

# JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC



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

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

## DAFTAR ISI

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

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

# PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA BANGUNAN YOUTH HUB, JALAN PAHLAWAN BANDUNG

**Zahra Nur Bahrain<sup>1</sup>, Juarni Anita<sup>2</sup>,**

Mahasiswa Program Studi Arsitektur<sup>1</sup> – Institut Teknologi Nasional

Dosen Program Studi Arsitektur<sup>2</sup> – Institut Teknologi Nasional

Email: [zahra.nurbahrain@mhs.itenas.ac.id](mailto:zahra.nurbahrain@mhs.itenas.ac.id)<sup>1</sup>, [anit@itenas.ac.id](mailto:anit@itenas.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

*Fasilitas yang ada bagi anak muda di sekitar kampus saat ini masih belum representatif dan cenderung kurang memenuhi kebutuhan generasi yang dinamis dan kreatif. Untuk menjawab tantangan ini, proyek mengusung tema Ruang Kreatif dengan prinsip Desain Arsitektur Kontemporer sebagai pendekatan utama, dengan menekankan nilai fleksibilitas, ekspresivitas, keberlanjutan, serta integrasi teknologi dalam lingkungan yang inklusif. Bandung sebagai kota kreatif memiliki potensi besar untuk menyediakan fasilitas yang mendukung ekosistem inovasi, seni, dan kewirausahaan muda. Tujuan penelitian ini mengidentifikasi dan merancang Youth Hub yang menyediakan ruang eksplorasi kreatif dengan bentuk kekinian. Desain menekankan dan mempertimbangkan penataan tapak yang adaptif, zoning fungsi, hingga desain bangunan dan ruang dalam yang mendukung aktivitas lintas disiplin seperti co-working, galeri pameran, ruang komunitas, dan area publik terbuka. Arsitektur kontemporer digunakan sebagai media ekspresi visual dan struktural yang mencerminkan identitas dan aspirasi kaum muda. Hasil perancangan dari perpaduan berbagai elemen garis dan bentuk pada fasade dapat menjadi ikon dilingkungan sekitarnya. Penggunaan material terbaru, pemanfaatan cahaya alami pada fasade, ventilasi silang, serta ruang hijau untuk meningkatkan kenyamanan dan produktivitas. Arsitektur urban yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam membentuk lingkungan sosial yang progresif dan berkelanjutan.*

**Kata kunci:** Arsitektur kontemporer, generasi muda, material terbaru, ruang kreatif, youth hub

## 1. PENDAHULUAN

Kota Bandung dikenal luas sebagai destinasi wisata utama Indonesia, dengan beragam daya tarik dari kekayaan alam dan sejarah, hingga kuliner dan pusat belanja (Anita,2024). Youth Hub merupakan sebuah fasilitas multifungsi yang dirancang sebagai pusat aktivitas generasi muda untuk mendorong keterlibatan sosial, pengembangan diri, dan ekspresi kreatif. Adanya perubahan sosial dan kemajuan teknologi, generasi muda dihadapkan pada tantangan baru yang memerlukan ruang-ruang inklusif yang mampu menampung dinamika, aspirasi, dan kebutuhan mereka. Bandung sebagai kota kreatif memiliki potensi besar dalam mengakomodasi ruang tersebut, namun realitanya, belum seluruh kawasan memiliki fasilitas yang mampu menjawab kebutuhan partisipasi lintas bidang kaum muda secara menyeluruh. Oleh karena itu, kehadiran Youth Hub tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan sebagai pusat pembelajaran, pertumbuhan emosional, dan laboratorium ide yang menjembatani dunia akademik, industri kreatif, serta komunitas lokal (Setia,2022). Desain Youth Hub berperan penting dalam membentuk pengalaman ruang yang dapat merangsang interaksi, inovasi, dan keseimbangan emosional. Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer

yang berfokus pada fleksibilitas fungsi, integrasi teknologi, serta penggunaan elemen arsitektural yang adaptif dan ekspresif (Simon,2022). Pendekatan ini tidak hanya menonjolkan estetika visual, tetapi juga menekankan performa ruang dalam mendukung aktivitas kolaboratif dan produktivitas pengguna (Vania,2021). Ruang-ruang seperti co-working space, studio seni, galeri pameran, dan area diskusi terbuka dirancang secara saling terhubung dan tanpa sekat kaku, guna memfasilitasi eksplorasi ide dan partisipasi lintas komunitas secara spontan dan alami (Apriyanti,2024). Lebih jauh lagi, Youth Hub ditargetkan menjadi katalis dalam pembangunan ekosistem kreatif perkotaan yang sehat dan inklusif. Pertimbangan aspek psikologis dan sosial, fasilitas ini dilengkapi dengan lanskap hijau, pencahayaan alami, serta ruang terbuka sebagai bagian dari strategi untuk menciptakan lingkungan yang mendukung keseimbangan emosional. Keberadaan fasilitas seperti ruang meditasi, taman interaktif, dan area rekreasi menjadi pelengkap penting yang tidak hanya menunjang aktivitas fisik, tetapi juga meningkatkan kesejahteraan mental pengguna. Dengan demikian, Youth Hub tidak hanya menjadi respons arsitektural terhadap kebutuhan ruang fisik, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam pembangunan sosial dan penguatan identitas

kawasan. Diharapkan, desain ini mampu menciptakan landmark kota yang progresif, serta menjadi simbol partisipasi aktif dan kemajuan generasi muda dalam menghadapi tantangan masa depan.

## 2. KERANGKA TEORI

Arsitektur berperan sebagai media komunikasi untuk menciptakan ruang fisik yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Try,2018), yang mampu merangsang imajinasi serta mendorong lahirnya ide-ide baru. Dalam menciptakan ruang kreatif, pendekatan arsitektur kontemporer menjadi pilihan tepat karena menghadirkan karakter yang dinamis, ekspresif, serta menciptakan identitas visual yang unik. Gaya ini mencerminkan kebebasan dalam berekspresi dan keinginan untuk tampil berbeda, serta merupakan hasil perpaduan dari berbagai aliran arsitektur sebelumnya. Menurut L. Hilberseimer, arsitektur kontemporer muncul sejak 1789 dan berkembang pesat pada abad ke-20 dan 21 sebagai gaya baru yang mencerminkan semangat zaman (Naufal,2021).

### 2.1. Ruang Kreatif

Ruang kreatif adalah lingkungan, baik fisik maupun virtual, yang mempertemukan individu atau komunitas kreatif dengan menyediakan fasilitas dan dukungan untuk berkumpul, mengembangkan bisnis, serta berbagai bidang lainnya (Kusuma,2016). Ruang ini bersifat fleksibel dan adaptif, berfungsi sebagai wadah ekspresi, pembelajaran, serta inkubasi inovasi.

### 2.2. Youth Hub

Youth hub adalah pusat kegiatan yang dirancang untuk mendukung pengembangan dan partisipasi aktif kaum muda dalam masyarakat. Tujuannya adalah mendorong perilaku positif, menciptakan lingkungan yang sehat, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berdampak baik bagi perkembangan mereka (Auni,2024).

### 2.3. Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah gaya arsitektur masa kini yang mengutamakan kebebasan berekspresi dan inovasi untuk menciptakan sesuatu yang unik. Kontemporer menandai sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru (Naufal,2021). Namun secara garis besar arsitektur kontemporer ini memiliki konsep yang kekinian (Kusumawardani,2024)

## 2.4. Elaborasi Tema

Tema yang diambil dalam Perancangan Youth ini adalah ruang kreatif dengan prinsip desain arsitektur kontemporer untuk menciptakan sebuah fasilitas yang mampu mengakomodasi beragam aktivitas generasi muda secara fleksibel, terbuka, dan kolaboratif. Ruang ini dirancang sebagai pusat interaksi, eksplorasi, dan pengembangan ide, di mana para pemuda dapat berkumpul, berkarya, dan membangun komunitas. Dalam konteks perkembangan sosial dan teknologi yang pesat, generasi muda membutuhkan wadah yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memfasilitasi ekspresi, kreativitas, serta pertumbuhan potensi secara maksimal. Oleh karena itu, Youth Dynamic Hub hadir sebagai ruang yang memadukan fungsi edukatif, rekreatif, dan produktif secara harmonis.



**Gambar 1.** Mind Map Youth Dynamic Hub

*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analitis untuk mengeksplorasi bagaimana prinsip desain arsitektur kontemporer dapat diterapkan dalam perancangan Youth Dynamic Hub. Metode ini dipilih karena mampu mengkaji berbagai aspek yang bersifat konseptual, spasial, dan kontekstual secara mendalam, serta relevan dalam proses pengambilan keputusan desain yang kompleks dan multi-dimensional. Pendekatan dimulai dengan studi literatur untuk memahami landasan teoritis seputar arsitektur kontemporer, ruang kreatif, keseimbangan emosional, serta karakteristik generasi muda sebagai target utama pengguna. Kajian pustaka ini diperkuat dengan studi preseden terhadap proyek-proyek Youth Center serupa di berbagai negara, guna mengidentifikasi strategi desain yang berhasil dalam menciptakan ruang kolaboratif, adaptif, dan inovatif. Studi banding juga memberikan wawasan tentang elemen arsitektural yang mampu mendorong partisipasi komunitas dan menciptakan identitas

visual yang kuat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kondisi tapak di Jalan Pahlawan, Bandung, serta analisis makro dan mikro lingkungan sekitar. Data mencakup aspek iklim, tata guna lahan, aksesibilitas, potensi visual, hingga aspek legal yang berlaku di lokasi perancangan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan kendala tapak secara objektif sebagai dasar pertimbangan desain. Selain itu, pendekatan kuantitatif digunakan dalam menyusun program ruang berdasarkan kebutuhan pengguna, estimasi jumlah pengunjung, serta pola aktivitas harian yang diproyeksikan. Data ini diperoleh melalui studi demografis, analisis tren fasilitas pemuda di Kota Bandung, serta benchmarking terhadap fasilitas sejenis. Hasil pengolahan data tersebut kemudian dikonversi ke dalam skema kebutuhan ruang, zonasi fungsi, dan alur sirkulasi pengguna. Seluruh pendekatan ini diterapkan secara sistematis melalui tahapan: persiapan, pengumpulan dan analisis data, pengembangan konsep, perumusan program ruang, hingga finalisasi desain. Dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, proses perancangan diharapkan menghasilkan desain Youth Hub yang tidak hanya fungsional dan kontekstual, tetapi juga mampu mencerminkan karakter kontemporer yang dinamis, inklusif, dan progresif sesuai dengan semangat generasi muda masa kini.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1. Definisi Proyek

Arsitektur kontemporer menekankan kebebasan berekspresi, menonjolkan identitas unik dan memadukan berbagai aliran desain sebelumnya, sementara Youth Hub adalah fasilitas publik yang dirancang untuk mendukung kreativitas, pengembangan diri, serta interaksi sosial kaum muda. Dalam proses perancangannya, generasi muda dilibatkan aktif sejak tahap konsep hingga pelaksanaan, menjaga agar setiap aspek bersifat responsif, inklusif, mudah diakses, berkelanjutan, dan inovatif menjadikannya sarana pengembangan kepemimpinan, mentorship, dan akses pendanaan. Youth Hub menyediakan ruang kolaboratif, studio seni, serta area rekreasi yang fleksibel dan integratif teknologi pintar, dengan pendekatan desain kontemporer yang adaptif terhadap teknologi dan kebutuhan sosial generasi muda. Sebagai pusat inovatif dan inklusif, Youth Hub menjadi institusi yang mendorong pertumbuhan sosial dan emosional, seiring tren internasional youth centres yang menitikberatkan pada keterlibatan masyarakat,

fleksibilitas ruang, dan nilai edukatif serta emosional bagi penggunaanya.

### 4.2. Data Proyek

Kota Bandung adalah ibu kota Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Sebagai kota yang terus berkembang, Bandung memiliki berbagai fasilitas yang mendukung aktivitas anak muda atau youth facilities. Beragam ruang kreatif, seperti Co-Working Space, taman tematik, dan pusat komunitas, memberikan tempat bagi generasi muda untuk berkarya dan berinovasi. Selain itu, Bandung juga memiliki banyak arena olahraga, seperti skatepark dan lapangan basket, yang menjadi wadah bagi anak muda untuk menyalurkan hobi mereka. Dengan berbagai event seni, musik, dan teknologi yang rutin diadakan, Bandung menjadi kota yang ramah bagi kreativitas dan perkembangan anak muda. Kombinasi antara suasana urban yang dinamis dan fasilitas modern menjadikan Bandung sebagai salah satu pusat perkembangan komunitas muda di Indonesia.



**Gambar 2.** Peta Area Lokasi Site

*Sumber : Google Earth (2025)*

Proyek Youth Dynamic Hub berlokasi di Jl. Pahlawan No.70, Kelurahan Neglasari, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Lokasi ini terletak di area yang sangat strategis dan dikelilingi oleh kampus, sekolah, serta pusat kegiatan komunitas muda, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai ruang kolaborasi, edukasi, dan ekspresi bagi generasi muda. Proyek ini dinamai “Youth Dynamic Hub” yang merupakan sebuah pusat aktivitas yang dirancang khusus untuk kaum muda, terutama generasi Z dan milenial. Nama ini mencerminkan esensi dari tempat yang inovatif, interaktif, dan selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak muda masa kini.

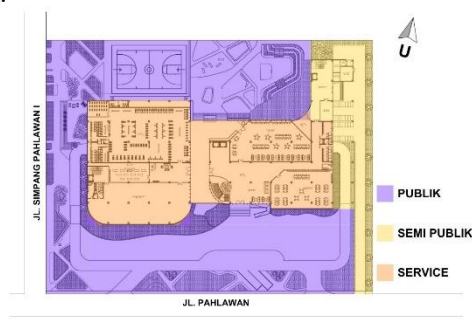
1. Youth (Kaum Muda): Menunjukkan bahwa fasilitas ini berfokus pada generasi muda sebagai pengguna utama, menciptakan ruang yang relevan dengan gaya hidup, aspirasi, serta tantangan yang mereka hadapi.

2. Dynamic (Dinamis): Melambangkan fleksibilitas, kreativitas, dan perubahan yang berkelanjutan. Fasilitas ini tidak hanya menyediakan ruang fisik, tetapi juga menjadi wadah bagi berbagai ide, inovasi, serta pertumbuhan pribadi dan profesional bagi penggunanya.
3. Hub (Pusat): Menggambarkan tempat ini sebagai titik pertemuan bagi berbagai komunitas, industri, dan individu yang ingin berkolaborasi, belajar, dan berkembang bersama. Sebagai sebuah “hub,” fasilitas ini mendukung berbagai aktivitas mulai dari edukasi, seni, budaya, teknologi, olahraga, hingga kewirausahaan.

Secara keseluruhan, Youth Dynamic Hub adalah lingkungan yang dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan anak muda dengan menyediakan ruang yang menginspirasi, mendukung kreativitas, serta mendorong kolaborasi. Dengan konsep yang fleksibel dan inovatif, tempat ini menjadi pusat pertumbuhan bagi individu maupun komunitas, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi potensi dan menciptakan dampak positif bagi masyarakat

### 4.3. Zonasi Tapak

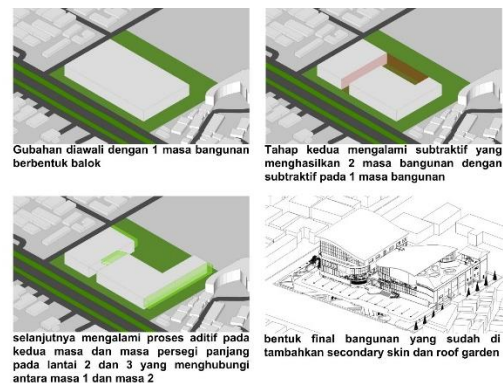
Secara umum tapak dirancang dalam tiga zona utama publik, semi publik, dan servis sesuai tema, lokasi, dan kondisi sekitarnya. Zona publik mencakup ruang terbuka hijau yang bisa dinikmati semua, seperti plaza, amfiteater, dan lapangan basket. Zona semi-publik ditempati oleh bangunan utama, sementara zona servis digunakan untuk fasilitas utilitas, akses karyawan, dan area bongkar muat barang. Pintu masuk utama terletak di Jalan Pahlawan jalan utama yang langsung menghubungkan tapak dan mudah diakses oleh pejalan kaki dari simpang Pahlawan sementara sirkulasi kendaraan service dialokasikan di sepanjang tepi tapak yang berbatasan langsung dengan tetangga. Penempatan ini dirancang untuk meredam volume kendaraan dari jalan utama sehingga aliran lalu lintas tidak terkonsentrasi di satu titik.



**Gambar 3. Zonasi Site**  
Sumber : dokumentasi penulis, 2025

Tepat di sudut “hook” jalan, tersedia plaza pejalan kaki yang mengarah ke entrance utama bangunan, memperjelas titik kedatangan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, disiapkan layby untuk pemberhentian kendaraan umum, memudahkan akses bagi pengunjung dari transportasi umum, serta jalur pedestrian yang aman dan nyaman melengkapi sirkulasi pejalan kaki, sesuai prinsip desain sirkulasi terintegrasi untuk pejalan kaki dan kendaraan.

### 4.4. Gubahan Massa

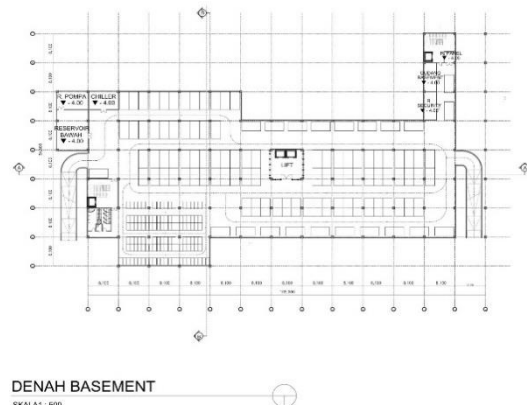


**Gambar 4. Gubahan Massa**

Sumber : dokumentasi penulis, 2025

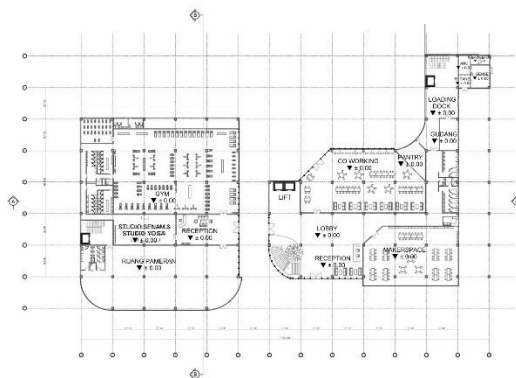
Desain gedung pertunjukan ini mengusung arsitektur kontemporer yang disesuaikan secara kontekstual dengan tapak dan lingkungan sekitarnya. Pendekatan site-specific diterapkan melalui analisis lokasi mempertimbangkan orientasi matahari, iklim mikro, topografi, dan vegetasi lokal sehingga bangunan menyatu secara fungsional dan estetik dengan kondisi setempat. Selain aspek visual, perancangan juga memperhatikan strategi berkelanjutan seperti pencahayaan dan ventilasi alami serta penggunaan material yang ramah lingkungan, menjadikan bangunan tidak hanya modern dan dinamis, tapi juga ekologis dan tahan lama.

### 4.5. Tatanan Ruang Dan Sirkulasi

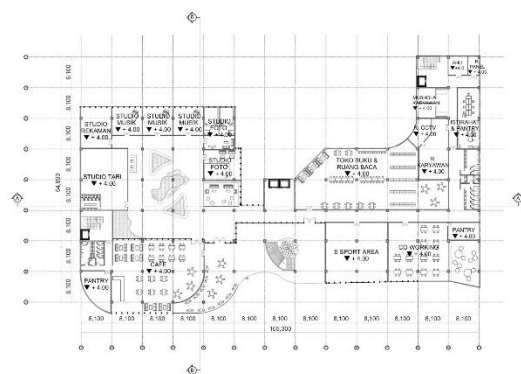


**Gambar 5. Denah Basement**  
Sumber : dokumentasi penulis, 2025

Bangunan ini memiliki dua massa utama yang konsisten di setiap lantai, kecuali lantai basement yang khusus difungsikan sebagai parkir dan ruang utilitas. Basement menyediakan sekitar 84 mobil dan 101 motor, lengkap dengan ruang keamanan, kantor pengelola, gudang, serta fasilitas utilitas mekanikal dan elektrik yang hanya diakses via lift dari lantai dasar memisahkan tangga pengunjung dari area servis untuk keamanan dan kenyamanan optimal. Lantai dasar ( $4.245 \text{ m}^2$ ) terdiri dari dua massa yang dihubungkan oleh main hall ruang multifungsi yang mengakomodasi berbagai aktivitas sekaligus sebagai penghubung antar massa. Sirkulasi lantai dasar terbagi menjadi jalur pengunjung dan karyawan: pengunjung dapat memasuki dari pintu depan dengan drop-off atau pintu belakang di Jalan Simpang Pahlawan, lalu memilih untuk menuju massa 1 atau 2, atau ke fasilitas seperti amphitheatre dan lapangan basket. Jalur karyawan terletak di belakang dan samping bangunan, terhubung dengan loading dock dan layanan servis seperti staf, gudang, & area teknis.



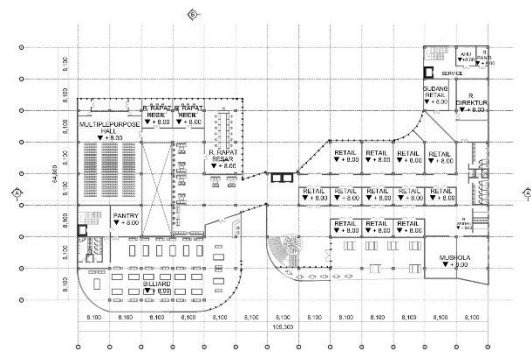
**Gambar 6.** Denah Ground Floor  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*



**Gambar 7.** Denah Lantai 1  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

Lantai satu ( $4.705 \text{ m}^2$ ) juga dibagi menjadi dua massa yang terhubung oleh ruang di main hall. Di sini

terdapat fasilitas kreatif seperti kafe, studio senam, studio musik, serta area coworking dan esports arena di massa 2. Ruang toko buku multifungsi di masa 2 juga turut tersedia untuk pembelajaran, pertemuan, atau ruang baca, menjadikan lantai ini pusat aktivitas kreatif dan interaksi edukatif. Lantai dua ( $4.632 \text{ m}^2$ ) menghadirkan multi purpose hall, ruang rapat, dan area billiard di masa 1, dengan skybridge penghubung antar massa. Massa 2 menampilkan deretan toko retail untuk anak muda seperti fashion, gadget, aksesoris, mushola, serta balkon yang menghadap Jalan Pahlawan sebagai area santai dan sosial. Sementara itu, lantai tiga ( $4.593 \text{ m}^2$ ) menampung tenant komersial dan ruang makan di massa 1, serta roof garden di massa 2, dengan akses tangga dan lift yang nyaman.



**Gambar 8.** Denah Lantai 2  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

#### 4.6. Fasad

Pada bagian samping dan belakang bangunan menggunakan material secondary skin yang sama hanya dibedakan pada pola penyusunan yang dibuat 2 lapis dan disusun membentuk gelombang agar membedakan dengan secondary skin pada bagian depan atau entrance bangunan. Secondary skin seperti ini merupakan implementasi dari konsep arsitektur kontemporer yang mencirikan trend yang sedang terjadi pada masa sekarang. Dengan material wood louvers akan menambah kesan hangat dan kontemporer pada bangunan dan site.

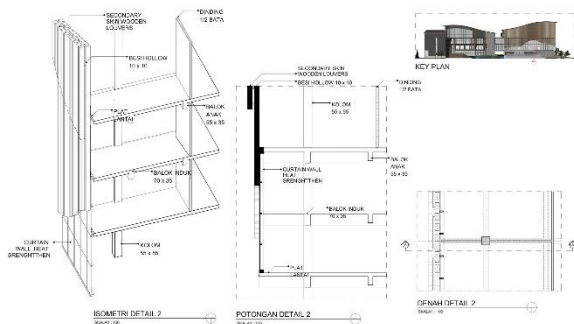


**Gambar 9.** Tampak Depan Bangunan  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

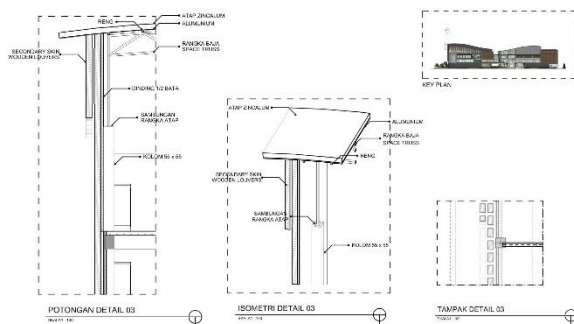


**Gambar 10.** Tampak Belakang Bangunan  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

#### 4.7. Detail Arsitektur



**Gambar 11.** Detail Fasad Bangunan  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*



**Gambar 12.** Detail Atap Bangunan  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

Untuk fasad menggunakan secondary skin wooden louvers yang disusun berjejer dan dihubungkan menggunakan beli hollow 10 x 10. Baik untuk menutupi curtain wall maupun dinding semuanya menggunakan sistem pemasangan yang sama menggunakan besi hollow. Untuk atap menggunakan zinalum yang dilapisi alumunium agar meredam panas dari atap tersebut. Menggunakan bentang lebar 8,1 m menggunakan struktur atap space truss material baja yang disambung ke kolom utama menggunakan sambungan rangka baja.

#### 4.8. Interior



**Gambar 13.** Interior Bangunan 1  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*



**Gambar 14.** Interior Bangunan 2  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*

Bangunan Youth Hub ini memiliki konsep arsitektur kontemporer diaplikasikan dengan tidak menggunakan plafond yang diekspos sesuai dengan trend bangunan sekarang, baik interior maupun eksterior. Salah satu fungsi bangunan adalah fasilitas kesehatan olahraga dengan menampilkan gym yang berada di lantai dasar yang beberapa bagian mengarah langsung ke arah taman belakang.

#### 4.9. Eksterior

Eksterior pada depan bangunan yang mengarah ke jalan pahlawan menampilkan fasad yang menarik. Seperti atap bentang lebar yang melengkuk, secondary skin yang akan meredam cahaya yang akan masuk berlebih ke dalam bangunan, serta menambahkan tanaman lee kuang yew pada tiap balkon yang menambah kesan asri gan sebagai buffer juga. Pada area drop off dibuatkan lay by agar saat menurunkan penumpang tidak akan terkena hujan. Ditambahkan juga kolam pada lantai dasar di depan hall yang menghubungkan masa 1 dan masa 2 selain sebagai pendingin dan estetika juga sebagai penghalang agar pengunjung tidak akan langsung melewati hall melainkan diharuskan memasuki lobby terlebih dahulu.



**Gambar 15.** Eksterior Bangunan 1  
*Sumber : dokumentasi penulis, 2025*



**Gambar 16.** Eksterior Bangunan 2  
Sumber : dokumentasi penulis, 2025

## 5. PENUTUP

Perancangan Youth Dynamic Hub sebagai ruang kreatif dengan prinsip arsitektur kontemporer di Jalan Pahlawan, Bandung, bertujuan menciptakan wadah yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan ekspresi generasi muda. Dengan mengusung pendekatan desain yang fleksibel, inklusif, dan berkelanjutan, bangunan ini mampu mengakomodasi berbagai aktivitas kreatif serta menjawab kebutuhan sosial, edukatif, dan emosional penggunanya. Integrasi antara konsep ruang dalam, tapak, dan lingkungan sekitar menciptakan ekosistem ruang yang hidup dan dinamis. Melalui pemanfaatan teknologi, elemen arsitektur modern, serta ruang terbuka interaktif, Youth Hub diharapkan menjadi ikon urban yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas publik, tetapi juga simbol perkembangan kreativitas anak muda dan kontribusi mereka terhadap masa depan kota.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, K. dan Dharoko, A. (2016), *Perancangan Yogyakarta Youth Center Yang Mencitrakan Karakteristik Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer*, Etd Repository Ugm.
- Marscha Augita, A., Andria, Maya, dan Winarto, Y. (2019), *Penerapan Prinsip Arsitektur Kontemporer Dalam Perancangan Ruang Kreatif Di Surakarta*, Jurnal Senthong
- Try, C. & Firmansyah, R., (2018), *Spatial Design Analysis dalam Proses Perencanaan Dan Perancangan Interior*, Jurnal I D E A L O G, vol. Vol.3 No.2
- Naufal, M., Nurzal, E., (2021), *Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan*, Rumoh, vol. Volume 9 No. 18
- Laksito, B. (2014), *Griya Kreasi*, Jakarta
- Auni, F. dan Ikaputra, (2024), *Youth Health Hub Sebagai Spasial Oasis Dengan Pendekatan Behavioral Nudge Di Suburban Kawasan Perkotaan Yogyakarta*, Etd Repository Universitas Gajah Mada
- Simon, I., Nurmaningtyas, A., dan Sari, I., (2022), *Perencanaan Youth Center Dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech Di Kota Jayapura*,

MEDIAN: Jurnal Arsitektur dan Planologi, Vols. vol. 12, no. 2, pp. 62-70

- Vania, A., A, Wulandari., dan I, Rachmawati., (2021) *Interior design of youth community creative hub in Jakarta*, IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci., Vols. vol. 729, no. 1, p. 012071
- Apriyanti, R., Hari, R., dan Feberina, Z., (2024), *Pendekatan Arsitektur Hi-Tech Pada Perencanaan Creative Hub di Tangerang Selatan*, Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, Vols. vol. 9, no. 6, no. doi: 10.36418/syntax-literate.v9i6., pp. pp. 3639-3639
- Setia, N., Ilman, A., dan Alisa, A., (2022), *Penguatan Kapasitas Perempuan dan Generasi Muda Dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang*, Surya Abdimas, Vols. vol. 6, no. 3, no. doi: 10.37729/abdimas.v6i3.1772., pp. pp. 471- 480
- Anita, J., dan Fauzan, H, M, N., (2024), *Pendekatan Arsitektur Kontemporer Pada Desain Bandung Expopark, Jalan Dr. Djunjunan, Bandung*, e-Proceeding, Kota Bandung
- Kusumawardani, D., dan Reztie, N, D., (2024) *Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Senior Living Di Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat*, e-Proceeding, Kota Bandung