejalan Kaki: Menyediakan jalur pedestrian yang aman dan nyaman untuk pengguna pejalan kaki.

2. Kebisingan



Gambar 6. Hasil pengukuran kebisingan pada tapak
Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan hasil pengukuran tingkat kebisingan pada tapak, diketahui bahwa intensitas kebisingan cenderung lebih tinggi pada hari kerja dibandingkan pada akhir pekan.



Gambar 7. Penyebaran kebisingan di sekitar tapak
Sumber: Penulis, 2025

Respon desain yang tepat yaitu menempatkan ruang-ruang yang memerlukan ketenangan, di area yang jauh dari sumber kebisingan, dan ruang publik yang lebih toleran terhadap suara dapat ditempatkan di sisi yang lebih terbuka. Merancang taman, pagar hidup, atau dinding hijau di area frontage sebagai elemen penyerap dan penghalang suara yang aman sekaligus memperindah tampilan tapak.

3. View ke-Luar dan ke-Dalam Tapak

Desain disesuaikan dengan pemandangan yang menarik dan menghindari pemandangan yang tidak menarik. Dilihat dari keadaan eksisting tapak yang dapat dilihat pada Gambar 8. Dan Gambar 9. pada beberapa sisi spesifik, pemandangan yang kurang menarik dan kurang estetik, oleh karena itu diperlukannya pemandangan buatan dengan cara mengolah tapak dengan baik.



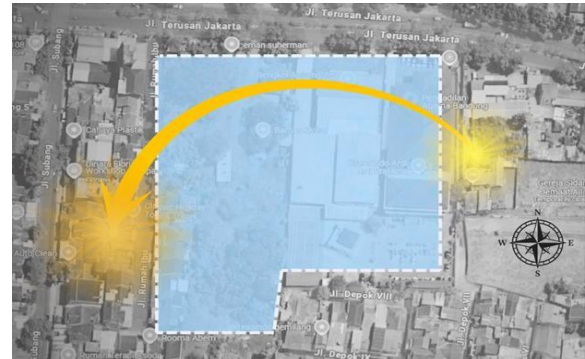
Gambar 8. View ke-luar tapak
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 9. View ke-dalam tapak
Sumber: Penulis, 2025

4. Sun Path

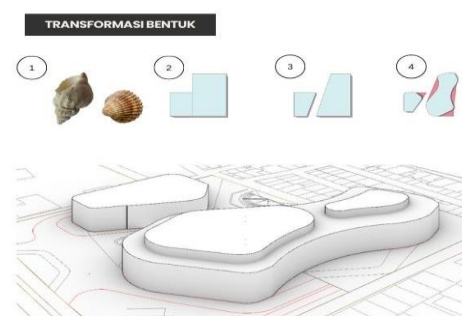
Tapak menghadap ke arah utara ke Jalan Terusan Jakarta. Untuk menghindari pencahayaan sore hari yang menciptakan suasana dramatis namun berpotensi menyebabkan panas dan sinar yang berlebihan pada sisi kanan dan kiri bangunan, maka fasad dibuat menghadap ke arah barat dan timur memiliki desain yang dapat melindungi ruang dalam, salah satunya adengan menggunakan *secondary skin*.



Gambar 10. Pergerakan matahari dalam tapak
Sumber: Penulis, 2025

4.4. Konsep Bentuk Massa Bangunan

Gubahan massa bangunan terinspirasi dari cangkang kerang laut yang melambangkan perlindungan. Selain itu, Bandung secara geografis berupa cekungan alami yang memperkuat analogi 'cangkang' yang memfasilitasi dinamika kehidupan sosial dan budaya yang inovatif dan adaptif. Bentuk cangkang diwujudkan melalui desain yang dinamis, mengedepankan tampilan lengkung yang berlapis, mencerminkan fleksibilitas dari tekstur cangkang. Tidak hanya berfokus kepada bentuk bangunan, desain bangunan tetap memiliki dialog tentang karakter Kota Bandung yang membawa keseimbangan antara inovasi dan identitas kota. Pendekatan analogi untuk bentuk massa bangunan yang digunakan adalah analogi langsung yang digunakan untuk menciptakan desain yang memiliki makna dan berkaitan dengan lingkungan serta budaya lokal.



Gambar 11. Tranfirmasi Bentuk Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2025

Nomor 1 melambangkan bentuk dasar yang terinspirasi dari kerang, yaitu dari sisi tekstur dan lengkungan pada bentuk massa bangunan. Nomor 2 menjelaskan tentang bentuk massa yang solid berangkat dari dua persegi panjang yang berbeda bentuk. Nomor 3 menjelaskan tentang pembagian bentuk massa yang terjadi menjadi dua bentuk yang berbeda, menciptakan dua zoning dengan ruang penghubung di antaranya. Nomor 4 menjelaskan tentang terjadinya substraksi massa bangunan yang dimodifikasi melalui proses pengurangan area pada massa. Nomor 5 adalah proses terakhir yang menghasilkan bentuk final yang aerodinamis, representatif dari konsep futuristik dan analogi kerang. Massa bangunan yang lebih kecil merupakan bangunan yang memiliki fungsi sebagai area edukasi, sedangkan bentuk massa bangunan yang memiliki ukuran lebih besar difungsikan sebagai gedung pertunjukan yang memiliki fasilitas untuk mempertunjukkan karya seni dengan fasilitas auditorium dan ruang pameran privat hingga ruang multifungsi. Perbedaan yang terdapat di dalam bentuk massa bangunan ditentukan berdasarkan jumlah daya tampung yang dibutuhkan dalam setiap fasilitasnya.

4.5. Tatanan dan Sirkulasi dalam Tapak



Gambar 12. Blok Plan
Sumber: Penulis, 2025

Pada tatanan tapak perancangan Srigalaya Youth Culture Center, bangunan terbagi menjadi dua berdasarkan fungsinya, digabungkan dengan plaza yang juga mengantarkan pada amphitheater yang berada sisi selatan tapak berfungsi sebagai fasilitas pendukung seperti pentas seni, pertunjukan musik, serta kegiatan edukatif lainnya. Fasilitas parkir terdapat di dalam basement yang memiliki akses masuk ke dalam basement bangunan berada pada sisi timur tapak, serta akses keluar basement yang berada pada sisi barat tapak, sedangkan akses keluar dan masuk ke dalam tapak berada di sisi utara tapak yang terhubung langsung pada utama yaitu Jalan Terusan

Jakarta yang tertera pada Gambar 12. Selain menggabungkan kedua bangunan, plaza juga berfungsi sebagai akses masuk ke dalam kedua bangunan bagi pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi maupun umum karena terhubung langsung kepada area drop off. Untuk segala sesuatu yang berbentuk service dan privat khusus untuk bangunan pertunjukan yang diberi nomor 1 pada Gambar 12. dapat diakses melalui jalan di sisi paling timur tapak. Area tapak ini juga dilengkapi dengan kolam air mancur, taman, dan sirkulasi pejalan kaki, serta disabilitas, memastikan kenyamanan dan aksesibilitas pengunjung.

4.6. Konsep Fasad

Bentuk denah dan bentuk fasad bangunan terinspirasi dari bentuk cangkang kerang laut yang melambangkan perlindungan serta wadah untuk mengekspresikan diri dengan aman. Penggunaan material dengan teknologi baru seperti GFRC (Glass Fiber Reinforced Concrete) digunakan agar dapat menghasilkan bentuk fasad yang diinginkan. Bentuk fasad bangunan memiliki detail lengkungan yang cukup kompleks dan berlipat dengan skala yang kecil dan terhubungnya atap dengan fasad bangunan secara bentuk menjadikan fasad bangunan sulit untuk dicapai apabila menggunakan material biasa seperti ACP (Aluminium Composite Panel).



Gambar 13. Fasad Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

Selain itu fasad dilengkapi dengan lampu LED yang memiliki bentuk mengikuti pola pada fasad. Penggunaan lampu LED pada fasad tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika namun berfungsi juga sebagai elemen pencahayaan serta menjadi bagian dari desain parametric dan interaktif yang memperkuat karakter futuristik, dinamis, dan responsif terhadap lingkungan sekitar. Hal ini juga dapat menjadi nilai tambahan sebagai daya tarik bagi generasi muda.

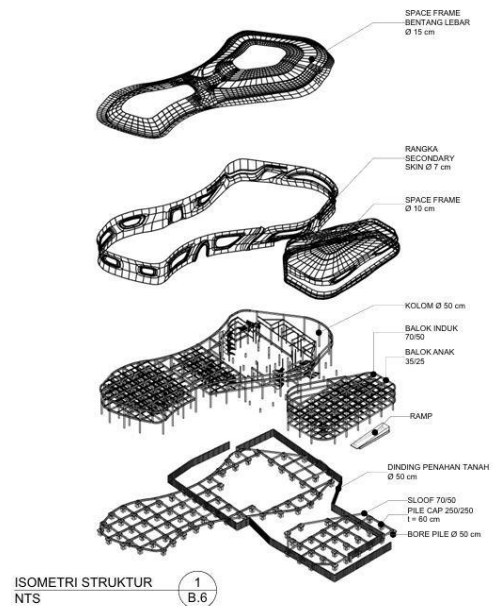


Gambar 14. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2025

Perspektif eksterior menampilkan berbagai sisi bangunan dimulai dari bentuk pola yang terdapat pada fasad, teknologi yang digunakan pada fasad, serta tapak yang menghubungkan bangunan dengan lingkungan sekitar.

4.7. Konsep Struktur

Selain dirancang untuk kekuatan dan efisiensi pada bangunan, struktur juga memiliki fungsi sebagai salah satu eks[resi desain pada bangunan Srigalaya Youth Culture Center. Penggunaan beton jenis GFRC dan penggunaan pipa besi dengan Ø10 cm yang diekspos dalam bentuk rangka space frame untuk atap dan fasad bangunan merupakan salah satu implementasi dari prinsip arsitektur futuristik tentang kejujuran material yang digunakan pada bangunan. Penggunaan space frame sebagai elemen rangka juga memungkinkan fleksibilitas desain yang lebih besar dengan bentang ruang yang lebih luas dan terbuka tanpa hambatan kolom yang menghalangi jarak pandang. Struktur pada bangunan ini menggunakan pondasi pile bore dengan Ø50 cm yang menopang balok induk dengan ukuran 50 x 70 cm dan balok anak 25 x 35 cm, plat lantai yang memiliki ketebalan 15 cm. Kombinasi sistem struktur yang digunakan dalam bangunan tidak hanya berfungsi sebagai penopang agar bangunan dapat berdiri dengan kuat dan stabil, tetapi juga sebagai sarana ekspresi arsitektural yang menunjukkan inovasi dan kemajuan teknologi.



Gambar 15. Isometri Struktur
Sumber: Penulis, 2025

Susunan struktur yang digunakan dalam perancangan bangunan dapat dilihat pada Gambar 14.

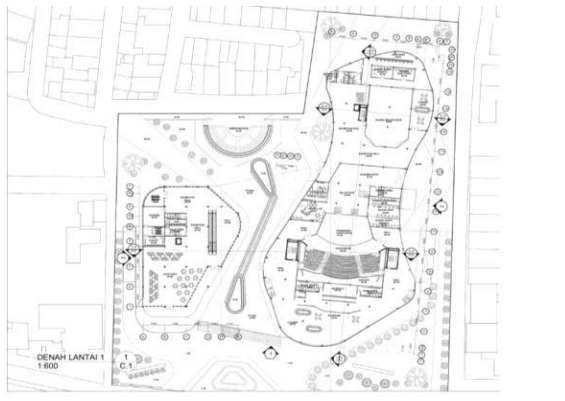
4.8. Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang pada bangunan Srigalaya Youth Culture Center mempertimbangkan berbagai aspek, dimulai dari keterlibatan sosial keberlanjutan, kemajuan teknologi, serta konektivitas dan fleksibilitas ruang. Prinsip arsitektur yang mendukung interaksi dan berbagai kegiatan kreatif generasi muda di Kota Bandung khususnya di Kawasan Antapani. Desain yang dirancang menggunakan konsep arsitektur futuristik menunjukkan hubungan ke masa depan dengan keberanian untuk berekspresi, dan menggunakan inovasi dalam teknologi. Bangunan dirancang dengan bentuk aerodinamis yang didominasi oleh lengkungan. Zoning (pembagian zona) bangunan secara besar terbagi menjadi dua bagian yaitu area edukasi dan area pertunjukan. Area edukasi terdapat di dalam gedung yang lebih kecil yang terdapat pada sisi barat tapak yang terdiri dari 3 lantai dengan fasilitas kelas seni, serta toko retail. Sedangkan untuk area pertunjukan terletak pada bangunan di sisi timur tapak yang memiliki fasilitas auditorium serta ruang exhibition sebagai wadah untuk menampilkan karya yang telah dibuat.

1. Lantai 1 (Lantai Dasar)

Lantai dasar merupakan lantai yang menjadi akses utama untuk masuk ke dalam gedung, hal ini menjadikan zonasi lantai dasar menjadi pusat aktivitas publik yang menghubungkan seluruh fungsi utama. Fasilitas yang terdapat pada lantai ini antara lain

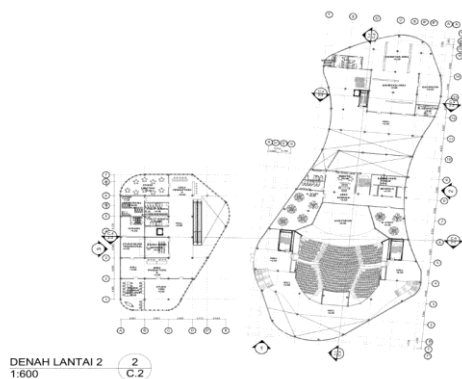
adalah food court, lobby, exhibition hall, plaza yang menghubungkan kedua gedung, hall auditorium, ruang multifungsi, hingga fasilitas pendukung seperti green room untuk auditorium, serta gudang dan ruang servis.



Gambar 16. Denah Lantai 1 (Lantai Dasar)
Sumber: Penulis, 2025

2. Lantai 2

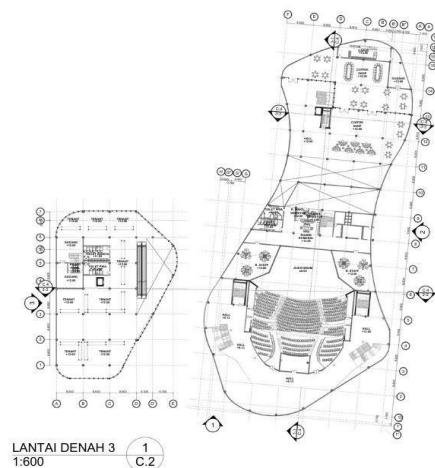
Lantai dua memiliki ruangan yang mengakomodasi kegiatan komunitas mulai dari pendidikan seperti ruang kelas dan studio, serta fasilitas pertunjukan seperti auditorium dan ruang pameran. Terdapat juga ruangan-ruangan fasilitas pendukung seperti ruang pengelola gedung di area yang memiliki akses terbatas hanya untuk karyawan pengelola gedung. Ruangan-ruangan yang digunakan untuk area edukasi seperti kelas seni dan studio berada pada gedung yang lebih kecil, sementara untuk fasilitas pertunjukan seperti auditorium dan ruang multifungsi berada di gedung yang lebih besar. Penempatan fasilitas dalam ukuran gedung yang berbeda dilakukan berdasarkan jumlah pengunjung yang akan datang untuk menggunakan fasilitas, karena auditorium dan ruang multifungsi memiliki skala pengguna yang lebih besar dibandingkan dengan kelas dan studio, maka fasilitas edukasi diletakkan pada gedung yang memiliki ukuran lebih kecil.



Gambar 17. Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2025

Fungsi ruang yang berada di lantai 2 tidak jauh berbeda dengan fungsi ruang yang berada di lantai 1. Fasilitas yang berada di lantai ini masih meliputi ruang kelas dan studi untuk gedung edukasi, serta auditorium. Perbedaan terletak pada area selatan gedung pertunjukkan memiliki fasilitas berupa ruang multifungsi, di lantai 2 ini fungsi ruang berubah menjadi ruang pameran. Perbedaan exhibition hall dan ruang pameran yang ini terdapat pada akses masuk berdasarkan tingkat eksklusif karya yang dipamerkan. Karya yang berada di exhibition hall yang berada di gedung edukasi serta gedung pertunjukkan masih dapat dilihat oleh pengunjung yang tidak membeli tiket untuk masuk ke area pameran dan hanya melihat dari jarak jauh, sementara karya yang dipamerkan di ruang pameran lantai 2 hanya dapat dilihat oleh pengunjung yang telah membeli tiket akses untuk mengunjungi dan melihat karya yang dipamerkan.

3. Lantai 3

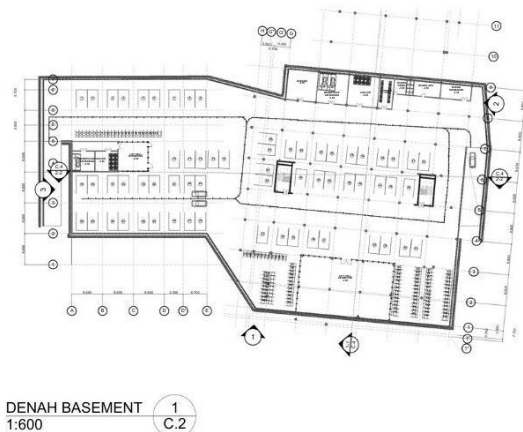


Gambar 18. Denah Lantai 3
Sumber: Penulis, 2025

Pada gedung edukasi lantai 3 dikhususkan sebagai area komersil yang berfungsi sebagai toko-toko retail yang menjual merchandise dari hasil karya komunitas dan masyarakat setempat. Sedangkan pada area selatan gedung pertunjukkan difungsikan sebagai coffee shop sebagai fasilitas pendukung untuk pengunjung karena food court yang berada di gedung edukasi jauh dijangkau untuk pengunjung yang berada di area selatan gedung pertunjukkan.

4. Lantai Basement

Lantai basement merupakan lantai yang sepenuhnya memiliki fungsi sebagai lantai servis. Dimulai dari area parkir yang disediakan untuk kendaraan bermotor bagi pengguna gedung, dan ruangan-ruangan yang digunakan untuk menyimpan alat-alat utilitas gedung.



Gambar 19. Denah Basement
Sumber: Penulis, 2025

5. Interior

Perspektif Interior menampilkan beberapa area utama dalam Srigalaya Youth Culture Center. Berupa ruang pameran pada gedung pertunjukkan, lobi utama di gedung pertunjukkan, Grand auditorium, serta studio musik modern.



Gambar 20. Perspektif Interior
Sumber: Penulis, 2025

5. PENUTUP

Perancangan Srigalaya Youth Culture Center di Kawasan Antapani, Kota Bandung, menunjukkan bahwa integrasi antara arsitektur futuristik dan nilai budaya lokal mampu menghadirkan ruang publik yang positif, progresif, adaptif, serta representative bagi generasi muda. Penerapan konsep arsitektur futuristik diwujudkan melalui bentuk bangunan dan bentuk fasad yang dinamis, ekspresif, dan mengintegrasikan bangunan dengan teknologi berkelanjutan yang diterapkan pada penggunaan material berteknologi tinggi pada material bangunan serta sistem struktur bangunan, sementara nilai budaya lokal diakomodasikan melalui pemilihan material serta elemen interior yang merepresentasikan identitas daerah. Melalui pendekatan ini, Srigalaya Youth Culutre Center tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas yang edukatif, kreatif, dan rekreatif,

tetapi juga menjadi simbol hamrmonisasi yang ikonin antara inovasi global dan kearifan lokal. Perancangan Srigalaya Youth Culture Center diharapkan dapat memperkuat peran Kota Bandung sebagai kota kreatif, serta memberikan kontribusi yang nyata terhadap perkembangan ruang publik yang visioner bagi generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Pane, I.F. dan Tanjung, H.M. (2018) "Youth and Creativity Center Medan-Selayang (With Neo-Vernacular Architecture Design Approach)," International Journal of Architecture and Urbanism, 2(1), hlm. 11–20. Tersedia pada: <https://doi.org/10.32734/ijau.v2i1.292>.
- Sugiyono (2020) *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Wulandari, R. (2021) "Perancangan Sidoarjo Youth Culture Center Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik," digilib UINSBY, hlm. 1–27.