

**PERANCANGAN *YOUTH COLLABORATION CENTER* (YCC) DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR
LAMPUNG**

(skripsi)

Oleh

CICIO FADHIL NAUFAL

1915012029



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

**PERANCANGAN *YOUTH COLLABORATION CENTER* (YCC)
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR
LAMPUNG**

Oleh

CICIO FADHIL NAUFAL

Skripsi

**Sebagai Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
STRATA SATU (S1) SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Program Studi S1 Arsitektur**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

PERANCANGAN *YOUTH COLLABORATION CENTER* (YCC) DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFIK DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

Cicio Fadhil Naufal

Generasi penerus bangsa merupakan aset paling berharga bagi masa depan suatu negara. Oleh karena itu, penting untuk memahami peran serta kebutuhan yang dimiliki oleh generasi muda dalam mengembangkan potensi mereka. Pada fase remaja, terdapat berbagai kebutuhan yang perlu difasilitasi, seperti kebutuhan akan pengembangan diri, interaksi sosial, kreativitas, rekreasi, serta ruang untuk berkolaborasi. Upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan ruang atau wadah yang positif dan mendukung bagi remaja untuk beraktivitas dan berkolaborasi melalui *Youth Collaboration Center* (YCC) atau Gelanggang Kolaborasi Remaja. Untuk mewujudkan *Youth Collaboration Center* (YCC) yang mampu mendukung perkembangan dan produktivitas remaja, diperlukan penerapan pendekatan arsitektur biofilik pada perancangannya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis. Metode analisis dilakukan guna mengetahui kondisi yang sebenarnya terkait perancangan *Youth Collaboration Center*. Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan pendekatan arsitektur biofilik, dapat disimpulkan bahwa *perancangan Youth Collaboration Center* (YCC) di Kota Bandar Lampung bertujuan untuk menciptakan pusat kegiatan sosial dan rekreasi bagi remaja yang mampu memenuhi kebutuhan fisik, mental, sosial, dan kreatif mereka. Melalui penerapan arsitektur biofilik, diharapkan tercipta lingkungan yang nyaman, sehat, dan inspiratif sehingga dapat mendukung pengembangan potensi serta meningkatkan produktivitas remaja.

Kata kunci: *youth collaboration center*, arsitektur biofilik, kebutuhan remaja.

ABSTRACT**DESIGN OF A YOUTH COLLABORATION CENTER (YCC)
WITH A BIOPHILIC ARCHITECTURE APPROACH IN
BANDAR LAMPUNG****By****Cicio Fadhil Naufal**

Young people are valuable assets for the future development of a nation. Therefore, it is essential to understand and accommodate their needs in order to support their personal growth and potential development. During adolescence, various needs emerge, including self-development, social interaction, creativity, recreation, and opportunities for collaboration. These needs can be addressed by providing a positive and supportive environment through the establishment of a Youth Collaboration Center (YCC) as a space for youth activities and collaboration.

This study employs an analytical method to identify the existing conditions and requirements related to the design of a Youth Collaboration Center. The results indicate that the proposed Youth Collaboration Center in Bandar Lampung is intended to serve as a social, creative, and recreational hub for young people by fulfilling their physical, mental, social, and creative needs. The implementation of a biophilic architecture approach is expected to create a comfortable, healthy, and inspiring environment that supports youth development and enhances their productivity.

Keywords: *youth collaboration center, biophilic architecture, youth needs.*

Judul Skripsi : PERANCANGAN *YOUTH COLLABORATION CENTER (YCC)* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Cicio Fadhil Naufal

Nomor Pokok Mahasiswa : 1915012029

Progra Studi : S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas Teknik

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dona Jhonnata, S.T., M.T.
NIP 198108232008121001

Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP 198310091019031002

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur

Ketua Program Prodi S1 Arsitektur

Ir. Ar. Agung Cahyo N., S.T., M.T.
NIP 197603022006041002

Ir. Ar. Kelik Hendro, S.T., M.T.
NIP 197312182005011002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing: **Dona Jhonnata, S.T., M.T.**
NIP. 19860917201903101



Pembimbing: **Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.**
NIP. 198310092019031002



Penguji: **Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.**
NIP. 197312182005011002




2. Dekan Fakultas Teknik

Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T.
NIP. 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 10 Juni 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cicio Fadhil Naufal
NPM : 1915012029
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Perancangan *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan pendekatan Arsitektur Biofilik di Bandar Lampung

Menyatakan bahwa dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam pasal 27 peraturan Akademik Universitas Lampung Dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/PP/2010

Yang membuat Pernyataan



Cicio Fadhil Naufal
NPM 1915012029

RIWAYAT HIDUP

Nama penulis laporan kerja praktik ini adalah Cicio Fadhil Naufal, lahir di Bandar Lampung, 27 Februari 2001. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Sarno dan Utri Lesatri. Adapun pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah sebagai berikut :

1. Penulis menempuh Pendidikan di SDN 02 Gunung Sulah, Way Halim dan lulus pada tahun 2013
2. Melanjutkan di MTs Al Hikmah Bandar Lampung, lulus pada tahun 2016
3. Melanjutkan di SMKN 01 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya sehingga hamba masih diberi kekuatan untuk menyelesaikan laporan ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya, semoga kita tetap istiqamah menjalankan sunnahnya serta mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir kelak

amiin yaa rabbal a'lamiin.

Laporan ini saya persembahkan kepada

Ibunda, Ayahanda, Kakak serta Adik Adik Tercinta

Yang selalu mendoakan, menyayangi, mendukung sepenuh hati unruk kesuksesan dunia dan akhirat. Serta saya persembahkan untuk dosen pembimbing dan rekan-rekan mahasiswa dan tidak lupa almamater tercinta.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah yang Maha Esa karena atas karuniaNya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul *“Perancangan Youth Collaboration Center (YCC) dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik”* adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu arsitektur, Universitas Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan

terima kasih kepada:

1. Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung,
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur sekaligus Ketua Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Lampung,
3. Bapak Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc. selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir atas bimbingan dan arahannya dalam penyusunan Skripsi, terutama pada saat proses studio,
4. Bapak Dona Jhonnata., S.T., M.T. dan Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, ilmu, saran, nasehat dan arahannya selama penulis menyusun skripsi ini,
5. Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku Dosen Penguji pada ujian Pra-Ta atas segala arahan, saran, ilmu dan nasehat pada saat ujian Pra-Ta yang bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini,
6. Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji pada ujian Tugas akhir atas segala arahan, saran, ilmu dan nasehat pada saat ujian akhir yang bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.

7. Kedua orang tuaku, Ayah dan Ibu yang aku sayangi dan cintai. Terima kasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang selalu tercurah kepadaku.
8. Teman seperbimbingan Viony, Aulia, Aldi, Novan, dan Qisty serta yang sudah banyak memberikan banyak informasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Teman-teman Arsitektur angkatan 19, yang memberikan keceriaan, kepedulian serta kebersamaan dengan sangat baik dan tulus kepada penulis sejak memasuki perkuliahan hingga saat ini.
10. Teman-teman terdekat saya Dwiki, Alief, Arzan, Faisal, Firman terima kasih atas kepedulian dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap semoga karya sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Yaa Robbal'alamiin.

Bandar Lampung, 10 Juni 2026



Cicio Fadhil Naufal
NPM. 1915012029

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	<i>ii</i>
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Perancangan	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB I PENDAHULUAN.....	4
BAB II TINJAUAN TEORI.....	4
BAB III METODE PERANCANGAN	5
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	5
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	5
BAB VI PENUTUP	5
1.8. Kerangka berfikir.....	6
BAB II TINJUAN TEORI	7
2.1 Identifikasi Masalah	7
2.1.1 Pengertian Remaja.....	7
2.1.2 Batasan Usia Remaja	8
2.1.3 Karakteristik Remaja	8
2.1.4 Tahapan Masa Remaja	9
2.1.5 Kebutuhan Untuk Mampu Berprestasi	10
2.1.6 Permasalahan Remaja.....	10

2.2 Tinjauan <i>Youth Collaboration Center (YCC)</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Youth Collaboration Center (YCC)</i>	11
2.2.2 Tujuan <i>Youth Collaboration Center (YCC)</i>	12
2.2.3 Jenis kegiatan pada <i>Youth Collaboration Center (YCC)</i>	12
2.2.4 Jenis tipe pada <i>Youth Collaboration Center (YCC)</i>	13
2.2.5 Organisasi dan Komunitas Remaja di Bandar Lampung.....	14
2.2.6 Standar Besaran Ruang <i>Youth Collaboration Center</i>	17
2.3 Tinjauan Biofilik	19
2.3.1 Pengertian Biofilik.....	19
2.3.2 Desain Biofilik.....	19
2.3.3 Pola Penerapan Desain Biofilik.....	20
2.3.4 Pertimbangan dalam Penerapan Desain Biofilik	23
2.4 Study Preseden <i>Youth Collaboration Center</i>	28
2.4.1 <i>The Gary Comer Youth Center, Chicago</i>	28
2.4.2 <i>Aliaga Youth Center, Turkey</i>	30
2.4.3 <i>The New Generation Youth and Community Center</i>	33
2.5 Study Preseden Biofilik.....	35
2.5.1 <i>Pasona HQ/Pasona Urban Farm</i>	35
2.5.2 <i>Glumac Shanghai Office</i>	37
2.5.3 <i>Second Home, Lisbon</i>	39
2.6 Hasil Kesimpulan Studi Komparasi	40
2.6.1 Kesimpulan Studi Komparasi <i>Youth Collaboration Center</i>	40
2.6.2 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Pendekatan Biofilik.....	42
BAB III METODE PERANCANGAN.....	45
3.1 Ide Perancangan.....	45
3.2 Pendekatan Perancangan	46
3.3 Sumber Data	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	47
3.5 Metode Pengolahan Data.....	47
3.6 Konsep Perancangan	48
3.7 Alur Perancangan	49
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	50
4.1. Data Eksisting Tapak.....	50
4.1.1. Data Eksisting Makro	50

4.1.2. Data Eksisting Mikro.....	51
4.1.3. Lokasi Perancangan.....	52
4.1.4 Analisis Mikro	59
4.2. Analisis Fungsi	70
4.3. Analisis Pengguna	71
4.4. Analisis Pengguna	72
4.4.1. Analisis Pola Kegiatan	72
4.5. Analisis Ruang.....	74
4.5.1. Analisis Penggunaan kegiatan Ruang	74
4.6. Analisis Ruang.....	78
4.6.1. Analisis Kebutuhan Ruang	78
4.6.2. Zoning Diagram.....	81
4.7. Karakter Ruang.....	84
BAB V KONSEP PERANCANGAN	86
5.1. Konsep Dasar.....	86
5.2. Konsep Perancangan Tapak	87
5.2.1 Konsep Kontur Tapak.....	87
5.2.2 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	88
5.2.3 Konsep Iklim Pada Tapak	89
5.2.4 Konsep View dan Orientasi Bangunan.....	91
5.2.5 Konsep Zonasi	92
5.3. Konsep Perancangan Arsitektur	93
5.3.1 Konsep gubahan Massa Bangunan	93
5.3.2 Konsep Fasad Bangunan	96
5.3.3 Konsep Arsitektur Biofilik pada Youth Collaboration Center	96
5.4. Konsep Sistem Struktur	99
5.5. Konsep Sistem Utilitas	100
5.5.1 Konsep Sistem Utilitas	100
5.5.2 Konsep Sistem Utilitas	100
5.5.3 Konsep Sistem Utilitas	101
5.5.4 Sistem Pembuangan Sampah pada Tapak	103
5.5.5 Sistem Jaringan Listrik	105
5.5.6 Sistem Penangkal Petir	105
5.5.7 Sistem Keamanan	106

5.5.8 Sistem Proteksi Kebakaran.....	106
5.6. Hasil Perancangan	108
5.6.1 Site Plan <i>Youth Collaboration Center</i>	108
5.6.2 Denah.....	108
5.6.3 Tampak	110
5.6.4 Potongan	113
5.6.5 Detail Arsitektur	115
5.6.6 Persepektif	117
BAB VI PENUTUP	119
6.1. Kesimpulan.....	119
6.2. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Berfikir	6
Gambar 2. 1 Standar tribun	17
Gambar 2. 2 Aula olahraga	17
Gambar 2. 3 Lapangan sepak bola	18
Gambar 2. 4 Standar ruang tenis meja	18
Gambar 2. 5 Bentuk Fasad dan Lapangan <i>The Gary Comer Youth Center</i>	29
Gambar 2. 6 <i>Rooftop The Gary Comer Youth Center</i>	29
Gambar 2. 7 Bentuk dan Detail Fasad <i>Aliaga Youth Center</i>	30
Gambar 2. 8 Denah <i>Aliaga Youth Center</i>	32
Gambar 2. 9 Fasad, Interior dan Denah <i>The New Generation Youth</i>	34
Gambar 2. 10 Fasad dan Interior Pasona, Jepang	36
<i>Gambar 2. 11 Interior Glumac Shanghai Office</i>	38
Gambar 2. 12 <i>Interior Second Home, Lisbon</i>	39
Gambar 3. 1 Alur Perancangan.	49
Gambar 4. 1 Peta Lampung.....	50
Gambar 4. 2 Peta Kota Bandar Lampung	51
Gambar 4. 3 Alternatif Tapak 1	54
Gambar 4. 4 Alternatif Tapak 2	55
Gambar 4. 5 Alternatif Tapak 3	57
Gambar 4. 6 Tata Guna Lahan	60
Gambar 4. 7 Ukuran Tapak.....	61
Gambar 4. 8 Jalur Matahari.....	63
Gambar 4. 9 Arah Datang Angin	64
Gambar 4. 10 Vegetasi.....	66
Gambar 4. 11 Sirkulasi.....	67
Gambar 4. 12 View di Area Tapak	68
Gambar 4. 13 Polusi Udara dan Kebisingan	69
Gambar 4. 14 Utilitas	70
Gambar 4. 15 Pola Kegiatan Kesenian	72

Gambar 4. 16 Pola Kegiatan Kesenian	72
Gambar 4. 17 Pola Kegiatan Pelatih	72
Gambar 4. 18 Pola Kegiatan Pengelola & Staff.....	73
Gambar 4. 19 Pola Penunjang Kegiatan	73
Gambar 4. 20 <i>Entrance Area</i>	81
Gambar 4. 21 Hubungan Ruang Kegiatan Olahraga.....	82
Gambar 4. 22 Hubungan Ruang Kegiatan Kesenian	82
Gambar 4. 23 Hubungan Ruang Pengelolaan dan satff	83
Gambar 4. 24 Hubungan Ruang Penunjang	83
Gambar 4. 25 Hubungan Ruang Keseluruhan.....	84
Gambar 5. 1 Konsep Arsitektur Biofilik	86
Gambar 5. 2 Konsep Kontur Tapak	87
Gambar 5. 3 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	88
Gambar 5. 4 Konsep Angin Pada Tapak.....	89
Gambar 5. 5 Konsep Matahari Pada Tapak	90
Gambar 5. 6 Konsep View Dan Orientasi.....	91
Gambar 5. 7 Konsep Zonasi.....	92
Gambar 5. 8 Konsep Gubahan massa Bangunan	93
Gambar 5. 9 Konsep Gubahan Massa Lantai 1	94
Gambar 5. 10 Konsep Gubahan Massa Lantai 2.....	94
Gambar 5. 11 Konsep Gubahan Massa Lantai 3.....	94
Gambar 5. 12 Konsep Struktur.....	99
Gambar 5. 13 Penyediaan Air Bersih.....	100
Gambar 5. 14 Konsep Pembuangan Air.....	101
Gambar 5. 15 Skema Pengelolaan Air Hujan	102
Gambar 5. 16 Letak Ilustrasi Saluran Drainase	102
Gambar 5. 17 Sirkulasi Pada tapak	103
Gambar 5. 18 Area resapan Air pada Tapak	103
Gambar 5. 19 Skema Pembuangan Sampah dan TPS.....	104
Gambar 5. 20 Skema Sistem Jaringan Listrik.....	105
Gambar 5. 21 Skema Sistem Jaringan Listrik.....	106
Gambar 5. 22 Skema Proteksi Kebakaran.....	106

Gambar 5. 23 Site Plan.....	108
Gambar 5. 24 Denah Lantai 1	108
Gambar 5. 25 Denah Lantai 2	109
Gambar 5. 26 Denah Lantai 3	109
Gambar 5. 27 Tampak Depan Gedung A&B	110
Gambar 5. 28 Tampak Belakang Gedung A&B	110
Gambar 5. 29 Tampak Kanan Gedung A&B	111
Gambar 5. 30 Tampak Kiri Gedung A&B	111
Gambar 5. 31 Tampak Depan Gedung C	111
Gambar 5. 32 Tampak Belakang Gedung C	112
Gambar 5. 33 Tampak Kanan Gedung C	112
Gambar 5. 34 Tampak Kiri Gedung C	112
Gambar 5. 35 Potongan A-A Gedung A	113
Gambar 5. 36 Potongan B-B Gedung A.....	113
Gambar 5. 37 Potongan A-A Gedung A	114
Gambar 5. 38 Potongan B-B Gedung A.....	114
Gambar 5. 39 Potongan B-B Gedung A.....	115
Gambar 5. 40 Detail Arsitektur	116
Gambar 5. 41 Taman,Courtyard,Rooftop Garden dan Man Eye	117
Gambar 5. 42 <i>Courtyard, Drop off, Parkir, dan Plaza</i>	118
Gambar 5. 43 <i>Bird Eye</i>	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Organisasi dan UKM Di Kota Bandar Lampung.....	15
Tabel 2. 2 Pola Desain Biofilik Terhadap Respon Biologis	21
Tabel 2. 3 Pertimbangan dalam Penerapan Desain Biofilik	23
Tabel 2. 4 Kesimpulan Studi Komparasi Youth Center.....	40
Tabel 2. 5 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Pendekatan Biofilik	42
Tabel 4. 1 Penilaian Alternatif Tapak	58
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	59
Tabel 4. 3 Iklim Kota Bandar Lampung 2022-2023	65
Tabel 4. 4 Iklim Kota Bandar Lampung 2025	65
Tabel 4. 5 Analisis Penggunaan kegiatan Ruang	74
Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Ruang.....	78
Tabel 4. 7 Luas total Penggunaan kegiatan Ruang	81
Tabel 4. 8 Analisis Karakter Ruang	84
Tabel 5. 1 Analisis Penggunaan kegiatan Ruang	96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi muda merupakan aset strategis yang berperan penting dalam menentukan kualitas pembangunan suatu bangsa di masa depan. Remaja sebagai bagian dari generasi muda memiliki potensi besar untuk berkontribusi dalam pembangunan sosial, ekonomi, budaya, dan inovasi. UNICEF Indonesia melalui *Adolescent Strategy 2024–2030* menegaskan bahwa remaja perlu didukung melalui lingkungan, komunitas, dan kebijakan yang memungkinkan mereka mencapai potensi secara optimal serta berpartisipasi aktif dalam pembangunan masyarakat (UNICEF Indonesia, 2024). Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan remaja menjadi aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas.

Masa remaja merupakan periode transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan sosial yang berlangsung secara pesat. *World Health Organization* (WHO) mendefinisikan remaja sebagai kelompok usia 10–19 tahun. Pada fase ini, remaja mengalami perkembangan yang memengaruhi cara berpikir, mengambil keputusan, berinteraksi dengan lingkungan, serta membentuk identitas diri. Oleh karena itu, remaja membutuhkan lingkungan yang aman, suportif, dan mampu mendukung proses pengembangan potensi mereka secara optimal (WHO, 2024).

Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah dengan jumlah penduduk yang cukup besar dan didominasi oleh kelompok usia produktif serta usia muda. Berdasarkan publikasi Provinsi Lampung Dalam Angka 2024, jumlah penduduk Provinsi Lampung mencapai lebih dari 9 juta jiwa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa generasi muda memiliki peran penting dalam pembangunan daerah sehingga memerlukan fasilitas yang mampu mendukung aktivitas, kreativitas, dan pengembangan kapasitas mereka secara berkelanjutan (BPS Provinsi Lampung, 2024).

Seiring perkembangan teknologi dan dinamika kehidupan perkotaan, kebutuhan remaja tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga mencakup kebutuhan akan ruang untuk berinteraksi, berkolaborasi, berekspresi, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan. UNICEF Indonesia (2024) menekankan pentingnya penyediaan lingkungan yang memungkinkan remaja berpartisipasi aktif, membangun jejaring sosial, mengembangkan kemampuan kepemimpinan, serta memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Namun, fasilitas yang secara khusus mewadahi berbagai aktivitas tersebut masih terbatas sehingga belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan remaja secara komprehensif.

Salah satu fasilitas yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah *Youth Collaboration Center* (YCC). Youth Collaboration Center merupakan wadah yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas remaja, seperti kegiatan edukatif, kreatif, rekreatif, komunitas, pelatihan keterampilan, serta kolaborasi antarpemuda. Keberadaan fasilitas ini diharapkan dapat menjadi pusat pengembangan potensi generasi muda melalui penyediaan ruang yang fleksibel, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan remaja masa kini.

Dalam perancangannya, *Youth Collaboration Center* perlu memperhatikan kualitas lingkungan binaan agar mampu menciptakan ruang yang nyaman, menarik, dan mendukung berbagai aktivitas penggunanya. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah arsitektur biofilik. Menurut Kellert dan Calabrese (2015), arsitektur biofilik merupakan pendekatan desain yang mengintegrasikan hubungan manusia dengan alam ke dalam lingkungan binaan melalui pemanfaatan elemen-elemen alami seperti vegetasi, pencahayaan alami, sirkulasi udara alami, serta ruang terbuka hijau. Penerapan konsep biofilik dinilai mampu menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, meningkatkan kualitas pengalaman ruang, serta mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif pengguna. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan perancangan *Youth Collaboration Center* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Kota Bandar Lampung sebagai wadah yang mampu memenuhi kebutuhan remaja akan ruang kolaborasi, kreativitas, edukasi, rekreasi, dan pengembangan diri.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Remaja memiliki potensi yang besar sehingga memerlukan fasilitas yang dapat mendukung pengembangan diri, kreativitas, dan kolaborasi.
2. Diperlukan *Youth Collaboration Center* sebagai wadah yang mampu mengakomodasi berbagai kegiatan remaja.
3. Diperlukan penerapan arsitektur biofilik untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung aktivitas remaja.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *Youth Collaboration Center* (YCC) yang mampu mewadahi kebutuhan remaja dalam berkolaborasi, mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan, serta melakukan kegiatan edukatif dan rekreatif?
2. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip arsitektur biofilik pada *Youth Collaboration Center* (YCC) untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, menarik, dan mendukung berbagai aktivitas remaja?

1.4. Batasan Perancangan

1. Ruang Lingkup Substansial
Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan Pendekatan **Arsitektur Biofilik** yang difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan ilmu arsitektur. Hal-hal lain di luar ilmu arsitektur yang mempengaruhi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi dan dipertimbangkan tanpa pembahasan secara mendalam.
2. Ruang Lingkup Spasial
Perancangan “Perancangan *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik” terletak di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Menyediakan fasilitas yang dapat mewadahi kebutuhan remaja dalam pengembangan diri, kreativitas, dan kolaborasi.
2. Merancang *Youth Collaboration Center* (YCC) sebagai wadah bagi remaja untuk melakukan kegiatan edukatif, kreatif, rekreatif, dan kolaboratif.
3. Menerapkan pendekatan arsitektur biofilik pada *Youth Collaboration Center* (YCC) untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, menarik, dan mendukung aktivitas remaja.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancang adalah sebagai proses pembelajaran terkait penyelesaian masalah pada remaja melalui sudut pandang arsitektur.
2. Manfaat bagi pembaca adalah sebagai referensi dalam perancangan sebuah *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik.
3. Tersedianya ruang untuk mengembangkan potensi remaja di Kota Bandar Lampung.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berpikir.

BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini menguraikan data atau teori-teori yang berkaitan dengan pengertian, karakteristik, tahapan, permasalahan dan kebutuhan remaja. Selain itu juga menguraikan tentang *Youth Collaboration Center* (YCC) dan pendekatan arsitektur biofilik yang disertai dengan studi preseden.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data dan metode perancangan yang digunakan dalam merancang *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan pendekatan arsitektur biofilik.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis yang dilakukan untuk merancang *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan pendekatan arsitektur biofilik berupa analisis makro, tapak, fungsional, spasial dan desain.

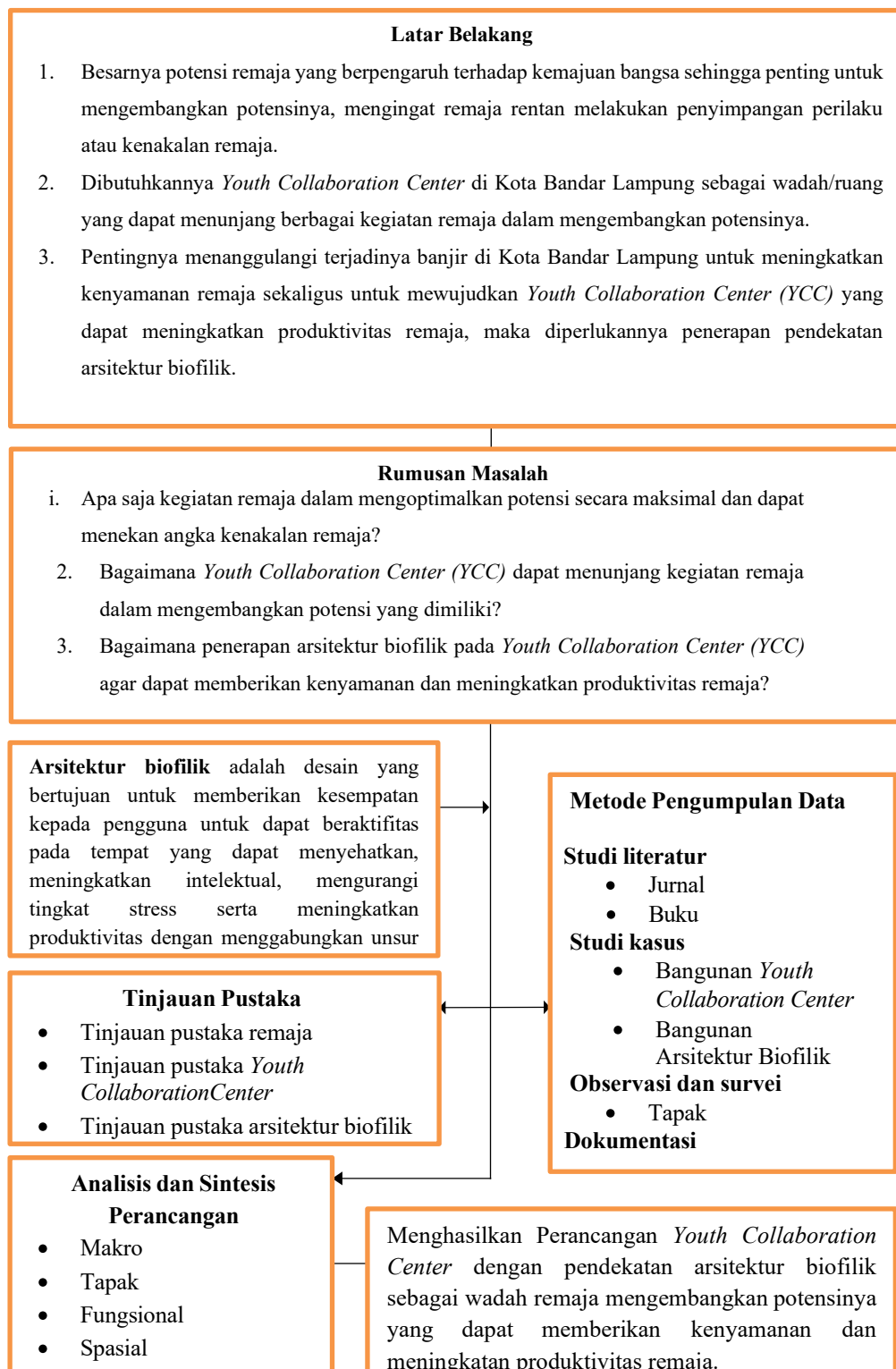
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang penerapan pendekatan arsitektur biofilik pada *Youth Collaboration Center* (YCC) berupa konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, struktur dan utilitas.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat setelah melakukan perancangan terkait *Youth Collaboration Center* (YCC) dengan pendekatan arsitektur biofilik.

1.8. Kerangka berfikir



Gambar 1. 1Diagram Berfikir

Sumber : Olah Data Penulis, 2025

BAB II

TINJUAN TEORI

2.1 Identifikasi Masalah

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja merupakan fase perkembangan yang unik dalam siklus kehidupan manusia. Menurut *World Health Organization* (WHO, 2020), remaja didefinisikan sebagai individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun. Definisi ini diperluas oleh Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN, 2022) yang mencakup usia 10-24 tahun, dengan mempertimbangkan aspek kesiapan ekonomi dan sosial menuju kedewasaan di era kontemporer.

Gunarsa (2006) mendefinisikan remaja sebagai individu yang mengalami transisi perkembangan pesat pada aspek fisik, kognitif, maupun psikososial, dengan rentang usia antara 12-13 tahun hingga awal 20-an. Pendapat serupa dikemukakan oleh Hurlock (1981) melalui Irwanto (1994) yang menekankan bahwa fase ini merupakan periode kritis pembentukan karakter, dimana terjadi transformasi multidimensional meliputi emosi, minat, pola perilaku, dan kondisi fisiologis.

Tokoh psikologi perkembangan Stanley Hall menggambarkan masa remaja sebagai periode "*storm and stress*" (badai dan tekanan), suatu konsep yang selaras dengan teori Erikson mengenai krisis identitas. Lebih lanjut, Marcia menyoroti bahwa proses pencarian jati diri pada remaja seringkali menimbulkan konflik internal yang memicu berbagai masalah perilaku. Dari berbagai perspektif teoritis tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa masa remaja merupakan fase krusial dengan karakteristik:

- Perubahan biologis dan psikologis yang dinamis
- Proses pembentukan identitas diri yang kompleks
- Kerentanan terhadap masalah emosional dan perilaku

Kondisi ini mengindikasikan pentingnya dukungan lingkungan yang kondusif untuk mengarahkan potensi remaja secara positif, sekaligus mencegah perilaku menyimpang melalui bimbingan yang tepat.

2.1.2 Batasan Usia Remaja

Batasan usia remaja berdasarkan beberapa pendapat adalah sebagai berikut :

1. Menurut WHO (*World Health Organization*), rentang usia remaja yaitu 10-19 tahun.
2. Menurut UNICEF rentang usia remaja yaitu 10-19 tahun.
3. Menurut badan kependudukan dan keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja yaitu 10-24 tahun.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan rentang usia remaja adalah sekitar umur 10-24 tahun.

2.1.3 Karakteristik Remaja

Berdasarkan hasil observasi Gunarsa (1989) terhadap fase perkembangan remaja, terdapat beberapa ciri khas yang berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan psikososial, antara lain:

1. Kesulitan Adaptasi Sosial: Remaja sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam pergaulan serta menunjukkan gerakan tubuh yang kaku dan kurang alamiah.
2. Dinamika Emosi: Ketidakstabilan emosional menjadi ciri utama perkembangan psikologis remaja.
3. Krisis Eksistensial: Perubahan nilai dan orientasi hidup seringkali menimbulkan perasaan hampa dan kehilangan arah.
4. Oposisi terhadap Otoritas: Terdapat kecenderungan untuk bersikap oposisional terhadap figur otoritas, terutama orang tua.
5. Konflik Internal: Pertentangan batin yang dialami remaja kerap memicu konflik dengan lingkungan terdekat.
6. Frustrasi Aspirasi: Adanya kesenjangan antara keinginan yang beragam dengan kemampuan aktual untuk mewujudkannya.
7. Eksperimentasi: Dorongan kuat untuk mencoba berbagai pengalaman baru sebagai bagian dari proses pembelajaran.

8. Eksplorasi: Minat besar untuk menjelajahi lingkungan dan konsep-konsep baru.
9. Dunia Imajinasi: Kecenderungan untuk membangun fantasi, impian, dan cerita-cerita yang kadang tidak realistis.
10. Kebutuhan Berkelompok: Kecenderungan alami untuk membentuk kelompok sebaya dan melakukan berbagai aktivitas secara kolektif.

2.1.4 Tahapan Masa Remaja

Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh UNICEF, periode remaja dapat dibedakan menjadi dua fase utama, yaitu fase awal (10-19 tahun) dan fase akhir (20-24 tahun). Setiap fase perkembangan ini menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam aspek kognitif. Jahja (2012) dalam Yessy (2017) mendefinisikan perkembangan kognitif sebagai proses transformasi kemampuan mental yang mencakup aspek pembelajaran, memori, penalaran, proses berpikir, dan penguasaan bahasa. Fase remaja awal (10-19 tahun) merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif, dimana terjadi peningkatan kapasitas intelektual yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh tercapainya kematangan optimal pada struktur otak, yang memungkinkan remaja untuk:

1. Mengasimilasi dan mengaplikasikan pengetahuan secara efektif
2. Membentuk pola pikir independen
3. Mengembangkan perspektif kritis terhadap berbagai fenomena

Dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan tersebut, fokus perancangan dalam penelitian ini akan difokuskan pada kelompok remaja usia 10-19 tahun, yang merupakan fase dengan dinamika kognitif paling intensif.

2.1.5 Kebutuhan Untuk Mampu Berprestasi

Sebagaimana dijelaskan dalam subbab sebelumnya, kebutuhan untuk berprestasi merupakan salah satu kebutuhan psikologis penting dalam fase perkembangan remaja. Menurut Heckhausen (1980), kebutuhan ini termasuk dalam kategori motif sosial, yaitu dorongan psikologis yang pencapaiannya melibatkan interaksi dan pengakuan dari orang lain. McClelland (1961) dalam penelitiannya tentang kebutuhan berprestasi (*need for achievement*) menjelaskan bahwa dorongan ini muncul sebagai keinginan untuk mencapai standar keunggulan tertentu dan mengungguli prestasi sebelumnya.

Kebutuhan berprestasi erat kaitannya dengan proses pengembangan potensi diri. Seperti dikemukakan oleh Wiyono (2015), potensi merupakan kemampuan dasar yang masih laten dan memerlukan proses aktualisasi untuk menjadi kompetensi nyata. Pendapat ini diperkuat oleh Gardner (2011) dalam teori multiple intelligences-nya yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki kombinasi unik dari berbagai jenis kecerdasan yang perlu dikembangkan.

2.1.6 Permasalahan Remaja

Masa remaja merupakan periode penting dalam proses perkembangan individu yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik, kognitif, dan sosial. Pada fase ini, remaja memiliki beragam kebutuhan yang perlu dipenuhi untuk mendukung proses tumbuh kembangnya secara optimal. Menurut Santrock (2019), remaja membutuhkan lingkungan yang mampu mendukung pengembangan diri, interaksi sosial, kreativitas, pembentukan identitas, serta pengembangan minat dan bakat. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas dan ruang yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan tersebut sehingga remaja memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengembangkan potensinya secara maksimal. Kebutuhan remaja yang perlu diperhatikan meliputi:

1. Faktor Internal

Pengembangan identitas diri: Remaja berada pada fase pencarian jati diri sehingga membutuhkan ruang untuk mengeksplorasi minat, bakat, dan potensi yang dimiliki (Santrock, 2019).

Kebutuhan aktualisasi diri: Remaja memiliki kebutuhan untuk menunjukkan kemampuan, memperoleh pengalaman, serta mengembangkan keterampilan yang dapat mendukung masa depannya (Papalia & Martorell, 2021).

2. Faktor External

- Dukungan keluarga: Keluarga berperan penting dalam mendukung perkembangan, pendidikan, dan aktivitas remaja (UNICEF, 2024).
- Lingkungan sosial: Interaksi dengan teman sebaya dan komunitas dapat membantu remaja mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan (Eccles & Gootman, 2002).
- Ketersediaan fasilitas: Adanya ruang dan fasilitas yang memadai dapat mendukung aktivitas edukatif, kreatif, rekreatif, dan kolaboratif bagi remaja (UNICEF, 2024).

Berdasarkan berbagai kebutuhan dan faktor yang memengaruhi perkembangan remaja tersebut, diperlukan lingkungan yang mampu mendukung proses pengembangan diri secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan wadah yang dapat mengakomodasi aktivitas edukatif, kreatif, rekreatif, dan kolaboratif sesuai dengan kebutuhan remaja saat ini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah Youth Collaboration Center yang dirancang sebagai ruang bagi remaja untuk berinteraksi, berkolaborasi, mengembangkan minat dan bakat, serta meningkatkan kapasitas diri dalam lingkungan yang nyaman dan mendukung.

2.2 Tinjauan *Youth Collaboration Center (YCC)*

2.2.1 Pengertian Youth Collaboration Center (YCC)

Youth Collaboration Center (YCC) secara terminologi terdiri dari dua kata, yaitu youth (pemuda) dan collaboration center (pusat kolaborasi). Berdasarkan definisi John M. Echols dalam Bambang (2014), YCC dapat dipahami sebagai

suatu wadah atau ruang yang bersifat tetap bagi kaum muda untuk mengorganisir berbagai kegiatan terstruktur dan terencana di bawah pengawasan pihak yang bertanggung jawab. Sementara itu, Municha menjelaskan bahwa YCC merupakan fasilitas yang disediakan dan dikelola oleh instansi terkait (seperti Dinas Pemuda dan Olahraga) sebagai tempat bagi pemuda untuk melakukan beragam aktivitas, baik di dalam maupun di luar ruangan.

Konsep YCC juga memiliki kesamaan dengan Gelanggang Remaja, yang menurut KBBI didefinisikan sebagai ruang atau lokasi untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Youth Collaboration Center adalah sebuah pusat kegiatan pemuda yang dikelola secara resmi oleh lembaga pemerintah atau swasta, berfungsi sebagai sarana kolaborasi dan pemberdayaan pemuda melalui berbagai aktivitas positif, baik bersifat fisik, kreatif, maupun intelektual, di dalam maupun luar gedung.

2.2.2 Tujuan Youth Collaboration Center (YCC)

Berdasarkan keputusan Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Nomer 97 Tahun 2002 *Youth Collaboration Center* (YCC) didirikan bertujuan untuk menunjang kegiatan pemuda dan remaja di bidang olahraga, seni budaya, pendidikan mental spiritual, serta bimbingan dan pelatihan remaja.

2.2.3 Jenis kegiatan pada *Youth Collaboration Center* (YCC)

Menurut Gregorius Bima (2014), *Youth Collaboration Center* (YCC) menyelenggarakan berbagai jenis kegiatan yang bertujuan untuk memberdayakan pemuda secara holistik, mencakup aspek intelektual, spiritual, fisik, dan kreatif. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bidang utama:

1. Kegiatan Bidang Pengetahuan dan Keterampilan

Kegiatan bidang pengetahuan dan keterampilan mencakup kegiatan seperti kursus, latihan, kegiatan kepastakaan, kelompok belajar, lomba karya ilmiah dan lomba karya keterampilan.

2. Kegiatan Bidang Mental Spiritual

Kegiatan dalam bidang mental dan spiritual dilaksanakan untuk

meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara, memperkuat kepribadian, disiplin, dan berbudi luhur. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan mencakup kegiatan seperti latihan kepemimpinan, diskusi, ceramah dan lain-lain.

3. Kegiatan Bidang Kreasi dan Rekreasi

Kegiatan dalam bidang kreasi dan rekreasi bertujuan untuk mengasah, dan meningkatkan kesehatan jasmani serta mengembangkan kreatifitas. Adapun berbagai kegiatan yang dapat dilakukan yaitu: berolahraga, pameran, festival, kegiatan kesenian dan lainnya.

2.2.4 Jenis tipe pada *Youth Collaboration Center (YCC)*

1. Tipe A (Pemula)

Pada tipe A terdapat fasilitas:

- a. Ruang serbaguna, ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian
- b. Ruang belajar, ruang yang berfungsi untuk tempat pelatihan
- c. Kamar ganti/kamar kecil
- d. Ruang ibadah
- e. Ruang pengelola
- f. Tempat tinggal pengelola
- g. Gudang
- h. Lapangan terbuka serbaguna

2. Tipe B (Madya)

Sama seperti tipe A hanya saja terdapat perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.

3. Tipe C (Utama)

Sama seperti tipe B, hanya terdapat perbedaan pada fasilitas gedung olahraga yang dapat menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukkan dan kolam renang.

Pada “Perancangan *Youth Collaboration Center* (YCC)” akan masuk ke dalam tipe B (Madya).

2.2.5 Organisasi dan Komunitas Remaja di Bandar Lampung

1. Organisasi/Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Perguruan Tinggi

Organisasi merupakan suatu sistem perserikatan formal yang berstruktur dan terkoordinasi, terdiri dari sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu (Robbins & Judge, 2019). Sementara itu, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah lembaga kemahasiswaan yang berfungsi sebagai wadah berkumpulnya mahasiswa berdasarkan kesamaan minat, hobi, dan kreativitas di lingkungan kampus (Ditjen Dikti, 2020). UKM umumnya terbagi dalam berbagai bidang seperti olahraga, kesenian, keagamaan, penalaran, dan bidang-bidang lainnya.

Di Kota Bandar Lampung, beberapa perguruan tinggi ternama seperti Universitas Lampung (Unila) dan Institut Teknologi Sumatera (ITERA) memiliki beragam UKM yang mencerminkan dinamika dan minat pemuda setempat. Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, berikut adalah beberapa contoh UKM yang aktif di kedua perguruan tinggi tersebut:

- Bidang Olahraga: UKM Sepak Bola Unila, UKM Bulu Tangkis ITERA
- Bidang Seni: Teater Kampus Unila, Paduan Suara Mahasiswa ITERA
- Bidang Penalaran: UKM Debat Unila, Komunitas Robotik ITERA
- Bidang Keagamaan: UKM Kerohanian Islam Unila, Persekutuan Mahasiswa Kristen ITERA

Keberagaman UKM ini menunjukkan tingginya minat dan partisipasi pemuda Bandar Lampung dalam berbagai kegiatan kampus.

Data ini sekaligus menjadi acuan penting dalam perancangan *Youth Collaboration Center* di kota tersebut, agar fasilitas yang dibangun dapat selaras dengan kebutuhan dan minat generasi muda setempat (Kemenpora RI, 2021). Berikut adalah tabel daftar Organisasi dan UKM Perguruan Tinggi di Kota Bandar Lampung:

Tabel 2. 1 Daftar Organisasi dan UKM Di Kota Bandar Lampung

Perguruan Tinggi	Bidang Kegiatan	Nama UKM/Organisasi
Universitas Lampung (Unila)	Olahraga	1. UKM Sepak Bola 2. UKM Bola Voli 3. UKM Bulu Tangkis 4. UKM Taekwondo
	Kesenian	1. UKM Teater Kampus 2. UKM Paduan Suara 3. UKM Tari Tradisional 4. UKM Fotografi
	Penalaran	1. UKM Debat Mahasiswa 2. UKM Karya Ilmiah 3. UKM English Club
	Keagamaan	1. UKM Kerohanian Islam 2. UKM Persekutuan Mahasiswa Kristen 3. UKM Dharma Acarya
Institut Teknologi Sumatera (ITERA)	Olahraga	1. UKM Futsal 2. UKM Basket 3. UKM Panahan
	Teknologi	1. UKM Robotik 2. UKM Programming 3. UKM Aerospace
	Seni & Budaya	1. UKM Band Kampus 2. UKM Fotografi 3. UKM Teater Modern
Politeknik Negeri Lampung	Kewirausahaan	1. UKM Kewirausahaan 2. UKM Pasar Moda
	Teknologi	1. UKM Otomotif 2. UKM Elektronika

Sumber: Analisi Penulis

2. Organisasi/Ekstrakurikuler di Lingkungan Sekolah

Berdasarkan ketentuan perundang-undangan, setiap satuan pendidikan wajib menyediakan program ekstrakurikuler sebagai sarana pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 yang mendefinisikan ekstrakurikuler sebagai aktivitas pembentukan kepribadian yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi, bakat, minat, serta mengembangkan kemampuan sosial, kolaborasi, dan kemandirian siswa melalui kegiatan di luar jam pembelajaran formal. Adapun bentuk kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa:

- Krida, seperti Palang Merah Remaja (PMI), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra) dan kepramukaan.
- Latihan olah bakat dan olah minat, seperti jurnalistik, pecinta alam, teater, seni dan budaya, olahraga dan lain sebagainya.
- Karya ilmiah, seperti Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), dan lain sebagainya.
- Keagamaan, seperti kerohanian, tahfiz Qur'an dan lain sebagainya.

3. Komunitas

Menurut Iriantara (2004), komunitas didefinisikan sebagai sekumpulan orang yang tinggal dalam wilayah tertentu dan memiliki kesamaan kepentingan. Karakteristik utama komunitas meliputi adanya keselarasan, keharmonisan, serta nilai-nilai kebersamaan yang dijunjung tinggi oleh para anggotanya. Secara umum, komunitas dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama yaitu komunitas berdasarkan minat, komunitas berdasarkan lokasi, dan komunitas berdasarkan komuni.

Terbentuknya komunitas berdasarkan minat biasanya dikarenakan adanya kesamaan minat dan ketertarikan dari para anggota, dari minat yang banyak digemari akan terbentuk sebuah komunitas seperti komunitas fotografi, komunitas melukis dan lain sebagainya.

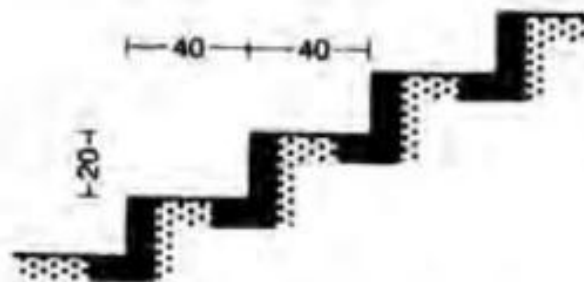
Adapun manfaat dari pembentukan sebuah komunitas yaitu sebagai sarana informasi, sarana berinteraksi/menjalinkan hubungan sosial dan sarana saling mendukung untuk mengembangkan minat dan bakat. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa sebuah komunitas dalam sebuah daerah dapat mewakili jenis minat yang banyak digemari oleh masyarakat daerah tersebut.

Kota Bandar Lampung memiliki jumlah komunitas yang sangat beragam, meskipun belum ada data pasti mengenai jumlah totalnya. Beberapa contoh komunitas aktif yang dapat dijumpai antara lain: Lampung Photography Club,

Komunitas Stand Up Comedy Lampung, Saburai Art Community, Komunitas Baca Lampung, Lampung Young Writers, Lampung Runners, Bikers Lampung Community, Green Lampung Community dan lain sebagainya. Selain itu beberapa komunitas tidak dibatasi oleh usia sehingga dapat diikuti oleh semua kelompok umur.

2.2.6 Standar Besaran Ruang *Youth Collaboration Center*

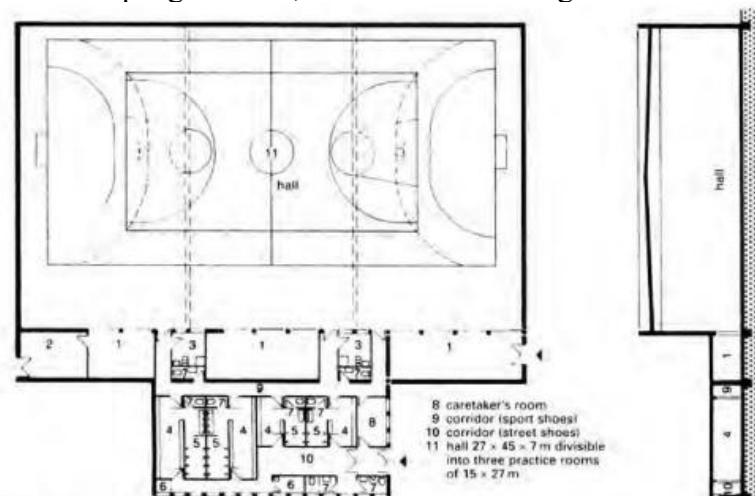
1. Standar tribun penonton: akan difungsikan sebagai tempat duduk bagi yang ingin menonton pertandingan olahraga.



Gambar 2. 1 Standar tribun

Sumber : Data arsitek jilid 2

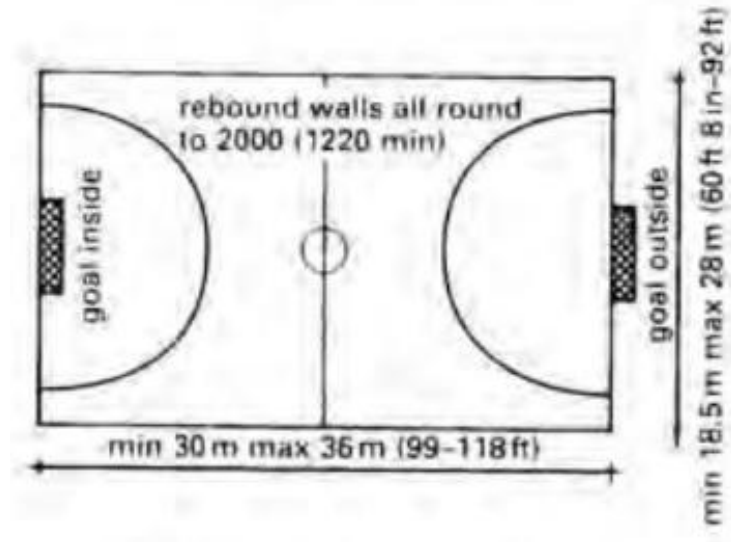
2. Aula Olahraga: arena olahraga indoor yang dapat dimanfaatkan sebagai area lapangan futsal, basket dan bulu tangkis.



Gambar 2. 2 Aula olahraga

Sumber : Data arsitek jilid 2

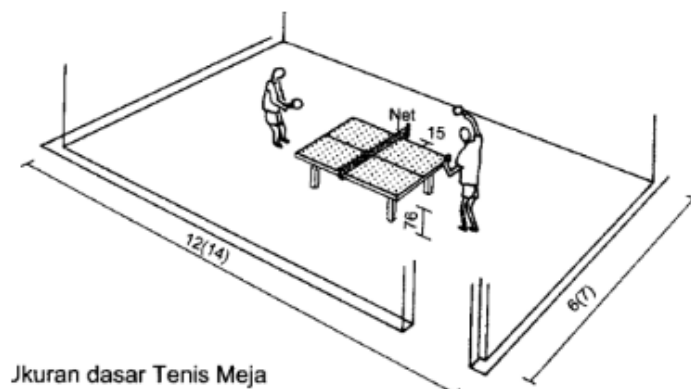
3. Lapangan Sepak Bola: difungsikan sebagai area bermain sepak bola bagi penggemar sepak bola dan juga untuk semua pengunjung.



Gambar 2. 3 Lapangan sepak bola

Sumber : Data arsitek jilid 2

4. Standar ruang tenis meja: ruangan yang memfasilitasi penggemar tenis meja dan pengunjung.



Gambar 2. 4 Standar ruang tenis meja

Sumber : Data arsitek jilid 2

2.3 Tinjauan Biofilik

2.3.1 Pengertian Biofilik

Secara etimologis, istilah "biofilik" (biophilia) berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata: *bios* (hidup) dan *philia* (kecintaan). Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh psikolog sosial Erich Fromm pada tahun 1964 (Sumartono, 2015), kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Edward O. Wilson, seorang ahli biologi dari Harvard University, pada tahun 1984 melalui teori biophilia-nya (Kellert & Wilson, 1993).

Menurut Wilson (1984 dalam Kellert, 2018), manusia memiliki hubungan intrinsik dengan alam yang melampaui sekadar pemenuhan kebutuhan fisik. Kebutuhan ini bersifat psikologis dan spiritual, mencakup aspek:

- Intelektual: keinginan untuk memahami alam
- Kognitif: dampak positif alam pada perkembangan mental
- Spiritual: hubungan emosional dengan alam

Dalam konteks arsitektur, biofilik didefinisikan sebagai pendekatan desain yang bertujuan menciptakan hubungan simbiosis antara manusia dengan lingkungan alam melalui elemen-elemen bangunan (Browning et al., 2014). Konsep ini menekankan pada integrasi elemen alam ke dalam ruang buatan untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis penghuninya (Ryan et al., 2014).

2.3.2 Desain Biofilik

Istilah "Desain Biofilik" (Biophilic Design) pertama kali diperkenalkan oleh Stephen R. Kellert, seorang profesor ekologi sosial dari Yale University, sebagai pendekatan desain yang mengintegrasikan prinsip biofilia (kecintaan manusia terhadap alam) ke dalam lingkungan binaan (Kellert, 2009). Desain ini bertujuan menciptakan hubungan simbiosis antara manusia dan alam yang mempromosikan kesejahteraan psikologis dan fisiologis (Ryan et al., 2014).

2.3.3 Pola Penerapan Desain Biofilik

Berdasarkan pedoman dalam buku 14 Patterns of Biophilic Design (Terrapin, 2016), desain biofilik mengusung 14 pola yang bersifat fleksibel sebagai panduan kreatif dalam proses perancangan arsitektur.

Pola-pola ini terklasifikasi dalam tiga kelompok utama:

1. Nature in the Space (Kehadiran Alam dalam Ruang)

Kategori ini menghadirkan elemen alam secara fisik maupun simbolis dalam lingkungan binaan melalui tujuh pendekatan:

- *Visual Connection with Nature*: Menciptakan interaksi visual dengan ekosistem alami
- *Non-Visual Connection with Nature*: Stimulasi multisensorik melalui suara, tekstur, dan aroma alam
- *Non-Rhythmic Sensory Stimuli*: Rangsangan alam yang dinamis dan tak terduga
- *Thermal & Airflow Variability*: Variasi mikroklimatik yang meniru kondisi alam
- *Presence of Water*: Integrasi elemen air dalam berbagai bentuk
- *Dynamic & Diffuse Light*: Pencahayaan alami yang berubah sesuai waktu
- *Connection with Natural Systems*: Penggunaan material alami yang mempertahankan karakteristik ekologis

2. Natural Analogus (Anlog Alam)

Pendekatan ini menerjemahkan prinsip alam ke dalam bentuk abstrak melalui:

- *Biomorphic Forms & Patterns*: Pola dan bentuk organik yang terinspirasi alam.
- *Material Connection with Nature*: Pemanfaatan bahan alam dengan minimal proses.
- *Complexity & Order*: Komposisi ruang yang menyeimbangkan keragaman dan harmoni.

3. *Nature of the Space* (Karakter Ruang Alamiah)

Konsep ini memanfaatkan persepsi psikologis manusia terhadap ruang melalui:

- Prospect: Pengaturan visual yang lapang dan terbuka.
- Refuge: Ruang perlindungan yang memberikan rasa aman.
- Mystery: Elemen yang memicu rasa penasaran dan eksplorasi.
- Risk/Peril: Desain yang menimbulkan sensasi tantangan terkendali.

Pada 14 pattern of biophilic design (Terrapin, 2016), dijelaskan bahwa pada setiap pola desain biofilik berhubungan dengan respon biologis pada tubuh manusia. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 2 Pola Desain Biofilik Terhadap Respon Biologis

14 Pattern	Mengurangi stress	Kinerja Kognitatif	Emosi, Mood, dan Preferensi
<i>[P1] Visual Connection with Nature</i>	Menurunkan tekanan darah dan detak jantung	Meningkatkan hubungan/perhatian mental	Berdampak positif terhadap sikap dan kebahagiaan menyeluruh
<i>[P2] Non-Visual Connection with Nature</i>	Mengurangi tekanan darah systolic dan hormon stress	Berdampak positif terhadap kinerja kognitif	Merasakan peningkatan dalam Kesehatan mental dan rasa damai
<i>[P3] Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i>	Berdampak positif terhadap detak jantung, tekanan darah systolic, dan aktivitas simpatetic nervous system	Ukuran tingkah laku yang teramati dan terukur atas perhatian dan eksplorasi	
<i>[P4] Thermal & Airflow Variability</i>	Berdampak positif terhadap kenyamanan,	Berdampak positif terhadap konsentrasi	Meningkatkan persepsi atas kenikmatan

	kesejahteraan dan produktivitas		sementara dan keruangan (alliesthesia)
<i>[P5] Presence of Water</i>	Mengurangi stress, meningkatkan perasaan damai. Menurunkan detak jantung dan tekanan darah	Meningkatkan konsentrasi dan pengembalian ingatan. Meningkatkan kemampuan reaksi persepsi dan psikologikal	Respon emosi positif dan preferensi teramati.
<i>[P6] Dynamic & Diffuse Light</i>	Berdampak positif terhadap fungsi sistem circadian. Meningkatkan kenyamanan visual.		
<i>[P7] Connection with Natural Systems</i>			Meningkatkan respon kesehatan positif, pergeseran persepsi tentang lingkungan.
<i>[P8] Biomorphie Forms & Patterns</i>			Preferensi pandangan teramati
<i>[P9] Material Connection with Nature</i>		Menurunkan tekanan darah diastolik Meningkatkan kinerja kreatif	Meningkatkan kenyamanan
<i>[P10] Complexity & Order</i>	Berdampak positif terhadap respon stress secara perseptual dan psikologis		Prefrensi pandangan teramati
<i>[P11] Prospect</i>	Mengurangi Stress	Mengurangi rasa bosan, sakit dan lelah	Meningkatkan kenyamanan dan merasa aman
<i>[P12] Refuge</i>		Meningkatkan konsentrasi, perhatian, dan persepsi rasa aman	

<i>[P13] Mystery</i>			Membujuk respon kesenangan yang kuat
<i>[P14] Risk/Peril</i>			Menghasilkan dopamine atau rasa senang yang kuat

Sumber: 14 Pattern of Biophilic Design

2.3.4 Pertimbangan dalam Penerapan Desain Biofilik

Terdapat pertimbangan dalam menerapkan desain biofilik pada 14 pattern of biofilic design (Terrapin,2016). Berikut adalah tabel pertimbangan dalam penerapan desain biofilik:

Tabel 2. 3 Pertimbangan dalam Penerapan Desain Biofilik

Pola Biofilik	Pertimbangan	Contoh Penerapan
<i>[P1] Visual Connection with Nature</i>	Memprioritaskan bentuk alam sebenarnya memprioritaskan keanekaragaman hayati. Aktifitas olahraga dekat dengan ruang hijau Desain mendukung untuk dinikmati selama minimal 5-20 menit dalam sehari. Tata letak dan furnitur untuk mendukung dalam melihat pemandangan serta hindari sesuatu yang menghalangi akses visual saat dalam posisi duduk	Alami Aliran air, danau, Sungai, air terjun. Vegetasi Kontur tanah hewan Buatan Water feature Greenwall Lukisan pemandangan alam Video pemandangan alam Lanskap
<i>[P2] Non-Visual Connection with Nature</i>	Memprioritaskan Suara alam Dapat diletakkan pada beberapa ruangan Mengintergasikan pola desain visual dan non visual untuk memaksimalkan potensi respon Kesehatan yang	Alami Wangi bunga Suara burung Suara air mengalir Tekstur material batu dan kayu Hangat matahari Buatan Suara alam digital

	positif.	Kain yang meniru tekstur alami Suara water feature Berkebun
<i>[P3] Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i>	• Pola ini cukup mirip dengan [P1] dan [P2]. • Strategi pola ini dapat terbentuk dengan lanskap atau kebun	• Alami - Pergerakan awan - Hembusan angin - Gemerisik tanaman - Suara air - Pergerakan hewan - Kicauan burung - Wangi bunga • Buatan - Suara kain yang bergerak serta kilauan kain - Pantulan pada permukaan air - Bayangan yang berubah dan bergerak sesuai waktu
<i>[P4] Thermal & Airflow Variability</i>	• Dapat melalui perantara material, ventilasi, dan pencahayaan alami.	• Alami - Panas matahari - Bayangan - Permukaan yang bercahaya - Orientasi ruangan - Vegetasi • Buatan - Kontrol sistem - Jendela - Ventilasi silang
<i>[P5] Presence of Water</i>	• Memprioritaskan pergerakan air yang berfluktuasi secara alami. • Volume tinggi, fitur air turbulensi tinggi dapat menciptakan ketidaknyamanan dan mempengaruhi tingkat kelembapan.	• Alami - Sungai, laut - Akses visual ke arah hujan dan aliran hujan • Buatan - Water wall - Water fall - Akuarium - Air mancur - Pantulan air
<i>[P6] Dynamic & Diffuse Light</i>	• Kondisi pencahayaan yang dinamis secara dramatis, seperti dengan berkelanjutan	• Alami - Sinar matahari dari berbagai sudut - Sinar matahari langsung - Cahaya bulan dan

	gerakan, perubahan warna, memasukkan sinar matahari langsung dan tinggi kontras, mungkin tidak sesuai untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi khusus.	bintang • Buatan - Lampu yang tidak terlalu menyilaukan - Pencahayaan yang menyebar di dinding dan plafond - Pemilihan warna lampu sesuai kebutuhan
<i>[P7] Connection with Natural Systems</i>	• Mengolah air hujan untuk sistem lanskap. • Memberikan akses visual yang memperlihatkan kejadian alam seperti hujan, aliran sungai dan lain sebagainya. • Merancang kegiatan yang interaktif seperti program berkebun dan lain sebagainya.	• Alami - Iklim dan cuaca - Sumber mata air alami, aliran air, dan hujan - Memperlihatkan kondisi geologi seperti bukit, lembah dan lain sebagainya. - Langit malam - Peristiwa alam seperti gerhana dan lain sebagainya. • Buatan - Membuat penampungan air hujan - Membuat perkebunan - Water feature
<i>[P8] Biomorphic Forms & Patterns</i>	• Hindari penggunaan bentuk dan pola yang berlebihan. • Penerapan benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti lantai, jendela, furnitur dan lain sebagainya.	• Dekor - Kain dan karpet - Detail jendela, warna kaca dan tekstur - Furnitur - Patung - Stiker dinding, lukisan dinding dan tekstur pada dinding • Struktur - Sistem struktural seperti kolom, balok dan lain sebagainya - Bentuk bangunan - Railing, pagar - Lorong
<i>[P9] Material Connection with Nature</i>	• Jumlah material dan warna yang digunakan harus menyesuaikan dengan fungsi ruang.	• Dekor - Penggunaan kayu, batu, biji-bijian, bambu, dan lain sebagainya. - Penggunaan palet warna alami, terutama hijau

	• Material alami lebih diutamakan daripada sintesis.	• Struktur - Kontruksi dinding batu atau kayu
<i>[P10] Complexity & Order</i>	• Penggunaan karya seni, bahan, lanskap dan gaya arsitektur yang memperlihatkan beberapa bentuk geometri dan terdapat hirarki. • Penggunaan 3 macam bentuk geometri lebih baik daripada 2 geometri. • Penggunaan jumlah geometri yang berlebihan dan terlalu tinggi dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan rasa takut. • Tidak menggunakan variasi geometri dapat menghilangkan rasa ketertarikan.	• Dekor - Wallpaper, dan desain karpet - Tekstur material dan kontur - Detail jendela dan warna kaca - Pemilihan tanaman dan tataletak tanaman • Struktur - Struktur yang terbuka - Sistem utilitas yang terbuka - Hirarki pada fasad - Denah lantai, denah lanskap - Pedestrian
<i>[P11] Prospect</i>	• Orientasi bangunan, dan letak koridor akan mengoptimalkan akses visual ke pemandangan dalam atau luar ruangan dan memperlihatkan aktivitas tersebut. • Kondisi langit-langit yang tinggi atau ruang interior yang ditinggikan dapat memaksimalkan pola ini. • Pola ini berkaitan dengan [P1], dengan menghadirkan [P1] maka akan mengoptimalkan	• Spasial - Panjang ≥ 6 m - Ketinggian partisi ≤ 42 inchi / 1,06 m • Umum - Material transparan - Balkon - Open floor plan - Elevasi yang tinggi - Pemandangan

	prospek dengan tampilan yang berkualitas.	
<i>[P12] Refuge</i>	• Tinggi ruangan yang standar • Untuk ruang luar atau ruangan yang sangat tinggi bisa menerapkan struktur mezanine. • Intensitas cahaya pada ruangan perlindungan harus berbeda dengan ruang yang berdekatan.	• Spasial - Perlindungan kecil: kursi sandaran tinggi, tralis - Perlindungan sebagian: beberapa sisi tertutup seperti gazebo, bilik, kanopi dan lain sebagainya. - Perlindungan luas: ≥ 3 sisi tertutup. • Umum - Penggunaan tirai atau partisi - Permainan warna cahaya - Digunakan pada ruangan meditasi, refleksi, relaksasi, membaca dan lain sebagainya
<i>[P13] Mystery</i>	• Bentuk melengkung yang halus • Bayangan yang dramatis • Lorong yang berliku dapat meningkatkan pola ini.	• Spasial - Stimulasi suara dari arah yang tak terlihat - Tepi yang melengkung - Lorong berliku - Peek a boo window • Umum - Cahaya atau bayangan - Suara atau getaran - Aroma
<i>[P14] Risk/Peril</i>	• Unsur keselamatan harus melindungi pengguna dari bahaya saat berdiam diri pada ruangan yang menerapkan pola ini.	• Spasial - Ketinggian - Gravitasi - Air • Dampak yang dirasakan - Jatuh - Basah - Terluka - Hilang kontrol

Sumber: 14 Pattern of Biophilic Design

2.4 Study Preseden *Youth Collaboration Center*

2.4.1 *The Gary Comer Youth Center, Chicago*

Gary Comer Youth Center berlokasi di kawasan South Side, Chicago, dan berfungsi sebagai pusat kegiatan seni bagi *South Shore Drill Team & Performing Arts Ensemble*, yang memiliki sekitar 300 anggota. Berikut adalah informasi detail mengenai bangunan ini:

- Arsitek: John Ronan Architects
- Lokasi: Chicago, Amerika Serikat
- Luas Bangunan: 75.000 m²
- Tahun Penyelesaian: 2006

Desain Bangunan:

- Fasad menggunakan panel beton berwarna cerah yang mudah diganti jika terjadi kerusakan
- pola panel kotak-kotak dengan variasi warna mencerminkan semangat dan dinamika pengguna saat beraktivitas di dalamnya.
- Bentuk bangunan persegi panjang didominasi warna merah dan biru, dengan elemen kaca berukuran kecil di beberapa bagian untuk memaksimalkan pencahayaan alami.
- Hierarki fasad terlihat dari bidang persegi panjang berlapis kaca yang dibuat lebih menonjol dibanding permukaan fasad lainnya.

Tata Ruang & Fasilitas:

- Ruang dalam bangunan dirancang sesuai kebutuhan remaja, termasuk lapangan multifungsi yang dapat digunakan untuk olahraga maupun pertunjukan seni.
- Lapangan ditempatkan berdekatan dengan kafetaria, memungkinkan pengunjung yang sedang berada di area makan untuk menyaksikan aktivitas di lapangan.

Berikut adalah gambar dari fasad dan lapangan dari The Gary Comer Youth Center:



a.



b.

Keterangan:

- a. Bentuk Facade bangunan
- b. Gambar lapangan

Gambar 2. 5 Bentuk Fasad dan Lapangan The Gary Comer Youth Center.

Sumber: www.archdaily.com

Di bagian atas bangunan, terdapat desain skylight dan rooftop yang memiliki fungsi berbeda. Skylight atau bukaan atap kaca memungkinkan cahaya matahari alami masuk ke dalam ruangan, khususnya menerangi area gym dan kafetaria di bawahnya. Sementara itu, rooftop dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau yang difungsikan khusus untuk program hortikultura remaja, memberikan kesempatan bagi para pengguna untuk belajar bercocok tanam dan beraktivitas di area terbuka.



Gambar 2. 6 Rooftop The Gary Comer Youth Center.

Sumber: www.archdaily.com

2.4.2 Aliaga Youth Center, Turkey

Aliaga Youth Center adalah sebuah fasilitas multifungsi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan remaja di wilayah Aliaga, Turki. Berikut adalah informasi detail mengenai bangunan ini:

Profil Bangunan:

- Arsitek: Notmimarlik
- Lokasi: Aliaga, Turki
- Luas Lahan: 10.523 m²
- Luas Bangunan: 6.467 m²
- Tahun Penyelesaian: 2019

Desain Arsitektur:

Bangunan ini menampilkan fasad berbentuk persegi yang didominasi oleh material kaca dengan tambahan secondary skin dari besi. Elemen ini berfungsi ganda: mengurangi intensitas panas matahari sekaligus menyaring cahaya berlebih untuk menciptakan kenyamanan termal di dalam ruangan. Selain aspek fungsional, secondary skin juga memperkaya tampilan visual bangunan berkat variasi warnanya yang dinamis.



a.



b.

Keterangan:

- a. Bentuk Façade bangunan
- b. Entrance bangunan

Gambar 2. 7 Bentuk dan Detail Fasad Aliaga Youth Center.

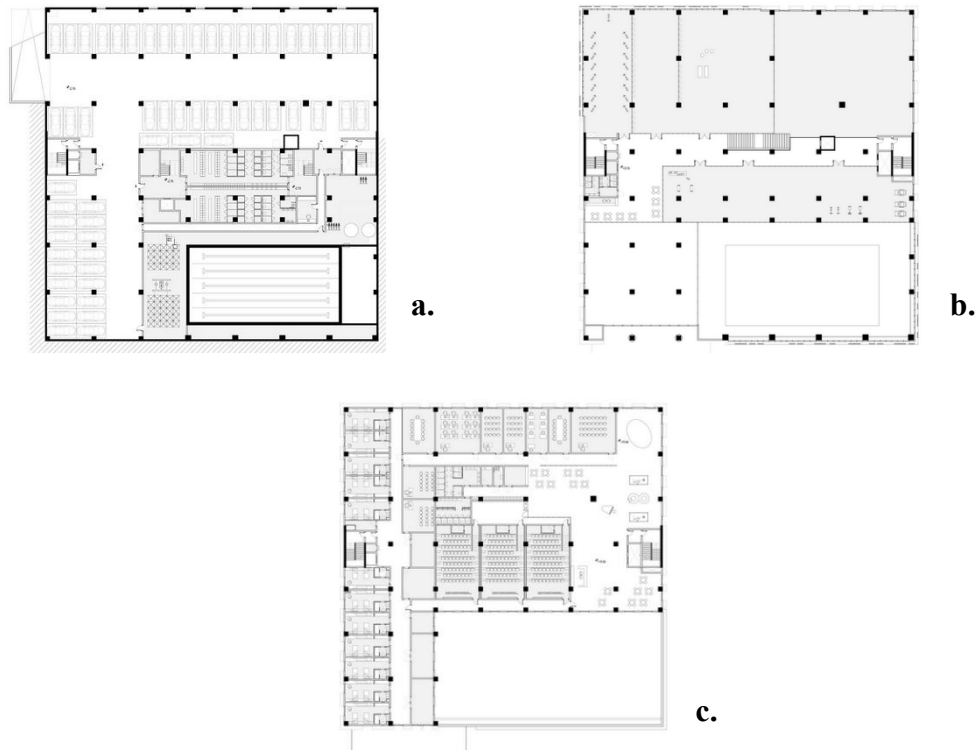
Sumber: www.archello.com

Aliaga Youth Center hadir sebagai bangunan empat lantai yang dirancang secara inklusif untuk memenuhi berbagai kebutuhan remaja. Fasilitas ini dilengkapi area parkir luas di bagian luar dan basement, menjamin kenyamanan pengunjung sejak kedatangan.

Di lantai dasar, pengunjung akan menemukan beragam fasilitas olahraga termasuk aula serbaguna, kolam renang semi-Olimpiade, serta kolam khusus anak-anak yang didukung ruang ganti, ruang pelatih, dan kantor administrasi. Naik ke lantai pertama, tersedia pusat kebugaran lengkap dengan area kardio, senam, serta ruang kelas untuk berbagai aktivitas.

Lantai kedua menawarkan fasilitas yang lebih beragam, mulai dari kamar penginapan, ruang kelas dan seminar, hingga tiga ruang bioskop kecil dengan total kapasitas 77 kursi. Yang patut diapresiasi, seluruh area ini dirancang dengan aksesibilitas penuh untuk penyandang disabilitas, mencerminkan komitmen desainer terhadap prinsip universal design.

Keunikan tata ruang ini dapat dilihat melalui denah resmi yang dipublikasikan oleh Notmimarlik, menunjukkan bagaimana setiap fungsi ruang diintegrasikan secara harmonis dalam bangunan seluas 6.467 m² ini. Desain tersebut tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional, tetapi juga menciptakan lingkungan yang ramah dan inspiratif bagi pengembangan potensi remaja.



Keterangan:

- a. Denah Basment
- b. Denah lantai 1
- c. Denah lantai 2

Gambar 2. 8 Denah Aliaga Youth Center.

Sumber: www.archello.com

2.4.3 The New Generation Youth and Community Center

Pusat komunitas ini dirancang dengan visi menciptakan ruang yang adaptif dan ramah pengguna, mampu menyesuaikan diri dengan beragam kebutuhan remaja. Fasilitas di dalamnya didesain untuk memacu kreativitas dan inovasi, menjadikannya tempat yang ideal bagi kaum muda untuk beraktivitas secara positif.

Profil Singkat Proyek:

- Arsitek: RCKa
- Lokasi: London, Inggris
- Luas Lahan: 25.000 m²
- Tahun Penyelesaian: 2013

Inovasi Bangunan:

The New Generation Youth and Community Center menonjolkan pendekatan desain yang cerdas melalui fasad dinamis dan interior yang mengutamakan kenyamanan. Fasad bangunan mengaplikasikan panel beton berlapis polikarbonat, menciptakan permainan tekstur unik sekaligus memungkinkan penetrasi cahaya alami. Elemen ini diperkuat dengan lapisan foil-faced reflective yang secara responsif beradaptasi dengan intensitas cahaya matahari, menghasilkan tampilan eksterior yang terus berubah secara visual seiring pergerakan matahari sepanjang hari.

Pada bagian interior, dominasi material kayu pada dinding memberikan kesan hangat dan alami, menciptakan atmosfer yang nyaman bagi pengunjung.



a.



b.



c.



d.

Gambar 2. 9 Fasad, Interior dan Denah The New Generation Youth.

Sumber: www.rcka.co.uk

Keterangan:

- a. Facade bangunan
- b. Interior
- c. Lantai 1
- d. Lantai 2

2.5 Study Preseden Biofilik

2.5.1 *Pasona HQ/Pasona Urban Farm*

Terletak di jantung ibukota Jepang, Pasona HQ menawarkan konsep revolusioner dengan mengubah gedung perkantoran berusia setengah abad menjadi ruang kerja hijau yang unik. Arsitek Kono Design mempertahankan struktur asli bangunan sembilan lantai ini sambil mentransformasikannya melalui integrasi vegetasi ekstensif pada fasad dan interior.

Profil Proyek:

- Arsitek: Kono Design
- Lokasi: Tokyo, Jepang
- Luas Bangunan: 19.974 m²
- Tahun Penyelesaian: 2010

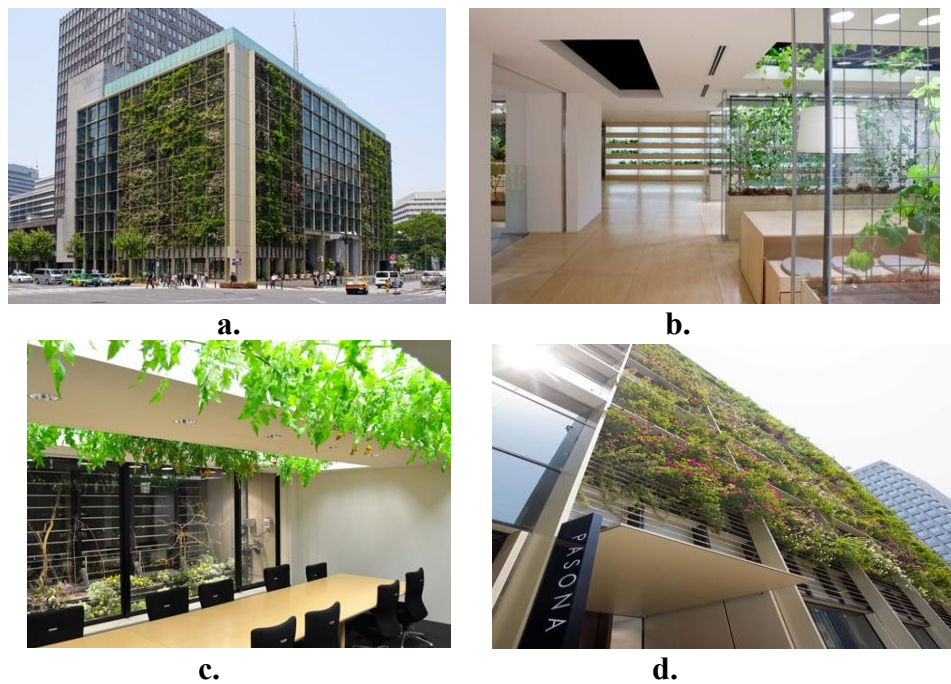
Gedung seluas hampir 20.000 m² ini mengalokasikan 3.995 m² sebagai ruang hijau produktif yang menampung 200 varietas tanaman pangan, mulai dari sayuran hingga padi. Karyawan secara aktif terlibat dalam proses bercocok tanam dengan bimbingan ahli pertanian, dimana hasil panen langsung diolah menjadi hidangan di kantin perusahaan.

Fasad bangunan menghadirkan lapisan ganda vegetasi dengan tanaman merambat dan pohon kecil di balkon. Sistem penanaman hidroponik dan konvensional terintegrasi sempurna dengan ruang kerja - tomat menggantung di atas ruang rapat, daun salam tumbuh di area seminar, hingga taugé yang dibudidayakan di bawah bangku. Lobi gedung pun dihiasi sawah dan ladang brokoli yang hidup.

Penerangan kombinasi neon-LED dan sistem irigasi otomatis menjaga parameter lingkungan optimal baik untuk pertumbuhan tanaman maupun kenyamanan manusia. Konsep Pasona Urban Farm ini berhasil menciptakan lingkungan kerja yang meningkatkan produktivitas melalui:

- Terapi hortikultura alami
- Penyediaan bahan pangan segar
- Interaksi sosial berbasis aktivitas pertanian

Dokumentasi proyek menampilkan fasad hijau yang hidup dan interior dimana vegetasi menyatu harmonis dengan ruang kerja modern.



Gambar 2. 10 Fasad dan Interior Pasona, Jepang

Sumber: www.dezeen.com

Keterangan:

- a. Facade
- b. Interior
- c. Ruang kerja
- d. Detail Facade

2.5.2 *Glumac Shanghai Office*

Bertempat di lantai tiga sebuah gedung warisan budaya berusia seabad di Shanghai, kantor Glumac menghadirkan terobosan desain berkelanjutan. Menyikapi masalah polusi udara akut di kota metropolitan ini, proyek renovasi ini menjadi yang pertama di Asia yang mengejar sertifikasi Living Building Challenge (LBC) - standar tertinggi dalam bangunan hijau.

Profil Proyek:

- Lokasi: Shanghai, China
- Luas Area: 929 m²
- Tahun Penyelesaian: 2014

Mengadopsi 14 Pola Desain Biofilik dari Terrapin Bright Green, desain kantor ini memadukan:

- Elemen arsitektur bersejarah dengan sentuhan kontemporer
- Motif tradisional Tiongkok yang diselaraskan dengan prinsip biofilik
- Sistem pencahayaan alami yang dinamis
- Sirkulasi udara sehat berbasis alam

Dominasi warna hijau pada karpet, furnitur, partisi kaca, hingga screensaver komputer menciptakan kesan visual yang segar dan kohesif. Vegetasi hidup seperti *Sansevieria trifasciata* (lidah mertua) yang dikenal sebagai tanaman pembersih udara ditempatkan secara strategis - baik dalam pot maupun vertical garden - untuk menetralkan polutan udara.

**a.****b.****c.**

Keterangan:

a. Kafetaria

b. Area miting dan ruang kerja

c. Entrance

Gambar 2. 11 Interior Glumac Shanghai Office.

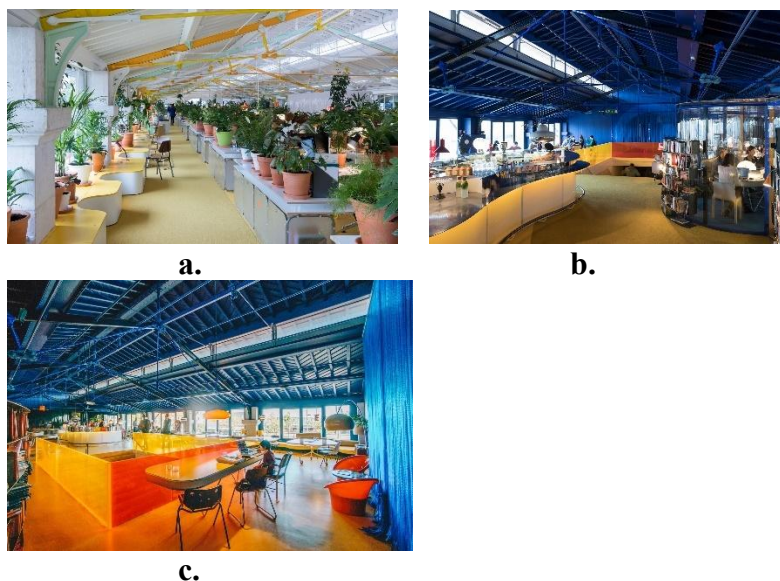
Sumber: www.gensler.com

2.5.3 *Second Home, Lisbon*

Sebagai sebuah inisiatif ruang kerja bersama yang visioner, Second Home Lisboa dirancang khusus untuk memacu kreativitas dan semangat kewirausahaan, sekaligus memperhatikan kesejahteraan fisik dan mental para penggunanya. Konsep ini menghadirkan pendekatan holistik terhadap lingkungan kerja modern dengan menggabungkan produktivitas dan kesehatan secara harmonis. Berikut adalah data dari Second Home Lisboa:

- Arsitek: Selgas Cano Arquitectos
- Lokasi: Lisboa, Portugal
- Luas bangunan: 12.000 m
- Tahun Selesai: 2014

Sebagai perwujudan konsep ruang kerja masa depan, Second Home Lisboa menawarkan fasilitas komprehensif yang mencakup restoran sehat, studio yoga dan meditasi, perpustakaan inspiratif, ruang rapat modern, serta area kerja kolaboratif. Bangunan berbentuk L ini menempati lokasi strategis di atas pasar kota, menghadap langsung ke area penjualan buah dan sayuran segar yang menciptakan suasana hidup dan alami. Berikut adalah interior bangunan:



Gambar 2. 12 Interior Second Home, Lisbon

Sumber: www.coffeepaste.com

2.6 Hasil Kesimpulan Studi Komparasi

2.6.1 Kesimpulan Studi Komparasi *Youth Collaboration Center*

Kesimpulan hasil studi preseden Youth Collaboration Center dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 4 Kesimpulan Studi Komparasi Youth Center

Konsep bangunan	<i>The Gary Comer Youth Center, Chicago</i>	<i>Aliaga Youth Center, Turkey</i>	<i>The New Generation Youth and Community Center</i>
Konsep Bangunan	Bangunan ini memiliki konsep palang panel vertikal berwarna-warni yang mengelilingi sekitar fasad bangunan dengan tujuan untuk mencerminkan energi penggunaanya yang berada dalam bangunan tersebut.	Bangunan ini memiliki konsep modern dengan dominasi warna seperti putih dan orange.	Bangunan ini memiliki konsep modern dengan material dominan dari kayu untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya.
Deskripsi	Fungsi utama untuk markas dan kesenian yang dilengkapi berbagai fasilitas olahraga dan kesenian. Selain itu terdapat berbagai penggunaan lainnya: - Pengguna utama adalah kelompok kesenian yaitu South Shore Drill Team & Performing Arts. - Berfungsi juga	Fungsi utama untuk olahraga. Pengguna bangunan ini adalah remaja dan dewasa.	Fungsi utama dari bangunan ini adalah untuk mendukung berbagai komunitas dan aktivitas di sekitarnya. Pengguna bangunan ini mayoritas adalah remaja sekitar Lewisham, London.

	untuk olahraga dan remaja sekitar Chicago.		
Konsep Ruang	Konsep keseluruhan memiliki konsep minimalis dengan beberapa ruang difokuskan pada area lapangan yang luas. Dapat diubah menjadi area pertunjukan. zonasi ruang, dengan lantai yang lebih tinggi untuk area yang bersifat privat. Sirkulasi bersifat linear.	Secara keseluruhan ruang memiliki konsep modern dengan penekanan pada kegiatan olahraga. Sistem zonasi didasarkan pada aktivitas ruang. Bagian dengan lantai yang lebih tinggi memiliki privasi lebih tinggi. Sirkulasi tetap linear.	Secara keseluruhan konsep ruang kontemporer modern yang didominasi oleh material kayu. Zonasi ruang berdasarkan fungsi, dengan tingkat privasi lebih tinggi pada lantai atas. Sirkulasi bersifat linear.
Fasilitas Utama	Lapangan olahraga atau area pertunjukan. - Ruang kerja komunitas. - Ruang komputer. - Ruang rekaman studio. - Ruang kelas. - Ruang fitness.	Ruang kelas. - Kolam renang. - Lapangan multifungsi. - Ruang kardio. - Ruang seminar.	Area climbing wall atau studio. - Lapangan olahraga. - Kantor. - Ruang rapat. - Ruang tari. - Ruang pertunjukan.
Fasilitas Pendukung	Kafetaria. - Rooftop. - Taman bermain.	Ruang ganti. - Klinik kesehatan. - Kafe. - Taman.	Kafetaria. - Klinik. - Ruang multifungsi. - Ruang berkumpul.
Kesimpulan		Fasilitas utama dan tambahan dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunitas dan mendukung aktivitas yang berlangsung.	

Sumber: Analisa Penulis

2.6.2 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Pendekatan Biofilik

Tabel 2. 5 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Pendekatan Biofilik

<i>Nature In The Space</i>	<i>Glumac Shanghai Office</i>	<i>Second Home Lisbon</i>	<i>Pasona HQ/Pasona Urban Farm</i>
<i>[P1] Visual Connection with Nature</i>	Terdapat tanaman dalam ruang yang menawarkan pemandangan alami.	Adanya tanaman di dalam ruangan.	Adanya tanaman di dalam ruangan
<i>[P3] Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i>	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain
<i>[P4] Access to Thermal & Airflow</i>	Jendela besar yang memastikan sirkulasi udara dan suhu alami.	Jendela besar dan ventilasi menjaga kesejukan alami.	Jendela besar membantu menjaga kesejukan.
<i>[P5] Presence of Water</i>	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain
<i>[P6] Dynamic & Diffuse Light</i>	Cahaya alami melalui jendela besar dan dinding kaca memastikan ruangan terang. Jendela besar dan dinding kaca menciptakan pencahayaan alami yang baik.	Jendela besar dan dinding kaca menciptakan pencahayaan yang optimal.	Pencahayaan yang baik dari dinding kaca besar.
<i>[P7] Connection with Natural System</i>			
NATURAL ANALOGUES			
<i>[P8] Biomorphic Forms & Pattern</i>	Pemasangan hiasan Kvadrat Cloud	Tidak diterapkan desain	Pembuatan kebun berukuran kecil

	(awan keberentung) pada pintu masuk dan beberapa area lainnya.		pada area lobi.
<i>[P9] Material Connection with Nature</i>	Penggunaan material kayu pada kursi, meja, kolom, dan lemari.	Penggunaan material berbasis kayu pada kursi,	Dominasi material berbasis kayu di furnitur
<i>[P10] Complexity & Order</i>	Tidak diterapkan desain	Ceiling yang terbuka sehingga memperlihatkan struktur yang ada	Ceiling yang terbuka sehingga memperlihatkan struktur dan utilitas yang ada.
<i>NATURE OF THE SPACE</i>			
<i>[P11] Prospect</i>	Area kantor tanpa sekat dan pemandangan jarak jauh dengan teras yang ditinggikan	Area bekerja tanpa skat.	Tidak diterapkan desain
<i>[P12] Refuge</i>	Dinding partisi yang dapat dipindahkan, penggunaan material kaca pada dinding bangunan, letak meja dan kursi yang dapat diubah.	Penggunaan material kaca pada dinding bangunan, letak kursi yang dapat diubah.	Penggunaan material kaca pada dinding bangunan dan railing tinggi serta letak kursi yang dapat dipindahkan
<i>[P13] Mystery</i>	View menuju tanaman yang sebagian tertutup di ujung lorong panjang	Banyaknya tanaman yang terletak diatas meja sehingga menutupi	Banyaknya sekat tanaman yang menutupi pemandangan dan area perkebunan yang

		pemandangan dan ruangan yang memanjang.	terlihat dari ruangan disekitar lobby
<i>[P14] Risk/Peril</i>	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain	Tidak diterapkan desain
Kesimpulan	Pola biofilik yang diterapkan di semua preseden yaitu [P1], [P2], [P4], [P6], [P9], [P12], dan [P13]. Pada setiap bangunan tidak menerapkan semua pola biofilik yang ada, tetapi menyesuaikan lokasi dan kebutuhan bangunan. Penerapan pola biofilik pada Youth Centre akan menyesuaikan dengan lokasi dan kebutuhan.		

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Berikut adalah parafrase dari ide/gagasan perancangan "*Youth Collaboration Center*" dengan penambahan konsep collaboration dan pendekatan arsitektur biofilik sebagai tugas akhir:

1. Mengoptimalkan peran generasi muda melalui kolaborasi dan pemberdayaan remaja dalam ruang yang inklusif.
2. Mengatasi tantangan kenakalan remaja sekaligus memanfaatkan peluang bonus demografi dengan menciptakan wadah kolaboratif untuk pengembangan potensi.
3. Menyediakan fasilitas yang mendukung kerja sama dan kreativitas, seperti ruang diskusi, workshop, dan proyek bersama untuk mengasah bakat remaja.
4. Merancang lingkungan yang sehat dan produktif dengan integrasi alam untuk meningkatkan konsentrasi, semangat kolaborasi, dan kesejahteraan psikologis.
5. Memperbaiki kualitas udara dan ekosistem perkotaan dengan memperbanyak Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan elemen alam dalam desain.
6. Mewujudkan Youth Collaboration Center berbasis arsitektur biofilik yang tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan inovasi kolektif.

Dengan pendekatan ini, desain bangunan tidak hanya menjadi tempat berkegiatan, tetapi juga ruang kolaborasi yang inspiratif dan berkelanjutan bagi generasi muda.

3.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan arsitektur biofilik adalah metode perancangan yang bertujuan menciptakan *Youth Collaboration Center* di Kota Bandar Lampung sebagai ruang sehat, penunjang kecerdasan, pengurang stres, dan pendongkrak produktivitas melalui integrasi elemen alam. Konsep ini menjadi solusi cerdas untuk mengatasi masalah polusi udara dan minimnya ruang hijau di kawasan perkotaan. Penerapan prinsip biofilik pada *Youth Collaboration Center* dapat diwujudkan melalui:

- Integrasi vegetasi dalam ruang kolaboratif
- Desain taman interaktif yang terhubung visual dengan area dalam bangunan
- Penggunaan material alam yang ramah lingkungan
- Optimasi bukaan (jendela & ventilasi) untuk sirkulasi udara alami
- Pemanfaatan kaca sebagai partisi guna memaksimalkan pencahayaan alami sekaligus menciptakan ruang transparan yang mendukung kolaborasi

Setiap penerapan pola biofilik memberi dampak spesifik pada psikologi pengguna, sehingga desainnya akan disesuaikan dengan karakteristik tapak dan kebutuhan remaja Bandar Lampung. Melalui "konsep Perancangan Youth Collaboration Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik", diharapkan tercipta ruang kreatif yang tidak hanya ekologis, tetapi juga mendorong sinergi antar generasi muda melalui desain yang selaras dengan alam.

3.3 Sumber Data

Sumber data dalam penyusunan laporan ini terdiri dari 2 jenis, yaitu:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh penulis. Data primer dapat diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan lain sebagainya yang dilakukan secara langsung oleh penulis.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau dari pihak lain. Data sekunder dapat diperoleh melalui jurnal, buku, artikel dan lain sebagainya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan “*Perancangan Youth Collaboration Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik*”, penulis menerapkan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendukung proses desain kolaboratif yang inovatif, yaitu:

1. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan melalui kajian literatur seperti jurnal, artikel, buku, dan referensi terkait yang mendukung *Youth Collaboration Center* berbasis arsitektur biofilik. Studi ini bertujuan memperkuat landasan teori tentang ruang kolaboratif ramah lingkungan bagi generasi muda.

2. Dokumentasi

Pengambilan foto dan rekaman kondisi tapak sebagai data pendukung untuk analisis lebih lanjut. Dokumentasi ini membantu dalam mengevaluasi kebutuhan ruang, sirkulasi, serta kesempatan penerapan elemen biofilik pada *Youth Collaboration Center*.

Dengan pendekatan multidisiplin ini, diharapkan perancangan *Youth Collaboration Center* tidak hanya memenuhi aspek fungsional, tetapi juga menjadi wadah inspiratif bagi remaja untuk berkreasi dan berkolaborasi di tengah lingkungan yang sehat dan alami.

3.5 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data dilakukan dengan melakukan metode analisis.

Metode analisis dilakukan untuk mengetahui keadaan sebenarnya terkait beberapa hal yang berhubungan dengan perancangan Youth Center. Analisis tersebut antara lain:

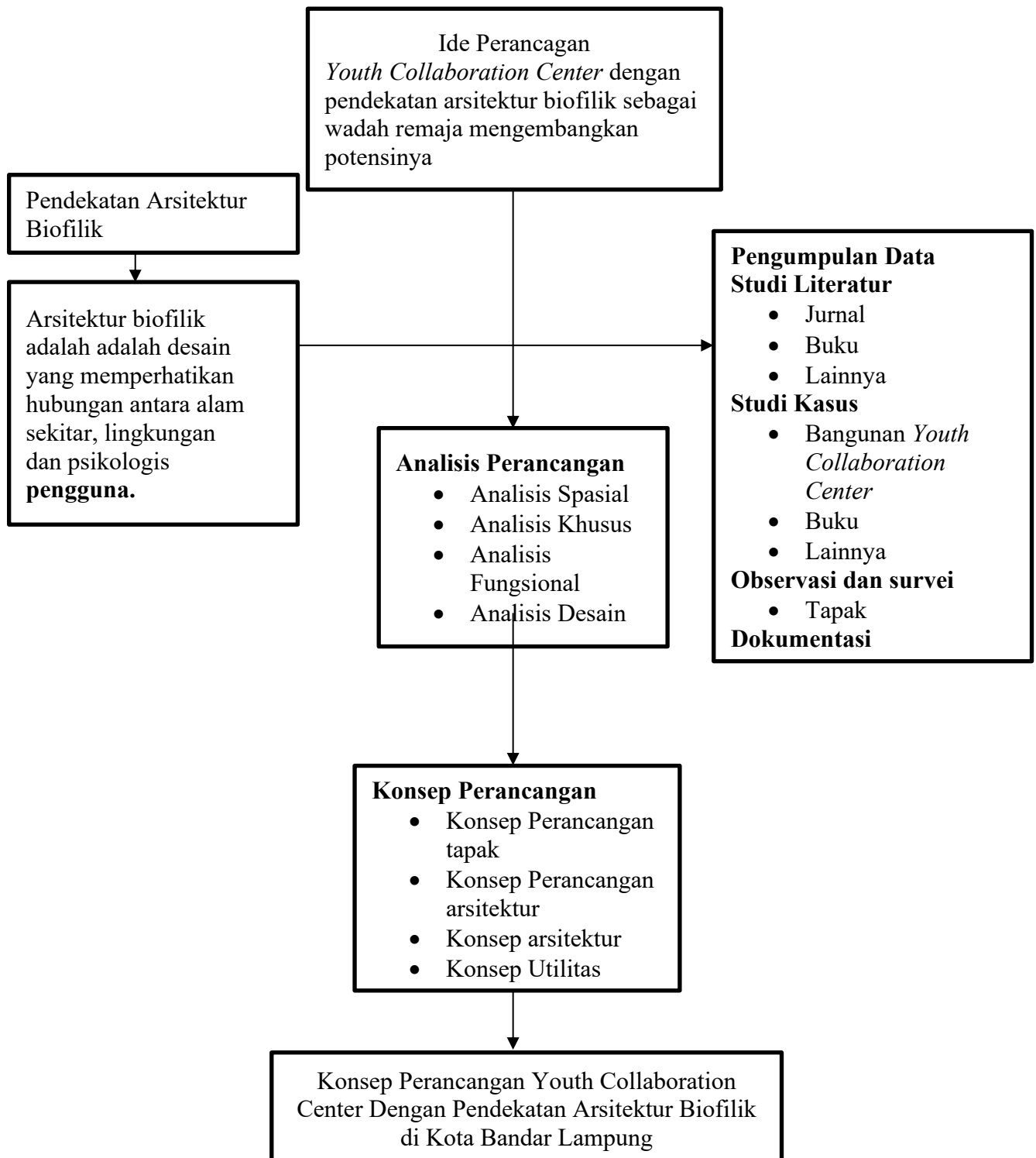
1. Analisis Makro
Meliputi kajian terhadap gambaran umum Kota Bandar Lampung
2. Analisis Tapak
Meliputi ukuran wilayah, tautan lingkungan, kontur, keistimewaan alami dan buatan, sirkulasi, aksesibilitas, view, iklim, utilitas dan keterkaitan tapak dengan lingkungan sekitarnya.
3. Analisis Fungsional
Meliputi analisis fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan ruang, sirkulasi pada ruang, dan jumlah pengguna.
4. Analisis Spasial
Meliputi analisis kapasitas ruang, besaran ruang, dan hubungan ruang.
5. Analisis Desain
Meliputi analisis penerapan arsitektur biofilik pada bangunan Youth Center.

3.6 Konsep Perancangan

Hasil akhir analisa yang dilakukan yaitu berupa konsep perancangan yang disesuaikan dengan pendekatan arsitektur biofilik. Konsep perancangan yang digunakan yaitu:

1. Konsep Perancangan Tapak
Meliputi rencana zonasi, aksesibilitas, sirkulasi berdasarkan hasil analisis tapak.
2. Konsep Perancangan Arsitektur
Meliputi konsep gubahan massa, tata ruang dalam, tata ruang luar, dan konsep sistem selubung.
3. Konsep Struktur
Meliputi sistem struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas.
4. Konsep Utilitas
Meliputi sistem utilitas seperti utilitas basah dan kering.

3.7 Alur Perancangan



Gambar 3. 1 Alur Perancangan.

Sumber: Analisa Penulis

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan proses perancangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *Youth Collaboration Center* di Bandar Lampung bertujuan untuk menyediakan wadah yang mampu mengakomodasi kebutuhan remaja dan pemuda dalam mengembangkan potensi, kreativitas, keterampilan, serta kemampuan berkolaborasi melalui berbagai kegiatan edukatif, sosial, rekreatif, dan produktif.
2. Kehadiran *Youth Collaboration Center* diharapkan dapat menjadi sarana pembinaan generasi muda yang positif dengan menyediakan ruang interaksi, pembelajaran, dan pengembangan diri yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia serta meminimalkan berbagai perilaku negatif di kalangan remaja.
3. Konsep perancangan yang diterapkan menitikberatkan pada penciptaan ruang yang fleksibel, inklusif, dan kolaboratif sehingga mampu mendukung berbagai aktivitas komunitas, pelatihan, diskusi, kewirausahaan, hingga kegiatan kreatif yang melibatkan partisipasi aktif pemuda.
4. Pendekatan *Arsitektur Biofilik* diterapkan sebagai strategi desain untuk menghadirkan hubungan yang lebih dekat antara pengguna dengan alam melalui integrasi elemen-elemen alami ke dalam lingkungan binaan. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana yang sehat, nyaman, produktif, serta mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis pengguna.
5. Penerapan prinsip-prinsip *Arsitektur Biofilik* dilakukan melalui pengolahan tapak, tata massa bangunan, ruang luar, pemanfaatan pencahayaan dan penghawaan alami, penggunaan vegetasi, elemen air, serta material yang memiliki karakter alami. Penerapan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman ruang dan memperkuat identitas bangunan sebagai pusat kolaborasi generasi muda.

6. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi fungsi *Youth Collaboration Center* dengan pendekatan Arsitektur Biofilik dapat menghasilkan lingkungan yang mendukung proses interaksi sosial, kreativitas, inovasi, dan pengembangan potensi pemuda secara berkelanjutan, sekaligus menciptakan ruang publik yang edukatif dan rekreatif bagi masyarakat Kota Bandar Lampung.

6.2. Saran

Saran untuk Perancangan *Youth Center* di Kota Bandar Lampung

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan berdasarkan penulisan laporan tugas akhir ini:

1. Perancangan *Youth Center* yang mengusung pendekatan arsitektur biofilik ini masih bersifat general dalam memaknai kebutuhan remaja. Kedepannya, penting untuk melakukan riset lebih komprehensif mengenai profil, perilaku, serta kebutuhan khusus remaja yang berada di Kota Bandar Lampung. Hal ini akan membuat konsep dan program ruang yang dihasilkan lebih kontekstual dan tepat guna.
2. Tapak terpilih di Bandar Lampung memiliki tantangan tersendiri, terutama pada aspek sirkulasi dan drainase. Studi lanjutan diharapkan tidak hanya mengidentifikasi permasalahan tersebut, tetapi juga mampu merumuskan pendekatan desain yang lebih inovatif dan aplikatif dalam menyelesaikannya, khususnya melalui integrasi dengan prinsip-prinsip arsitektur biofilik.
3. Perilaku dan gaya hidup remaja terus berkembang seiring dinamika zaman, termasuk pengaruh digitalisasi dan tren sosial terkini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk merancang ruang yang responsif terhadap perubahan tersebut, khususnya dalam konteks Kota Bandar Lampung.

Penulis berharap masukan ini dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu arsitektur, terutama dalam perancangan fasilitas remaja seperti *Youth Center* yang mengedepankan pendekatan arsitektur biofilik di Kota Bandar Lampung maupun wilayah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astri, F. (2017, April 15). *Permasalahan dan pengembangan potensi remaja*. <https://pgsd.binus.ac.id/2017/01/12/permasalahan-dan-pengembangan-potensi-remaja/>
- Bambang. (2014). *Youth Center di Semarang*, 3(3).
- BPS. (2020, April 15). *Analisis profil penduduk Indonesia*. <https://www.bps.go.id/>
- Browning, W. D., Ryan, C. O., & Clancy, J. O. (2014). *14 patterns of biophilic design*. Terrapin Bright Green.
- Dezeen. (2013, September 12). *Pasona Urban Farm by Kono Design*. <https://www.dezeen.com/2013/09/12/pasona-urban-farm-by-kono-designs/>
- Dezeen. (2014, June 27). *London Youth Center by RCKA features a translucent polycarbonate facade*. <https://www.dezeen.com/2014/06/27/rcka-corrugated-polycarbonate-london-youth-centre-translucent-facade/>
- Dipa, G. B. A. (2014). *Yogyakarta Youth Center berkarakter ekologis dengan pendekatan teori visual appropriatenss*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Disperkimta. (2018, April 6). *Generasi muda masa depan bangsa*. <https://disperkimta.bulelengkab.go.id/>
- Gensler. (2014). *Glumac Shanghai*. <https://www.gensler.com/projects/glumac-shanghai>
- Gunarsa, S. (2006). *Psikologi perkembangan anak dan dewasa*. Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi 5). Erlangga.
- Imam, M. (2013). *Mengatasi kenakalan siswa remaja*. Zanafa Publishing.
- KBBI. (2021, April 16). *Arti kata gelanggang*. <https://kbbi.web.id/gelanggang>
- Mega, T. (2013). *Klasifikasi kemiringan lereng dengan menggunakan pengembangan sistem informasi geografis sebagai evaluasi kesesuaian landasan pemukiman berdasarkan undang-undang tata ruang dan metode fuzzy, X(X)*.

- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (1982). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Gadjah Mada University Press.
- Natalia, D., Sugiyanto, S., & Kiyatno, K. (2016). Partisipasi masyarakat dan tingkat kebugaran jasmani bagian dari pembangunan olahraga kabupaten Wonogiri. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*.
- Prayitno, E. (2006). *Psikologi perkembangan remaja*. Angkasa Raya.
- Presiden Republik Indonesia. (1998). *Peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 82 tahun 1998 tentang pemindahan ibukota kabupaten daerah tingkat II Bekasi*. Jakarta.
- Presiden Republik Indonesia. (2020). *Peraturan presiden republik Indonesia nomor 60 tahun 2020 tentang rencana tata ruang kawasan perkotaan Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Puncak, dan Cianjur*. Jakarta.
- Regina, J., & Leidy. (2017). *Youth Center di Tondano "Arsitektur feminisme"*.
- Sumartono. (2015). Prinsip-prinsip desain biofilik. *Jurnal*, 1(1).
- UNICEF. (2021, April 8). *Profil remaja*.
<https://www.unicef.org/indonesia/media/9546/file/Profil%20Remaja.pdf>
- WHO. (2021, April 6). *Generasi muda masa depan bangsa*.
<https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>