

SURABAYA Youth Activity Center

AKSONOMETRI



TAMPAK SITE



LATAR BELAKANG

Menuju Generasi Emas 2045, generasi muda Indonesia berperan penting dalam pembangunan bangsa. Surabaya, sebagai kota besar dengan jumlah penduduk muda yang tinggi, menjadi pusat pendidikan, peluang kerja, serta aktivitas kreatif. Fenomena sosial seperti nongkrong, mengembangkan hobi, hingga berprestasi di bidang seni dan olahraga menunjukkan potensi besar anak muda Surabaya. Namun, di tengah maraknya hiburan digital, diperlukan fasilitas yang mampu menyeimbangkan hiburan dan edukasi. Karena itu, hadirnya Youth Activity Center menjadi penting sebagai wadah untuk mendukung kreativitas, keterampilan, dan aktivitas positif generasi muda.

FAKTA	ISU	GOALS
<ul style="list-style-type: none"> Banyak anak muda yang bermigrasi ke Surabaya Nongkrong merupakan gaya hidup baru anak muda. Banyak café dan tempat nongkrong lain yang sudah berkembang sesuai kebutuhan. 	<ul style="list-style-type: none"> Kebutuhan akan fasilitas anak muda seperti ruang kreatif/hobi, tempat sosialisasi dan wadah pengembangan diri belum terpenuhi dan tersebar. Fenomena nongkrong yang semakin populer, namun dipandang negatif. Menciptakan ruang berkumpul untuk anak muda berkegiatan produktivitas secara bersamaan dan seimbang? 	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan Surabaya Youth Activity Center untuk mendukung anak muda melakukan kegiatan nongkrong, bersosialisasi, dan aktivitas produktivitas secara bersamaan dan seimbang. Surabaya Youth Activity Center sebagai wadah anak muda untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif.

KONSEP

"Harmony of Youth"

Generasi	Karakteristik	Keyword	11 Prinsip Placemaking
Y	Ambisius, tangguh, mandiri, pekerja keras, teknologi adaptif.		2. Ciptakan Tempat, bukan desain
Z	Multitasking, terbuka/open minded, kreatif, kolaboratif.	Kolaborasi, fleksibilitas, kreativitas, eksplorasi	3. Mencari Mitra 4. Amati dengan seksama 6. Memulai dengan hal kecil
Alpha	Suka eksplorasi, tidak suka dikekang, interaktif.		7. Ciptakan titik aktivitas multifungsi

Implementasi Konsep

- Menyediakan elemen yang menarik perhatian dan interaktif
- Kolaborasi dengan berbagai komunitas atau mitra lokal untuk memperkuat fungsi sosial dan edukasi.
- Ruang yang mendukung eksplorasi ide dan ekspresi dengan mengamati tren
- Merancang zona multifungsi yang memungkinkan interaksi sosial, edukasi, rekreasi.

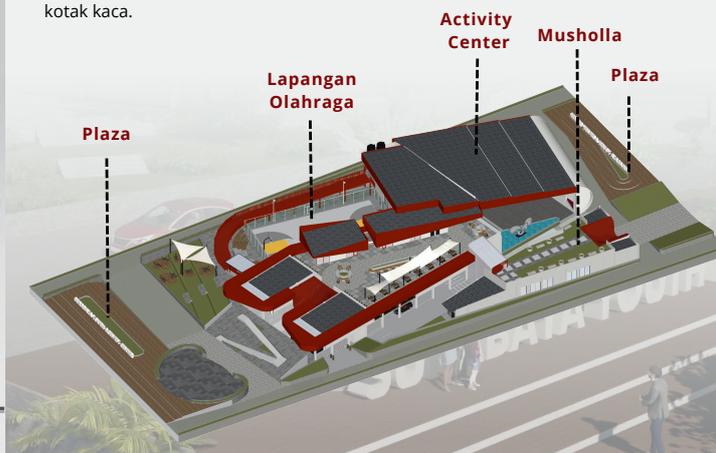
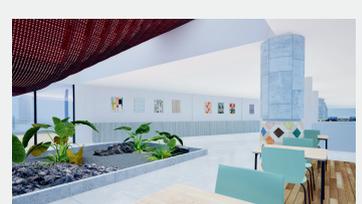
METODE

Metode perancangan **glass box** adalah pendekatan dalam proses desain arsitektur yang menekankan **rasionalitas, transparansi, dan kejelasan alur pikir dalam pengembangan desain**. Nama "glass box" secara harfiah berarti "kotak kaca", menggambarkan proses perancangan yang terbuka, logis, dan mudah ditelusuri, seolah-olah semua tahapan dan keputusan desain terlihat jelas, seperti melihat isi kotak kaca.

EKSTERIOR



INTERIOR



ORNAMENT SIRKULASI

