



DARI SIMULAKRA MENUJU RUANG AUTENTIK: STRATEGI ARSITEKTUR NEO-KONTEMPORER SEBAGAI RESPONS TERHADAP *FOMO-DRIVEN URBANISM* DALAM MEREKUT KEMBALI RUANG ANAK MUDA YANG TERINTEGRASI

Suci Maliska ^{a*}, Wahyu Abdillah ^b

^a Fakultas Teknik / Program Studi Arsitektur; sucimaliska@students.usu.ac.id, Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Medan, Sumatera Utara

^b Fakultas Teknik / Program Studi Arsitektur; wahyu5@usu.ac.id, Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Medan, Sumatera Utara

* Penulis Korespondensi: Suci Maliska

ABSTRACT

Fear of Missing Out (FOMO) is becoming more and more common among urban youth, and this has had a profound impact on how young people choose their lifestyle, social identities, and interactions with physical space. According to Przybylski et al. (2013), FOMO is a widespread fear of being left out of fulfilling experiences that others are having. It is not limited to digital behavior; it also manifests in the built environment as what Baudrillard (1981) refers to as simulacra, a condition in which urban spaces lose their true functions and are replaced by improvised venues that merely simulate them. This is seen in Medan City, where parking lots, cafés, and commercial atriums have been methodically converted into temporary sports and creative workshop spaces due to the lack of integrated youth facilities. This study uses a qualitative design-based research methodology that combines precedent studies, climate-responsive site analysis, field observation, and a quantitative survey of 100 young respondents in Medan between the ages of 15 and 29. The results validate a Neo-Contemporary approach by identifying three specific examples of FOMO-driven simulacra in Medan and confirming that 57.1% of young respondents favor a Tropical Urban architectural style. In response, FOMOW (Feel, Own, Move, Outplay, Werken) is suggested as an integrated youth facility that uses adaptive and genuine spatial architecture to bring urban space back from Baudrillard's third level of simulation, Absence of Reality, to its first stage, Reflection of Reality. By providing a theoretically based framework for creating young spaces that actively combat simulacra and reroute FOMO toward meaningful and productive experiences, this study adds to the architectural conversation.

Keywords: *FOMO; Simulacra; Youth space; Neo-Contemporary architecture; Adaptive design; Creative hub; Urban youth; Medan City*

ABSTRAK

Fear of Missing Out (FOMO) semakin umum di kalangan anak muda perkotaan, dan hal ini telah memberikan dampak yang mendalam terhadap cara anak muda memilih gaya hidup, identitas sosial, serta interaksi mereka dengan ruang fisik. Menurut [1], FOMO adalah rasa takut yang meluas akan terpinggirkan dari pengalaman memuaskan yang dialami orang lain. Fenomena ini tidak terbatas pada perilaku digital; FOMO juga terwujud dalam lingkungan binaan sebagai apa yang disebut Baudrillard (1981) sebagai simulakra, suatu kondisi di mana ruang perkotaan kehilangan fungsi aslinya dan digantikan oleh tempat-tempat improvisasi yang sekadar mensimulasikannya. Hal ini terlihat di Kota Medan, di mana tempat parkir, kafe, dan atrium komersial telah secara sistematis diubah menjadi ruang olahraga dan lokakarya kreatif sementara akibat kurangnya fasilitas anak muda yang terintegrasi. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian berbasis desain kualitatif yang menggabungkan studi pendahuluan, analisis lokasi yang responsif terhadap iklim, observasi lapangan, serta survei kuantitatif terhadap 100 responden anak

muda di Medan yang berusia antara 15 hingga 29 tahun. Hasil penelitian mengukuhkan pendekatan Neo-Kontemporer dengan mengidentifikasi tiga contoh spesifik simulakra yang didorong oleh *FOMO* di Medan dan menegaskan bahwa 57,1% responden anak muda lebih menyukai gaya arsitektur Perkotaan Tropis. Sebagai tanggapan, *FOMOW (Feel, Own, Move, Outplay, Werken)* diusulkan sebagai fasilitas anak muda terintegrasi yang menggunakan arsitektur ruang yang adaptif dan autentik untuk mengembalikan ruang perkotaan dari tingkat simulasi ketiga Baudrillard, yaitu *Absence of Reality*, ke tahap pertamanya, *Reflection of Reality*. Dengan menyediakan kerangka kerja berbasis teori untuk menciptakan ruang anak muda yang secara aktif melawan simulakra dan mengalihkan *FOMO* ke arah pengalaman yang bermakna dan produktif, penelitian ini memberikan kontribusi pada diskusi arsitektur.

Kata Kunci: *FOMO*; Simulakra; Ruang anak muda; Arsitektur Neo-Kontemporer; Desain adaptif; *Creative hub*; Anak muda perkotaan; Kota Medan

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan platform digital telah secara tidak langsung merubah cara anak muda di perkotaan membangun identitas, menentukan gaya hidup, dan berinteraksi dengan ruang fisik. Inti dari transformasi ini adalah fenomena *Fear of Missing Out (FOMO)* yaitu kekhawatiran yang meluas akan ketinggalan atau tidak ikut serta dalam pengalaman yang sedang dialami orang lain [1]. Berbeda dari sekadar label generasi, *FOMO* merupakan karakteristik universal dari fase anak muda itu sendiri, yakni fase yang ditandai oleh eksplorasi identitas, kebutuhan akan rasa memiliki secara sosial, dan kepekaan tinggi terhadap tren budaya. Dalam era di mana platform digital mempercepat penyebaran tren di bidang olahraga, kreativitas, dan estetika gaya hidup, anak muda terus-menerus terpapar representasi pengalaman yang mereka rasa wajib untuk diikuti tanpa mempertanyakan apakah pengalaman tersebut benar-benar relevan dengan kebutuhan dan identitas mereka sendiri.

Kondisi ini semakin diperkuat oleh bukti empiris mengenai perilaku digital anak muda Indonesia. Berdasarkan laporan *We Are Social* dan *Meltwater Digital Report* (2024), sebanyak 83,1% pengguna internet Indonesia usia 16 hingga 64 tahun menggunakan internet terutama untuk mencari informasi, sementara 70,9% menggunakannya untuk tetap terhubung dengan orang lain, dan 70,6% untuk menemukan ide dan inspirasi baru. Angka-angka ini secara kolektif menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi cermin sosial tempat anak muda mengamati pengalaman orang lain dan merasa terdorong untuk berpartisipasi. Siklus inilah yang disebut oleh [2] sebagai manifestasi simulakra, di mana representasi tidak lagi mencerminkan realita melainkan secara aktif menggantikannya. Apa yang tampak menyenangkan di layar dianggap sebagai realita yang harus diikuti, meskipun tidak sesuai dengan kebutuhan nyata individu. Inilah esensi dari *Hyperreality*, kondisi di mana simulasi terasa lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri.

Yang lebih kritis, simulakra tidak hanya sebatas ranah perilaku dan identitas digital melainkan dapat merambah ke lingkungan binaan. Di Kota Medan, ketiadaan fasilitas anak muda yang terintegrasi telah menciptakan kondisi di mana ruang-ruang yang dirancang untuk satu fungsi secara sistematis dialihfungsikan untuk mengakomodasi aktivitas yang tidak pernah dimaksudkan untuk ditampungnya. Area parkir diubah menjadi *venue* olahraga komunitas untuk kegiatan seperti *Pound Fit*; kafe-kafe berubah menjadi studio *workshop* dadakan; dan atrium komersial diduduki sebagai lapangan olahraga informal. Meskipun ruang-ruang tersebut masih mempertahankan identitas visualnya tetapi secara tidak sadar mereka telah kehilangan integritas fungsionalnya. Hal ini adalah sebuah kondisi spasial yang sesuai dengan tahap ketiga simulasi Baudrillard: *Absence of Reality*, di mana tanda-tanda menyembunyikan ketiadaan realita yang sesungguhnya.

Data dari Badan Pusat Statistik Kota Medan (2024) mencatat populasi anak muda usia 15 hingga 29 tahun sebanyak 572.714 jiwa, yang merepresentasikan sekitar 23 persen dari total penduduk kota. Meskipun memiliki proporsi demografis yang signifikan, fasilitas publik yang ada di Medan masih bersifat terfragmentasi, tidak terintegrasi, dan tidak mampu merespons secara autentik kebutuhan spasial anak muda sebagai kelompok sosial tersendiri. Pertumbuhan pesat format olahraga baru seperti *padel* di Indonesia yang juga tercatat sebagai negara dengan pertumbuhan lapangan *padel* tertinggi di Asia Tenggara sejak 2023 menggambarkan besarnya antusiasme anak muda terhadap gaya hidup aktif [8]. Namun, sebagian besar fasilitas ini beroperasi secara terpisah, tanpa ekosistem pendukung berupa komunitas, kreativitas,

ruang publik, hingga tempat tinggal yang sesungguhnya yang mereka butuhkan. *FOMO* menciptakan permintaan tetapi ketiadaan ruang terintegrasi mencegahnya menjadi bermakna.

Kajian-kajian tentang *FOMO* selama ini lebih banyak membahas dimensi psikologisnya, kecemasan, perbandingan sosial, dan ketergantungan digital tanpa memperluas analisisnya ke implikasi spasial atau arsitektural [1]. Yang terpenting, belum ada kajian yang memposisikan arsitektur sebagai instrumen aktif untuk mengalihkan *FOMO* dari simulasi yang destruktif menjadi pengalaman yang autentik dan bertujuan. Kesenjangan inilah yang menjadi motivasi teoritis sekaligus permasalahan desain yang dijawab oleh penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengonseptualisasikan dan merancang *FOMOW* (Feel, Own, Move, Outplay, Werken) yaitu sebuah fasilitas bagi anak muda yang terintegrasi di Kota Medan yang berfungsi sebagai antidot arsitektural terhadap simulakra. Melalui pendekatan Arsitektur Neo-Kontemporer yang adaptif dan autentik [4], *FOMOW* mengusulkan kembalinya ke tahap pertama simulasi Baudrillard yaitu *Reflection of Reality*, di mana ruang dirancang untuk benar-benar sesuai dengan aktivitas dan identitas yang dimaksudkan untuk didukungnya. Penelitian ini memberikan kontribusi pada wacana arsitektur dengan membangun kerangka kerja yang berlandaskan teori untuk merancang lingkungan anak muda yang merespons kondisi perilaku, spasial, dan kultural kehidupan *urban* kontemporer demi menciptakan *urban* ekosistem yang terintegrasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *FOMO* sebagai Fenomena Spasial

Fear of Missing Out (FOMO) secara formal didefinisikan oleh [1] sebagai kekhawatiran yang meluas bahwa orang lain mungkin sedang memiliki pengalaman yang memuaskan di mana seseorang tidak hadir, disertai keinginan untuk terus-menerus terhubung dengan aktivitas orang lain. Meskipun *FOMO* telah banyak diteliti dalam domain psikologi sosial dan perilaku media digital, dimensi spasialnya belum mendapat perhatian teoritis yang memadai.

FOMO dapat menghasilkan konsekuensi spasial karena terletak pada sifat *FOMO* itu sendiri sebagai fenomena yang tidak berhenti di ranah digital. Ketika dorongan untuk berpartisipasi dalam pengalaman yang diamati secara *online* tidak menemukan ruang fisik yang tepat untuk diekspresikan maka, ia secara otomatis menghasilkan tekanan untuk mengadaptasi ruang yang tersedia walaupun ruang itu bukan dirancang untuk fungsi tersebut. Karena hal tersebut *FOMO* bukan sekedar kondisi psikologis, melainkan juga kondisi spasial yang menghasilkan pola penggunaan ruang yang menyimpang dari fungsi yang dimaksudkan.

Mekanisme *FOMO* bekerja secara spasial yang dapat diuraikan dalam tiga tahap. Pertama, platform digital memproyeksikan representasi aktivitas anak muda seperti olahraga, kreativitas, dan berkumpul bersama komunitas sebagai hal yang normatif dan diinginkan. Kedua, anak muda menginternalisasi representasi ini sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Ketiga, dalam ketiadaan ruang yang benar-benar mengakomodasi kebutuhan tersebut, mereka mengadaptasi ruang yang tersedia seperti area parkir, kafe, atrium komersial untuk mendekati pengalaman yang diinginkan. Adaptasi inilah yang menjadi titik masuk simulakra ke dalam lingkungan binaan.

Fenomena spasial akibat *FOMO* ini terjadi ketika dua faktor bertemu secara bersamaan yaitu tekanan sosial *FOMO* yang tinggi akibat penetrasi digital yang masif dan ketiadaan fasilitas yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan aktivitas anak muda secara autentik. Ketika keduanya hadir sekaligus seperti kondisi yang teridentifikasi di Kota Medan, simulakra spasial menjadi konsekuensi yang tidak terhindarkan.

2.2. Simulakra dan *Hyperreality* dalam Lingkungan Binaan

Teori simulakra dan simulasi [2] memberikan kerangka teoritis utama untuk memahami kondisi spasial yang ditimbulkan *FOMO*. Baudrillard mengidentifikasi empat tahap berurutan dalam hubungan antara tanda dan realita. Pada tahap pertama, *Sacramental Order*, tanda secara jujur mencerminkan realita yang mendasarinya. Pada tahap kedua, *Order of Maleficence*, tanda mulai menyamarkan dan mendistorsi realita. Pada tahap ketiga, *Order of Sorcery*, tanda menyembunyikan ketiadaan realita yang mendalam. Pada tahap terakhir, *Pure Simulacra*, tanda sama sekali tidak memiliki hubungan dengan realita manapun dan beroperasi sebagai salinan yang merujuk pada dirinya sendiri tanpa adanya sesuatu yang asli.

Diterapkan pada lingkungan binaan, kerangka ini menawarkan diagnosis yang tepat atas disfungsi spasial. Ketika area parkir dialihfungsikan menjadi *venue* olahraga, rambu, marka, dan bentuk fisiknya tetap menyatakan dirinya sebagai area parkir, namun fungsi aktualnya telah sepenuhnya tergeser. Ini sesuai dengan tahap ketiga simulakra: ruang mempertahankan atribut visualnya sambil menyembunyikan ketiadaan fungsi aslinya. Demikian pula, ketika kafe dipesan untuk kegiatan *workshop*, ia terus beroperasi sebagai kafe dalam penampilan namun melayani tujuan sosial yang secara fundamental berbeda. Kondisi-kondisi ini bukan anomali melainkan gejala dari defisiensi struktural atau ketiadaan ruang yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan spasial anak muda.

Konsep *Hyperreality* oleh Baudrillard lebih jauh menerangi dimensi perilaku dari kondisi ini. Dalam lingkungan yang hiperreal, simulasi menjadi lebih menarik daripada aslinya di dunia nyata seperti, dokumentasi Instagram tentang aktivitas olahraga di area parkir menjadi lebih "nyata" bagi anak muda daripada ketidaklayakan ruang itu sendiri. Arsitektur, dalam konteks ini, memiliki potensi korektif yaitu dengan merancang ruang yang benar-benar sesuai dengan fungsi yang dimaksudkan dan kebutuhan autentik pengguna, dimungkinkan untuk menahan progresi menuju *Pure Simulacra* dan kembali ke tahap pertama yaitu ruang yang dengan jujur mencerminkan realita yang sesungguhnya.

2.3. Anak Muda sebagai Kategori Berbasis Fase Kehidupan

Penelitian ini mengadopsi definisi anak muda berbasis fase kehidupan, bukan berbasis generasi, yang sesuai dengan konsep *emerging adulthood* [6] sebagai tahap perkembangan tersendiri yang ditandai oleh eksplorasi identitas, ketidakstabilan, fokus pada diri sendiri, dan perasaan berada "di antara". Kerangka hukum Indonesia memperkuat pendekatan ini terbukti dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan mendefinisikan pemuda sebagai warga negara berusia 16 hingga 30 tahun, sebuah definisi yang menekankan karakteristik perkembangan dan sosial. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) juga mendefinisikan anak muda sebagai individu berusia 15 hingga 24 tahun, mengakui fase ini sebagai masa kerentanan dan potensi yang tinggi.

Konsepsi berbasis fase ini secara teoritis signifikan bagi penelitian ini karena memposisikan *FOMO* bukan sebagai karakteristik generasi tertentu, melainkan sebagai fitur universal dari tahap perkembangan anak muda itu sendiri. Keinginan untuk memiliki secara sosial, kepekaan terhadap pengamatan teman sebaya, dan pencarian identitas melalui partisipasi dalam aktivitas yang relevan secara kultural bukanlah keunikan sebuah generasi melainkan fitur struktural dari anak muda sebagai fase kehidupan. Akibatnya, *FOMOW* tidak dirancang untuk generasi tertentu melainkan untuk fase anak muda itu sendiri.

2.4. Arsitektur Neo-Kontemporer: Desain yang Adaptif dan Autentik

Arsitektur Neo-Kontemporer merupakan kerangka desain yang melalui *FOMOW* merespons kondisi teoritis yang teridentifikasi di atas. Arsitektur kontemporer, sebagaimana didefinisikan oleh [4], adalah gaya desain yang maju, variatif, dan inovatif atau gaya yang merespons tuntutan masa kini tanpa menutup adaptasi di masa depan. Definisi Hilberseimer dalam *Contemporary Architects 2* (1964) lebih jauh mengkaraktisasikannya sebagai arsitektur kebebasan berekspresi, gaya yang menampilkan sesuatu yang berbeda dan merupakan arah baru atau sintesis dari beberapa aliran arsitektur.

Bagi *FOMOW*, pendekatan Neo-Kontemporer diartikulasikan melalui adaptivitas dan autentisitas yang saling melengkapi. Adaptivitas merujuk pada kemampuan konfigurasi ruang untuk merespons secara fleksibel terhadap aktivitas dan tren yang berkembang tanpa memerlukan rekonstruksi fisik yakni sebuah kualitas yang secara langsung melawan *obsolesens* yang ditimbulkan oleh tren yang didorong *FOMO*. Sebuah ruang yang benar-benar adaptif tidak perlu dialihfungsikan menjadi area parkir untuk mengakomodasi sesi olahraga, ia sudah dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas dalam identitas fungsional yang stabil. Autentisitas merujuk pada keselarasan antara bentuk, fungsi, dan kebutuhan sebenarnya pengguna suatu ruang atau setara arsitektural dengan tahap pertama simulasi Baudrillard, *Reflection of Reality*.

Pemilihan pendekatan Neo-Kontemporer ini bukan semata-mata didasarkan pada pertimbangan teori, melainkan juga divalidasi secara empiris melalui data lapangan. Survei kuantitatif terhadap 100 responden anak muda usia 15-29 tahun di Kota Medan mengungkapkan bahwa 57,1% memilih gaya *Tropical Urban* yang ramah lingkungan dan terbuka sebagai preferensi arsitektur utama. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan Neo-Kontemporer Tropis yang diadopsi *FOMOW* bukan keputusan sepihak oleh perancang,

Dari Simulakra Menuju Ruang Autentik: Strategi Arsitektur Neo-Kontemporer sebagai Respons Terhadap Fomo-Driven Urbanism dalam Merebut Kembali Ruang Anak Muda yang Terintegrasi
(Suci Maliska)

melainkan juga respons langsung terhadap pengguna aktual yang menjadikan pendekatan ini memiliki legitimasi ganda secara teoritis dan empiris.

2.5. *Urban Ecosystem Integration* sebagai Respons Kontekstual

Konsep integritas fungsi dalam *FOMOW* tidak berhenti pada pengembalian ruang ke kondisi autentiknya secara individual. Lebih dari itu, *FOMOW* dirancang sebagai sebuah *Urban Ecosystem Integration*, yaitu sebuah ekosistem urban yang mengintegrasikan berbagai lapisan fungsi secara sinergis untuk menciptakan keberlanjutan lingkungan dan sosial. Konsep ini melampaui pendekatan fasilitas tunggal dan memposisikan *FOMOW* sebagai sistem kehidupan urban yang saling menopang.

Urban Ecosystem Integration dalam konteks *FOMOW* dibangun di atas empat pilar yang saling berkaitan. Pertama, Skill, yaitu pengembangan keterampilan anak muda dan pekerja melalui program workshop, mentoring, dan olahraga. Kedua, Tech, yaitu pemanfaatan infrastruktur digital dan teknologi sebagai media penghubung antar pengguna dan program. Ketiga, Ecology, yaitu responsivitas terhadap iklim tropis melalui strategi desain pasif dan peran vegetasi. Keempat, System, yaitu keberlanjutan operasional yang dijamin oleh keberagaman pengguna dan sumber pendapatan yang terintegrasi. Keempat pilar ini secara bersama-sama menciptakan kondisi yang oleh para ahli ekosistem urban disebut sebagai *sustainability environment*, yaitu lingkungan yang dapat mempertahankan keberlanjutannya sendiri tanpa bergantung pada intervensi eksternal yang terus-menerus [16]. Hal ini juga mendukung SDG (*Sustainable Development Goals*) poin ke 11 yaitu Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan (*Sustainable Cities and Communities*).

Dimensi ekosistem ini secara khusus direspons melalui penambahan program *Flat House* dalam ekosistem *FOMOW*. *Flat House* adalah unit hunian kompak yang diperuntukkan bagi pekerja, baik pekerja internal *FOMOW* maupun pekerja dari kawasan sekitar *site* seperti Hotel Emerald Garden yang berlokasi dalam radius 150 meter dari tapak. Kehadiran penghuni tetap dalam ekosistem *FOMOW* memastikan aktivitas yang konsisten sepanjang waktu, memperkuat interaksi lintas komunitas antara anak muda dan pekerja urban, serta menciptakan *demand* ekonomi yang *sustain* bagi fasilitas-fasilitas lainnya seperti kafe, *co-working*, dan *creative hub*. Ini adalah mekanisme ekosistem yang sesungguhnya: keberagaman pengguna menghasilkan keberagaman fungsi, dan keberagaman fungsi menghasilkan keberlanjutan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Kualitatif Berbasis Penelitian

Pada sumber data pertama, studi literatur yang berfokus pada tiga teori utama yaitu teori *FOMO* [1] sebagai landasan pemahaman perilaku anak muda, teori simulakra [2] sebagai kerangka analisis kondisi spasial, dan Arsitektur Neo-Kontemporer [4]; [5] sebagai pendekatan desain. Kedua, observasi lapangan yang dilakukan di Kota Medan untuk mendokumentasikan fenomena pengalihfungsian ruang akibat *FOMO* termasuk kegiatan *Pound Fit* di area parkir, *workshop* kreatif di kafe, dan pertumbuhan lapangan padel tanpa ekosistem yang mendukung. Ketiga, studi preseden terhadap 7 bangunan dengan fungsi serupa, yaitu *Hexi Indoor Sports Field* (Shaoxing, Tiongkok), Bogor Creative Hub (*Local Architecture Bureau*), dan *Indoestri Makerspace* (Jakarta), untuk mengidentifikasi strategi desain yang dapat diadaptasi ke konteks *FOMOW*.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui identifikasi dan pengelompokan temuan berdasarkan fenomena, fungsi ruang, karakteristik aktivitas, kebutuhan pengguna, serta strategi desain arsitektural. Observasi lapangan digunakan untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian antara fungsi asli ruang dan aktivitas yang berlangsung, seperti penggunaan area parkir untuk kegiatan *Pound Fit*, penggunaan kafe untuk *workshop* kreatif, serta keberadaan fasilitas olahraga yang belum terintegrasi dengan ekosistem pendukung. Temuan tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan teori simulakra [2] untuk memahami hubungan antara perilaku *FOMO* dan perubahan pemanfaatan ruang.

Studi preseden dianalisis berdasarkan fungsi bangunan, organisasi ruang, karakter arsitektur, dan integrasi aktivitas serta pengguna. *Hexi Indoor Sports Field* digunakan sebagai referensi integrasi fasilitas olahraga dengan lingkungan sekitarnya, Bogor Creative Hub sebagai referensi pengembangan ruang kreativitas, dan *Indoestri Makerspace* sebagai referensi ruang produksi serta pengembangan keterampilan. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi strategi yang relevan bagi *FOMOW*, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, kondisi tapak, dan konteks perkotaan Medan.

3.2. Kuisioner Kuantitatif (*Multi-Source*)

Untuk memvalidasi pendekatan desain secara empiris, dilakukan pengumpulan data kuantitatif melalui kuisioner yang disebarakan kepada 100 responden anak muda berusia 15 hingga 29 tahun di Kota Medan.

Pemilihan rentang usia ini mengacu pada definisi anak muda dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan dan diperkuat oleh konsep *emerging adulthood* [6]. Kuisiener dirancang dengan tujuan utama mengidentifikasi preferensi gaya arsitektur dan ruang publik yang paling relevan bagi anak muda perkotaan Medan, sehingga keputusan pendekatan desain tidak bersifat sepihak dari perancang.

Instrumen kuisiener disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi preferensi gaya arsitektur anak muda sebagai salah satu pertimbangan dalam menentukan pendekatan desain *FOMOW*. Pertanyaan kuisiener berfokus pada pilihan gaya arsitektur yang dianggap sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak muda di Kota Medan. Kuisiener diisi oleh 100 responden berusia 15–29 tahun di Kota Medan. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan jumlah jawaban dan persentase pada setiap kategori gaya arsitektur. Teknik pengambilan sampel dan karakteristik demografis responden dilaporkan berdasarkan prosedur serta data asli penelitian. Data kuisiener dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menggambarkan kecenderungan preferensi responden terhadap gaya arsitektur. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai pertimbangan empiris dalam menentukan karakter visual, material, dan suasana ruang yang sesuai dengan preferensi pengguna.

Hasil kuisiener menunjukkan bahwa gaya *Tropical Urban* memperoleh persentase preferensi sebesar 57,1%, diikuti *Industrial-Minimalis* sebesar 48,1%, *Skandinavian-Simpel dan Natural* sebesar 40,3%, *Futuristik-Modern* sebesar 22,1%, dan *Semua yang Kontemporer* sebesar 1,3%. Persentase tersebut digunakan untuk menggambarkan kecenderungan preferensi responden terhadap gaya arsitektur yang ditawarkan. Interpretasi hasil perlu mempertimbangkan jumlah responden yang memberikan jawaban valid dan mekanisme pengisian kuisiener. Apabila responden diperbolehkan memilih lebih dari satu kategori, persentase setiap kategori tidak harus berjumlah 100% karena satu responden dapat tercatat pada beberapa pilihan. Hasil ini selanjutnya digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan karakter arsitektural *FOMOW*, bukan sebagai satu-satunya dasar pemilihan desain.

Tabel 1. Hasil Kuisiener Preferensi Gaya Arsitektur Anak Muda Kota Medan

Gaya Arsitektur	Persentase
Tropical Urban — Ramah Lingkungan & Terbuka	57,1%
Industrial-Minimalis	48,1%
Skandinavian-Simpel & Natural	40,3%
Futuristik-Modern	22,1%
Semua yang Kontemporer	1,3%

Data kuisiener disajikan berdasarkan jumlah jawaban valid pada setiap kategori gaya arsitektur dan persentasenya. Penyajian ini perlu mencantumkan jumlah responden yang memilih setiap kategori serta menjelaskan apakah responden diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban. Data observasi disajikan berdasarkan jenis aktivitas, lokasi, fungsi asli ruang, dan ketidaksesuaian fungsi yang ditemukan. Kedua kelompok data kemudian dibandingkan untuk menghubungkan preferensi pengguna dengan kebutuhan ruang yang menjadi dasar perumusan konsep *FOMOW*.

3.3. Integrasi Data dan Konsep Desain

Integrasi data dilakukan dengan menghubungkan temuan studi literatur, observasi lapangan, studi preseden, dan hasil kuisiener. Temuan kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi fenomena *FOMO-driven* simulakra, ketidaksesuaian fungsi ruang, serta kebutuhan fasilitas anak muda. Sementara itu, temuan kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi preferensi gaya arsitektur yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain. Kedua jenis data tersebut disintesiskan untuk memastikan bahwa konsep yang dirumuskan memiliki landasan teoretis, mempertimbangkan kondisi lapangan, dan memperhatikan preferensi pengguna.

Selanjutnya, fenomena yang teridentifikasi dipetakan ke dalam tiga zona utama, yaitu *Feel Own* sebagai ruang publik dan komunal, *Move Out Play* sebagai fasilitas olahraga, serta *Werken* sebagai ruang kreatif, pengembangan keterampilan, dan aktivitas produktif. Program *Flat House* dan *Co-Working* turut diintegrasikan untuk mengakomodasi kebutuhan pekerja di sekitar lokasi perancangan. Pemetaan ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antara permasalahan yang ditemukan, kebutuhan pengguna, dan respons desain yang diusulkan. Integrasi antarsumber data dalam penelitian ini dilakukan melalui perbandingan dan sintesis temuan kualitatif dan kuantitatif. Proses tersebut digunakan untuk melihat

Dari Simulakra Menuju Ruang Autentik: Strategi Arsitektur Neo-Kontemporer sebagai Respons Terhadap Fomo-Driven Urbanism dalam Merebut Kembali Ruang Anak Muda yang Terintegrasi
(Suci Maliska)

kesesuaian antara fenomena spasial yang diamati, preferensi arsitektur responden, dan program ruang yang dirumuskan. Apabila proses perbandingan dilaksanakan sistematis, pendekatan ini sebagai triangulasi data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Fenomena *FOMO-Driven* Simulakra di Kota Medan

Observasi lapangan di Kota Medan mengidentifikasi tiga manifestasi konkret dari simulakra spasial yang dipicu oleh perilaku *FOMO* anak muda. Ketiga temuan ini merepresentasikan kondisi di mana ruang-ruang kota telah memasuki tahap ketiga simulakra [2], *Absence of Reality* yaitu kondisi di mana tanda (sign) menyembunyikan ketiadaan fungsi yang sesungguhnya.

Pertama, kegiatan olahraga komunitas *Pound Fit* secara rutin diselenggarakan di area parkir Mie Gacoan Medan. Area yang secara fisik dan visual masih berfungsi sebagai area parkir kendaraan dengan marka, rambu, dan infrastruktur parkir yang telah sepenuhnya kehilangan fungsi aslinya selama jam-jam kegiatan berlangsung. Ini adalah manifestasi langsung Tahap 3 simulakra: ruang mempertahankan atribut visualnya sambil menyembunyikan ketiadaan fungsi aslinya.

Kedua, kegiatan *workshop* kreatif termasuk kelas makeup, fotografi, dan kerajinan diselenggarakan di kafe-kafe Kota Medan dengan cara memesan kursi dan meja secara massal. Kafe, yang secara desain dan infrastruktur dirancang untuk fungsi bersantap dan bersantai, berubah menjadi forum *workshop* yang menciptakan ketidaknyamanan bagi pengunjung reguler. Kondisi ini kembali mencerminkan tahap ketiga simulakra: kafe mempertahankan identitas visualnya namun melayani fungsi yang tidak sesuai peruntukannya.

Ketiga, pertumbuhan pesat lapangan padel di Kota Medan dan Indonesia secara umum tercatat sebagai negara dengan pertumbuhan lapangan padel tertinggi di Asia Tenggara sejak 2023 menunjukkan antusiasme anak muda yang tinggi [8]. Namun, sebagian besar fasilitas ini berdiri sebagai objek tunggal tanpa ekosistem pendukung, sehingga *FOMO* yang mendorong kedatangan pertama tidak memiliki fondasi komunitas, kreativitas, dan ruang publik yang membuatnya *sustain*.

Tabel 2. Pemetaan Fenomena Simulakra di Kota Medan

Fenomena	Ruang yang Digunakan	Fungsi Asli Ruang	Tahap Simulakra
<i>Pound Fit</i> komunitas	Area parkir Gacoan	Parkir kendaraan	Tahap 3: <i>Absence of Reality</i>
<i>Workshop</i> kreatif	Kafe dan <i>dining area</i>	Bersantap & bersantai	Tahap 3: <i>Absence of Reality</i>
Olahraga komunitas lain	Atrium mal & rooftop ritel	Sirkulasi & komersial	Tahap 2-3: <i>Masked/Absent</i>
Padel tanpa ekosistem	Fasilitas tunggal tanpa pendukung	Olahraga + komunitas	Tahap 2: <i>Reality Masked</i>

Tabel 2 memperlihatkan perbedaan antara fungsi awal ruang dan aktivitas yang berlangsung pada sejumlah lokasi di Kota Medan. Penggunaan area parkir untuk *Pound Fit* dan kafe untuk lokakarya kreatif menunjukkan adanya penyesuaian ruang terhadap kebutuhan aktivitas pengguna. Sementara itu, keberadaan fasilitas padel tanpa ekosistem pendukung menunjukkan persoalan integrasi fungsi yang berbeda dari alih fungsi ruang secara langsung. Pengelompokan tersebut merupakan interpretasi analitis berdasarkan teori simulakra [2], bukan pengukuran langsung terhadap tingkat simulakra atau *FOMO* pengguna.

4.2. Preferensi Arsitektur Anak Muda Medan

Hasil kuisioner terhadap 100 responden anak muda Kota Medan mengkonfirmasi bahwa preferensi spasial mereka tidak bersifat acak, melainkan memiliki pola yang konsisten dan dapat dijadikan dasar keputusan desain. Mayoritas responden (57,1%) memilih gaya *Tropical Urban* sebagai preferensi utama, dengan alasan utama yang dikemukakan adalah kenyamanan termal, kehadiran vegetasi yang berlimpah, dan karakter ruang yang terbuka namun tetap terlindungi. Temuan ini secara langsung mendukung pendekatan Neo-Kontemporer Tropis yang diadopsi *FOMOW*.

Yang menarik adalah posisi kedua diduduki oleh gaya Industrial-Minimalis (48,1%) yaitu sebuah gaya yang secara karakteristik menggunakan material *raw* dan jujur seperti beton ekspos, baja, dan bata. Kecenderungan ini memiliki resonansi teoritis yang kuat: preferensi terhadap material yang jujur dan tidak berlebihan dapat dibaca sebagai kerinduan terhadap autentisitas, sebuah reaksi terhadap kondisi simulakra

di mana banyak ruang kehilangan kejujuran fungsionalnya. Kombinasi *Tropical Urban* dan *Industrial-Minimalis* inilah yang menjadi karakter material utama desain *FOMOW*.

Persentase preferensi menunjukkan kecenderungan pilihan responden, tetapi tidak membuktikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antarkategori. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sehingga hasilnya digunakan untuk menentukan pertimbangan awal desain, bukan untuk menyimpulkan keunggulan statistik suatu gaya arsitektur. Pelaporan jumlah pemilih pada setiap kategori, distribusi usia dan jenis kelamin, serta keterangan mengenai kemungkinan pemilihan lebih dari satu jawaban diperlukan agar hasil dapat ditelusuri dan diinterpretasikan secara tepat.

4.3. Konsep Desain *FOMOW*

Berdasarkan sintesis temuan fenomena lapangan dan data preferensi kuisisioner, *FOMOW* dikonseptualisasikan sebagai ekosistem fasilitas anak muda terintegrasi yang secara eksplisit dirancang untuk mengembalikan kondisi ruang simulakra oleh Baudrillard dari tahap 3 (*Absence of Reality*) ke tahap 1 (*Reflection of Reality*), di mana setiap ruang benar-benar mencerminkan dan mendukung fungsi serta aktivitas yang dimaksudkan.

Konsep utama desain *FOMOW* adalah meluruskan ke-*FOMO*-an anak muda dari kondisi *Hyperreality* yaitu di mana simulasi terasa lebih nyata dari kenyataan itu sendiri, menuju pengalaman yang nyata, konsisten, dan bermakna. Ini dicapai melalui dua prinsip desain yang saling melengkapi. Pertama, adaptivitas yaitu kemampuan ruang untuk merespons berbagai aktivitas dan tren yang berkembang tanpa memerlukan alih fungsi. Dan yang kedua adalah autentisitas, yaitu keselarasan penuh antara bentuk, fungsi, dan kebutuhan *genuine* pengguna.

Selain merespons simulakra pada level spasial, *FOMOW* juga dirancang sebagai ekosistem urban yang terintegrasi. Ini berarti *FOMOW* tidak hanya melayani anak muda sebagai pengguna utama, tetapi juga mengintegrasikan pekerja dari kawasan sekitar *site*, termasuk pekerja perhotelan di sekitar Jl. Putri Hijau, melalui program *Flat House* dan *Co-Working* yang dapat diakses lintas segmen pengguna. Integrasi ini menciptakan ekosistem yang *sustain* secara ekonomi dan sosial, karena keberagaman pengguna menjamin aktivitas yang konsisten sepanjang waktu, sehingga *FOMOW* tidak bergantung pada satu segmen pengguna saja untuk bertahan.

4.4. Zona-zona sebagai Respons Arsitektural

FOMOW merespons fenomena simulakra yang teridentifikasi melalui zona-zona fungsional yang terintegrasi namun memiliki karakter dan peran yang berbeda. Setiap zona dirancang sebagai jawaban langsung terhadap satu fenomena spesifik, sehingga relevansi programatiknya dapat dipertanggungjawabkan secara empiris.

Tabel 3. Pemetaan Fenomena ke Zona Desain *FOMOW*

Fenomena	Zona	Program Utama	Pengguna	Respons Desain
Ketiadaan <i>third place</i> autentik	<i>Feel Own</i>	Plaza, <i>Foodcourt</i> , <i>Pocket Park</i>	Youth + Publik	<i>Public realm</i> autentik sebagai ruang komunal yang dirancang untuk anak muda
Olahraga tanpa fasilitas layak	<i>Move Out Play</i>	<i>Sports Hall</i> , <i>Outdoor Sports</i> , <i>Elevated Court</i>	Youth	Fasilitas olahraga komunitas terintegrasi dengan ekosistem sosial dan ruang publik
<i>Workshop</i> kreatif tanpa ruang Ketidadaan hunian pekerja urban	<i>Werken</i>	<i>Workshop</i> , <i>Co-Working</i> , UMKM Inkubator, dan <i>Flat House</i>	Youth, Pekerja <i>FOMOW</i> dan Sekitar Site	Ruang kreatif untuk produksi serta melatih <i>skill</i> siap bekerja dan hunian mikro

Dari Simulakra Menuju Ruang Autentik: Strategi Arsitektur Neo-Kontemporer sebagai Respons Terhadap Fomo-Driven Urbanism dalam Merebut Kembali Ruang Anak Muda yang Terintegrasi
(Suci Maliska)

4.5. Pembahasan

(1) Arsitektur sebagai Antidot terhadap Simulakra

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi simulakra spasial di Kota Medan bukan merupakan fenomena yang terisolasi, melainkan konsekuensi sistemik dari ketiadaan ruang yang benar-benar dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan aktivitas anak muda. Ketika ruang yang tepat tidak tersedia, anak muda secara kolektif menciptakan simulakra dengan cara mengadaptasi ruang yang ada untuk mendekati pengalaman yang diinginkan, sambil mempertahankan tanda-tanda visual fungsi asli ruang tersebut. Ini sesuai dengan argumen [2] bahwa simulakra bukan sekadar penipuan individual, melainkan kondisi struktural dari masyarakat yang tidak memiliki rujukan autentik.

FOMOW beroperasi sebagai antidot terhadap kondisi ini melalui mekanisme yang dapat dijelaskan sebagai *reinstatement of authenticity*: pengembalian ruang ke tahap pertama simulakra di mana tanda (*sign*) kembali mencerminkan realita secara jujur. *Sports Hall* yang dirancang memang untuk olahraga komunitas tidak perlu meniru fungsi lapangan dengan menginvasi area parkir. *Workshop* yang memiliki ruang terdedikasi tidak perlu berpura-pura menggunakan meja makan sebagai meja kerja kreatif. Autentisitas spasial ini sejajar dengan konsep *place attachment* [12] yaitu keterikatan emosional antara pengguna dan ruang yang terbentuk justru lebih kuat ketika ruang berfungsi sesuai peruntukannya. Perbandingan dengan konsep *third place* [9] juga relevan yaitu, ruang publik yang autentik adalah ruang yang memberi izin untuk sekadar hadir tanpa agenda, yang persis itulah yang coba diwujudkan oleh zona *Feel Own*.

(2) Meluruskan *FOMO* melalui Integrasi Desain

Mekanisme *FOMOW* meluruskan *FOMO* dari kondisi destruktif ke konstruktif dapat dijelaskan dalam tiga tahap. Pertama, *FOMOW* tidak menolak *FOMO* bahkan memanfaatkannya sebagai penggerak. Posisi strategis di jalan arteri, desain fasad yang terbuka dan menarik, serta ekosistem digital yang dapat dikonten oleh anak muda memastikan bahwa *FOMOW* menjadi tempat yang *hype* untuk dikunjungi. Kedua, setelah masuk ke dalam ekosistem *FOMOW*, desain mengalihkan *FOMO* dari konsumsi pasif menjadi partisipasi aktif. Zona *Feel Own* memperkenalkan anak muda pada komunitas; *Move Out Play* mengalihkan energi ke aktivitas fisik yang terstruktur; *Werken* menyalurkan kreativitas menjadi *skill* yang terukur. Gradasi ini terjadi mulai dari sekadar hadir, ke aktif bergerak, ke berkarya. Ide desain ini mencerminkan *layer* program yang diusulkan dalam konsep kerangka berpikir *FOMOW*: dari Rekreasi dan Gaya Hidup, ke Pengembangan *Skill*, Inkubasi dan Ekonomi.

Ketiga, keberlanjutan ekosistem dijamin oleh program UMKM dan inkubasi di zona *Werken* yang menciptakan value ekonomi nyata bagi anak muda. Ini menjawab kecemasan *FOMO* yang sesungguhnya, bukan hanya takut ketinggalan pengalaman sosial, tetapi juga takut ketinggalan peluang ekonomi. Ketika *FOMOW* dapat menghasilkan *income* bagi penggunaanya, ia berhasil mengkonversi *FOMO* dari ancaman menjadi katalis produktif.

(3) Neo-Kontemporer sebagai Respons Kontekstual

Pendekatan Arsitektur Neo-Kontemporer yang diterapkan pada *FOMOW* memiliki pembenaran yang melampaui preferensi estetika. Pertama, dari sisi teori bahwa arsitektur kontemporer sebagaimana didefinisikan oleh [5] dan [4] adalah gaya yang mencirikan kebebasan berekspresi dan adaptabilitas terhadap konteks, dua kualitas yang secara langsung relevan bagi fasilitas anak muda yang harus berevolusi seiring berubahnya tren aktivitas. Kedua, dari sisi empiris bahwa data kuisioner memvalidasi pendekatan ini sebagai preferensi aktual anak muda Medan, bukan imposisi dari perancang.

Perbandingan dengan presiden Hexi Indoor Sports Field mengungkapkan kesamaan filosofis yang signifikan. UAD menyatakan bahwa tujuan mereka adalah menciptakan sistem simbiosis yang terintegrasi antara manusia, bangunan, dan kota di mana arsitektur bukan hanya wadah perilaku, tetapi juga stimulus bagi terjadinya berbagai perilaku [13]. Filosofi ini selaras dengan misi *FOMOW* sebagai instrumen aktif yang tidak sekadar menampung aktivitas anak muda, melainkan secara aktif membentuk pola perilaku mereka menuju yang lebih positif, produktif, dan autentik.

Dimensi Urban Ecosystem Integration yang diusulkan dalam penelitian ini membedakan *FOMOW* dari sekadar fasilitas *youth* konvensional. Dengan mengintegrasikan program *Flat House* bagi pekerja ke dalam ekosistem, *FOMOW* menciptakan kondisi di mana berbagai fungsi yang berbeda saling menopang: anak muda menggunakan *creative hub* dan *sports hall*; pekerja menggunakan *co-working* dan kafe; penghuni *Flat House* menggunakan keduanya. Keberagaman pengguna ini menghasilkan aktivitas yang *sustain* sepanjang waktu, yang pada gilirannya menopang keberlanjutan ekonomi seluruh ekosistem. Ini adalah

model Urban Ecosystem Integration sebagaimana dikonseptualisasikan oleh [16] dalam konteks kota-kota yang berpusat pada manusia: keberagaman fungsi dalam satu kawasan menghasilkan vitalitas yang tidak dapat dicapai oleh fasilitas tunggal manapun.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan merumuskan konsep fasilitas anak muda terintegrasi di Kota Medan melalui pendekatan Arsitektur Neo-Kontemporer dengan perspektif FOMO dan simulakra. Observasi mengidentifikasi penggunaan area parkir untuk kegiatan *Pound Fit*, kafe untuk lokakarya kreatif, serta fasilitas olahraga yang belum terintegrasi dengan ekosistem pendukung. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa *Tropical Urban* memperoleh persentase preferensi tertinggi yang dilaporkan, yaitu 57,1%, diikuti *Industrial-Minimalis* sebesar 48,1%.

Sebagai respons, FOMOW dirumuskan melalui tiga zona, yaitu *Feel Own* untuk kegiatan komunal, *Move Out Play* untuk aktivitas olahraga, dan *Werken* untuk kegiatan kreatif serta produktif. Integrasi program *Flat House* dan *co-working* memperluas konsep dengan mempertimbangkan kebutuhan pekerja di sekitar tapak. Kontribusi penelitian terletak pada penerjemahan teori simulakra dan fenomena FOMO menjadi kerangka konseptual perancangan fasilitas anak muda yang mengintegrasikan fungsi sosial, olahraga, dan produktivitas. Namun, karena konsep ini belum diimplementasikan, efektivitasnya dalam mengubah perilaku pengguna dan mendukung keberlanjutan kawasan masih perlu diuji.

Kontribusi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis melalui perumusan hubungan konseptual antara FOMO, simulakra spasial, dan perancangan fasilitas anak muda. Berbeda dari kajian FOMO yang berfokus pada dimensi psikologis dan perilaku digital [1], penelitian ini memperluas pembahasannya pada hubungan antara aktivitas pengguna dan fungsi ruang dalam lingkungan binaan. Teori simulakra Baudrillard [2] digunakan untuk menafsirkan ketidaksesuaian antara fungsi awal ruang dan aktivitas yang berlangsung, sedangkan konsep *emerging adulthood* [6] membantu menjelaskan relevansi fase eksplorasi identitas dan kebutuhan sosial pada kelompok sasaran perancangan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan kerangka perancangan yang menghubungkan FOMO, simulakra spasial, dan Arsitektur Neo-Kontemporer ke dalam satu usulan fasilitas anak muda terintegrasi. Berbeda dari penelitian FOMO yang berfokus pada aspek psikologis dan perilaku digital [1], penelitian ini mengkaji bagaimana dorongan mengikuti tren berkaitan dengan pemanfaatan ruang yang tidak sesuai peruntukannya. Sementara itu, teori simulakra Baudrillard [2] tidak hanya digunakan untuk menafsirkan fenomena tersebut, tetapi juga sebagai dasar konseptual untuk merumuskan respons desain melalui tiga zona FOMOW, yaitu *Feel Own*, *Move Out Play*, dan *Werken*. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini berupa penerjemahan teori perilaku dan representasi ruang ke dalam kerangka desain arsitektur yang dapat dikembangkan lanjut, bukan klaim bahwa desain telah terbukti menghilangkan FOMO atau simulakra.

Kontribusi Praktis

FOMOW menawarkan kerangka perancangan fasilitas anak muda yang mengintegrasikan ruang publik, olahraga, dan kegiatan kreatif-produktif. Untuk diterapkan di kota lain, model ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan anak muda setempat, ketersediaan fasilitas yang sudah ada, karakter iklim, aksesibilitas, serta kondisi sosial dan ekonomi kawasan. Oleh karena itu, tiga zona FOMOW dapat dikembangkan dengan komposisi dan skala berbeda sesuai hasil analisis kebutuhan lokal.

Prasyarat implementasi meliputi ketersediaan dan kelayakan lahan, kesesuaian dengan regulasi tata ruang dan bangunan, sumber pendanaan pembangunan, serta rencana pengelolaan dan pemeliharaan. Program *Flat House*, *co-working*, dan fasilitas komersial juga perlu dikaji berdasarkan ketentuan pemanfaatan lahan, kebutuhan calon pengguna, dan kelayakan operasional. Pelibatan pemangku kepentingan perlu dilakukan sejak tahap perencanaan melalui konsultasi dengan anak muda, komunitas olahraga dan kreatif, pelaku UMKM, pemilik lahan, pemerintah daerah, serta calon pengelola dan penyandang dana. Penelitian ini masih berupa perumusan konsep sehingga kelayakan implementasinya perlu diuji lebih lanjut.

Kontribusi Sosial

Dari dimensi sosial, penelitian ini menegaskan bahwa arsitektur memiliki peran aktif dalam membentuk perilaku dan identitas anak muda perkotaan. Dengan menyediakan ruang yang autentik dan terintegrasi,

Dari Simulakra Menuju Ruang Autentik: Strategi Arsitektur Neo-Kontemporer sebagai Respons Terhadap Fomo-Driven Urbanism dalam Merebut Kembali Ruang Anak Muda yang Terintegrasi
(Suci Maliska)

FOMOW berkontribusi pada pembentukan identitas diri yang tidak didasarkan pada simulasi dan peniruan semata, melainkan pada partisipasi nyata dalam aktivitas yang bermakna. Dalam konteks pembangunan kota yang berkelanjutan, model ini relevan sebagai strategi desain yang menempatkan kualitas ruang publik dan fasilitas komunitas sebagai investasi jangka panjang dalam modal sosial dan produktivitas generasi muda perkotaan.

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji respons psikologis dan perilaku pengguna aktual setelah fasilitas sejenis *FOMOW* beroperasi melalui evaluasi pasca-huni (post-occupancy evaluation), serta untuk mengeksplorasi penerapan model ini di konteks perkotaan yang berbeda di Indonesia maupun Asia Tenggara. Pada akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa hubungan antara arsitektur dan simulakra bukanlah hubungan yang pasif; ruang tidak sekadar mencerminkan kondisi simulakra yang ada, melainkan memiliki kapasitas aktif untuk mengintervensinya. Ketika arsitektur dirancang dengan kesadaran penuh akan kondisi ini, ia tidak lagi sekadar bangunan, melainkan pernyataan sikap bahwa realita yang autentik adalah sesuatu yang dapat, dan harus, dipertahankan melalui desain.

Keterbatasan dan Saran

Penelitian ini terbatas pada konteks perkotaan Medan dengan 100 responden berusia 15–29 tahun, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk seluruh kelompok anak muda. Strategi *FOMOW* juga masih berupa konsep perancangan dan belum diuji melalui implementasi maupun evaluasi pascapenggunaan ruang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji konsep ini di kota lain melalui keterlibatan masyarakat, evaluasi dampak terhadap interaksi sosial dan kesejahteraan pengguna, serta analisis kelayakan ekonomi dan pengelolaan ruang secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. K. Przybylski, K. Murayama, C. R. DeHaan, dan V. Gladwell, "Motivational, cognitive, behavioral, and emotional correlates of fear of missing out," *Computers in Human Behavior*, vol. 29, no. 4, pp. 1841-1848, 2013, doi: 10.1016/j.chb.2013.02.014.
- [2] J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981.
- [3] We Are Social & Meltwater, *Digital 2024: Indonesia*. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>. Diakses: 14 Oktober 2026.
- [4] M. A. Nasution dan E. Nurzal, "Arsitektur Kontemporer pada Bangunan," *RumOh*, vol. 9, no. 18, pp. 63-68, Desember 2019, p-ISSN 2088-9399, doi: [10.37598/rumoh.v9i18.7](https://doi.org/10.37598/rumoh.v9i18.7)
- [5] L. Hilberseimer, *Contemporary Architects 2*. Chicago: Paul Theobald and Co., 1964.
- [6] J. J. Arnett, "Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties," *American Psychologist*, vol. 55, no. 5, pp. 469-480, 2000, doi: 10.1037/0003-066X.55.5.469.
- [7] Badan Pusat Statistik Kota Medan, *Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*. Medan: BPS Kota Medan, 2024.
- [8] CNBC Indonesia, "RI Jadi Raja Lapangan Padel di ASEAN, Paling Banyak Ada di Kota Ini," 23 Januari 2026. [Online]. Available: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20260123172858-4-704870/ri-jadi-raja-lapangan-padel-di-asean-paling-banyak-ada-di-kota-ini>
- [9] R. Oldenburg, *The Great Good Place*. New York: Paragon House, 1989.
- [10] Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia, 2009.
- [11] K. Lynch, *The Image of the City*. Cambridge, MA: MIT Press, 1960.
- [12] L. Scannell dan R. Gifford, "Defining place attachment: A tripartite organizing framework," *Journal of Environmental Psychology*, vol. 30, no. 1, pp. 1-10, 2010.
- [13] UAD (Architectural Design & Research Institute of Zhejiang University), "Indoor Sports Field of Shaoxing University / UAD," *ArchDaily*, 22 November 2023. [Online]. Available: <https://www.archdaily.com/1009988/indoor-sports-field-of-shaoxing-university-uad>. Diakses: 14 Oktober 2026.
- [14] Deloitte, *The Deloitte Global Gen Z and Millennial Survey 2023*. London: Deloitte Touche Tohmatsu Limited, 2023.
- [15] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, *Laporan Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Kemenparekraf, 2023.
- [16] J. Gehl, *Cities for People*. Washington, DC: Island Press, 2010.