



## Optimasi *Attractive Space* pada Perancangan Pusat Kegiatan Remaja di Kabupaten Kuningan

Azhani Marceliana Br. Harahap<sup>\*1</sup>, Endah Tisnawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

\*Correspondence: E-mail: [zani.marceliana@gmail.com](mailto:zani.marceliana@gmail.com), [endah.tisnawati@uty.ac.id](mailto:endah.tisnawati@uty.ac.id)

### ABSTRACT

*Adolescence is a period of transition from childhood to adulthood. Several characteristics occur in adolescents during the growth process. Each period of adolescent growth has different characteristics. The adolescence period is full of fun and curiosity about everything. Adolescents are generally enthusiastic about developing sports, entertainment, education, and recreation. They desire to participate in these areas to relieve stress or train themselves to share their interests and talents. Adolescence is an important period for building character. Thus, adolescents need a place to nurture and improve their potential to develop their creativity and existence. Adolescents in Kuningan Regency have many activities and communities, but the facilities are scattered and not enough to accommodate their activities. In overcoming this problem, the design of the Youth Activity Center in Kuningan Regency is carried out by optimizing an attractive space that can accommodate youth activities according to their interests and talents and, at the same time, become a place to interact, collaborate, chat, and even develop an organizational spirit and literacy that indirectly lead to the development of academic and non-academic education. This place is expected to foster the character of independent and creative youth to improve the quality of human resources in Kuningan Regency.*

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received

15 Juli 2023

First Revised

15 Oktober 2023

Accepted

20 Desember 2023

First Available online

12 Januari 2024

Publication Date 1 Februari 2024

#### Keyword:

adolescents;  
adolescent characters;  
attractive space;  
Kuningan Regency

## ABSTRAK

Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa, terdapat beberapa karakteristik yang terjadi pada remaja dalam proses pertumbuhannya. Setiap masa pertumbuhan remaja memiliki ciri-ciri tersendiri. Pada masa remaja merupakan masa yang menyenangkan dan cenderung penasaran dengan berbagai hal-hal baru. Remaja pada umumnya memiliki antusiasme cukup besar terhadap perkembangan dunia olahraga, seni hiburan, edukasi, dan rekreasi. Keinginan untuk beraktifitas dibidang-bidang tersebut guna melepas stres atau sebagai sarana pelatihan dalam menyalurkan minat dan bakat. Masa remaja merupakan masa yang penting dalam proses pembentukan karakter. Oleh karena itu, remaja membutuhkan wadah yang dapat membina dan mengembangkan potensi untuk menunjukkan kreativitas dan eksistensinya. Remaja di Kabupaten Kuningan sendiri memiliki banyak kegiatan dan komunitas yang belum terfasilitasi dengan baik karena fasilitas yang ada saat ini masih terpisah-pisah dan keberadaannya masih kurang memadai. Dalam mengatasi masalah tersebut dengan Perancangan Pusat Kegiatan Remaja di Kabupaten Kuningan ini dapat dilakukan dengan mengoptimalkan attractive space agar membuat ruang yang mampu menampung kegiatan remaja sesuai minat bakat dan sekaligus dapat menjadi wadah untuk bersosialisasi, berkolaborasi, bercengkrama, bahkan mengembangkan jiwa organisasi dan literasi agar secara tidak langsung diarahkan kepada pengembangan pendidikan akademik dan non akademik. Sehingga dapat membina karakter remaja yang mandiri dan kreatif agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Kabupaten Kuningan.

**Kata Kunci:**

*remaja;  
karakter remaja;  
ruang menarik;  
Kabupaten Kuningan*

Copyright © 2024 Universitas Pendidikan Indonesia

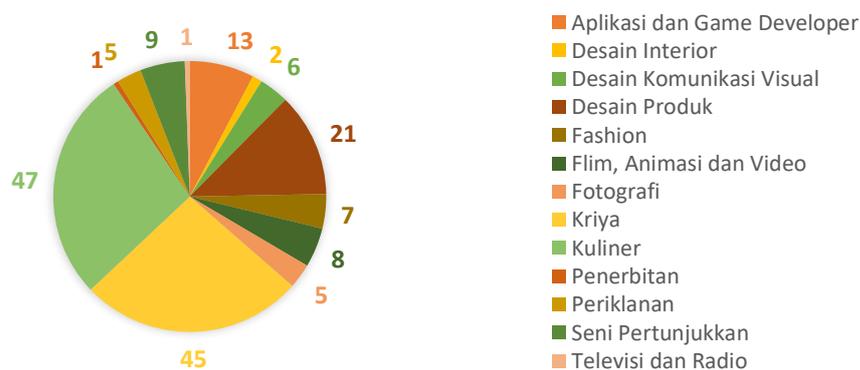
---

## 1. PENDAHULUAN

Masa pertumbuhan manusia, peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa biasa disebut sebagai masa remaja (Rahmadi dkk, 2014). Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) masa remaja ialah usia 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes RI, 2015). Setiap masa pertumbuhan memiliki ciri-ciri tersendiri. Pada masa remaja merupakan masa yang menyenangkan dan cenderung penasaran dengan berbagai hal-hal baru (Sarwono, 2017). Ketertarikan terhadap perkembangan dunia olahraga, seni hiburan, edukasi dan rekreasi merupakan salah satu karakteristik masa remaja. Melepas stress, sarana pelatihan dalam menyalurkan minat dan bakat serta media eksistensi diri merupakan alasan mendasar para remaja aktif beraktifitas pada bidang tersebut. Asrorun Ni'am Sholeh, Deputy Pengembangan Pemuda, Kementerian Pemuda dan Olahraga RI memberi apresiasi tinggi bagi anak muda yang mampu mengasah sisi kreatif melalui berbagai keaktifan dalam forum publik. Hal ini mendorong munculnya talenta muda di berbagai bidang. Kemenpora RI secara rutin telah melakukan seleksi kreatifitas remaha di bidang kewirausahaan, lingkungan dan olahraga.

Berdasar data Unicef Indonesia pada tahun 2021, angka statistik kelompok remaja (usia 10-19 tahun) di Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat termasuk yang tertinggi di Indonesia. Angka usia remaja di Kabupaten Kuningan merupakan angka tertinggi kedua di tingkat Nasional, setelah Daerah Istimewa Yogyakarta. Usia remaja adalah tahap penting dalam perkembangan manusia, ditandai dengan transformasi mendalam di seluruh bidang fisik, kognitif, dan emosional (Fakhriyani, 2016). Periode kritis ini, sering disebut sebagai "abad emas," merupakan waktu di mana otak mengalami reorganisasi dan perkembangan yang signifikan (Fakhriyani, 2016). Mengingat potensi luar biasa untuk pertumbuhan dan perubahan selama fase ini, sangat penting untuk dapat memanfaatkan jendela kesempatan ini untuk memelihara dan memupuk kreativitas individu muda (Milgram, 1984). Bertentangan dengan kepercayaan umum bahwa kreativitas adalah kemampuan bawaan, penelitian menunjukkan bahwa itu dapat ditumbuhkan dan dikembangkan dari waktu ke waktu (Fakhriyani, 2016).

Berdasarkan data dari RENSTRA Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (DISPORAPAR) Kabupaten Kuningan tahun 2019-2023 dapat dilihat beberapa club olahraga yang berada di Kabupaten Kuningan dan jumlah club dari masing-masing jenis olahraganya. Pada jenis olahraga dengan 5 (lima) urutan teratas yang memiliki jumlah club terbanyak adalah Beladiri, Bola voli, Futsal, Bulutangkis, dan Bola Basket.



**Gambar 1.** Data Jumlah Kelompok Pelaku Ekonomi Kreatif Berdasarkan Sub Sektor di Kabupaten Kuningan tahun 2022 (Sumber: Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (DISPORAPAR), Bag.Ekraf, Kabupaten Kuningan 2022)

Berdasarkan beberapa data komunitas dan kegiatan yang berada di Kabupaten Kuningan banyak dari mereka yang masih belum mendapatkan wadah dan fasilitas untuk menunjang kegiatan tersebut. Oleh karena itu, Perancangan Pusat Kegiatan Remaja ini diharapkan mampu menampung

kegiatan remaja sesuai minat bakat dan sekaligus dapat menjadi wadah untuk bersosialisasi, berkolaborasi, dan mengembangkan jiwa organisasi agar dapat diarahkan kepada pengembangan pendidikan akademik dan non akademik.

Sesuai dengan Program Kerja Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Tahun Anggaran 2021 yang merupakan pedoman pelaksanaan kegiatan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata meliputi kebijakan yang ditetapkan dalam Revisi Rencana Strategis Dinas tahun 2019 - 2023 meliputi :

1. Peningkatan pembinaan organisasi kepemudaan dan karakter pemuda yang mandiri dan kreatif;
2. Peningkatan potensi pemuda dalam kewirausahaan, peloporan dan kepemimpinan;
3. Perlindungan generasi muda terhadap bahaya penyalahgunaan NAPZA, minuman keras, penyebaran penyakit HIV/AIDS;
4. Peningkatan kapasitas dan kompetensi pemuda;
5. Peningkatan partisipasi masyarakat dalam berolahraga;
6. Pengembangan olahraga rekreasi;
7. Penguatan pembinaan dan pembibitan olahragawan;
8. Peningkatan kualitas dan kuantitas olahraga prestasi secara berkelanjutan;

Untuk mewujudkan visi dan misi Kabupaten Kuningan serta tujuan dan sasaran Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yang dituangkan melalui sasaran jangka menengah pada Revisi Rencana Strategis, ditetapkan 2 Urusan yaitu Urusan Penunjang dan Urusan, Urusan Penunjang ditetapkan sebanyak 1 Program yaitu : Program Penunjang Urusan Pemerintahan Daerah Kabupaten/Kota, sedangkan untuk urusan dibagi menjadi dua urusan yaitu urusan pemerintah bidang pemuda olahraga dan urusan pemerintah bidang pariwisata, pada tahun 2021 merupakan tahun ketiga pelaksanaan Renstra tahun 2019 – 2023, program yang dilaksanakan sebanyak 7 program. Akan tetapi program yang sesuai dengan kepemudaan ada sebanyak 3 program yaitu :

1. Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Kepemudaan
2. Program Pengembangan Kapasitas Daya Saing Keolahragaan
3. Program Pengembangan Ekonomi Kreatif

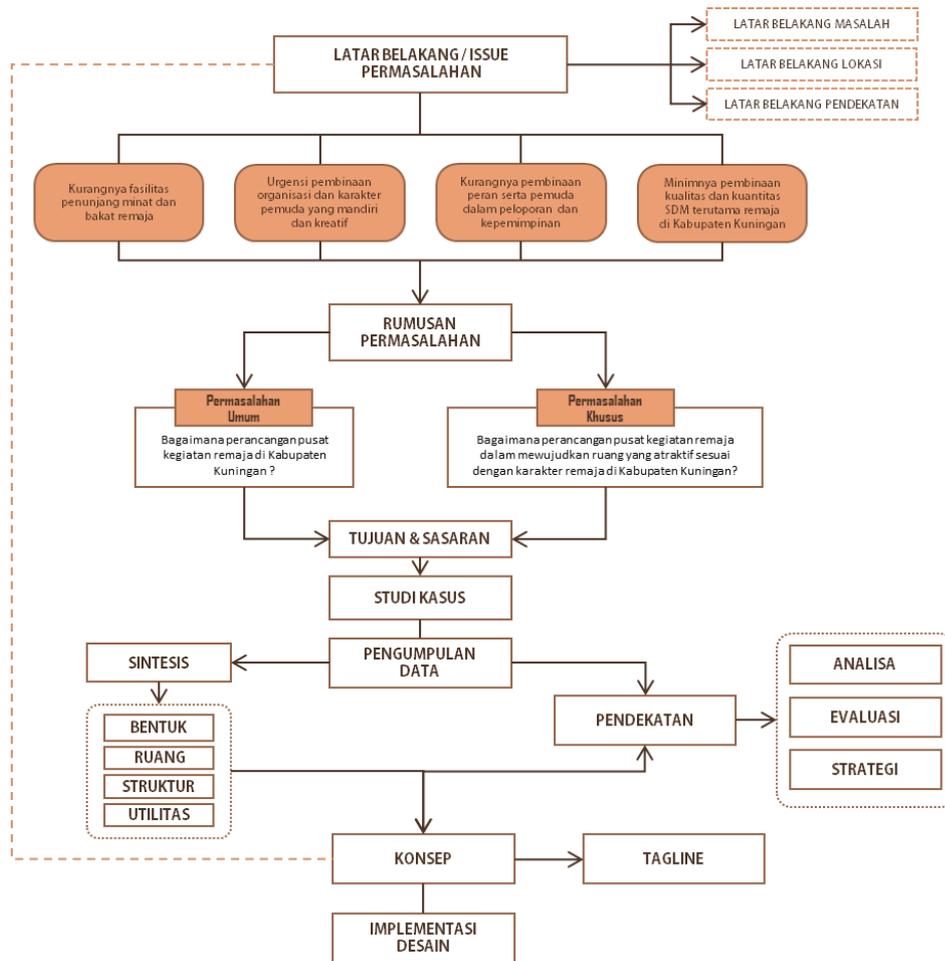
Salah satu strategi yang efektif untuk memanfaatkan potensi kreatif remaja adalah melalui pembentukan pusat kreativitas yang didedikasikan untuk remaja/pemuda. Fasilitas khusus ini dapat berfungsi sebagai hub untuk ekspresi artistik, pengembangan keterampilan, dan eksplorasi kolaboratif (Amorino, 2009). Dengan menyediakan lingkungan yang aman dan merangsang, pusat-pusat seperti itu dapat menyalakan kembali dorongan artistik pada orang muda, yang sering melemah selama transisi dari masa kecil ke masa remaja (Amorino, 2009).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode dalam perancangan pusat kegiatan remaja ini dilakukan dengan beberapa tahap perancangan, tahap perancangan yang digunakan mulai dari tahap pengumpulan data, analisis, konsep, perancangan yang terangkum dalam sistematika berfikir kemudian dijadikan suatu batasan dalam desain. Dalam pengumpulan data menggunakan data primer dan sekunder.

1. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.
2. Pengumpulan data sekunder dilakukan mulai dari studi literatur yang didapatkan dari bahan pustaka, internet, jurnal, penelitian terdahulu, buku dan sebagainya. Data yang bersumber dari jurnal meliputi data sebagai berikut :
  - a. Kajian tentang teori-teori yang bersumber dari jurnal, sesuai tema berikut: Pengertian umum pusat kegiatan remaja dan *attractive space*

- b. Kajian tentang preseden bangunan yang bersumber dari internet.
- c. Kajian tentang teori-teori yang bersumber dari buku seperti : teori bentuk, teori simetris dan asimetris, teori reguler dan irreguler, teori skala, teori irama dan ritme dan teori tatanan.



**Gambar 2.** Skema Metode Perancangan  
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

### 3. KAJIAN TEORI

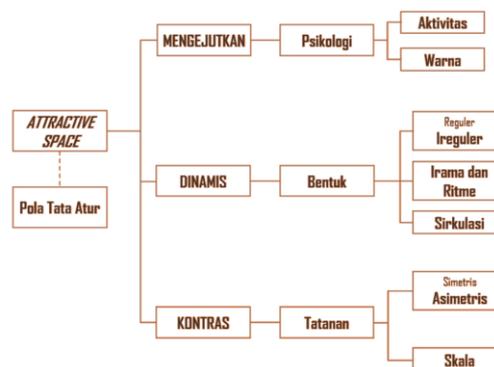
Pada UU nomor 40 tahun 2009 tentang kepemudaan diatur bahwa pondok remaja, pusat latihan remaja, organisasi remaja, dan gelanggang remaja yaitu fasilitas kota yang di peruntukan sebagai wadah kegiatan remaja di Indonesia. Fasilitas ini memiliki karakter bangunan yang sama dengan Youth Center yaitu sebagai wadah atau pusat kegiatan remaja guna menyalurkan minat dan bakat serta tempat bersosialisasi para remaja di setiap kota, untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih positif (Karundeng dkk, 2022). Jadi pengertian “Pusat Kegiatan Remaja” merupakan sebuah fasilitas sosial yang ditujukan untuk para remaja dalam menyalurkan dan mengembangkan minat bakatnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Kabupaten Kuningan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata atraktif adalah menarik atau mempunyai daya tarik. Arti lainnya dari atraktif adalah bersifat menyenangkan. Sedangkan menurut UU NO 26 TAHUN 2007 TENTANG PENATAAN RUANG, Ruang (Space) adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Berdasarkan dari pengertian diatas Attractive Space adalah ruang yang memiliki karakter menarik dan menyenangkan.

*Attractive learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mempesona, menarik, mengasyikkan, menyenangkan, tidak membosankan, variatif, kreatif dan indah (Riyanto, 2003 dalam Rosalina, 2010). Penjabaran makna atraktif dapat dilakukan dengan berbagai macam metode. Berdasarkan pengkajian tema atraktif melalui metode *intangible metaphor* dalam Jurnal Sains dan Seni, Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang menjelaskan, menurut Antoniades dalam buku *Poetic of Architecture : Theory of Design* metafora menggunakan subyek kreasinya berupa : konsep, gagasan, kondisi manusia, atau suatu kualitas tertentu (Ad'ha dkk, 2014). Berdasarkan pengkajian tersebut diperoleh karakteristik atraktif sebagai berikut :

1. Mengejutkan. Sesuatu yang mengejutkan dan mampu menggugah emosi dan memainkan psikologi seseorang.
2. Dinamis. Dinamis berarti mengalir secara berkelanjutan sehingga tidak membosankan.
3. Kontras. Bila sesuatu tersebut kontras dengan lingkungannya maka dapat dikatakan memiliki unsur atraktif.

Menurut Ching (1979) arsitektur membentuk suatu tautan yang mempersatukan ruang, bentuk, teknik dan fungsi. Setelah memahami prinsip dalam penerapan pendekatan *attractive space* pada desain bangunan dapat diaplikasikan dengan cara :



**Gambar 3.** Skema Prinsip Atraktif  
(Sumber : Olah Data Penulis, 2022)

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Lokasi Site



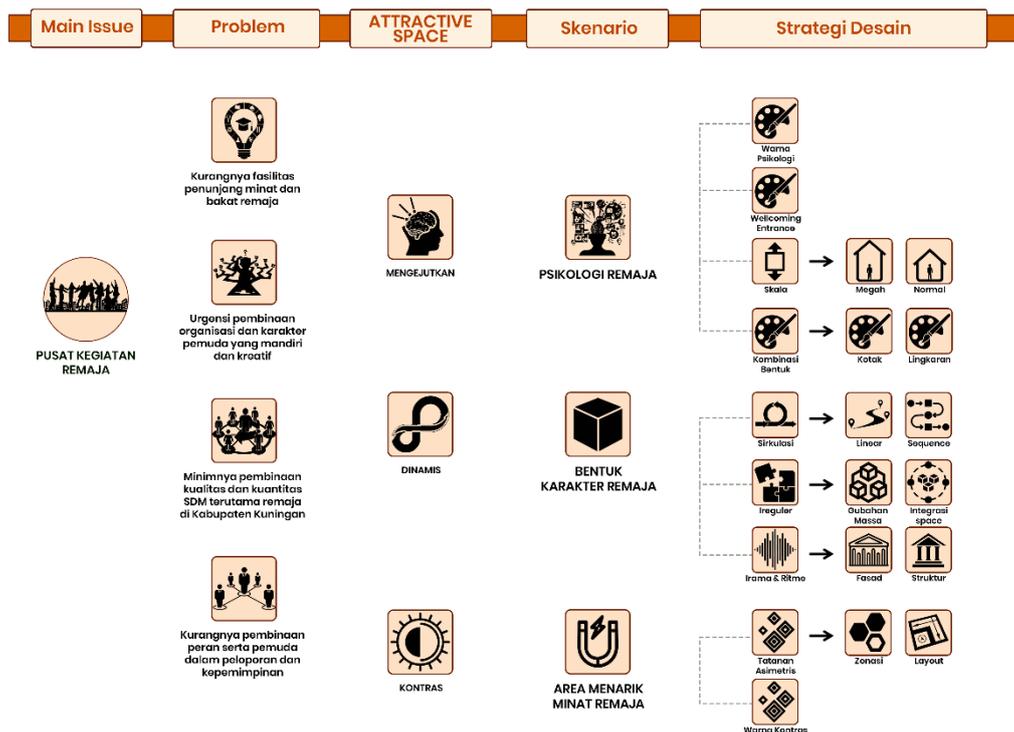
**Gambar 4.** Kondisi Eksisting  
(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

Site berlokasi di Jl. Soekarno, Winduherang, Kec. Cigugur, Kab. Kuningan, Jawa Barat dan berada dekat dengan pusat kota. Berdasarkan RTRW Kabupaten Kuningan nomor 26 tahun 2011-2031 pada pasal 87 menyebutkan fungsi kawasan peruntukan permukiman perkotaan yang dapat dibangun untuk kegiatan penyediaan sarana pendidikan, kesehatan, sarana perdagangan dan niaga, kebutuhan sarana ruang terbuka, taman dan lapangan olahraga sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

- Luas : 38.320 m<sup>2</sup>
- Fungsi Kawasan : Kawasan Permukiman Perkotaan (RTRW)
- KDB : 70% (Maksimum)
- KLB : 3 Lantai
- KDH : 30% (Minimum)
- GSB : 7-12 m, bagian sisi belakang dan samping 4-8 m
- Peraturan Terkait : Peraturan Daerah Nomor 26 Tahun 2011

#### 4.2 Pengembangan Grand Konsep

Kajian strategi penerapan konsep atraktif space pada perancangan pusat kegiatan remaja di Kabupaten Kuningan ini meliputi elemen arsitektural berupa bidang pembentuk ruang, elemen pembentuk suasana ruang agar dapat menciptakan ruang yang atraktif. maka perlunya penerapan prinsip-prinsip mengenai psikologi terhadap remaja, respon terhadap bentuk dan tatanan yang menarik bagi remaja di Kabupaten Kuningan.



**Gambar 5.** Konsep *Attractive Space*  
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

#### 4.3 Penerapan Konsep

##### a. Konsep Zonasi

Zonasi dibagi berdasarkan minat remaja seperti minat rekreasi, minat sosial, minat pribadi, minat terhadap pendidikan. Berdasarkan minat di atas terdapat aktivitas-aktivitas remaja yang dapat diterapkan sesuai dengan jenis kelompok minat tersebut. Minat-minat tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan jenis aktivitasnya. Kelompok jenis aktivitas tersebut kemudian di zonasikan sesuai karakter ruangannya agar memudahkan aksesibilitas dalam kawasan.

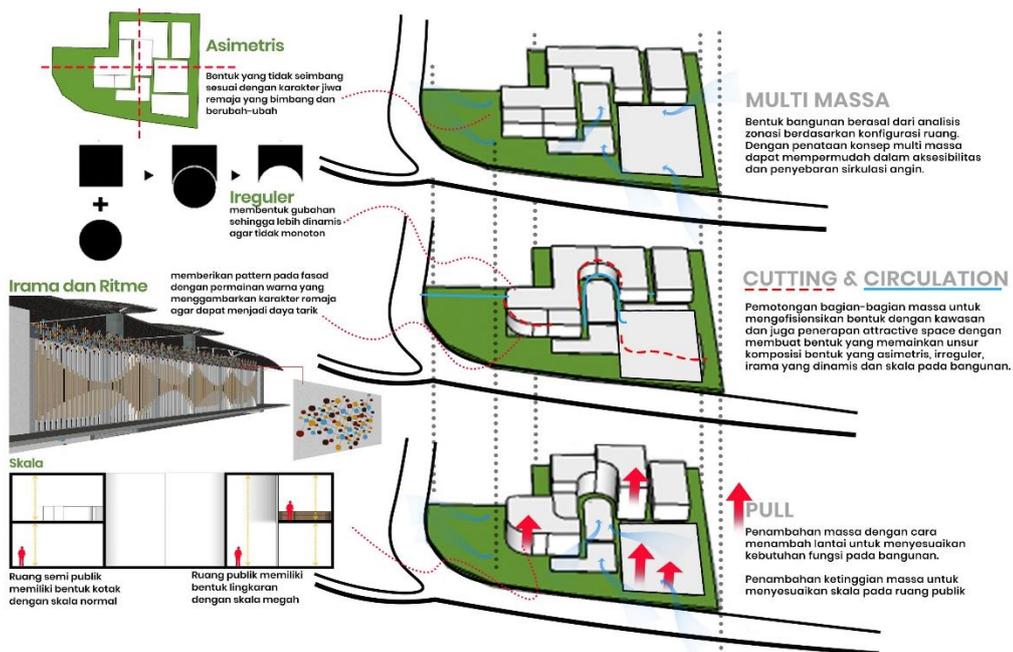


**Gambar 6.** Konsep Zonasi

(Sumber : Analisis Penulis,2023)

### b. Penerapan Konsep Gubahan Massa

Pada konsep gubahan massa terdapat beberapa pembahasan utama yang terkait dengan bentuk dasar, sirkulasi, dan orientasi massa. Massa terbentuk dari zonasi berdasarkan konfigurasi ruang pada analisis psikologi remaja di Kabupaten Kuningan. Agar dapat merancang gubahan yang atraktif maka dapat mengeksplorasi massa dengan memainkan unsur komposisi bentuk yang asimetris, irreguler, irama yang dinamis dan skala pada bangunan.



**Gambar 7.** Konsep Gubahan Massa

(Sumber : Analisis Penulis,2023)

### c. Penerapan Konsep Warna

Warna kontras adalah kombinasi warna-warna yang letaknya bertentangan atau bersebrangan pada lingkaran warna (Kahfi,2021). Kesan kontras didapat dari warna *complementary*, *triadic* dan *tetradic*. Berdasarkan roda warna tersebut, penerapan warna pada Pusat Kegiatan Remaja di Kabupaten Kuningan selain agar memberikan kesan kontras juga mengikuti psikologis remaja dengan makna sebagai berikut.

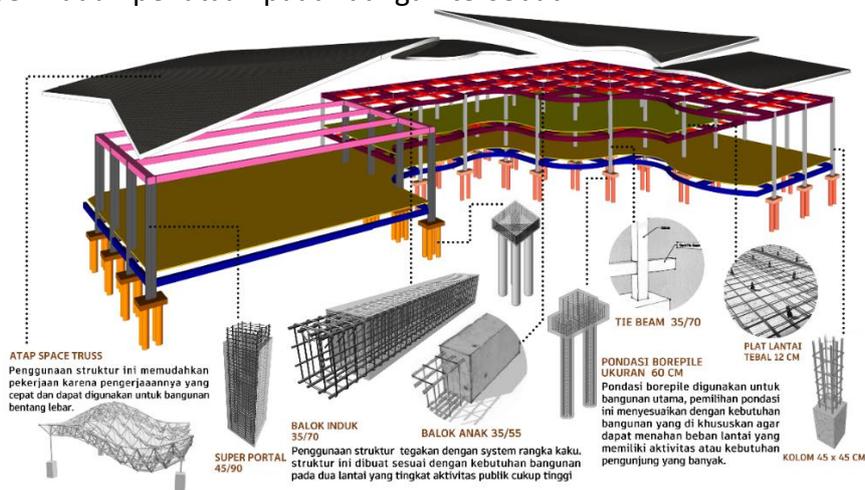
**Tabel 1.** Konsep Pemilihan Warna

WARNA	MAKNA	PENERAPAN
Merah	Melambangkan energik, komunikatif, semangat, perjuangan, cinta, kemewahan, kekuatan, percaya diri	Menjadi elemen fasad yang memberikan kesan energik dan semangat sesuai dengan karakter remaja.
Kuning	Mewakili kebahagiaan, harapan, persahabatan, optimasi, antusias, kreativitas, dan imajinatif	Sebagai salah satu elemen fasad pada bangunan yang menjadi simbol lokasi perancangan di Kabupaten kuningan.
Hijau	Menggambarkan relaksasi, kedamaian, kehidupan, harmoni, empati, kesejukan, harapan dan lingkungan	Sebagai elemen landscape, fasad dan interior bangunan agar menciptakan kesan yang nyaman dan harmoni.
Biru	Melambangkan kepercayaan diri, profesionalitas, ketenangan, komunikasi, dan kecerdasan	Interior dan fasad bangunan yang melambangkan ketenangan sehingga cocok pada ruang perpustakaan
Putih	Menggambarkan kesucian, kebersihan, penerang, dan kejujuran	Interior yang memberikan kesan suci dan bersih sangat cocok pada ruang musholla, ruang diskusi, gallery dan auditorium.
Cokelat	Melambangkan kesederhanaan, kejujuran, rendah hati, kuat, nyaman, hangat	Sebagai elemen landscape, interior dan fasad bangunan sehingga menghasilkan kesan stylish dan modern
Abu-abu	Menggambarkan bumi dan kemandirian yang artinya bersahaja, bijaksana dan kuat.	Interior bangunan pada bangunan yang memberikan kesan bersahaja sehingga memberi kesan modern.

(Sumber : Analisis Penulis,2023)

d. Penerapan Konsep Struktur

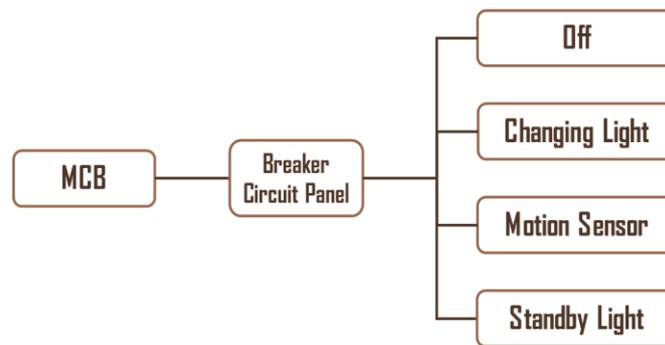
Konsep struktur yang akan diterapkan pada bangunan ini menggunakan struktur bentang lebar dikarenakan menyesuaikan dengan fungsi ruang Pusat Kegiatan Remaja yang mana memiliki ruang-ruang publik yang membutuhkan bentang yang luas. Jarak antar kolom yang lebar mempermudah penataan pada ruangan tersebut.



**Gambar 8.** Konsep Struktur  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)

e. Penerapan Konsep Fasad

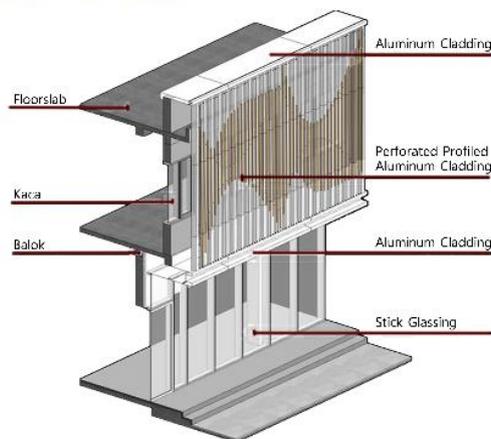
Fasad pada bangunan ini menggunakan sistem teknologi pencahayaan *smart LED motion sensor light* yang dapat membuat lampu berubah warna secara otomatis saat dengan sensor gerak. Penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan daya tarik visual fasad bangunan dan memberikan tampilan yang dinamis. Penerapan sistem ini dapat membuat pengunjung berpartisipasi aktif melalui panel *motion sensor* sehingga menjadi media fasad interaktif.



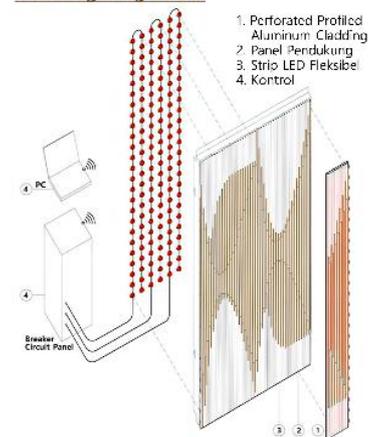
**Gambar 9.** Skema Sistem LED Motion Sensor Light  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)



**Detail Material Fasad**



**Detail lighting Fasad**



**Gambar 10.** Detail Fasad  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)

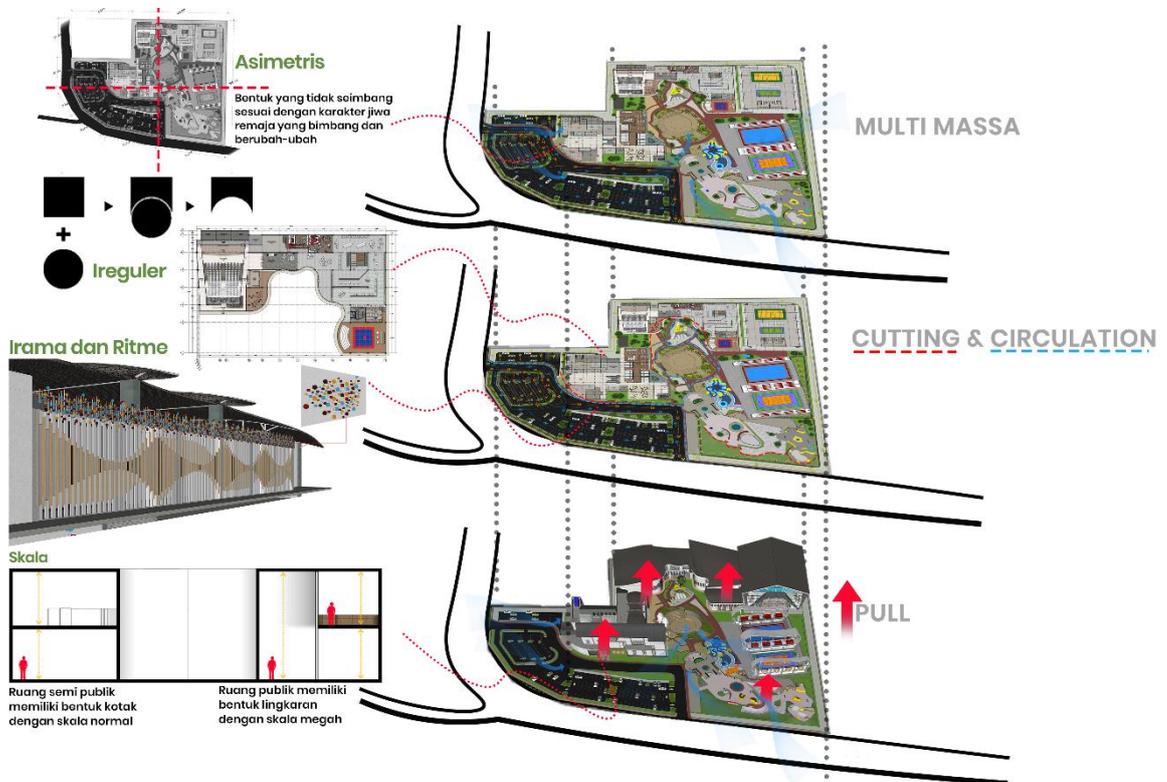
#### 4.4 Hasil Desain

Bentuk massa terdiri dari gabungan pola bidang lingkaran dan kotak sehingga menciptakan bentuk massa yang atraktif dan artistik dengan permainan pola bentuk tersebut. Massa bangunan dengan bentuk yang terpisah-pisah namun terhubung oleh area publik atau selasar sehingga terkesan akrab, kompak dan dinamis. Mampu mewadahi dan memfasilitasi interaksi sosial di dalamnya karena melalui area transisi antar massa. Arah orientasi yang terkait antar massa dapat memaksimalkan view ke luar dan ke dalam.



**Gambar 11.** Siteplan dan Denah Pusat Kegiatan Remaja  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)

Pada perancangan ini siteplan didesain dengan pertimbangan tatanan dan zonasi aktifitas remaja sehingga sirkulasi antara pengguna menjadi lebih efisien. Terlihat pula pada layout bangunan yang membentuk asimetris dengan kombinasi bentuk lingkaran dan persegi sehingga membentuk *irregular*.



**Gambar 12.** Implementasi Desain Atraktif  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)

Elemen dasar kotak dan lingkaran mewakili gerakan remaja yang aktif dan suka bereksplorasi. Pola bentuk tersebut membuat bentuk bangunan menjadi dinamis karena terdapat variasi bentuk dan pengulangan. Permainan warna fasad dengan perpaduan komposisi warna ruang yang sesuai dengan karakter ruang tersebut.



**Gambar 13.** Perspektif Interior  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)



**Gambar 14.** Perspektif Eksterior  
(Sumber : Analisis Penulis,2023)

## 5. KESIMPULAN

Merancang ruang yang *attractive* pada Pusat Kegiatan Remaja di Kabupaten Kuningan untuk memwadahi Kegiatan Remaja Kabupaten Kuningan agar dapat lebih menarik sehingga menjadi tempat berkumpulnya anak muda di Kabupaten Kuningan. Dengan memaksimalkan ruang yang bersifat menyenangkan dan menarik sesuai dengan jiwa anak muda ini mendukung terbentuknya interaksi dan kolaborasi dalam melakukan berbagai pengembangan diri agar lebih produktif.

Penerapan ruang yang atraktif sesuai pengkajian tema atraktif melalui metode intangible metaphor dalam Jurnal Sains dan Seni, Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang menjelaskan, menurut Antoniades dalam buku *Poetic of Architecture : Theory of Design* metafora menggunakan subyek kreasinya berupa : konsep, gagasan, kondisi manusia, atau suatu kualitas tertentu. Jadi, metode yang digunakan adalah dengan menggali karakteristik tema tersebut untuk diterapkan kedalam rancangan.

Berdasarkan pengkajian tersebut diperoleh karakteristik atraktif sebagai berikut :

1. Mengejutkan dengan memainkan psikologi pengunjung. Adanya kejutan bagaikan misteri yang menimbulkan rasa perhatian. Dengan begitu mampu menjadi salah satu trik agar tidak monoton dengan permainan warna, skala dan kombinasi bentuk.

2. Dinamis secara berkelanjutan sehingga tidak membosankan menghasilkan sesuatu seperti variasi bentuk, *saquence* pada tiap sirkulasi, komposisi nilai estetika yang seirama.
3. Kekontrasan menjadikan sesuatu menjadi lebih menonjol dari sekitarnya. Kontras merangsang minat, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk yang dapat menimbulkan sensasi yang menarik dengan permainan warna, tatanan yang asimetris dengan penyusunan zonasi dan layout.

Dengan menerapkan karakteristik atraktif ini diharapkan perancangan Pusat Kegiatan Remaja yang difungsikan sebagai tempat kegiatan remaja Kabupaten Kuningan untuk mengembangkan skill, kemampuannya dan belajar berkolaborasi. Agar dapat membina karakter remaja yang mandiri dan kreatif agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Kabupaten Kuningan.

## Referensi

- Rahmadi, Agus., Zwagery, Rika Vira., Ariani. (2014). Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Penyesuaian Diri Remaja Putri Menghadapi Masa Pubertas di SMP Darul Hijrah Putri Banjarbaru Tahun 2013. *Jurkessia*, 4(2), 23-27.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartono, K. (2006). *Kenakalan Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200. DOI: <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Milgram, R. M. (1984). Creativity in Gifted Adolescents: A Review. *Journal for the Education of the Gifted*, 8(1), 25-42. <https://doi.org/10.1177/016235328400800104>.
- Kabupaten Kuningan. Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuningan. (2022). Kabupaten Kuningan dalam Angka : *Kuningan Regency in Figures*. <https://kuningankab.bps.go.id/publication/2022/02/25/Ofd8d2654496ee7cfa7d76ef/kabupaten-kuningan-dalam-angka-2022.html>.
- Jawa Barat. Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah (BAPPEDA) Jawa Barat. (2018). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Kuningan 2018-2023*. <http://bappeda.kuningankab.go.id/2020/02/13/rpjmd-kabupaten-kuningan-2018-2023/>.
- Jawa Barat. Program Kerja Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (DIPORAPAR) Kabupaten Kuningan Tahun Anggaran 2021. <https://disporapar.kuningankab.go.id/web/>.Di
- Fidanci, Elif Ayse. (2023, January 7). What is a Dynamic Facade?. *Illustrarch.com*. <https://illustrarch.com/facade-design/13864-what-is-a-dynamic-facade.html>.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatanan* (Edisi 3). Erlangga. Jakarta.
- Ching, Francis D.K. (2010). *Grafik Arsitektur* (Edisi 5). Erlangga. Jakarta.
- Amorino, J. S. (2009). The Artistic Impetus Model: A Resource for Reawakening Artistic Expression in Adolescents. *Studies in Art Education*, 50(3), 214-231. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.11518769>.
- Kahfi, Yahya. (2021, Juli 20). *Teori Warna: Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fahion*, h.15.
- Ismail, F. (2016). Youth Center di Kebumen sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Psikologi. *Arsitektur dan Lingkungan Binaan UNS*, 14(2), 1-9
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Erlangga. Jakarta.
- Ardiani, Yanita Mila (2015). *Estetika Dalam Arsitektur*. Bina Nusantara. Jakarta Barat.
- Gatot Marwoko C A (2002). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. STAI Ihyaul Ulum Gresik.

- Gatot Marwoko C A (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal STAI Ihyaul Ulum Gresik*, 26(1), 60-75.
- Nehru M, dkk (2017). Perancangan Ruang Ekspresi Remaja Pada Gelanggang Remaja di Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur Universitas Teknologi Yogyakarta*, 3(4), 39-43.
- Ad'ha, Pridany Widya., Rachmawati, Murni., Nuffida, Nur Endah. (2014). Penerapan Tema Aktraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang. *Jurnal Sains dan Seni Pomits Institut Sepuluh Nopember*, 3(2), 67-70.
- Karundeng, Afrilia G., Sondakh, Julianus A.R., Karongkong, Hendriek H. (2022). Youth Center di Tahuna Kabupaten Kepulauan Sangihe Arsitektur Ekspresionisme. *Jurnal Arsitektur Daseng*, 11(1), 77-86.