

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Grand Concept

- Konsep utama dari Youth Learning Center yaitu “Inspired” di mana menciptakan ruang yang dapat menginspirasi kaum muda untuk belajar dan mengembangkan diri. Ruang dirancang untuk menciptakan suasana yang restoratif dan dalam secara eksploratif.
- Masalah yang ingin diselesaikan berfokus pada permasalahan mental yang dialami oleh mahasiswa selama pandemi Covid-19 berupa:
 - State of uncertainty
 - High Stress Level
 - Low Motivation level
 - Information Overload
- Solusi yang ditawarkan dalam perancangan arsitektural merespon hasil penelitian dari aspek Neuroscience, Arsitektur, dan Teknologi. Dari ke-empat permasalahan tersebut, ditawarkan beberapa solusi untuk merespon seperti berikut:
 - ✓ State of uncertainty ~ Ruang yang memberikan informasi (Exploration & Exploitation Dillema)

A. Zona Eksplorasi

Untuk mengatasi masalah tersebut, disediakan ruang untuk bereksplorasi bagi pengunjung di mana mereka dapat menemukan berbagai informasi yang menarik (diseleksi oleh tim informasi dari fasilitas) yang dapat menjawab ketidakpastian mereka. Ruang eksplorasi tersebut dirancang dengan lebih terbuka, luas, dan ketinggian langit-langit yang tinggi agar *sense of space* pengunjung tidak terbatas. *Sense of awe* (kekaguman) difokuskan dalam strategi perancangan ruang agar menciptakan suasana ruang yang dapat menginspirasi dengan kekaguman. Aktivitas eksplorasi terjadi saat status ketidakpastian seseorang tinggi.

B. Zona Eksploitasi

Saat status ketidakpastian seseorang sudah rendah (setelah melakukan eksplorasi) maka disediakan ruang yang lebih terfokus untuk bekerja di mana mempermudah mereka untuk fokus. Ketinggian langit-langit dibuat rendah untuk meningkatkan fokus pelaku terhadap area kerjanya.

- ✓ High Stress Level ~ Nature Therapy (Passive) + Environmentally Smart Design

A. Nature Therapy (Passive)

Untuk menurunkan tingkat stress yang berlebihan, tiap ruangan dirancang agar terhubung dengan zona alam dikarenakan terbukti memberikan

berbagai efek positif bagi kesehatan (restorasi). Pengunjung dapat merasakan manfaat dari berinteraksi dengan fitur-fitur alami secara tidak langsung.

B. Environmentally Smart Design

Ruangan dirancang dengan menggunakan beberapa strategi sebagai berikut:

▪ Daylight and Wellness

Meningkatkan akses cahaya matahari karena dapat meningkatkan produktitas dari Co-Working Space sehingga sesuai untuk diaplikasikan pada area bekerja. Selain itu, cahaya matahari meningkatkan aspek kesehatan secara umum.

▪ Therapeutic Empowerment

Beberapa prinsip desain yang dapat diaplikasikan untuk mengatasi pengunjung yang mengalami permasalahan mental (Healing Space) seperti berikut:

- Wayfinding
- Daylightning
- Access to landscape

✓ Low Motivation level ~ Sense of Awe

Untuk meningkatkan tingkat motivasi yang rendah, ruangan dirancang untuk meningkatkan sense of awe (kekaguman) dikarenakan faktor tersebut bersifat transformatif di mana dapat membentuk kembali pandangan individu dan mengubah perspektif dan identitas seseorang. Strategi implementasi faktor tersebut dilakukan pada ruang-ruang yang dirancang untuk merubah seseorang dan dapat dikenang dalam waktu yang cukup lama.

✓ Information Overload ~ Clean and Minimalist Design

Untuk mengurangi beban kognitif akibat informasi yang terlalu berlebihan dikarenakan konsumsi media sosial dan sebagainya, ruangan dirancang agar dapat memberikan ruang bagi pikiran untuk beristirahat dan berkeliaran.

• Dengan pendekatan Neuro-Architecture, jenis strategi yang digunakan berupa:

a. Sense-sensitive design

Mempertimbangkan penggunaan elemen sensorik sesuai dengan keperluan ataupun tujuan dari ruang yang dirancang. Sensorik yang dipertimbangkan berupa penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, indra sentuhan, *Sense of Space*, dan *Sense of Awe*.

b. Priming the brain strategy

Mempertimbangkan jenis aktivitas (tata perilaku) yang diinginkan dari pengguna di ruang yang dirancang. Tata perilaku mereka diatur secara tidak langsung dengan mempertimbangkan stimulasi indra dan jenis ruang yang dibentuk (termasuk furniture).

c. Biophilic design

Mempertimbangkan elemen-elemen *biophilic* seperti *light, colour, gravity, fractals, curves, detail, water, life*. Ruang dirancang agar dapat menyatu dengan elemen natural dengan menerapkan prinsip desain *biophilic*.

- Tahap penelitian dan perancangan desain akan dilanjutkan setelah berhasil menciptakan peta framework yang solid dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (2020). *learning center*. Retrieved from dictionary.apa.org: <https://dictionary.apa.org/learning-center>
- Azizah, M. O. (2020). Perancangan Pusat Kegiatan Remaja / Komunitas (Youth Center) Di Kota Pekanbaru Dengan Pendekatan Arsitektur High-Tech. *Tugas Akhir*.
- Berita Kominfo. (2020, April 17). *Penggunaan Internet Naik 40% Saat Bekerja dan Belajar dari Rumah*. Retrieved from kominfo.go.id: https://www.kominfo.go.id/content/detail/25881/penggunaan-internet-naik-40-saat-bekerja-dan-belajar-dari-rumah/0/berita_satker
- Birdsell, B. (2015). Self-Access Learning Centers and the Importance of Being Curious. *SiSAL Journal*, 271-285.
- Collins Dictionary. (2021). *Definition of 'youth centre'*. Retrieved from Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/youth-centre>
- Deloitte. (2020). The Deloitte Global Millennial Survey 2020. *Deloitte*, 1-31.
- Eberhard, J. P. (2009). Applying Neuroscience to Architecture. *Neuron*, 753-756.
- Fauziyah, R., Awinda, R. C., & Besral. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Tingkat Stres dan Kecemasan Mahasiswa selama Pandemi COVID-19. *Jurnal BIKFOKES (Biostatik, Kependudukan dan Informatika Kesehatan)*, 113-123.
- Halim, S. (2018, Agustus 30). *Revolusi Industri 4.0 di Indonesia*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/@stevanihalim/revolusi-industri-4-0-di-indonesia-c32ea95033da>
- IDN Research Institute. (2020). *Indonesian Millennial Report 2020*. Jakarta: IDN Media.
- IGI Global. (2019, November). *What is Youth Center*. Retrieved from IGI Global: <https://www.igi-global.com/dictionary/youth-center/80074>
- Joan Meyers-levy, R. U. (2007). The Influence of Ceiling Height: The Effect of Priming on the Type of Processing That People Use. *Journal of Consumer Research*.
- Ke, J., & Yoon, J. K. (2020). Design for breathtaking experiences: An exploration of design strategies to evoke awe in human-product interactions. *Multimodal Technologies and Interaction*, 1-19.
- L., J., & Matthews, G. (2015). Motivation and emotion in sustained attention. *The Cambridge Handbook of Applied Perception Research*, 218-240.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora dan Kebudayaan*, 29-43.
- Law Insider. (2021). *Youth center definition*. Retrieved from Law Insider Dictionary: <https://www.lawinsider.com/dictionary/youth-center>
- Lewis & Zimmerman Associates, Inc. (2017, Maret 3). *Youth Centers*. Retrieved from WBDG (Whole Building Design Guide): <https://www.wbdg.org/building-types/community-services/youth-centers>

- Linnenbrink-Garcia, L., Patall, E. A., & Pekrun, R. (2016). Adaptive Motivation and Emotion in Education: Research and Principles for Instructional Design. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 228-236.
- Løvoll, H. S., Røysamb, E., & Vittersø, J. (2017). Experiences matter: Positive emotions facilitate intrinsic motivation. *Cogent Psychology*.
- Madarina, A. (2020, Juni 05). *Generasi Milenial, Generasi yang Rentan Terhadap Gangguan Mental*. Retrieved from SehatQ: <https://www.sehatq.com/artikel/generasi-milenial-generasi-yang-rentan-terhadap-gangguan-mental>
- McIntosh, A. R., & Jadavji, N. M. (2017). Application of Neuroscience Principles for Evidence-based Design in Architectural Education. *Journal of Young Investigators*, 9-14.
- MDPI. (2020). Healing Spaces Designing Physical Environments to Optimize Health, Wellbeing, and Performance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 1-140.
- Ott, C. (2020, Agustus 13). *Youth Centers: Places to Develop Physical, Social, Emotional, and Cognitive Abilities*. Retrieved from ArchDaily: <https://www.archdaily.com/945582/youth-centers-places-to-develop-physical-social-emotional-and-cognitive-abilities>
- Paiva, A. d. (2018). Neuroscience for Architecture: How Building Design Can Influence Behaviors and Performance. *Journal of Civil Engineering and Architecture*.
- Psychological impacts from COVID-19 among university students: Risk factors across seven states in the United States. (2020). *Journal Plos*.
- Psychology on Parade. (2020). *What is the difference between Depression, Stress and Anxiety?* Retrieved from Psychology on Parade: <https://psychologyonparade.com.au/what-is-the-difference-between-depression-stress-and-anxiety/>
- Pusat Data Republika. (2016, Desember 26). *Mengenal Generasi Millennial*. Retrieved from Republika: <https://www.republika.co.id/berita/koran/inovasi/16/12/26/ois64613-mengenal-generasi-millennial>
- Rahardjo, W., Qomariyah, N., Mulyani, I., & Andriani, I. (2020). Social media fatigue pada mahasiswa di masa pandemi COVID-19: Peran neurotisme, kelebihan informasi, invasion of life, kecemasan, dan jenis kelamin. *Psikologi Sosial*, 142-152.
- Riva, G. (2018). The neuroscience of body memory: From the self through the space to the others. *Cortex*, 241-260.
- Rosyadi, M. A., Purwantiasning, A. W., & Sari, Y. (2011). Pendekatan Building Infill Pada Perancangan Youth Center Di Kotatua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 49-56.
- Rustiani, A. (2021, Maret 5). *Data Riset: Kesehatan Mental Mahasiswa saat Pandemi & Kuliah Online*. Retrieved from tirto.id: <https://tirto.id/data-ri-set-kesehatan-mental-mahasiswa-saat-pandemi-kuliah-online-gaEc>
- Schwab, K. (2016, Januari 14). *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*. Retrieved from weforum.org: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>

- Sperling, D. J. (2021, Februari 9). *The Social Dilemma: Social Media and Your Mental Health*. Retrieved from McLean Harvard Medical School Affiliate: <https://www.mcleanhospital.org/essential/it-or-not-social-medias-affecting-your-mental-health>
- Wardoyo, K. R. (2021, Januari 25). *Internet Semakin Meroket, Waspada Adiksi Guys!* Retrieved from Buletin KPIN: <https://buletin.k-pin.org/index.php/daftar-artikel/772-internet-semakin-meroket-waspada-adiksi-guys>
- Wikipedia. (2021, Oktober 26). *Autodidacticism*. Retrieved from Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Autodidacticism>
- Wikipedia. (2021, Oktober 25). *Daftar negara menurut jumlah pengguna Internet*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_negara_menurut_jumlah_pengguna_Internet
- Wikipedia. (2021, Desember 13). *Information Overload*. Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Information_overload
- Wikipedia. (2021, Desember 5). *Realitas Virtual*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Realitas_virtual
- Wikipedia. (2021, Agustus 6). *Revolusi Industri 4.0*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Revolusi_Industri_4.0