

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Cultural Center

2.2.1 Pengertian Cultural Center

Cultural Center merupakan sebuah Lembaga yang berfungsi sebagai tempat untuk membina, mengembangkan, serta melestarikan budaya dalam bentuk nilai, seni, tradisi, dan Sejarah dari suatu komunitas atau daerah. Lembaga ini memiliki peran penting sebagai ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah pelestarian budaya, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan interaksi budaya yang mendukung perkembangan sosial Masyarakat. (Nugroho & Hardilla, 2020)

Pusat warisan budaya menyediakan berbagai fasilitas budaya dan seni, seperti ruang arsip wilayah, ruang pameran, auditorium, perpustakaan, hingga ruang terbuka hijau yang dirancang guna mendukung keberlangsungan berbagai kegiatan budaya dan seni. Pusat ini tidak hanya berfungsi layaknya museum statis, melainkan sebagai ruang dinamis yang mendorong Masyarakat berinteraksi dengan warisan budaya melalui program edukasi, pameran, serta pertunjukan seni.

Di Indonesia, Lembaga seperti Indonesian Heritage Agency mengelola museum dan cagar budaya sebagai Upaya pelestarian warisan budaya. Mereka melakukan inovasi untuk menjadikan museum dan situs cagar budaya sebagai ruang yang relevan, edukatif, dan interaktif bagi Masyarakat masa kini. (Lathifah & Rohanda, 2024)

Secara singkat, Pusat Warisan Budaya Adalah wadah yang berperan untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengenal warisan budaya kepada Masyarakat luas dengan pendekatan edukatif, kolaboratif, dan inovatif agar nilai-nilai budaya dapat dipertahankan keberlangsungannya bagi generasi sekarang maupun yang akan datang.

2.2.2 Fungsi *Cultural Center*

Fungsi *Cultural Center* meliputi beberapa aspek penting antara lain:

- (a) Tempat pengumpulan dan pelestarian warisan budaya dan alam, yang berperan sebagai wadah untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menjaga berbagai objek budaya sehingga nilai-nilai budaya tetap terpelihara.
- (b) Tempat penelitian dan dokumentasi, berfungsi sebagai pusat untuk melakukan penelitian serta menyediakan informasi dan data mengenai warisan budaya demi kepentingan Pendidikan, penelitian, dan pengembangan kebudayaan lebih lanjut.
- (c) Media penyebaran dan edukasi, berperan dalam menyebarluaskan pengetahuan budaya kepada Masyarakat melalui berbagai program edukasi, pameran, dan kegiatan interaktif yang dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman budaya di kalangan masyarakat.
- (d) Tempat promosi dan apresiasi seni budaya, yaitu mempromosikan seni budaya lokal hingga nasional serta menyediakan ruang bagi para seniman dan pelaku budaya untuk menampilkan karya dan tradisi mereka secara langsung kepada Masyarakat.
- (e) Ruang public dan pusat kegiatan sosial budaya, menjadi tempat yang ramah untuk berbagi aktivitas Bersama Masyarakat yang berkaitan dengan ritual, pertunjukan, pameran budaya, dan interaksi sosial guna memperkuat identitas budaya.
- (f) Mendukung pelestarian dan pengembangan budaya lokal dengan menyediakan fasilitas pendukung serta galeri seni, auditorium, perpustakaan, workshop, serta program pelatihan yang mendukung pelestarian dan revitalisasi budaya tradisional.
- (g) Menumbuhkan rasa hormat dan kesadaran budaya dengan meningkatkan kesadaran Masyarakat akan pentingnya menjaga dan menghormati warisan budaya sebagai bagian dari identitas dan sejarah bangsa.

2.2.3 Karakteristik *Cultural Center*

Menurut Hassan (2019), *Cultural Center* secara umum memiliki beberapa karakteristik penting sebagai berikut :

- (a) Berfungsi sebagai wadah pelestarian, pengembangan, dan penyebaran nilai-nilai budaya, seni, dan Sejarah suatu komunitas wilayah.
- (b) Memiliki peran edukatif, rekreatif, dan sosial yang mendorong keterlibatan Masyarakat melalui kegiatan budaya seperti pameran, pertunjukan seni, dan kegiatan pembelajaran.
- (c) Menonjolkan identitas arsitektur lokal dengan prinsip ramah lingkungan serta fleksibel dalam menampung berbagai aktivitas budaya.
- (d) Mengintegrasikan teknologi modern dengan unsur tradisional untuk memperkuat fungsi nilai estetika bangunan.
- (e) Menjadi ruang publik yang mendukung interaksi sosial, kolaborasi kreatif, dan penguatan nilai budaya Masyarakat.
- (f) Dilengkapi fasilitas seperti museum, galeri seni, perpustakaan, serta ruang terbuka hijau sebagai area interaksi dan rekreasi Masyarakat.

2.2.4 Fasilitas *Cultural Center*

(a) Zona Edukasi

Zona Edukasi merupakan area utama yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan pelestarian budaya lokal. Zona dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai sejarah, kesenian, serta nilai tradisi masyarakat Imogiri secara interaktif dan informatif. Fasilitas yang termasuk dalam zona ini meliputi:

- **Ruang Pameran Budaya**, berfungsi untuk menampilkan artefak, karya seni, dokumentasi sejarah, dan masyarakat lokal yang dikemas secara modern dan edukatif.
- **Studio Workshop**, sebagai wadah pelatihan batik, pembuatan wayang, dan juga pembuatan keris, sehingga pengunjung dapat belajar langsung melalui praktik kreatif.

(b) Zona Pertunjukan Seni

Zona ini berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan seni dan budaya, yang terjadi data tarik utama pusat kebudayaan. Fasilitas yang tersedia antara lain:

- **Panggung Outdoor**, area luar ruang untuk pementasan seni tari, musik gamelan, ketoprak, dan pertunjukan lainnya.
- **Galeri Seni**, ruang pameran karya seniman lokal maupun nasional.

(c) Zona Sosial dan Rekreasi

Zona ini ditunjukkan sebagai area interaksi sosial, rekreasi, dan kegiatan komunitas yang mendukung suasana inklusif bagi pengunjung. Fasilitas yang terdapat didalamnya antara lain:

- **Taman Budaya**, ruang terbuka hijau yang dapat digunakan untuk kegiatan rekreasi, pertunjukan seni, maupun kegiatan komunitas.
- **Ruang Serbaguna**, difungsikan untuk diskusi publik, atau acara komunitas yang bersifat fleksibel dan partisipatif.

(d) Zona Penjualan

Zona ini difungsikan sebagai sarana promosi dan ekonomi kreatif masyarakat lokal. Beberapa fasilitas yang tersedia:

- **Toko Suvenir dan kerajinan**, tempat menjual hasil karya pengrajin lokal seperti batik, wayang, dan produk tradisional lainnya.
- **Pasar Budaya**, ruang semi terbuka yang menghadirkan konsep pasar tradisional untuk mendukung ekonomi kreatif dan memperkenalkan produk budaya Imogiri secara langsung kepada pengunjung.

(e) Zona pendukung

Zona ini menyediakan fasilitas-fasilitas penunjang kenyamanan pengunjung dan operasional pusat kebudayaan, meliputi:

- Mushola
- Area Parkir

- Toilet Umum
- Toilet Karyawan
- Janitor
- Pos Satpam
- Kantor Pengelola
- MEP

2.2 Tinjauan dan Potensi Kebudayaan di Imogiri

2.2.1 Sejarah Imogiri

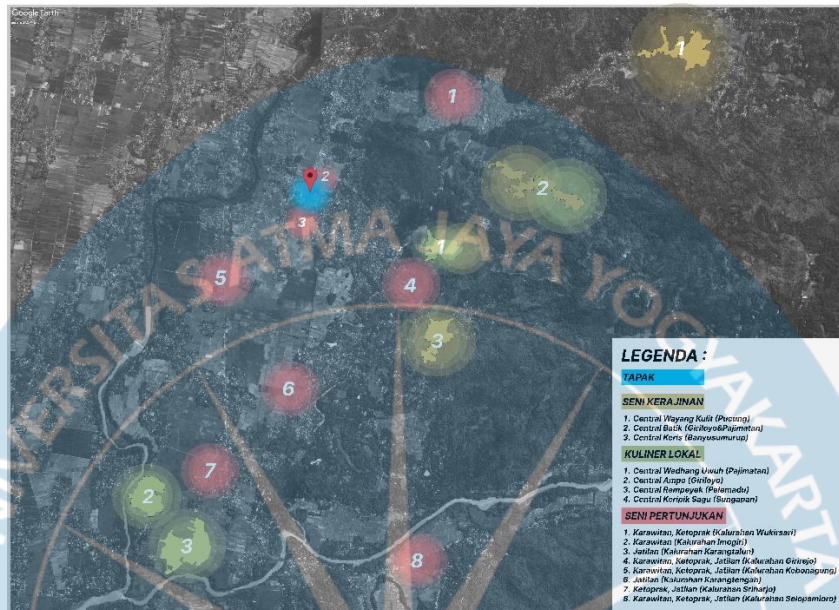
Imogiri merupakan kawasan yang memiliki sejarah kebudayaan yang sangat penting di Daerah Istimewa Yogyakarta. Situs paling menonjol di wilayah ini adalah Kompleks Makam Raja-raja Mataram, yang dibangun pada masa pemerintahan Sultan Agung Hanyakrakusuma pada tahun 1632 Masehi. Kompleks pemakaman tersebut menjadi peristirahatan terakhir bagi Sultan Agung dan para raja serta keluarga Kerajaan Mataram Islam, termasuk keturunan yang kemudian memerintahkan Kasultanan Yogyakarta dan Kasultanan Surakarta. Pembangunan makam di imogiri dipimpin oleh Kyai Tumenggung Citrokusumo, dengan arsitektur yang merupakan perpaduan antara gaya Hindu dan Islam, tampak pada penggunaan bata merah dan teknik penyusunan bangunan tanpa semen.

Penamaan Imogiri berasal dari kata “hima” (kabut) dan “giri” (gunung), menjelaskan posisi kompleks makam di puncak bukit yang sering diselimuti kabut. Selain sebagai situs sejarah, Imogiri juga merupakan pusat spiritual dan budaya masyarakat Jawa, dengan tradisi ziarah dan upacara adat yang dilakukan secara turun-temurun, contohnya tradisi nyekar dan sadran.

2.2.2 Jenis-jenis Kebudayaan di Imogiri

Imogiri memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang masih lestari hingga kini. Beragam wujud budaya kebudayaan yang tumbuh di kawasan ini mencerminkan nilai-nilai spiritual, sosial, dan estetika masyarakat Jawa yang diwariskan secara turun-temurun. Tradisi tersebut tidak hanya menjadi simbol

identitas lokal, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat jati diri masyarakat serta daya tarik wisata budaya yang mencerminkan kelestarian dan dinamika kebudayaan Imogiri.



Gambar 2. 1 Peta Wilayah Potensi Kebudayaan di Imogiri
Sumber: Diolah penulis, 2025

Peta potensi kebudayaan Imogiri digunakan untuk menggambarkan sebaran aktivitas budaya yang berkembang di kawasan Imogiri, meliputi kawasan Makam Raja-raja Mataram Islam, sentra Batik Giriloyo, kerajinan wayang dan keris, serta tradisi budaya Kirab Siwur dan Nguras Enceh. Sebaran potensi budaya tersebut menunjukkan bahwa aktivitas kebudayaan masih tersebar dan belum terwadahi dalam satu pusat kegiatan yang terintegrasi. Kondisi ini mengindikasikan perlunya sebuah fasilitas yang mampu menghubungkan dan mewadahi berbagai aktivitas kebudayaan tersebut dalam satu kawasan terpadu.

berikut merupakan penjelasan mengenai jenis-jenis kebudayaan yang berkembang di Imogiri:

a) Seni Kerajinan Batik

Seni batik adalah salah satu kebudayaan penting Imogiri yang berkembang pesat khususnya di Desa Pajimatan dan Giriloyo. Batik ini dipelajari dan diwariskan secara turun-temurun oleh abdi dalem keraton serta masyarakat setempat.

b) Seni Keris

Keris merupakan produk kriya yang berkembang di Desa Banyusumurup dan Pajimatan. Pembuatan keris tidak sekedar sebagai kerajinan tetapi menjadi simbol identitas serta tradisi leluhur yang dilestarikan secara turun-temurun (Hardjanti, D.K, 2022).

c) Produk Tradisional Lokal

Selain seni kriya, Imogiri juga terkenal dengan produk khas seperti wedang uwuh, ampo, rempeyek, keripik sagu. Produk ini merupakan bagian dari warisan yang di turun-temurunkan di Imogiri.

d) Seni Pertunjukan Tradisional

Kesenian seperti Karawitan (musik gamelan), ketoprak (drama tradisional), dan jatilan (tarian kuda lumping) merupakan ekspresi tradisi seni yang masih hidup dan aktif dipertunjukkan dalam berbagai kesempatan masyarakat. Kesenian ini menjadi media penguatan nilai sosial dan budaya di komunitas Imogiri.

2.2.3 Potensi Kegiatan Kebudayaan di Imogiri

Selain memiliki kekayaan seni dan tradisi, Imogiri juga dikenal dengan berbagai festival budaya yang secara rutin diselenggarakan oleh masyarakat dan pemerintah daerah. Kegiatan ini menjadi wujud pelestarian serta apresiasi terhadap warisan budaya lokal melalui berbagai pertunjukan, pameran, dan lomba kesenian. Festival-festival tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan promosi wisata yang memperkenalkan identitas budaya Imogiri ke masyarakat luas.

Berikut beberapa festival budaya di imogiri:

(a) Kirab Ngarak Siwur

Kirab Ngarak Siwur adalah ritual yang berhubungan dengan ritual Nguras Enceh yang pertama kali diselenggarakan pada sekitar awal abad ke-21. Kirab Siwur tersebut diselenggarakan untuk melengkapi ritual Nguras Enceh dengan tujuan mengembangkan budaya lokal dan pariwisata. Situs Makam Rana-raja Imogiri menduduki peringkat ke-3 dalam destinasi wisata di Kabupaten Bantul (BPS Kabupaten Bantul,

2019). Pemerintah daerah memiliki peran penting untuk mengembangkan budaya ini. Bupati Bantul terlibat secara aktif ketika Kirab Budaya Ngarak Siwur dilaksanakan. Peran Bupati serta Pemerintah Daerah setempat tersebut menunjukkan bahwa tidak statis namun dinamis karena dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman oleh segenap masyarakat. Kirab Ngarak Siwur dilakukan sebelum ritual Nguras Enceh yaitu pada hari Kamis Wage di sore hari dengan rute dari Kapanewon Imogiri ke Situs Makam Imogiri atau Pajimatan. (Savitri, M, 2019)



Gambar 2. 2 Kirab Siwur

Sumber : : <https://imogiri.bantulkab.go.id/first/artikel/563> , 2024

(b) Nguras Enceh

Nguras Enceh merupakan salah satu upacara membuang air gentong dengan tujuan membersihkan gentong yang ada di depan makam Sultan Agung. Albertus Sartono, seorang pemerhati budaya Bantul yang banyak menulis tentang budaya Bantul, menceritakan bahwa upacara atau ritual ini dilakukan pada setiap Bulan Sura pada hari Jumat Kliwon sejak pertengahan abad ke-20. Acara tersebut dimulai dengan pembacaan doa oleh juru kunci makam. Doa dipanjatkan kepada Allah, para penguasa gaib dari makam tersebut, serta leluhur yang dimakamkan di pemakaman tersebut. Leluhur maupun roh-roh halus yang berada di tempat-tempat tertentu atau tempat keramat seperti gunung maupun makam oleh orang Jawa dianggap mempunyai kekuatan gaib yang Istimewa. Mereka harus tetap

dipuja dan dihormati agar dapat mendatangkan keselamatan bagi mereka.(Savitri, M, 2021)



Gambar 2. 3 Nguras Enceh

Sumber : : <https://www.kompas.id/artikel/en-tradisi-nguras-enceh-kembali-digelar-di-makam-raja-raja-jawa-imogiri>, 2023

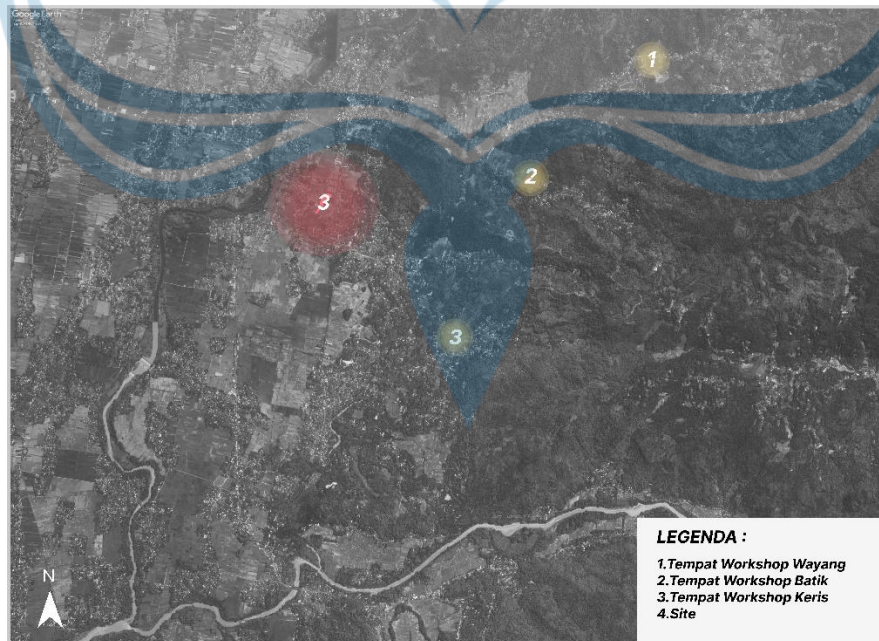
Festival budaya yang dijadikan fokus dalam perancangan Cultural Center di Imogiri dibatasi pada dua tradisi utama yang bersifat khas dan hanya dijumpai di kawasan Imogiri, yaitu Kirab Siwur dan Upacara Nguras Enceh. Kedua kegiatan ini dilaksanakan secara tahunan pada bulan Sura dalam kalender Jawa dan memiliki keterkaitan langsung dengan Kompleks Makam Raja-Raja Mataram, sehingga mengandung nilai sejarah, spiritual, dan budaya yang kuat. Kirab Siwur merupakan prosesi budaya yang bersifat terbuka bagi masyarakat dan menjadi bagian awal rangkaian kegiatan, sedangkan Nguras Enceh merupakan ritual inti yang bersifat sakral dan dilakukan secara terbatas masyarakat dan abdi dalem. Struktur alur kegiatan yang jelas serta sifat ritual yang khas tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan kalender budaya tahunan dan konsep perancangan ruang, khususnya dalam pengaturan sirkulasi, zona publik dan sakral, serta penyelenggaraan kegiatan budaya di Cultural Center

Tradisi budaya Kirab Siwur dan Nguras Enceh tidak hanya dipahami sebagai kegiatan seremonial tahunan, tetapi juga dijadikan dasar dalam pembentukan

konsep ruang dan fasilitas Cultural Center. Kirab Siwur diterjemahkan ke dalam perancangan ruang publik dan sirkulasi linear yang merepresentasikan prosesi budaya, sedangkan Nguras Enceh diwujudkan melalui ruang-ruang edukatif dan reflektif yang menekankan nilai sejarah dan spiritualitas kawasan Imogiri.

2.2.4 Keadaan potensi di Imogiri saat ini

Hasil wawancara dengan Ibu Nadia pengrajin keris menunjukkan bahwa di Banyusumurup saat ini terdapat sekitar 70 pengrajin keris yang tergabung dalam empat kelompok, yaitu Gandring, Tungak Semi, Giri Timoho, dan Pamor Suminar, serta telah memiliki sarana workshop berupa gazebo yang digunakan untuk kegiatan pelatihan dan pertemuan. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan Ibu Vivi pengrajin batik, jumlah pengrajin batik tercatat satu pengrajin di wilayah Pajimatan dan 46 pengrajin di Giriloyo, sedangkan data Kalurahan Wukirsari menyebutkan terdapat sekitar 138 pengrajin wayang kulit yang juga telah memiliki fasilitas workshop serupa. Adapun dari wawancara dengan Bapak Yosep ketua paguyuban Jatilan, diketahui bahwa pertunjukan seni di Imogiri umumnya belum memiliki tempat latihan permanen dan sebagian besar kelompok seni masih berlatih di ruang terbuka seperti halaman dusun yang cukup luas.



Gambar 2. 4 Bangunan Workshop central kebudayaan
Sumber diolah penulis 2025

2.3 Daya tarik bangunan dari sudut pandang generasional

Ketertarikan terhadap bangunan dan ruang arsitektural menunjukkan perbedaan signifikan antar generasi, yang dipengaruhi oleh konteks sosial, teknologi, dan budaya masing-masing. Generasi Alpha, Z, dan Milenial memiliki karakteristik khusus yang mempengaruhi preferensi mereka terhadap desain dan fungsi bangunan.

Generasi Alpha dan Z, sebagai generasi yang terbiasa dengan teknologi digital sejak dini, cenderung menyukai bangunan yang mengintegrasikan aspek modern, digital interaktif, dan fleksibilitas dalam pemanfaatan ruang. Menurut Magdalena (2019), generasi ini menyukai desain yang eklektik dengan sentuhan post-modern, yang memaksimalkan ruang terbuka tanpa sekat yang kaku, serta penggunaan warna dan teknologi interaktif yang menciptakan pengalaman belajar dan beraktivitas yang menarik dan inspiratif. Ruang-ruang yang memberikan kebebasan berkreasi dan kolaborasi menjadi daya tarik utama bagi generasi ini (Magdalena, 2019)

Sementara itu, generasi Milenial lebih mengutamakan aspek fungsional, kenyamanan, dan keterhubungan dengan fasilitas publik dan teknologi. Studi Hermawati (2021) menunjukkan bahwa generasi ini menginginkan hunian yang dapat mendukung gaya hidup urban yang dinamis, dengan konsep ruang multifungsi, mudah diakses, serta memberikan rasa nyaman dan aman. Milenial mencari keseimbangan antara aspek estetika dan pragmatis yang memfasilitasi mobilitas sosial dan profesional mereka (Hermawati, 2021)

Secara keseluruhan, meskipun karakter preferensi antara generasi bervariasi, terdapat kesamaan dalam ketertarikan terhadap bangunan yang menjawab kebutuhan modernitas, teknologi, fungsi, dan estetika. Pemahaman terhadap preferensi ini sangat penting dalam perancangan arsitektur yang responsif terhadap pengguna masa kini dan masa depan.

2.4 Tinjauan Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular*

2.4.2 Pengertian Arsitektur *Neo-Vernakular*

Kata *Neo* berarti baru atau hal yang baru, sedangkan *Vernakular* berasal dari kata *vernaculus* (bahasa latin) yang berarti asli. Maka arsitektur *Neo-Vernakular* dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat dengan konsep baru, baik secara pengerjaan (penggunaan teknologi) maupun material (bahan-bahan modern). Arsitektur *Neo-Vernakular* adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era *Post-Modern* yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. *Post-Modern* lahir disebabkan pada era modern timbul ketidakpuasan dari arsitek terhadap pola-pola yang berkesan menonton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era *Post-Modern* menurut Charles A. Jencks (1978: 81-126) yaitu : *Historicism, Straight Revivalism, Neo-Vernacular, Contextualism, Metaphor* dan *Post-Modern Space*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur *Post-Modern* dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non-tradisional, modern dengan non-modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam *timeline* Arsitektur Modern, vernacular berada pada posisi Arsitektur Modern awal dan berkembang menjadi *Neo-Vernakular* pada masa Modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap Arsitektur Modern. (Farhan & Avenzoar, 2024)

2.4.3 Ciri-ciri Arsitektur *Neo-Vernakular*

Menurut Wicaksono dan Anisa (2020), arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan pendekatan desain yang berupaya menggabungkan nilai-nilai lokalitas dan budaya tradisional dengan kebutuhan dan teknologi modern. Konsep ini tidak hanya mereplikasi bentuk arsitektur *vernakular*, tetapi juga menyesuaikan dengan konteks masa kini melalui inovasi material, bentuk, dan fungsi bangunan. Secara umum, ciri-ciri arsitektur *Neo-vernakular* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (a) Mempertahankan bentuk atap tradisional seperti pelana, limasan, atau bubungan tinggi yang disesuaikan dengan karakter iklim tropis, namun menggunakan material modern seperti baja ringan atau logam.
- (b) Mengadaptasi penggunaan material lokal, seperti bata ekspos, kayu, dan batu alam, untuk mempertahankan identitas daerah sekaligus memberikan nilai estetika yang kontekstual.
- (c) Menonjolkan bentuk dan komposisi fasad sederhana, dengan elemen geometris yang tetap merefleksikan nilai tradisional namun tampil lebih bersih dan modern.
- (d) Menggunakan warna-warna alami dan kontras lembut untuk memperkuat karakter budaya lokal serta menciptakan suasana hangat dan ramah lingkungan

2.4.4 Kriteria-kriteria yang mempengaruhi Arsitektur Neo-Vernakular:

Menurut Wicaksono dan Anisa (2020), arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan pendekatan perancangan yang berupaya menghidupkan kembali nilai-nilai budaya dan lokalitas ke dalam konteks arsitektur modern melalui penyesuaian bentuk, makna, serta teknologi. Adapun kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur neo-vernakular antara lain sebagai berikut:

- (a) Bentuk dan tata massa bangunan menerapkan unsur budaya serta menyesuaikan karakter lingkungan dan iklim setempat, yang diwujudkan melalui tata letak, orientasi struktur, serta elemen estetika bangunan.
- (b) Pendekatan perancangan tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga mengangkat yang menjadi dasar pembentukan makna ruang.
- (c) Desain bangunan tidak meniru secara utuh prinsip-prinsip vernakular tradisional, melainkan menciptakan karya baru yang tetap mempertahankan esensi lokal melalui reinterpretasi bentuk, material, dan tampilan visual yang lebih kontekstual dengan zaman modern.

2.4.5 Penerapan pendekatan menurut ciri-ciri arsitektur Neo-vernakular

- (a) Rest area Pendopo Salatiga KM 456



Gambar 2. 5 Bangunan Rest Area pendopo Salatiga KM 456
Sumber <https://joss.co.id/>, 2021

Atap bangunan Rest Area Pendopo Salatiga KM 456 menerapkan ciri-ciri arsitektur *Neo-Vernakular* melalui penggunaan bentuk atap limasan dan joglo yang menerapkan elemen khas arsitektur tradisional Jawa. Bentuk atap ini dipertahankan untuk mencerminkan identitas lokal, namun diadaptasi dengan teknologi dan material modern seperti baja ringan serta struktur yang lebih efisien. Pendekatan ini tidak hanya menjaga nilai budaya tradisional, tetapi juga menyesuaikan kebutuhan masa kini menurut efisiensi, kenyamanan termal, dan daya tahan terhadap kondisi iklim tropis.

(b) Rumah Budaya Tembi



Gambar 2. 6 Bangunan Rumah Budaya Tembi Center
Sumber <https://www.kibrispdr.org/>, 2019

Bangunan Rumah Budaya Tembi menerapkan ciri arsitektur *Neo-Vernakular* melalui penggunaan material lokal seperti bata ekspos, kayu, dan genteng tanah liat yang menjadi identitas arsitektur tradisional Jawa. Material tersebut digunakan tidak hanya untuk memperkuat nilai estetika dan memperlihatkan keselarasan dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini menciptakan suasana yang alami, hangat, serta menunjukkan integrasi antara tradisional dengan konsep arsitektur modern.

(c) Singkawang *Cultural Center*



Gambar 2. 7 Fasad Singkawang *Cultural Center*
Sumber <https://archello.com/>, 2022

Singkawang *Cultural Center* menerapkan ciri arsitektur *Neo-Vernakular* mengenai penonjolan bentuk dan komposisi fasad yang sederhana dengan elemen geometris yang merefleksikan nilai tradisional namun tetap modern, Singkawang *Cultural Center* merupakan contoh representative. Bangunan ini menampilkan fasad dengan susunan bidang bata merah lokal yang teratur dan proporsional, menciptakan kesan ritmis, sederhana, serta harmonis secara

visual. Singkawang *Cultural Center* ini juga mempresentasikan pendekatan arsitektur neo-vernakular tentang penggunaan warna-warna alami dan kontras lembut untuk memperkuat karakter budaya lokal serta dapat menciptakan suasana yang hangat dan ramah lingkungan.

2.5 Tinjauan Pendekatan Desain

2.5.2 Pendekatan Desain Edukatif

Pendekatan desain edukatif merupakan pendekatan dalam perancangan arsitektur yang berfokus tidak hanya pada fungsi fisik bangunan, tetapi juga pada penyampaian nilai-nilai Pendidikan dan pembelajaran melalui pengalaman ruang. Pendekatan ini menekankan bagaimana suatu bangunan dapat menjadi media edukasi yang interaktif, di mana pengguna memperoleh pengetahuan, kesadaran, dan pemahaman terhadap konteks sosial, budaya, serta lingkungan melalui elemen-elemen desain arsitektur yang diterapkan.

Menurut Rita E.N. (2022) dalam jurnal “Penerapan Pendekatan Arsitektur Edukatif pada Perancangan Petroleum Museum di Pekanbaru” arsitektur edukatif mendukung bangunan agar menjadi lebih fungsional dan informatif, sehingga kegiatan di dalam bangunan dapat dikemas dengan menarik dan penyampaian informasi menjadi mudah dipahami oleh masyarakat. Pendekatan ini menggabungkan desain, tata ruang, dan elemen visual guna meningkatkan daya Tarik dan minat pengunjung terhadap suatu bangunan atau fasilitas.

2.5.3 Pendekatan Desain Atraktif

Pendekatan desain atraktif merupakan strategi perancangan arsitektur yang berfokus pada penciptaan pengalaman ruang yang mampu membangkitkan minat, emosi, dan keterlibatan pengguna secara visual maupun psikologis. Menurut Rahmawati dan Nuffida (2023) dalam *Jurnal Arsitektur Dinamika Visual dan Atraktivitas Ruang Publik*, desain atraktif tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga menghadirkan ruang yang komunikatif, inspiratif, dan mendorong interaksi sosial. Adapun beberapa kriteria penting dalam pendekatan ini Adalah sebagai berikut:

(a) Daya tarik visual dan estetika dinamis.

Bangunan atraktif menonjolkan kekuatan visual melalui komposisi bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan yang menarik perhatian. (Rahmawati & Nuffida, 2023)

(b) Interaksi emosional pengguna dengan ruang.

Menurut Almiron Cuentas & bernedo-Moriera (2023), desain atraktif harus mampu menimbulkan respon emosional positif bagi pengguna melalui penciptaan suasana ruang yang nyaman, mengundang rasa ingin tahu, serta mendorong aktivitas sosial di dalamnya.

(c) Penggunaan warna, Cahaya, dan tekstur yang kontras

Kombinasi warna yang kuat dan permainan pencahayaan alami atau buatan menjadi elemen penting untuk memperkuat Kesan atraktif. Selain itu, variasi tekstur dan material digunakan untuk memberikan sensasi visual yang memperkaya ruang (Rahmawati & Nuffida, 2023)

(d) Desain fasad yang memiliki daya komunikasi tinggi

Fasad bangunan dalam pendekatan atraktif dirancang sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan identitas atau pesan tertentu. Menurut Cuentas dan Moriera (2023), fasad yang interaktif dapat menjadi elemen pembentuk karakter bangunan sekaligus penghubung antara ruang dalam dan luar.

2.6 Tinjauan Tata Ruang Luar dan Tata Ruang Dalam

2.6.1 Tata Ruang Luar

Menurut Prabawasari dan Suparman (1999), ruang luar merupakan area yang karakteristiknya tidak terbatas secara kaku, karena tidak dibatasi oleh elemen lantai dan dinding seperti pada ruang dalam. Penataan ruang luar umumnya tersusun atas dua komponen pokok, yaitu elemen lunak dan (*softscape*) dan elemen keras (*hardscape*).

Elemen *softscape* mencakup vegetasi seperti pepohonan, semak, serta rerumputan yang berfungsi sebagai peneduh sekaligus elemen estetika yang memperkaya tampilan ruang. Sementara, *hardscape* merujuk pada elemen

buatan atau benda mati yang dirancang untuk meningkatkan fungsi serta kualitas ruang luar, seperti jalur pejalan kaki, bangku taman, dan struktur pendukung lainnya (Wahyuni & Qomaru, 2015).

Dalam uraian Prabawasari dan Suparman (1999), pembentukan ruang luar dipengaruhi oleh sejumlah factor. Beberapa di antaranya meliputi:

a) Ruang Mati

Ruang mati adalah area yang terbentuk tanpa Aanya perencanaan sehingga tidak dapat dimanfaatkan secara efektif. Ruang ini biasanya muncul tidak sengaja atau menjadi bagian dari ruang yang akhirnya tidak digunakan.

b) Ruang Terbuka

Ruang terbuka merupakan area yang dirancang untuk mendukung kegiatan Masyarakat, baik secara indivisual maupun komunal. Ruang ini dapat berfungsi sebagai tempat interaksi, rekreasi, maupun aktivitas sosial lainnya. Contoh ruang terbuka hijau antara lain trotoar, taman kota, jalur pedestrian, dan area olahraga.

2.6.2 Tata Ruang Dalam

Konsep hubungan ruang yang ditemukan oleh Ching (2008), memiliki peran penting dalam perancangan Cultural Center, karena bangunan ini terdiri atas beragam fungsi yang saling terhubung dan membutuhkan polar uang yang jelas, teratur, dan mudah diakses oleh pengunjung. Cultural Center pada dasarnya merupakan pusat aktivitas budaya yang mencakup ruang pameran, ruang pertunjukan, ruang edukasi, area komersial, area komunitas serta fasilitas pendukung lainnya, sehingga keterkaitan antar ruang harus dirancang secara terpadu.

a) Ruang di dalam ruang

Dapat menciptakan ruang dengan herarki yang jelas dalam area Cultural Center. Contohnya, galeri utama dapat menaungi ruang pameran skala kecil di dalamnya. Pengaturan semacam ini memberikan perbedaan skala dan

menegaskan fungsi dominan ruang utama dibandingkan ruang-ruang di dalamnya.

b) Ruang yang saling mengunci

Ruang yang saling mengunci relevan diterapkan pada area transisi antara dua ruang yang membutuhkan kedekatan visual atau fungsional.

c) Ruang yang dihubungkan oleh ruang perantara

Ruang yang dihubungkan oleh ruang perantara sangat penting dalam perancangan alur sirkulasi pengunjung.

d) Ruang yang berdekatan

Ruang yang berdekatan dapat diterapkan untuk ruang-ruang yang saling membutuhkan hubungan langsung.

2.7 Studi Preseden

Pemilihan studi preseden dilakukan untuk mendapatkan acuan terhadap penerapan fungsi serta pendekatan arsitektur yang relevan dengan perancangan Cultural Heritage center di Imogiri. Studi preseden yang dipilih mempertimbangkan kesesuaian konteks fungsi, serta pendekatan arsitektur yang mendukung tema pelestarian budaya. Beberapa alasan pemilihannya adalah sebagai berikut:

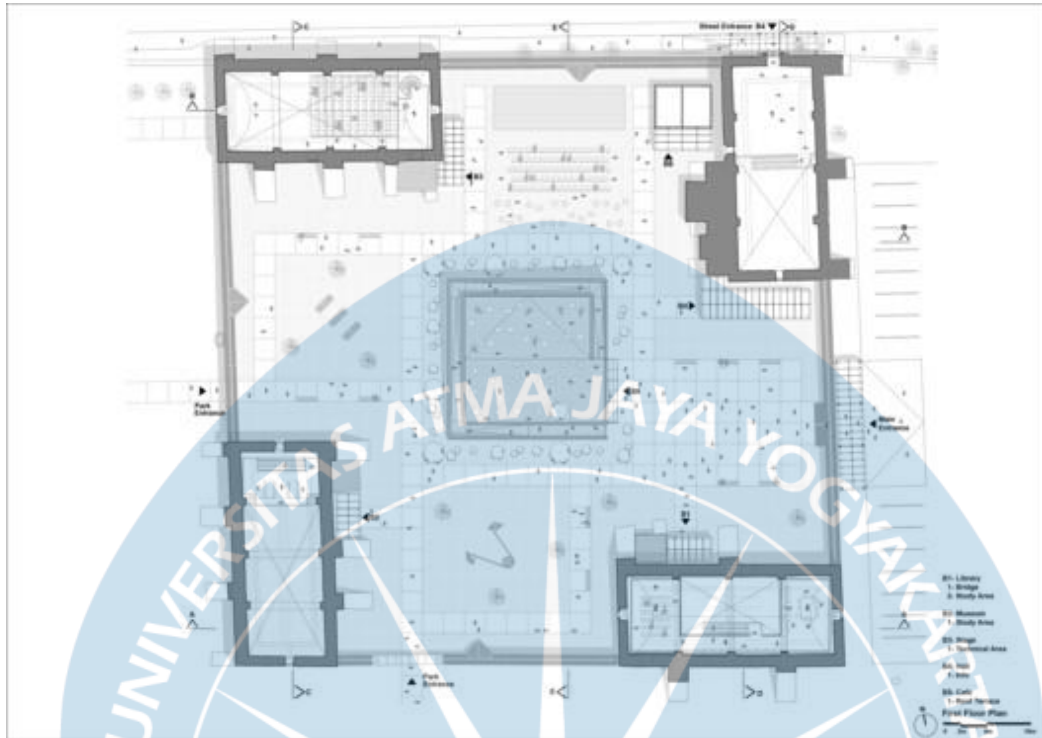
2.7.1 Baruthane Cultural Center

Baruthane Cultural Center merupakan pusat kebudayaan yang berlokasi di Istanbul, Turki, dan dirancang oleh *Per Se Architecture*. Bangunan ini berdiri di Kawasan bekas kompleks industri pabrik mesiu era Kesultanan Ottoman abad ke-18 yang telah direvitalisasi menjadi ruang publik modern. Proyek ini bertujuan untuk menghidupkan kembali nilai Sejarah Kawasan melalui pendekatan arsitektur yang kontekstual dan adaptif terhadap bangunan bersejarah di sekitarnya.



Gambar 2. 8 *Baruthane Cultural Center*
Sumber <https://www.archdaily.com/>, 2023

Pusat kebudayaan ini berfungsi sebagai wadah kegiatan sosial, seni, dan budaya yang bersifat edukatif serta partisipatif. Revitaliasai dilakukan dengan menjaga keaslian struktur utama bangunan lama sambil menambah elemen arsitektur kontemporer yang selaras dengan konteks lingkungan. Pendekatan tersebut menciptakan keseimbangan antara pelestarian warisan budaya dengan kebutuhan Masyarakat modern.



Gambar 2. 9 Denah Baruthane Cultural Center
Sumber <https://www.archdaily.com/>, 2023

- (a) Empat bangunan lama direprogram menjadi fungsi baru:
- Gedung 1 : perpustakaan dengan mezzanine.
 - Gedung 2 : Ruang pameran dengan lantai kayu unik.
 - Gedung 3 : *Black box*, digunakan untuk pertunjukan yang fleksibel dan ruang eksperimental.
 - Gedung 4 : aula serbaguna untuk berbagai kegiatan public.
 - Gedung 5 : *coffee shop*
- (b) *Courtyard* (halaman terbuka) menjadi ruang penghubung antar bangunan secara area sirkulasi pejalan kaki, yang mendekatkan fungsi public dan interaksi sosial.
- (c) Sebuah pavilion baru dibangun di Tengah *courtyard* sebagai focus visual dan fungsi kafe, dengan akses berupa jalur melingkar dan atap yang dapat menjadi view platform ke Hunkar Mansion dan Laut Marmara.

2.7.2 Singkawang Cultural Center

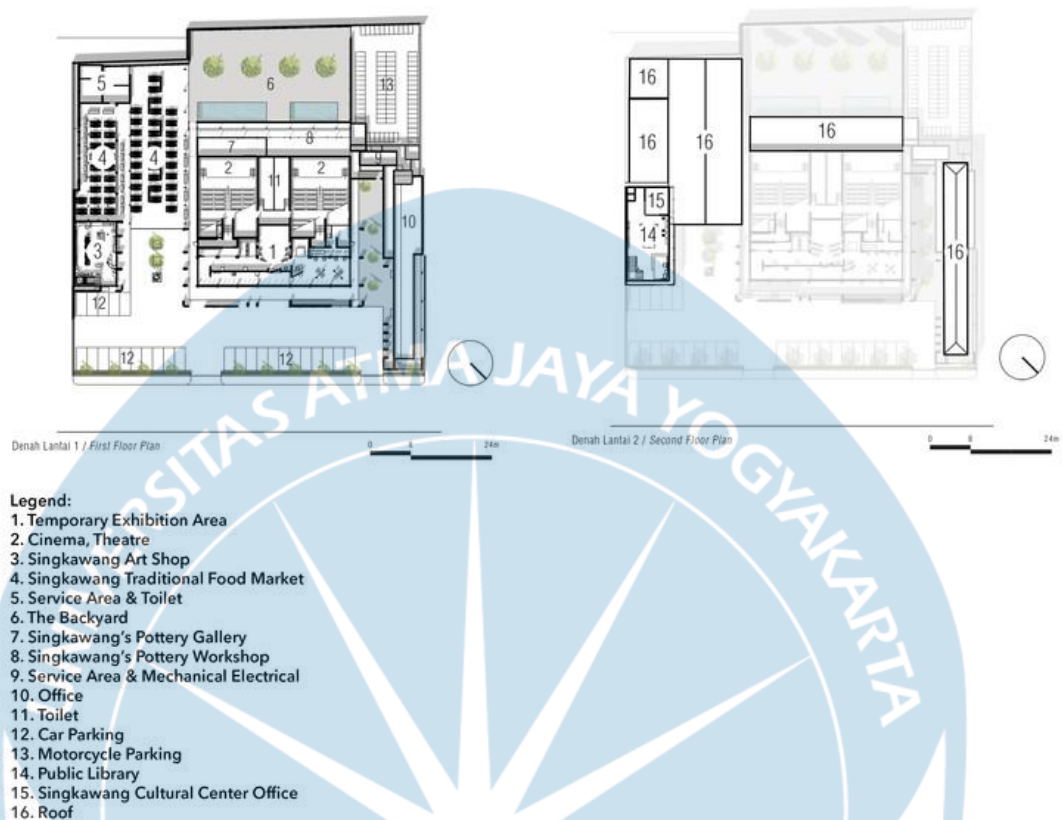
Singkawang Cultural Center merupakan proyek revitalisasi salah satu Gedung bioskop tertua di singkawang yang dirancang oleh PHL Architects.

Bangunan ini berfungsi sebagai pusat kebudayaan dan komunitas yang mewadahi kegiatan seni, budaya, dan ekonomi kreatif masyarakat lokal. Kota Singkawang sendiri dikenal memiliki keragaman etnis yang kuat, yaitu Tionghoa, Dayak, dan Melayu, yang hidup berdampingan selama beberapa generasi dan melahirkan beragam tradisi seperti *Festival Cap Go Meh* dan *festival Gawai Dayak*.



Gambar 2. 10 Fasad Singkawang Cultural Center
Sumber <https://archello.com/>, 2022

Pusat kebudayaan Singkawang dirancang untuk menampung kegiatan edukatif, pertunjukan seni, pameran budaya, dan promosi kuliner lokal, sekaligus memperkuat identitas multicultural kota tersebut. Desain bangunan menonjolkan penggunaan material lokal seperti bata merah Singkawang serta mempertahankan bentuk asli Gedung bioskop lama sebagai wujud penghargaan terhadap sejarah dan konteks kota. Melalui pendekatan arsitektur yang responsive terhadap iklim tropis dan nilai budaya lokal, proyek ini diharapkan mampu menjadi katalis dalam pengembangan pariwisata budaya serta meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pelestarian warisan budaya Singkawang.



Gambar 2. 11 Denah Singkawang Cultural Center
Sumber <https://www.archdaily.com/>, 2022

Terdapat beberapa fasilitas di Singkawang *Cultural Center* yaitu sebagai berikut :

- (a) Area Pameran
- (b) Art Shop
- (c) Pasar Kuliner Tradisional
- (d) Galeri dan Workshop Tembikar

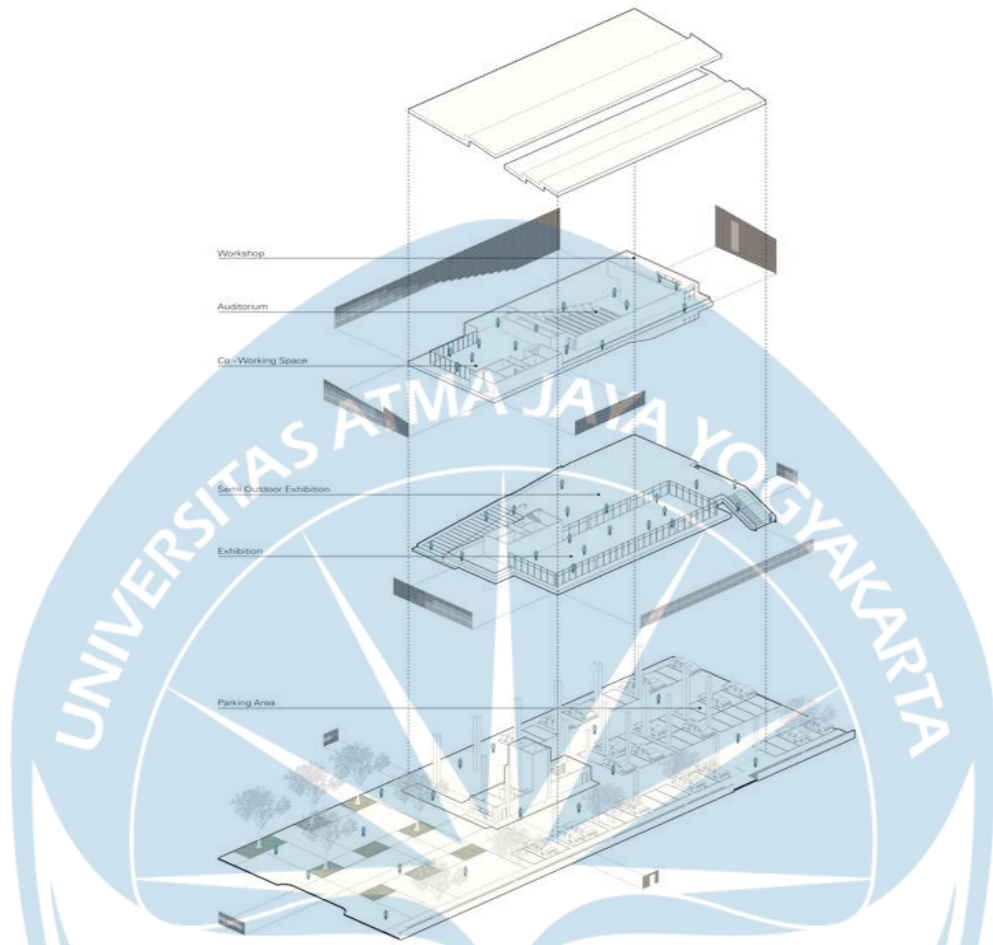
2.7.3 Tasik Creative and Innovation Center

Tasik Creative and Innovation Center merupakan proyek yang dirancang oleh SHAU Indonesia dan berlokasi di Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah pengembangan ekonomi kreatif, kolaborasi seni, serta inovasi masyarakat lokal. Dengan luas bangunan sekitar 1.994 m², pusat ini menjadi ruang interaktif antara masyarakat, pelaku seni, dan wirausaha kreatif dalam satu Kawasan yang terintegritas.



Gambar 2. 12 Denah Singkawang Cultural Center
Sumber <https://www.archdaily.com/>, 2022

Secara arsitektural, bangunan ini memiliki pendekatan desain kontekstual yang menyesuaikan dengan iklim tropis dan karakter lokal. Struktur bangunan dirancang terbuka dengan sirkulasi udara alami, penggunaan material yang efisien, secara pencahayaan alami yang optimal yang menciptakan kenyamanan ruang. Fasad bangunan menggabungkan elemen modern dengan nuansa lokal yang sederhana dan ramah lingkungan.



Gambar 2. 13 Aksonometri bangunan *Tasik Creative and Innovation Center*
 Sumber <https://www.archdaily.com/>, 2022

Fungsi utama bangunan ini meliputi ruang pameran, area pertunjukan, ruang workshop, serta area publik terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan masyarakat. Kehadiran pusat ini bertujuan untuk mendorong pertumbuhan sector ekonomi kreatif, memperkuat identitas budaya daerah, dan menciptakan ruang edukatif yang mampu menampung ekspresi kreatif masyarakat Tasikmalaya.

2.8 komperasi studi preseden

Tabel 2. 1 Komperasi Studi Presedent

Aspek	Baruthane Cultural center (Turki)	Singkawang Cultural Center (Kalimantan Barat)	Tasik Creative & Innovation Center (Tasikmalaya)
Fasilitas	• Perpustakaan • Ruang pameran • Ruang pertunjukan • Aula serbaguna • Kafe dan pavilion publik	• Area pameran • Teater/Sinema • Pasar makanan tradisional • Artshop • Galeri dan workshop • Kantor • Perpustakaan • Kafe	• Ruang pameran dan galeri • Workshop kreatif • Auditorium • Kantor pengelola • Area publik dan ruang diskusi • Kafe
Tata Ruang	• Empat bangunan lama direvitalisasi menjadi fungsi baru (perpustakaan, galeri, ruang pertunjukan, aula). • Courtyard menjadi penghubung utama antarbangunan dengan sirkulasi pejalan kaki. • Zonasi publik di area luar, sedangkan area edukatif dan pertunjukan di dalam bangunan utama.	• Artshop dan pasar kuliner tradisional berada di zona komersial depan. • Area pameran seni terletak di depan dan terhubung ke area teater. • Zona kantor dan perpustakaan berada di area privat atas.	• Tata ruang mengelompok berdasarkan fungsi: publik, semi-publik, dan privat. • Area kreatif dan pameran diletakkan di zona tengah sebagai pusat aktivitas. • Area administrasi dan edukasi berada di sisi belakang untuk menjaga privasi. • Ruang terbuka publik di depan berfungsi sebagai area interaksi komunitas.
Sirkulasi	Sirkulasi terbuka dan ramah pejalan kaki, menghubungkan bangunan lama melalui	Sirkulasi <i>network</i> yang menghubungkan titik aktivitas utama melalui jalur dalam	Sirkulasi radial dari ruang tengah menuju zona aktivitas di sekelilingnya.

	<i>courtyard</i> dan jalur melingkar. Memaksimalkan sirkulasi alami serta pandangan ke arah laut dan bangunan bersejarah.	ruang. Pergerakan dibedakan antara publik dan privat untuk menjaga keteraturan.	Menggunakan jalur pedestrian yang mengalir dan saling terhubung antarbangunan.
Elemen Arsitektur	• Mempertahankan struktur dan material asli seperti bata ekspos dan kayu. • Penambahan elemen modern berbahan kaca dan baja ringan secara kontekstual. • Pencahayaan alami dimaksimalkan untuk menciptakan kenyamanan visual.	• Penekanan pada material lokal seperti bata merah Singkawang. • Fasad menggunakan pola geometris sederhana sebagai representasi nilai tradisional modern. • Adaptif terhadap iklim tropis dengan ventilasi silang dan pencahayaan alami.	• Mengadaptasi bentuk dan filosofi arsitektur lokal Sunda. • Material kayu dan beton ekspos untuk menonjolkan kesan alami dan modern. • Warna lembut dan tata cahaya alami menambah kesan atraktif dan nyaman.

Sumber Diolah Penulis, 2025