

ABSTRAK

Natasya Liang (01024170034)

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT KOMUNITAS UNTUK GENERASI Z DI JAKARTA

(cxlviii 148 halaman: 128 gambar; 10 tabel)

Teknologi *gadget* merupakan inovasi yang dapat membantu mempermudah kehidupan generasi Z yang tumbuh dan berkembang berdampingan dengan perkembangan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan pada seseorang terutama generasi Z dapat mengakibatkan tingkat stress yang akan meningkat terus-menerus apabila selalu digunakan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata. Salah satu pengaruh terbesar dari generasi z adalah teman sebaya untuk membuat keputusan. Tujuan dari perancangan ini untuk menciptakan sebuah pusat komunitas seni untuk para generasi Z agar dapat bertemu dan mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga dapat membantu menurunkan tingkat stress dan dapat menggunakannya menjadi hal yang lebih positif seperti *spread awareness* serta menyediakan tempat aktivitas fisik seperti aktivitas seni untuk generasi z.

Penulis menggunakan studi literatur yang diambil melalui berbagai sumber seperti literatur jurnal, buku dan artikel. Lalu, studi *site plan* dengan cara melakukan observasi dan menganalisis lokasi proyek eksisting dan dilanjutkan dengan proses *programming* untuk mengerti data fisik maupun non-fisik dari lapangan untuk dianalisa menjadi sebuah konsep perancangan dengan tujuan untuk menjelaskan apa yang perlu disiapkan dan diterapkan saat proses desain nantinya. Dan, tahapan terakhir yaitu pengembangan desain yang akan menghasilkan desain maksimal dari proyek pusat komunitas untuk generasi Z di Jakarta ini.

Hasil yang didapatkan dari perancangan ini mendapatkan respon positif dari beberapa narasumber untuk menjadi tempat yang interaktif dan tidak perlu mempunyai bakat seni untuk dapat berpartisipasi. Perancangan ini akan membantu generasi Z mempunyai tempat berkumpul baru dengan aktivitas seni di dalamnya yang dapat membantu generasi z untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki tidak hanya dalam seni namun *soft skill* seperti bertemu dan berbincang dengan generasi Z lainnya bersama dengan komunitas seni yang akan membantu berjalannya kelas tersebut.

(Kata Kunci : *Gadget*, Generasi Z, Pusat Komunitas Seni, Aktivitas Seni, Mengurangi penggunaan *gadget* berlebihan

ABSTRACT

Natasya Liang (01024170034)

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT KOMUNITAS UNTUK GENERASI Z DI JAKARTA

(cxlviii 148 halaman: 128 gambar; 10 tabel)

Gadget technology is an innovation that can help make someone's life easier, like Generation Z, which grows and develops side by side with the development of gadgets. However, excessive use of gadgets on a person, especially generation z can result in stress levels that will increase continuously if it is always used as a place to escape from real life. One of the biggest influences from generation z is peers, so that peers influence the decisions that will be made by generation z. The purpose of this design is to create an art community centre for Generation Z so that they can meet each other in order to reduce excessive use of gadgets so that they can help reduce stress levels and can use them for more positive things such as spreading awareness and providing a place for activities. physical activity like art for generation z.

The author uses literature studies from psychology and human behaviour, third place, architectural healing environment, art therapy and colour therapy taken through various sources such as journal literature, books and articles. Then, the site plan studied by observing and analysing the location of the existing project and continued with the programming process to understand physical and non-physical data from the field to be analysed into a design concept with the aim of explaining what needs to be prepared and applied during the design process later. And, the last stage is the development of a design that will produce the maximum design of this community centre project for Generation Z in Jakarta.

The results obtained from this design received a positive response from several generation z sources to become an interactive place and one does not need to have talent in art to be able to participate in this place. This design will help generation z have a new gathering place by having art activities in it that can help generation z to explore and develop their abilities not only in art but soft skills such as meeting and talking with other generation z together with the art community who will help the class run.

(Keywords: Gadgets, Generation Z, Art Community Centre, Art Activities, Reducing excessive use of gadgets)