

Pusat Kreatifitas Remaja Di Kota Kendari Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Muh. Ridwan^{1*}, Ilham², Elvina Sari Taufiq³, Nahdatunnisa⁴

^{1,3,4} Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Kendari, Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 10, Kendari

² Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo, Jl. HEA. Mokodompit, Kampus Hijau Bumi Tridharma, Anduonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari

Info Artikel :

Disubmit : 2 Maret 2025

Direview : 13 Mei 2025

Diterima : 17 Juni 2025

Kata Kunci :

Pusat, Kreatifitas, Remaja, Arsitektur ,
Futuristik

Abstrak

Remaja merupakan kelompok usia produktif yang memiliki potensi besar dalam pengembangan kreativitas, inovasi, dan keterampilan. Namun, di Kota Kendari belum tersedia fasilitas yang secara khusus mewadahi aktivitas remaja secara optimal. Penelitian ini bertujuan merancang Pusat Kreativitas Remaja dengan penekanan arsitektur futuristik sebagai pendekatan desain. Arsitektur futuristik dipilih karena mampu merepresentasikan semangat kebaruan, dinamis, dan orientasi ke masa depan yang identik dengan karakter remaja. Pusat kreativitas ini dirancang tidak hanya sebagai ruang berkumpul, tetapi juga menyediakan fasilitas seni, literasi, teknologi, serta kewirausahaan. Metode yang digunakan mencakup studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan pendekatan desain kontekstual. Hasil perancangan diharapkan menghadirkan ikon baru bagi Kota Kendari dengan desain inovatif, fungsional, serta berkelanjutan. Pusat ini juga diharapkan menjadi wadah pengembangan potensi remaja, meningkatkan interaksi sosial, sekaligus memperkuat identitas kota menuju arah modern dan progresif.

Abstract

Adolescents are a productive age group with great potential for developing creativity, innovation, and skills. However, in Kendari City, there are no facilities specifically designed to optimally accommodate adolescent activities. This study aims to design a Youth Creativity Center with an emphasis on futuristic architecture as a design approach. Futuristic architecture was chosen because it represents the spirit of novelty, dynamism, and future orientation that is synonymous with the character of teenagers. This creativity center is designed not only as a gathering place, but also to provide facilities for art, literacy, technology, and entrepreneurship. The methods used include literature studies, user needs analysis, and a contextual design approach. The design results are expected to present a new icon for the city of Kendari with an innovative, functional, and sustainable design. This center is also expected to be a forum for developing youth potential, increasing social interaction, and strengthening the city's identity towards a modern and progressive direction.

Penulis Korespondensi:

Muh. Ridwan,
Email: ridwansalam699@gmail.com

This work is licensed under a Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License :



PENDAHULUAN

Perkembangan generasi muda di era globalisasi saat ini menuntut adanya wadah yang mampu mengakomodasi kebutuhan mereka dalam mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan potensi di berbagai bidang. Remaja merupakan kelompok usia produktif yang memiliki energi, ide-ide inovatif, serta kemampuan adaptasi tinggi terhadap perkembangan teknologi (WULANDARI, no date). Oleh karena itu, penyediaan fasilitas yang mendukung kreativitas remaja menjadi salah satu upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul.

Kota Kendari sebagai ibu kota Provinsi Sulawesi Tenggara memiliki pertumbuhan penduduk yang cukup pesat, termasuk jumlah remaja yang semakin meningkat setiap tahunnya. Namun, keberadaan sarana publik yang secara khusus ditujukan untuk mengembangkan kreativitas remaja masih terbatas. Banyak remaja yang akhirnya menyalurkan energi dan kreativitas mereka ke arah yang kurang produktif karena keterbatasan fasilitas. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pembangunan Pusat Kreativitas Remaja di Kendari sebagai wadah alternatif yang edukatif, rekreatif, dan inspiratif.

Pusat Kreativitas Remaja tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga menjadi ruang pengembangan diri yang memfasilitasi berbagai aktivitas seperti seni, musik, literasi, teknologi, hingga kewirausahaan (Abella, 2020). Dengan demikian, kehadiran pusat ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan positif yang mendorong remaja untuk berinovasi sekaligus meningkatkan kualitas interaksi sosial.

Dalam konteks perencanaan arsitektur, Pusat Kreativitas Remaja di Kendari akan mengusung konsep arsitektur futuristik sebagai pendekatan desain utama. Arsitektur futuristik menekankan pada penciptaan bentuk-bentuk dinamis, penggunaan teknologi modern, serta penerapan material inovatif yang mencerminkan kemajuan dan perkembangan zaman (MIRANDA, 2022). Konsep ini dinilai relevan dengan karakter remaja yang identik dengan semangat kebaruan, kreativitas, serta orientasi pada masa depan (Ahadiyah, Mauliani and Nur'aini, 2017).

Penerapan arsitektur futuristik pada bangunan pusat kreativitas ini juga bertujuan untuk menghadirkan ikon baru bagi Kota Kendari. Bangunan dengan desain yang unik, modern, dan visioner akan menjadi landmark yang mampu menarik perhatian masyarakat sekaligus menjadi identitas kota yang progresif. Dengan demikian, keberadaan pusat ini tidak hanya bermanfaat secara fungsional bagi remaja, tetapi juga memberi kontribusi dalam memperkuat citra kota (Revaldo, Febrina and Lestari, 2024).

Selain aspek estetika dan simbolik, arsitektur futuristik juga mendukung prinsip keberlanjutan dengan pemanfaatan teknologi cerdas, efisiensi energi, serta fleksibilitas ruang. Hal ini sangat penting mengingat tantangan kota modern yang menuntut desain bangunan adaptif terhadap perkembangan teknologi, perubahan kebutuhan, serta isu lingkungan (Suleman, Shamin and ..., 2022). Pusat Kreativitas Remaja di Kendari akan dirancang dengan memperhatikan aspek tersebut agar dapat berfungsi optimal dalam jangka panjang.

Dari sisi sosial, kehadiran Pusat Kreativitas Remaja di Kendari diharapkan mampu mengurangi kesenjangan fasilitas antara kota besar di Indonesia dengan kawasan Indonesia Timur. Remaja di Kendari akan memiliki akses yang lebih baik terhadap ruang publik yang mendukung tumbuhnya kreativitas, sehingga mereka dapat bersaing dengan generasi muda di daerah lain (Sutanto and Ratnaningrum, 2019; Ilamin and Prasidha, 2024). Dengan demikian, pembangunan pusat ini sekaligus menjadi investasi sosial untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Sulawesi Tenggara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pembangunan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Kendari dengan penekanan pada arsitektur futuristik menjadi solusi strategis dalam menjawab kebutuhan remaja sekaligus mendukung perkembangan kota (Tahir and Press, 2025b). Desain yang inovatif, fungsional, dan futuristik diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang inspiratif, produktif, serta berdaya saing, baik bagi remaja maupun masyarakat secara umum (Fitriyani, Nursruwening and Widyandini, 2024).

TINJAUAN PUSTAKA

Pusat kreativitas remaja merupakan fasilitas publik yang dirancang untuk mengakomodasi kegiatan remaja dalam mengembangkan potensi diri, baik melalui seni, pendidikan non-formal, maupun aktivitas sosial. Menurut (Revaldo, Febrina and Lestari, 2024), remaja adalah kelompok usia yang berada pada tahap perkembangan identitas, di mana kreativitas dan eksplorasi diri menjadi faktor penting dalam pembentukan kepribadian. Oleh karena itu, keberadaan ruang yang mendukung aktivitas produktif remaja berperan signifikan dalam mendorong perkembangan psikologis dan sosial mereka.

Konsep pusat kreativitas sendiri telah banyak diterapkan di berbagai kota sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia. Menurut (Carnelio, Santoso and Prakarsa, 2023), ruang publik yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial sekaligus membentuk identitas komunitas. Hal ini memperlihatkan bahwa pusat kreativitas tidak hanya berfungsi secara individual, tetapi juga memberikan dampak kolektif terhadap masyarakat.

Dalam konteks arsitektur, pendekatan futuristik dipilih karena mampu mencerminkan semangat inovasi dan orientasi ke depan. Menurut (Razak, Soewarno and ..., 2024), arsitektur futuristik identik dengan bentuk dinamis, penggunaan material modern, serta penerapan teknologi canggih yang menekankan efisiensi dan fleksibilitas ruang. Pendekatan ini relevan dengan karakter remaja yang kreatif, adaptif, dan selalu ingin mencoba hal baru. Selain itu, arsitektur futuristik juga sering dikaitkan dengan penciptaan landmark kota yang memperkuat identitas urban.

Dari sisi perencanaan kota, fasilitas publik untuk remaja menjadi bagian penting dalam pembangunan berkelanjutan. (Amir, 2023) menekankan pentingnya desain ruang yang humanis, inklusif, dan berorientasi pada pengguna. Penerapan konsep ini pada Pusat Kreativitas Remaja di Kendari diharapkan dapat menghasilkan ruang yang fleksibel, ramah pengguna, sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masa depan.

Dengan demikian, tinjauan pustaka menunjukkan bahwa pembangunan Pusat Kreativitas Remaja dengan penekanan arsitektur futuristik memiliki landasan teoritis yang kuat, baik dari aspek psikologi perkembangan remaja, teori ruang publik, maupun pendekatan desain arsitektur. Hal ini menjadi pijakan penting dalam merancang fasilitas yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai ikon baru yang mewakili semangat modernitas Kota Kendari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode studi kasus perancangan arsitektur. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami kebutuhan remaja sebagai pengguna utama serta menelaah konteks lingkungan Kota Kendari. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi eksisting, potensi tapak, serta keterbatasan fasilitas publik yang ada. Tahapan penelitian diawali dengan studi literatur mengenai konsep pusat kreativitas remaja, teori ruang publik, dan arsitektur futuristik. Selanjutnya dilakukan studi lapangan berupa observasi lokasi, dokumentasi, serta analisis aksesibilitas dan potensi lingkungan sekitar.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan analisis kebutuhan pengguna dengan mengidentifikasi karakteristik aktivitas remaja, mulai dari seni, musik, literasi, teknologi, hingga kewirausahaan. Studi banding dilakukan terhadap beberapa pusat kreativitas remaja di dalam dan luar negeri untuk menemukan referensi desain dan penerapan konsep futuristik. Hasil dari studi literatur, analisis tapak, kebutuhan pengguna, dan studi banding kemudian disintesis ke dalam konsep perancangan. Tahap sintesis ini menghasilkan program ruang, konsep massa bangunan, sirkulasi, hingga strategi penerapan arsitektur futuristik sebagai dasar rancangan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Kendari.

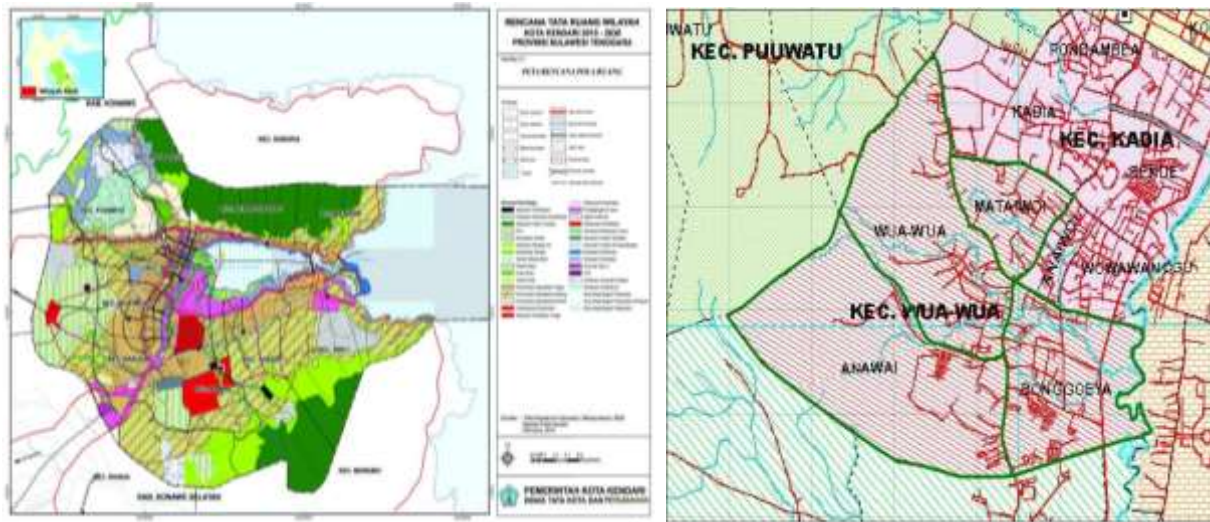
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Tapak

Kota Kendari terletak di jazirah Tenggara Pulau Sulawesi. Wilayah daratannya sebagian besar terdapat di daratan, mengelilingi Teluk Kendari dan terdapat satu pulau, yaitu Pulau Bungkutoko, secara geografis terletak di bagian selatan garis khatulistiwa, berada di antara 3°54'30" - 4°3'11" Lintang Selatan dan 122°23' - 122°39' Bujur Timur.

1. Lokasi & Tapak

Kota Kendari memiliki luas $\pm 271,8 \text{ km}^2$ atau 0,70 persen dari luas daratan Provinsi Sulawesi Tenggara, merupakan dataran yang berbukit dan dilewati oleh sungai-sungai yang bermuara ke Teluk Kendari sehingga teluk ini kaya akan hasil lautnya. Secara administrasi, Kabupaten Kota Kendari terdiri dari 11 Kecamatan, yakni Kec. Mandonga, Kec. Baruga, Kec. Puuwatu, Kec. Kadia, Kec. Wua-Wua, Kec. Poasia, Kec. Abeli, Kec. Kambu, Kec. Nambo, Kec. Kendari, dan Kec. Kendari Barat.



Gambar 1. Lokasi dan Tapak
Sumber: Analisis Penulis 2025

Adapun batas wilayah perencanaan adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : berbatasan dengan Kecamatan Soropia
- Sebelah Timur : berbatasan dengan dengan Laut Kendari
- Sebelah Selatan : berbatasan dengan Kecamatan Moramo & Kecamatan Konda
- Sebelah Barat : berbatasan dengan Kecamatan Ranomeeto & Kecamatan Sampara

Kecamatan Wua-Wua memiliki potensi strategis sebagai lokasi pembangunan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Kendari. Kawasan ini berada pada jalur utama kota sehingga memiliki aksesibilitas yang baik dari berbagai arah. Kedekatannya dengan permukiman, pusat pendidikan, serta area komersial menjadikan Wua-Wua mudah dijangkau oleh remaja sebagai pengguna utama. Selain itu, masih terdapat ketersediaan lahan di beberapa titik, khususnya di wilayah Anawai dan Ponggolaka, yang memungkinkan pengembangan fasilitas publik berskala besar.

Dari aspek lingkungan, kawasan ini berdekatan dengan ruang terbuka hijau sehingga dapat mendukung konsep desain futuristik yang berkelanjutan. Potensi integrasi antara bangunan modern dan lanskap alami akan menciptakan suasana yang inspiratif bagi pengguna. Letak strategis serta perkembangan kawasan menjadikan Wua-Wua berpotensi menjadi pusat aktivitas baru sekaligus menghadirkan landmark futuristik yang memperkuat identitas Kota Kendari..

2. Pengolahan Tapak dan View

Tapak terletak di pertemuan Jalan Budi Utomo dan Jalan Jenderal A. Yani, yang merupakan jalur utama dengan tingkat mobilitas cukup tinggi di Kota Kendari. Lokasi ini berada di kawasan padat permukiman dengan orientasi jalan yang jelas dan mudah diakses dari berbagai arah. Kedekatan tapak dengan area pendidikan, seperti SMK Negeri 3 Kendari, menambah potensi pengguna utama, terutama kalangan remaja. Hal ini mendukung fungsi tapak sebagai Pusat Kreativitas Remaja.

Kondisi sekitar tapak didominasi oleh permukiman warga dan bangunan skala kecil hingga menengah, sehingga keberadaan pusat aktivitas baru dengan desain futuristik berpotensi menjadi landmark yang kontras dan menonjol. Ketersediaan lahan pada posisi strategis ini memungkinkan pengembangan bangunan dengan aksesibilitas ganda dari dua jalan utama. Namun, tantangan yang perlu diperhatikan adalah kepadatan lingkungan sekitar serta potensi kemacetan lalu lintas pada jam-jam sibuk. Oleh karena itu, perencanaan sirkulasi masuk-keluar tapak, area parkir, dan pengaturan zonasi perlu dirancang secara cermat agar keberadaan bangunan dapat terintegrasi dengan baik dalam lingkungan sekitar.



Gambar 2. Kondisi Eksisting Tapak
Sumber: Analisis Penulis 2025

3. Orientasi matahari

Bangunan pada tapak memperoleh cahaya matahari dari arah timur sejak pagi hari sekitar pukul 08.00. Sinar matahari pagi umumnya bersifat hangat dan menyehatkan, sehingga bagian fasad timur dapat dimanfaatkan untuk ruang-ruang yang membutuhkan pencahayaan alami, seperti area belajar, ruang kreativitas, atau ruang yang digunakan untuk aktivitas pagi hari. Orientasi ini juga mendukung efisiensi energi karena mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan.



Gambar 3. Orientasi Matahari
Sumber: Analisis Penulis 2025

Pada siang hari sekitar pukul 12.00, matahari berada tepat di atas bangunan, sehingga cahaya jatuh secara vertikal. Kondisi ini dapat menimbulkan suhu panas yang tinggi, terutama pada bagian atap dan ruang-ruang di lantai atas. Oleh karena itu, perlu strategi desain seperti penggunaan atap

overhang, skylight dengan filter cahaya, serta material atap yang memiliki daya pantul panas rendah. Dengan demikian, kenyamanan termal di dalam bangunan tetap terjaga meskipun intensitas cahaya matahari siang cukup tinggi.

Sementara itu, pada sore hari sekitar pukul 15.00, sinar matahari datang dari arah barat. Cahaya sore umumnya memiliki intensitas panas lebih tinggi dibandingkan pagi hari karena suhu udara sudah meningkat. Bagian fasad barat bangunan perlu mendapat perlakuan khusus berupa shading, secondary skin, vegetasi peneduh, atau dinding berinsulasi agar panas berlebih dapat diminimalisasi. Dengan pengolahan orientasi matahari yang baik, bangunan ini tidak hanya fungsional secara futuristik, tetapi juga mampu menciptakan kenyamanan termal yang berkelanjutan.

4. Arah Angin

Tapak bangunan ditunjukkan memiliki sirkulasi udara yang memanfaatkan bukaan serta vegetasi di sekitar site. Arah angin yang masuk dari sisi samping bangunan diarahkan ke ruang-ruang dalam melalui bukaan horizontal di lantai atas dan lantai bawah. Hal ini memungkinkan terjadinya pertukaran udara alami (cross ventilation) yang membantu menjaga kenyamanan termal di dalam bangunan.

Vegetasi rindang di sekitar site, khususnya pada area depan, berperan penting dalam menyaring dan memperlambat laju angin sebelum masuk ke area bangunan. Kehadiran pohon-pohon tersebut juga membantu mengurangi debu serta menurunkan suhu udara, sehingga angin yang masuk menjadi lebih sejuk. Kombinasi vegetasi dan bukaan bangunan ini menciptakan aliran udara yang lebih stabil dan nyaman untuk aktivitas remaja di dalam pusat kreativitas.



Gambar 4. Orientasi Angin
Sumber: Analisis Penulis 2025

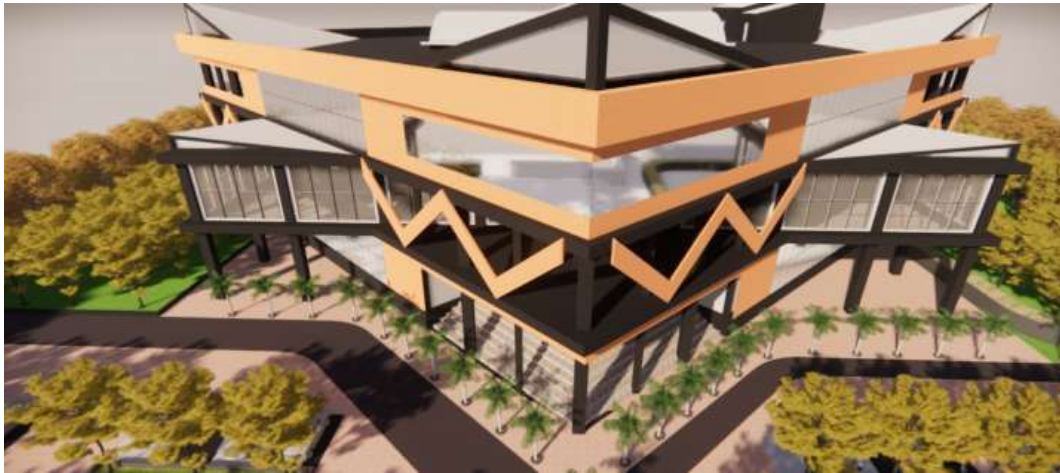
Dengan desain fasad terbuka dan pengolahan orientasi angin yang baik, bangunan dapat memaksimalkan ventilasi alami serta mengurangi ketergantungan pada sistem pendingin buatan. Strategi ini mendukung prinsip keberlanjutan dalam arsitektur futuristik, di mana teknologi modern dipadukan dengan solusi desain pasif berbasis kondisi alam sekitar.

5. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Aksesibilitas tapak sangat mendukung fungsi Pusat Kreativitas Remaja karena berada di pertemuan dua jalur utama, yaitu Jalan Budi Utomo dan Jalan Jenderal A. Yani. Kedua jalan ini memiliki intensitas lalu lintas tinggi dan berperan sebagai jalur penghubung antar-kawasan di Kota Kendari. Letak strategis ini memudahkan pengguna dari berbagai arah kota untuk menjangkau tapak, baik dengan kendaraan pribadi, transportasi umum, maupun berjalan kaki. Selain itu, kedekatannya dengan area pendidikan seperti SMK Negeri 3 Kendari semakin memperkuat potensi keterjangkauan tapak oleh remaja sebagai pengguna utama.

Dari sisi sirkulasi luar, perlu pengaturan yang jelas antara jalur kendaraan bermotor, pejalan kaki, dan area parkir agar tidak terjadi konflik pergerakan. Jalan utama di depan tapak dapat dijadikan akses masuk kendaraan dengan penempatan pintu masuk dan keluar yang terpisah untuk menghindari kemacetan. Sedangkan sirkulasi pejalan kaki diarahkan melalui jalur pedestrian yang teduh dan nyaman dengan dukungan vegetasi serta elemen peneduh (Fajar, Nahdatunnisa and Tahir, 2024).

Sirkulasi dalam tapak dirancang untuk memberikan pengalaman ruang yang menyenangkan sekaligus fungsional. Area publik ditempatkan dekat dengan akses masuk sehingga mudah dijangkau pengunjung, sementara area semi-publik dan privat ditempatkan lebih dalam untuk menjaga kenyamanan dan keamanan (Nahdatunnisa *et al.*, 2023) Hubungan antarbangunan atau ruang didukung oleh jalur pedestrian internal yang terhubung langsung dengan ruang terbuka hijau sebagai titik pertemuan dan interaksi (Adi *et al.*, 2024).



Gambar 5. Aksesibilitas dan Sirkulasi
Sumber: Analisis Penulis 2025

Secara keseluruhan, aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak ini dirancang untuk mendukung mobilitas yang lancar, aman, dan ramah bagi semua pengguna. Integrasi antara jalur kendaraan, pedestrian, serta ruang terbuka hijau menciptakan sistem sirkulasi yang efisien sekaligus mendukung konsep arsitektur futuristic (Nahdatunnisa and Arzal Tahir, 2024; Nahdatunnisa *et al.*, 2024). Dengan demikian, tapak tidak hanya mudah diakses tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang inspiratif sesuai dengan fungsi pusat kreativitas remaja.

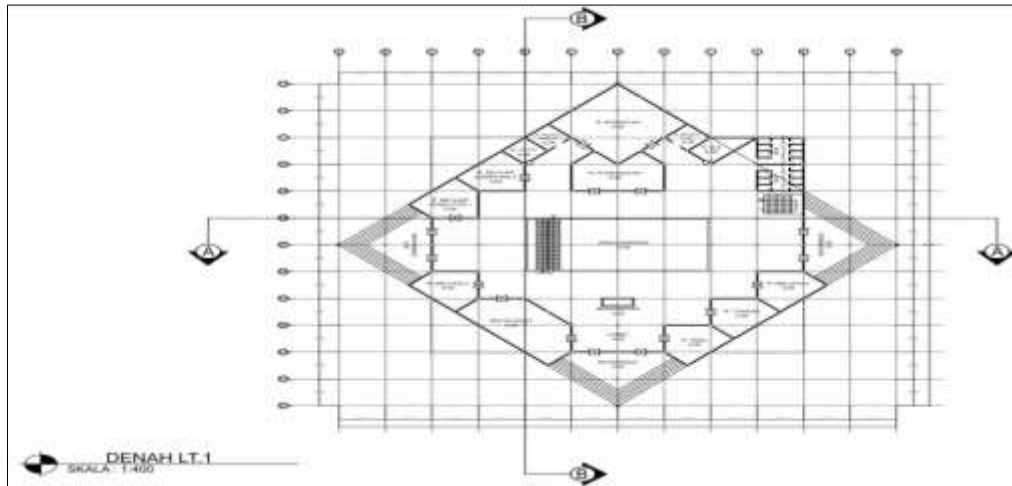
6. Penzoningan

Zoning pada denah lantai 1 bangunan ini dibagi menjadi tiga area utama, yaitu area publik, semi publik, dan privat. Area publik ditempatkan di bagian depan dan sisi luar bangunan untuk memudahkan akses pengunjung, seperti entrance, lobby, restoran, ruang tunggu, dan resepsionis. Posisi ini strategis karena menjadi titik pertama interaksi antara pengunjung dengan bangunan.

Area semi publik berada lebih ke dalam bangunan, dengan fungsi penunjang aktivitas remaja seperti ruang belajar komputer, ruang multimedia, ruang musik, dan ruang fitness/gym. Penempatan ini memungkinkan pengguna yang memang memiliki kepentingan lebih spesifik untuk melanjutkan aktivitasnya setelah melewati area publik. Ruang-ruang ini tetap mudah diakses, tetapi tidak langsung terekspos dari area luar (Tahir and Press, 2025a).

Sedangkan area privat dan servis ditempatkan di sisi bangunan yang lebih tertutup, seperti toilet, ruang ganti, dan area sirkulasi tangga. Penempatan di sisi ini menjaga privasi sekaligus mendukung kelancaran operasional bangunan tanpa mengganggu aktivitas utama pengguna.

Dengan konsep zoning ini, denah memperlihatkan alur yang jelas dari ruang publik ke semi publik hingga privat. Hal ini mendukung kenyamanan, keamanan, serta keteraturan sirkulasi di dalam bangunan, sekaligus mencerminkan prinsip perancangan yang fungsional dan efisien (Hb *et al.*, 2025).

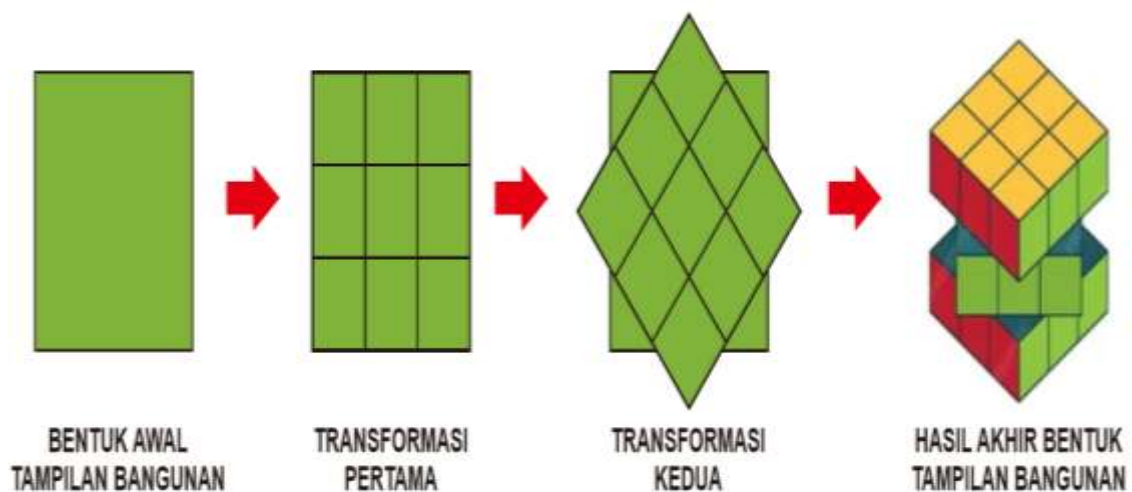


Gambar 6. Denah Lantai Dasar Pusat Kreativitas Remaja
Sumber: Analisis Penulis 2025

B. Bentuk dan Tampilan Bangunan

1. Bentuk Dasar dan Tampilan Bangunan

Bentuk dasar bangunan ini berangkat dari modul persegi yang ditata secara diagonal sehingga menghasilkan kesan dinamis pada tampak atas. Susunan kotak-kotak yang membentuk pola diagonal ini menciptakan harmoni visual sekaligus memberikan fleksibilitas dalam pengaturan ruang. Dari atas, bangunan terlihat seperti rangkaian unit geometris yang saling terkoneksi membentuk satu kesatuan utuh.



Gambar 7. Bentuk Dasar Bangunan
Sumber: Analisis Penulis 2025

Jika dilihat dari tampak samping, bentuk dasar bangunan dikembangkan menjadi massa bertingkat dengan susunan modul yang tetap konsisten. Setiap lapisan modul ditumpuk secara vertikal, menghasilkan bangunan yang kokoh sekaligus ritmis. Warna berbeda pada ilustrasi menggambarkan pembagian massa bangunan yang terdiri dari bagian bawah (pondasi/area dasar), bagian tengah (fungsi utama), dan bagian atas (penutup/atap atau lantai tambahan). Konsep bentuk dasar ini menunjukkan bahwa bangunan mengadopsi pendekatan modular dan berlapis, sehingga mudah diadaptasi untuk kebutuhan ruang yang berbeda. Selain itu, pola geometris yang konsisten ini memberi identitas arsitektural yang kuat, membuat bangunan tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki karakter visual yang menarik.

Transformasi bentuk pada bangunan ini dimulai dari bentuk dasar persegi yang sederhana, merepresentasikan kesan solid dan fungsional. Bentuk awal ini kemudian melalui proses transformasi pertama, yaitu pembagian modul persegi menjadi grid kecil yang memberikan fleksibilitas serta potensi pengembangan ruang yang lebih detail. Pada transformasi kedua, modul persegi tersebut diputar pada sumbu diagonal sehingga membentuk pola belah ketupat atau diamond. Perubahan orientasi ini menciptakan kesan dinamis, modern, dan futuristik. Selain itu, rotasi bentuk juga berfungsi untuk menyesuaikan orientasi bangunan terhadap aspek lingkungan, seperti pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan orientasi tapak.

C. Pendekatan Arsitektur Futuristik Pada Pusat Kreatifitas Remaja

Pendekatan arsitektur futuristik pada bangunan ini terlihat dari bentuk massa yang dinamis dan tidak konvensional. Penggunaan garis tegas, sudut tajam, serta permainan bidang miring dan geometri segitiga memberi kesan modern sekaligus progresif. Elemen fasad dengan pola zig-zag memberikan identitas visual yang kuat dan mencerminkan semangat remaja yang energik, kreatif, dan penuh inovasi..



Gambar 8. Tampilan Depan Bangunan
Sumber: Analisis Penulis 2025

Selain bentuk, penerapan material modern seperti kaca transparan pada fasad menunjukkan prinsip keterbukaan dan interaksi. Transparansi ini memungkinkan cahaya alami masuk secara optimal, menciptakan ruang yang terang dan nyaman sekaligus hemat energi. Material baja dan struktur kolom yang terekspos memperkuat karakter futuristik yang mengedepankan teknologi dan kekuatan konstruksi.

Arsitektur futuristik juga tampak dari komposisi ruang yang fleksibel. Bangunan dirancang dengan area luas tanpa banyak sekat permanen, sehingga dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, mulai dari pameran seni, ruang belajar, hingga aktivitas komunitas. Fleksibilitas ini sejalan dengan kebutuhan remaja yang dinamis, adaptif, dan selalu berkembang sesuai tren zaman.

Tampilan belakang bangunan ini tetap konsisten dengan konsep arsitektur futuristik yang diterapkan secara menyeluruh. Elemen fasad didominasi oleh pola geometris zig-zag yang menjadi ciri khas bangunan, memberikan kesan dinamis dan energik. Pola tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memperkuat identitas visual yang mudah dikenali.

Penggunaan material kaca transparan pada bagian belakang memperlihatkan filosofi keterbukaan dan interaksi, sekaligus memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruang. Hal ini mendukung efisiensi energi dan menciptakan suasana terang di area dalam. Elemen struktur baja yang

terekspose juga mempertegas karakter futuristik, dengan menampilkan kejujuran konstruksi yang modern dan kuat.



Gambar 9. Tampilan Belakang Bangunan
Sumber: Analisis Penulis 2025

Selain itu, tampilan belakang juga dilengkapi dengan akses tangga luar yang menghubungkan antar lantai, memudahkan mobilitas pengguna, serta mendukung sistem sirkulasi bangunan. Keberadaan kolom-kolom ramping memberi kesan ringan pada bangunan meskipun dimensinya besar. Secara keseluruhan, desain belakang bangunan tidak hanya memperhatikan fungsi, tetapi juga estetika agar tetap selaras dengan fasad utama.

KESIMPULAN

Pusat Kreativitas Remaja di Kota Kendari dirancang dengan pendekatan arsitektur futuristik sebagai upaya menghadirkan wadah aktivitas yang inovatif, inspiratif, dan ikonik bagi generasi muda. Transformasi bentuk bangunan yang berawal dari modul persegi hingga menghasilkan massa dinamis mencerminkan semangat kreatif remaja yang penuh energi dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Penerapan material modern seperti kaca dan baja, serta pemanfaatan teknologi ramah lingkungan, menjadikan bangunan ini bukan hanya representasi estetika futuristik, tetapi juga wujud komitmen terhadap keberlanjutan. Fasad transparan, ruang fleksibel, dan integrasi sistem pencahayaan serta sirkulasi udara alami memperkuat fungsi bangunan sebagai ruang belajar, berkreasi, dan berkolaborasi.

Selain berfungsi sebagai pusat aktivitas remaja, bangunan ini juga memiliki peran simbolis sebagai landmark baru Kota Kendari. Desain ikoniknya mempertegas identitas kota yang progresif dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, Pusat Kreativitas Remaja diharapkan menjadi ruang yang mampu menumbuhkan potensi, menginspirasi kreativitas, sekaligus mempererat interaksi sosial generasi muda secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga dalam proses penyusunan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga, sahabat, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan arsitektur berkelanjutan serta menjadi referensi dalam merancang fasilitas olahraga di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abella, P.R. (2020) '... PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA DIDASARKAN PADA KARAKTERISTIK REMAJA ...'. repository.uajy.ac.id. Available at: <https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/23256/1/1601164071.pdf>.
- Adi, H.P. *et al.* (2024) 'Enhancing Inclusivity: Designing Disability Friendly Pedestrian Pathways', *International Journal of Safety and Security Engineering*, pp. 691–699. Available at: <https://doi.org/10.18280/ijss.140303>.
- Ahadiyah, A., Mauliani, L. and Nur'aini, R.D. (2017) 'Sekolah Tinggi Seni Dan Desain Di Jakarta Selatan', ... *Jurnal Arsitektur* [Preprint]. Available at: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/1861>.
- Amir, M.R. (2023) *Perancangan Pusat Pengembangan Kreativitas Anak di Aceh Barat Daya (Pendekatan Arsitektur Perilaku)*. repository.ar-raniry.ac.id. Available at: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35553/>.
- Carnelio, G., Santoso, J. and Prakarsa, D.T. (2023) 'GAYA FUTURISTIK DALAM STADION YOSONEGORO MAGETAN', *Jurnal Ilmiah Arsitektur* [Preprint]. Available at: <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars/article/view/4415>.
- Fajar, F., Nahdatunnisa, N. and Tahir, M.A. (2024) 'Aksesibilitas Jalur Pedestrian Menuju Kota Inklusif dan Berkelanjutan: Accessibility Pedestrian Pathways Towards an Inclusive and Sustainable City', *Jurnal Rekayasa Sipil dan Lingkungan* [Preprint].
- Fitriyani, N.L., Nursruwening, Y. and Widyandini, W. (2024) 'Konsep Arsitektur Futuristik pada Perencanaan Pusat Pustaka dan Taman Pintar di Kabupaten Banyumas', *ReTII* [Preprint].
- Hb, A.A. *et al.* (2025) 'Pusat E-Sport Di Kota Kendari Dengan Pendekatan Arsitektur', pp. 24–39.
- Ilamin, A. and Prasidha, I.N.T. (2024) 'Analisis Organisasi Ruang dalam Perancangan Bangunan Game Center dan Gelanggang Remaja Bertema Kreatif dan Ramah Lingkungan', *Prosiding Seminar* ... [Preprint]. Available at: <https://conference.univpancasila.ac.id/index.php/semrestek/article/view/139>.
- MIRANDA, F. (2022) *PUSAT KREATIVITAS REMAJA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BERKELANJUTAN DI KOTA SEMARANG*. repository.unika.ac.id. Available at: <https://repository.unika.ac.id/29756/>.
- Nahdatunnisa *et al.* (2023) 'Pedestrian Path Infrastructure in Urban Public Green Open Space (Case Study: Green Open Space Religious Monument Kendari City, Indonesia)', *Civil Engineering and Architecture*, 11(5), pp. 2631–2643. Available at: <https://doi.org/10.13189/cea.2023.110529>.
- Nahdatunnisa and Arzal Tahir, M. (2024) 'Assessing the performance of the pedestrian path accessibility standards for people with disabilities', *Sinergi (Indonesia)*, 28(3), pp. 669–684. Available at: <https://doi.org/10.22441/sinergi.2024.3.022>.
- Nahdatunnisa, N. *et al.* (2024) 'The Role of Landscape Architecture in Sustainable Urban Development: Implementation of Universal Design', *Review of Urbanism and Architectural Studies*, 22(2), pp. 23–33. Available at: <https://doi.org/10.21776/ub.ruas.2024.022.02.3>.
- Razak, A., Soewarno, A.A. and ... (2024) 'Gelanggang Remaja di Unaaha Kabupaten Konawe Dengan Penekanan Arsitektur Kontemporer', *JUITEK: Jurnal Ilmu* ... [Preprint]. Available at: <https://jurnal.unusultra.ac.id/index.php/jutek/article/view/379>.
- Revaldo, Z.P., Febrina, S.E. and Lestari, E.S. (2024) *Perancangan Pusat Kreativitas Pemuda Di Kota Palembang Dengan Pendekatan Arsitektur*. repository.uigm.ac.id. Available at: <http://repository.uigm.ac.id/id/eprint/3398/>.
- Suleman, T.M., Shamin, N. and ... (2022) 'Perancangan Pusat Kegiatan Remaja (Youth Center) Di Kota Gorontalo Pendekatan Arsitektur Futuristik', *JAMBURA Journal of* ... [Preprint]. Available at: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jja/article/view/17791>.
- Sutanto, S. and Ratnaningrum, D. (2019) 'PUSAT KREATIVITAS REMAJA DAN ANAK MUDA MILENIAL', ... , *Urban, Perancangan, Arsitektur* ... [Preprint]. Available at: <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/4440>.
- Tahir, M.A. and Press, B. (2025a) 'ARSITEKTUR LANSKAP Teori , Praktik , dan Aplikasi', (January).
- Tahir, M.A. and Press, B. (2025b) 'Mewujudkan Kota Inklusif Dari Gagasan Ke Implementasi', (March). Available at:

<https://www.researchgate.net/publication/389945711>.

WULANDARI, R. (no date) 'PERANCANGAN SIDOARJO YOUTH CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK', *core.ac.uk* [Preprint]. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/479354065.pdf>.