BAB II
KAJIAN TEORI

2.1 Pariwisata Budaya

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata pada dasarnya adalah perjalanan sementara yang dilakukan oleh individu dari tempat tinggalnya ke lokasi lain untuk tujuan rekreasi atau non-profesional, yang melibatkan berbagai aktivitas, layanan, dan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat, pemerintah, dan pelaku usaha, dengan tujuan menikmati keindahan, budaya, dan karakteristik khas suatu wilayah serta memperoleh manfaat ekonomi dan sosial.

Di Indonesia, definisi ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, yang menyatakan bahwa pariwisata budaya adalah kegiatan pariwisata yang memanfaatkan kekayaan budaya bangsa, seperti adat istiadat, seni, dan peninggalan sejarah, sebagai daya tarik utama bagi wisatawan.

Selain itu, Richards (1996) dalam karyanya Cultural Tourism in Europe menekankan bahwa pariwisata budaya tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai alat pendidikan, pelestarian identitas lokal, dan peningkatan ekonomi bagi masyarakat melalui kegiatan pariwisata.

2.1.2 Pengertian Budaya

Budaya adalah cara hidup yang kompleks yang dibagikan oleh suatu komunitas, mencakup sistem pengetahuan, keyakinan, seni, nilai-nilai, adat istiadat, hukum, bahasa, dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk melalui kreativitas, selera, dan kemauan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, serta bersifat adaptif dan dipelajari melalui proses sosial.

Sementara itu, Edward B. Tylor (1871) dalam karyanya Primitive Culture mendefinisikan budaya sebagai kesatuan yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Dalam konteks Indonesia, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Promosi Kebudayaan menyatakan bahwa budaya adalah segala bentuk ekspresi, praktik, dan karya manusia yang berkembang dari kebijaksanaan lokal dan diwariskan dari generasi ke generasi, yang meliputi nilai-nilai, pengetahuan, teknologi, seni, tradisi, dan bahasa.

2.1.3 Pengertian Wisata Budaya

Pariwisata budaya dapat dipahami sebagai bentuk kegiatan wisata yang menjadikan kebudayaan sebagai daya tarik utama dalam pengembangan dan pemanfaatannya. Dalam praktiknya, pariwisata budaya diharapkan mampu menciptakan hubungan timbal balik yang saling memperkuat antara aspek pariwisata dan pelestarian budaya, sehingga keduanya berkembang

secara harmonis. Dengan demikian, pengembangan sektor ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai strategi untuk menjaga, melestarikan, serta memperkenalkan identitas khas bangsa melalui seni, tradisi, dan nilai budaya (Wahab, 1992; Yoeti, 2008).

Lebih lanjut, Wahab (1992) menjelaskan bahwa pariwisata budaya merupakan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan memperluas wawasan, memperkaya pengetahuan, serta mendapatkan pengalaman langsung mengenai budaya suatu daerah. Hal ini dapat berupa interaksi dengan masyarakat lokal, pengenalan terhadap adat istiadat, kesenian, gaya hidup (the way of life), hingga partisipasi dalam kegiatan budaya seperti festival, pertunjukan seni, maupun ritual keagamaan.

Secara konseptual, McKercher & du Cros (2002) menyebutkan bahwa pariwisata budaya adalah perjalanan wisata yang mengutamakan motivasi kultural, termasuk kunjungan ke museum, situs bersejarah, monumen, maupun festival budaya. Pariwisata ini memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk memperoleh pengalaman baru, memperdalam pemahaman lintas budaya, sekaligus mendukung upaya pelestarian warisan budaya lokal.

Dengan demikian, pariwisata budaya tidak hanya berorientasi pada kepuasan wisatawan, tetapi juga pada pelestarian seni, sejarah, dan identitas budaya yang menjadi ciri khas suatu bangsa. Konsep ini sangat relevan diterapkan pada destinasi budaya seperti Kampung Budaya Sindang Barang, yang menggabungkan aspek tangible heritage (arsitektur tradisional, situs sejarah) dan intangible heritage (upacara adat, seni pertunjukan, serta bahasa Sunda) dalam satu pengalaman wisata.

2.2 Pusat Kebudayaan (Cultural Center)

2.2.1 Definisi Cultural Center

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *pusat kebudayaan* atau *cultural center* diartikan sebagai tempat yang berfungsi untuk membina serta mengembangkan kegiatan kebudayaan. Secara lebih luas, pusat kebudayaan memiliki peranan penting dalam memengaruhi pola kehidupan masyarakat, khususnya dalam pembentukan ruang publik yang berorientasi pada aktivitas sosial dan budaya. Pusat kebudayaan juga dapat dipandang sebagai bagian dari ruang publik yang memiliki nilai historis dan kultural signifikan, yang turut berkontribusi terhadap terbentuknya karakter suatu kawasan atau bahkan identitas kota secara keseluruhan.

Pusat kebudayaan (*Cultural Center*) merupakan wadah yang dirancang untuk mempertemukan masyarakat dengan kebudayaannya melalui kegiatan seni, edukasi, dan interaksi sosial. Menurut Dita Pfeifere (2022), pusat kebudayaan adalah lembaga multidisipliner yang berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan berbagai aktivitas budaya mulai dari pertunjukan seni, pameran, pendidikan, hingga kegiatan sosial yang bertujuan untuk memperluas akses masyarakat terhadap budaya dan memperkuat identitas lokal. Ia menekankan bahwa *cultural center* memiliki fungsi sosial yang penting, yaitu membangun partisipasi dan rasa

kebersamaan dalam komunitas melalui ruang dan kegiatan yang terbuka bagi publik (*Economics and Culture Journal*, Vol. 19, No. 2, 2022).

Menurut Cultures.fr (2021), pusat kebudayaan merupakan fasilitas publik yang menyatukan beragam kegiatan budaya seperti teater, musik, seni rupa, lokakarya, dan acara komunitas. Fungsinya tidak hanya untuk melestarikan budaya, tetapi juga untuk menciptakan ruang pertemuan sosial di mana masyarakat dapat belajar, berkreasi, dan berinteraksi dalam suasana yang menggambarkan kekayaan budaya setempat.

Sementara itu, Bahansubu, Waani, dan Wuisang (2019) dalam studi *Bolaang Mongondow Cultural Center* menjelaskan bahwa pusat kebudayaan adalah sarana pelestarian dan pengembangan budaya lokal yang mewadahi interaksi antara masyarakat dan warisan tradisinya. Pusat ini berfungsi sebagai ruang edukasi, ekspresi, serta media untuk mempertahankan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat lokal.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Cultural Center* memiliki tiga ciri utama, yaitu:

1. Sebagai lembaga budaya dan sosial, yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan seni, budaya, dan komunitas.
2. Memiliki sifat multidisipliner, yang menggabungkan fungsi pertunjukan, edukasi, pameran, dan interaksi publik.
3. Berorientasi pada komunitas lokal, dengan tujuan memperkuat identitas budaya, membangun partisipasi sosial, dan menciptakan pengalaman budaya yang bermakna bagi pengunjung.

Dengan demikian, pusat kebudayaan bukan hanya tempat pertunjukan seni, tetapi juga ruang sosial yang menghidupkan interaksi, pembelajaran, dan kolaborasi antar masyarakat menjadikannya elemen penting dalam pelestarian dan pengembangan kebudayaan lokal.

2.2.2 Fungsi Cultural Center

Secara historis, pusat kebudayaan berkembang sebagai wadah yang mengintegrasikan berbagai kegiatan sosial, seni, dan pendidikan dalam satu lingkungan yang inklusif. Pusat kebudayaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan seni, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat nilai-nilai komunitas dan memperluas partisipasi masyarakat dalam kegiatan budaya (UNESCO, 2019).

Berdasarkan pandangan Ditha Pfeifer (2022) dalam jurnal berjudul “The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres”, pusat kebudayaan secara keseluruhan dibangun melalui empat dimensi pokok, yakni seni dan

budaya, pendidikan, rekreasi, serta aspek sosial. Dimensi-dimensi tersebut saling terjalin dan membentuk fungsi inti dari sebuah cultural center yang sempurna.

Empat dimensi pembentuk Cultural Center yaitu:

Dimensi	Fungsi
Dimensi Seni dan Budaya (Art/Culture)	1. Menyediakan akses bagi masyarakat terhadap kegiatan seni dan kebudayaan. 2. Memproduksi dan menyebarluaskan karya seni maupun produk budaya, seperti pameran, pertunjukan, dan konser. 3. Memberikan kesempatan bagi komunitas untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, baik secara profesional maupun amatir. 4. Melestarikan warisan budaya, tradisi lokal, dan nilai-nilai etnik daera 5. Mengumpulkan serta menyebarkan informasi yang berkaitan dengan seni dan budaya.
Dimensi Edukasi (Education)	1. Menyediakan edukasi seni dan budaya/ edukasi informal 2. Memberikan pendidikan seni bagi anak-anak dan generasi muda untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya. 3. Menawarkan edukasi dan partisipasi dalam aktivitas seperti lokakarya, kelas, diskusi, dan seminar kebudayaan.
Dimensi Rekreasi (Leisure/Recreation)	1. Menyediakan ruang atau fasilitas untuk kegiatan rekreatif berbasis budaya. 2. Menyelenggarakan acara hiburan seperti festival, pementasan, dan kegiatan publik lainnya.
Dimensi Sosial (Social)	1. Meningkatkan dialog lintas budaya serta mendorong partisipasi komunitas dalam kegiatan kebudayaan dan kerja sosial. 2. Menumbuhkan kesadaran warga terhadap pentingnya pelestarian dan ekspresi budaya melalui kegiatan seni.

Sumber: Ditha Pfeifer (2022)

2.2.3 Tipologi Bangunan Cultural Center

Pusat budaya merupakan fasilitas publik yang dirancang untuk mendukung kegiatan seni, budaya, dan hiburan. Dalam konteks

perencanaan arsitektur, pusat budaya dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipologi utama dan penunjang, antara lain:

1. Tipologi Utama: Bangunan Budaya dan Hiburan
   Pusat budaya berfungsi sebagai sarana pendidikan dan rekreasi budaya bagi masyarakat. Fungsi utamanya meliputi:
   - **Pendidikan budaya**: Melalui presentasi karya seni, edukasi, diskusi, dan seminar.
   - **Rekreasi masyarakat**: Melalui pameran dan pertunjukan yang diselenggarakan.

   Agar fungsi-fungsi tersebut dapat berjalan dengan baik, penting untuk melakukan analisis terhadap pelaku, kegiatan, dan ruang yang ada, sehingga dapat tercapai organisasi ruang yang optimal untuk mendukung fungsi tersebut.

2. Tipologi Penunjang: Bangunan Komersial
   Beberapa pusat budaya juga memiliki elemen komersial untuk mendukung keberlanjutan operasionalnya, seperti:
   - **Ruang pameran**: Untuk menampilkan karya seni dan produk budaya.
   - **Pertunjukan**: Menjadi tempat bagi berbagai acara seni dan hiburan.
   - **Kegiatan perdagangan**: Seperti toko suvenir atau kafe yang dapat disewakan atau dijual.

   Untuk mencapai fungsi komersial yang optimal, penting untuk memperhatikan aksesibilitas, sirkulasi ruang, tata letak yang disediakan, serta peluang untuk pengembangan lebih lanjut. (Threshold, 2021; Pfeifere, 2022; SCISPACE, 2024; Ghanbari Far, 2025).

2.3 Arsitektur Tradisional Sunda

2.3.1 Pengertian Arsitektur tradisional

Kata "tradisional" berasal dari kata "tradisi", yang merujuk pada praktik adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun (Rosadi, 2012). Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan tradisi sebagai adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun dan masih dilestarikan dalam kehidupan bermasyarakat. Rahmansyah menekankan bahwa arsitektur tradisional didasarkan pada prinsip-prinsip tradisional yang dianut oleh masyarakat setempat. Lebih lanjut, arsitektur tradisional merupakan bagian dari unsur budaya yang berkembang seiring dengan evolusi suatu suku bangsa. Karena terbentuk bersama-sama dengan suku

bangsa tersebut, arsitektur tradisional juga berfungsi sebagai penanda identitas khas suku bangsa yang bersangkutan (Rahmansah & Rauf, 2014).

Menurut Prajudi (Herwindo, 2016), aspek utama struktur hunian tradisional melibatkan penerapan elemen-elemen berikut:

1) Elemen Dekoratif: Elemen dekoratif meliputi motif tanaman merambat hias, representasi hewan, molding berbentuk teratai, pola geometris persegi panjang, serta bentuk persegi panjang dan lengkung untuk pintu dan jendela.
2) Konsep Pembagian Segitiga: Konsep ini mengacu pada pembagian bangunan menjadi tiga segmen utama: dasar, badan, dan atap.
3) Bentuk Atap: Bentuk atap ini menekankan proporsi yang sangat menonjol. Proporsi ini lebih dominan dibandingkan dengan komponen lain seperti badan dan dasar.
4) Karakter Estetika Arsitektur: Karakter estetika ini dicirikan oleh komposisi geometris yang jelas, yang dapat berupa bentuk-bentuk dasar seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, oval, atau bentuk lainnya.

Nama	Wujud	Letak	Arti/ Makna
Gajah atau Liman 	Bentuk hewan Gajah dengan posisi bergerak	Di rumah tinggal	Lambang kekuatan
Kerbau 	Bentuk kepala hewan kerbau dengan tanduknya		Lambang kesuburan tanah dan usaha pertanian
Cecak	Hewan cicak atau cecak untuh dengan ekor membengkok	Pada ukiran-ukiran kayu di dinding gebyog, biasanya menempel pada batang pohon	Lambang kewaspadaan
Ular pucuk	Hewan ular	Pada ukiran-ukiran di dinding gebyog	Lambang kesucian

Gambar 2. 1 ornamen sunda

2.3.2 Pengertian Arsitektur tradisional Sunda

Arsitektur tradisional Sunda merupakan warisan budaya yang terwujud dalam bangunan-bangunan khas masyarakat Sunda, yang sarat akan makna filosofis, keindahan estetika, dan peran sosial yang kuat. Ciri khasnya antara lain penggunaan material organik seperti kayu dan bambu, desain rumah panggung, dan keselarasan yang erat dengan ekosistem di sekitarnya.

Menurut Suharjanto, prinsip utama desain arsitektur tradisional Sunda adalah integrasi dengan lingkungan alam. Alam dipandang sebagai sumber daya atau energi yang harus dihormati dan dimanfaatkan secara bijaksana

dalam kehidupan sehari-hari. Istilah "bumi" secara halus merujuk pada rumah masyarakat Sunda (Suharjanto, 2014).

Elemen Dekoratif: Hiasan pada bangunan tradisional Sunda, terutama yang berada di wilayah Jawa Barat, umumnya memadukan beragam pola. Pola-pola ini mencakup tema flora, hewan, dan lingkungan, serta kaligrafi.

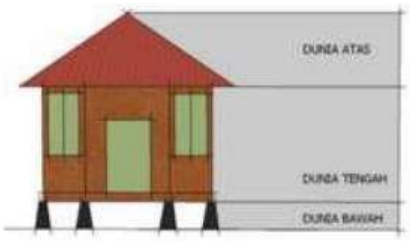
Nama	Wujud	Letak	Arti/ Makna
Kawung	Buah kawung, aren, kelapa, bunga lotus	Di balai tempat pertemuan	Pengaruh kebudayaan Hindu, harapan agar manusia selalu ingat asal-usulnya
Rucak Bung	Tukul, tumbuhan yang masih muda, bentuk tunas	Tsang (Jobi)	Sifat pertumbuhan, semakin hari semakin tumbuh dan besar.
Keliangan	Bentuk daun atau kelopak kering	Terdpaat di tiang sumpak	Sewaktu-waktu jatuh ke tanah
Kangkungan	Bentuk tumbuhan kangkung yang menjalar	Dipakai di Banjen (tepi keliling), di temok pintu gerbang	Kesucian, membawa kedamaian dan kebenaran
Simbar Menjangan	Bentuk dedaunan yang tidak teratur	Di dinding kayu berukir (gebyog)	Simbar adalah tumbuhan yang hidup menempel pada tumbuhan lain tanpa merusaknya. Ketentraman dan kedamaian
Simbar Kadaka	Bentuk dedaunan yang tidak teratur	Di dinding kayu berukir (gebyog)	Simbar adalah tumbuhan yang hidup menempel pada tumbuhan lain tanpa merusaknya. Ketentraman dan kedamaian

Nama	Wujud	Letak	Arti/ Makna
Wadasan	Simbol Gunung Meru, tempat para dewa	Dinding, gerbang, pintu, dan hiasan	Tampat tinggal mendapat berkat langsung dari Tuhan
Mega Sumirat	Bentuk awan	Dinding, gerbang, pintu, dan hiasan	Lambang rezeki atau keberkahan yang tidak ada habisnya
Megamendung	Bentuk awan	Dinding, gerbang, pintu, dan hiasan	Lambang rezeki atau keberkahan yang tidak ada habisnya

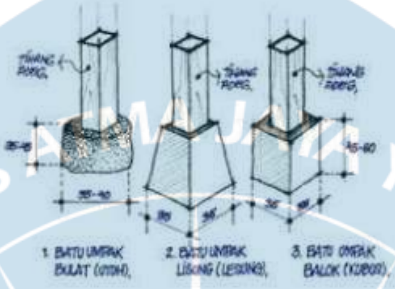
Gambar 2. 2 ornamen sunda

Sumber: (**Muanas,1998**)

- Konsep Pembagian Tiga Bagian: Masyarakat Sunda menganut sistem kosmologi yang berkaitan dengan alam semesta. Dalam sistem ini, alam semesta terbagi menjadi tiga lapisan utama: lapisan atas, lapisan tengah, dan lapisan bawah. Lapisan atas, yang sering disebut buana nyungcung atau ambu agung, dipahami sebagai tempat tinggal Sanghyang, para dewa, dewi, batara, atau leluhur yang dihormati. Lapisan tengah, atau buana panca tengah dan ambu tengah, merupakan tempat tinggal manusia dan makhluk ciptaan Sanghyang. Sementara itu, lapisan bawah, yang dikenal sebagai buana larang atau ambu handap, menandakan tempat manusia kembali ke asal usulnya, yaitu bumi (sebagai simbol kematian) (Adhi & Ahdiat, 2014). Desain dan konstruksi rumah Sunda tampak ringan dan sederhana. Rumah tradisional Sunda memiliki bentuk panggung dengan tinggi sekitar 60 cm. Kesan ringan ini muncul dari penggunaan material organik yang tersedia di lingkungan sekitar. Lebih lanjut, material-material ini tidak hanya diambil dari alam, tetapi juga dirancang dan dipasang secara konvensional oleh masyarakat setempat (Anonim, 2018). Bangunan tradisional Sunda dirancang berdasarkan kosmologi tertentu yang terinspirasi oleh anatomi manusia. Tubuh manusia berfungsi sebagai fondasi kosmologi ini, karena dianggap sebagai manifestasi alam semesta. Komposisi rumah adat dibagi menjadi tiga segmen: (Adhi & Ahdiat, 2014):



Gambar 2. 3 bagian utama rumah sunda



Gambar 2. 4Pondasi rumah tradisional sunda

Sumber : (Kustianingrum, Sonjaya, & Ginanjar, 2013)

a) Segmen Atas (Kepala): Kepala dianggap sebagai kedudukan yang tinggi, mulia, dan terhormat. Dalam sebuah bangunan, segmen ini melambangkan atap rumah. Bentuk atap yang umum pada rumah tradisional Sunda adalah pelana atau jure/suhunan. Segmen atas terdiri dari dua elemen utama: rangka atap dan langit-langit. Rangka atap berbentuk segitiga dan terbuat dari **kayu dan bambu.**
b) Segmen Tengah (Tubuh): Tubuh merupakan bagian tengah, melambangkan keseimbangan (zona netral) dan kehidupan. Segmen ini berfungsi sebagai tempat tinggal manusia dan pusat keberadaan. Menurut (Anonim, 2018), pangadeg (kerangka arsitektur) rumah terdiri dari dua komponen: dinding dan lantai. Dinding dapat berupa anyaman bambu dengan teknik kepang, atau dinding papan yang disusun seperti daun sirih.
c) Segmen Bawah (Kaki): Kaki menempati posisi terendah (dekat tanah), yang dianggap sebagai habitat makhluk gaib atau roh jahat yang dapat mencelakai manusia. Tanah melambangkan kematian. Oleh karena itu, lantainya tidak langsung menyentuh tanah, melainkan ditinggikan menggunakan platform.

Secara umum, masyarakat Sunda mengenal tiga jenis umpak (pondasi dasar): bulat (buleud), yaitu batu alam dari sungai setelah letusan gunung berapi purba, tanpa pengolahan tambahan, yang sering digunakan sebagai dasar golodog (rumah adat); lesung (lisung), yaitu balok batu vertikal dengan alas lebih kecil daripada alasnya, umum digunakan pada rumah dan leuit (rumah adat); dan

kubus (balok), yaitu kubus batu vertikal dengan sisi atas dan bawah yang sama (Muanas, 1998).

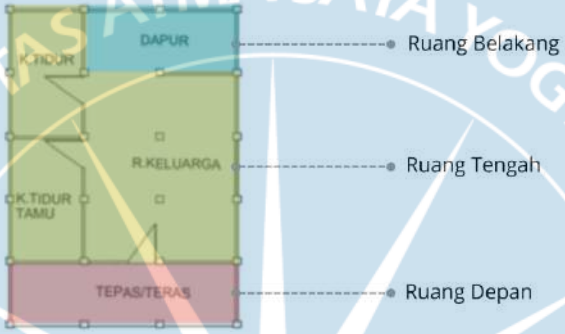
- Wujud Atap
  Bentuk Atap: Menurut Ilham (Ilham & Sotyan, 2012), terdapat beberapa variasi rumah adat Sunda dengan berbagai gaya atap, sebagai berikut:

  a) Suhunan Jolopong: Suhunan jolopong (suhunan panjang) berarti "berbaring lurus." Gaya atap ini merupakan dasar bagi rumah adat Sunda, yang digunakan di hampir semua bangunan di pedesaan Jawa Barat.
  b) Suhunan Julang Ngapak: Atap julang ngapak memanjang di kedua sisinya. Gaya ini memiliki empat bidang atap: dua bidang miring ke bawah dari haris suhunan, dan dua lainnya memanjang membentuk sudut tumpul pada garis pertemuannya.
  c) Suhunan Buka Palayu: Buka palayu berarti "menghadap sisi yang panjang." Nama ini juga merujuk pada posisi pintu depan yang menghadap salah satu sisi atap.
  d) Suhunan Buka Pongpok: Bentuk atap ini mirip dengan buka palayu, hanya berbeda pada letak pintunya yang berada di sisi atap dan berbentuk segitiga.
  e) Suhunan Perahu Kumerep: Model ini terdiri dari empat bidang atap. Sepasang atap yang berhadapan memiliki luas yang sama, sementara dua lainnya berbentuk segitiga sama kaki dengan puncak di ujung suhunan.
  f) Badak Heuay: Bentuk atap ini menyerupai badak dengan mulut terbuka, sangat mirip dengan anjing tagog.
  g) Togo Anjing / Tagog Anjing: Model ini menggambarkan seekor anjing dalam posisi duduk.

- **Susunan Ruang**
  Tata Ruang: Berdasarkan fungsinya, tata letak rumah tradisional Sunda dibagi menjadi tiga kategori: untuk perempuan (belakang dan dalam), laki-laki (depan dan samping), dan ruang tengah di antara keduanya. Berdasarkan letaknya, ruang ini dibagi menjadi tiga bagian:

  a) Tepas Imah: Bagian depan rumah meliputi halaman dan teras, yang biasanya dilengkapi dengan tempat duduk sementara (amben) dan bangku panjang (dipan). Halaman dalam merupakan zona laki-laki, karena laki-laki cenderung terlibat dalam urusan eksternal seperti politik dan interaksi eksternal, termasuk ruang kerja mereka.

b) Tengah Imah: Bagian tengah rumah terdiri dari ruang keluarga, ruang tamu, dan kamar anak. Tengah Imah bersifat netral, terbuka bagi laki-laki dan perempuan untuk berkumpul bersama keluarga atau tamu.
c) Pawon: Area belakang berfungsi sebagai dapur, termasuk goah (ruang penyimpanan), padaringan (tempat penyimpanan beras), dan hawu (perapian). Pawon adalah area khusus perempuan, yang memusatkan kegiatan seperti memasak dan mencuci. Goah dan padaringan melambangkan kewanitaan, dan menurut tradisi, ruang ini terlarang bagi laki-laki karena dikaitkan dengan Sanghyang Sri Pohaci, atau Dewi Padi (Adhi & Ahdiat, 2014).



Gambar 2. 5 pembagian pola bagian ruang sunda

Menurut Ekadjati (1995), Rosyadi (2011), dan Ayudya dkk. (2018), pola ruang pemukiman tradisional Sunda tidak terbentuk secara acak, melainkan mengikuti tatanan ruang yang mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya, dan kosmologis masyarakat. Penataan spasial desa-desa Sunda umumnya berlapis, dari area publik hingga area yang lebih privat.

- Bagian depan desa berfungsi sebagai area penerimaan, yang terbuka untuk interaksi awal, pertemuan, dan aktivitas komunal ringan.
- Bagian tengah desa merupakan zona inti budaya yang menampung unsur-unsur tradisional dan suci seperti rumah tradisional, balai desa, paviliun, dan lumbung. Zona ini merupakan pusat kehidupan sosial dan identitas desa karena memiliki nilai simbolis yang kuat.
- Sementara itu, bagian belakang atau pinggiran desa cenderung digunakan sebagai zona pendukung, termasuk kebun, area produksi, ruang keluarga, atau aktivitas non-sakral lainnya. Zona ini lebih fleksibel sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perubahan dan adaptasi sesuai dengan zaman.

Struktur ruang berlapis ini juga didukung oleh cara hidup Sunda yang menekankan harmoni dengan alam, keseimbangan sosial, dan ketertiban dalam kehidupan sehari-hari (Djajadiningrat, 1985; Ruhimat, 2011). Oleh karena itu, pola ruang tradisional Sunda tidak hanya menghasilkan tata letak

fisik tetapi juga mencerminkan sistem nilai yang membentuk karakter desa secara keseluruhan.

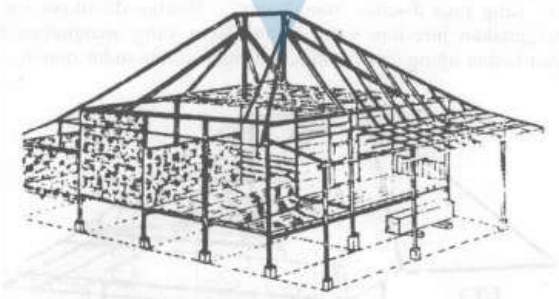
- Kosmologi masyarakat Sunda

Masyarakat Sunda memiliki pandangan sakral tentang kosmologi alam semesta (galat raya). Alam semesta terbagi menjadi tiga lapisan: (1) Buana nyungcung atau ambu luhur, artinya alam atas sebagai tempat tinggal Sanghyang, para dewa dan dewi, batara, atau leluhur yang dihormati (sakral); (2) Buana panca tengah atau ambu tengah, yaitu alam tengah sebagai habitat manusia dan kehidupan makhluk ciptaan Sanghyang; (3) Buana larang atau ambu handap, artinya alam bawah sebagai tempat manusia kembali ke asal-usulnya, yaitu bumi; kematian (neraka/profan).

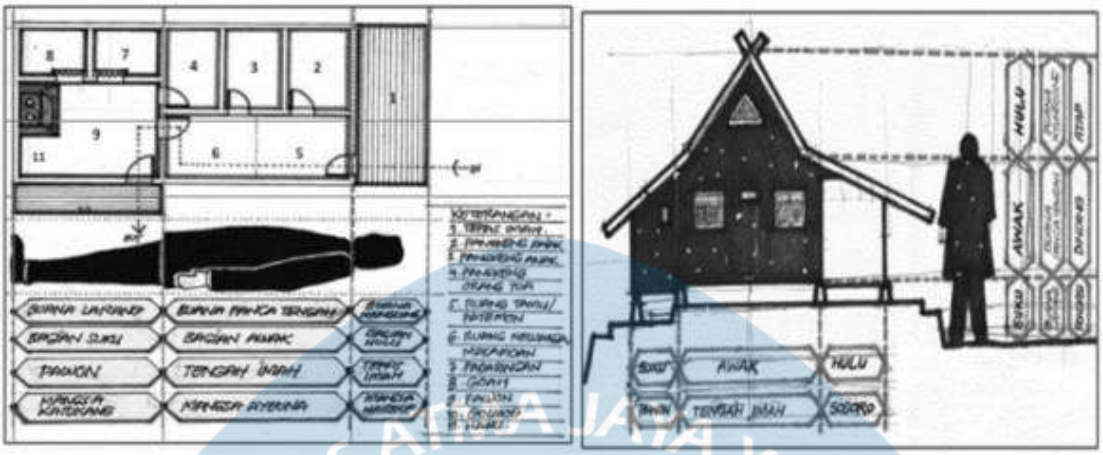
Ketika seseorang meninggal dan dikuburkan, itu bukan sekadar penguburan jenazah, melainkan cara untuk membawanya ke ambu agung melalui ambu handap yang mengendalikan bumi. Kuburan adalah tempat roh menyimpan jenazah untuk sementara dalam perjalanannya menuju ambu handap. Setelah roh mencapai ambu agung di Buana Nyungcung, jenazah dan roh menghilang dari bumi Menggali tanah dianggap tabu.



Gambar 2. 6 Hierarki tiga dunia sunda
Sumber: (Ristya, 2019)



Gambar 2. 7 rumah ponggok sunda
Sumber: Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat, Jakarta, 1998



Gambar 2. 8 konsep denah dan tampak imah panggung
Sumber: Nuryanto, 2016

- Pola Sirkulasi Permukiman Tradisional Sunda

Konsep sirkulasi pada pusat budaya ini dirancang tidak hanya sebagai jalur perpindahan, tetapi sebagai bagian dari pengalaman ruang. Alur pada sirkulasi menekankan harmoni antara ruang hunian, komunal, dan lanskap alam, dengan dua pola utama: linear dan berkelompok. Kedua pola ini selalu memiliki pusat orientasi kegiatan sebagai inti sosial, mencerminkan nilai budaya seperti gotong royong dan penghormatan terhadap alam.

1. Pola Linear
    - **Karakteristik**: Rumah-rumah tersusun memanjang sepanjang kontur alam (perbukitan, sungai, atau jalan kampung). Jalur sirkulasi utama bersifat organik, berkembang dari kebiasaan sehari-hari warga, bukan perencanaan geometris kaku
    - **Makna Budaya**: Mencerminkan prinsip *ngigelan alam* (mengikuti alam), yang menunjukkan filosofi Sunda bahwa manusia harus beradaptasi dengan lingkungan, bukan sebaliknya. Ini berbeda dari pola urban modern yang sering memaksa bentuk geometris.
2. Pola Berkelompok (Kluster)
    - **Karakteristik**: Rumah-rumah berkumpul dalam kelompok kecil (kluster) dengan halaman tengah (*buruan*) sebagai ruang bersama. Kluster biasanya meliputi rumah kerabat, area berkumpul, pekarangan, dan kebun.
    - **Makna Budaya**: Mendorong kekeluargaan dan gotong royong, di mana komunitas saling mendukung dalam aktivitas harian seperti bertani atau upacara. Ini memperkuat ikatan sosial dan keamanan kelompok

3. Pusat Kegiatan Komunal
    - **Elemen Utama**: Titik pusat seperti *bale* (balai musyawarah untuk diskusi dan rapat), *kemprakan* (ruang latihan seni atau pertunjukan), *lapang* (lapangan terbuka untuk acara bersama), atau *leuit* (lumbung penyimpanan padi bersama).
    - **Fungsi**: Sebagai ruang sosial dan penyimpanan nilai budaya, tempat berkumpul untuk upacara, diskusi, atau latihan kesenian. Ini menjaga identitas Sunda, seperti tradisi *ngariung* (musyawarah) atau festival seni.

2.4 Pendekatan Sense Of Place

2.4.1 Pengertian Sense of Place

Teori utama yang mendasari penelitian ini adalah konsep sense of place. Menurut Fritz Steele dalam karyanya, "The Sense of Place" (1981), sense of place mengacu pada emosi yang terjalin dalam interaksi individu dengan suatu lokasi. Interaksi ini dapat menghasilkan respons emosional terhadap tempat tersebut. Sementara itu, Lynch (1960) menyatakan bahwa sense of place muncul di suatu area karena karakteristik atau ciri khasnya.

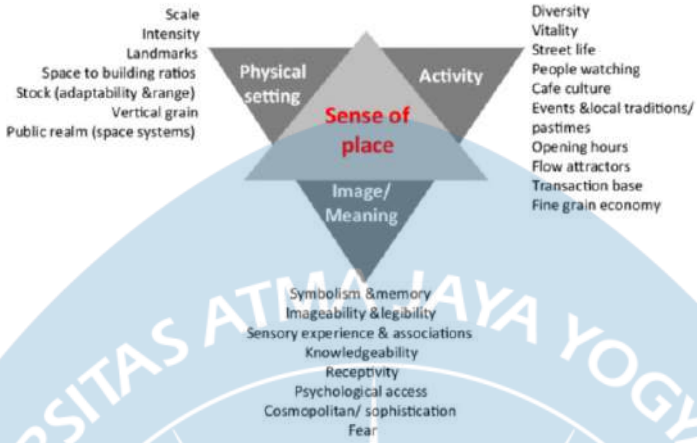
Sebuah lokasi memperoleh maknanya sendiri melalui pengalaman penghuninya dengan elemen fisiknya, seperti simbol atau aspek unik yang menciptakan suasana dan kesan khusus. Untuk mengidentifikasi keberadaan sense of place di suatu tempat, lokasi tersebut harus dapat dikenali. Suatu tempat mudah diidentifikasi jika memiliki karakteristik atau ciri khasnya sendiri (Tuan, 1977).

Berbagai pandangan ahli telah dikemukakan mengenai definisi sense of place. Altman dan Low (2012) berpendapat bahwa tempat adalah ruang yang dijiwai makna dalam konteks budaya dan pengalaman sosial individu. Transisi dari ruang ke tempat bervariasi antar individu, karena hanya dapat dirasakan melalui perasaan, emosi, dan koneksi sosial. Hashemnezhad dkk. (2013) meyakini bahwa "tempat" tanpa kehadiran manusia hanyalah sebuah titik geografis, dan konsep tempat hanya menjadi bermakna dengan kehadiran manusia. Rostamzadeh dkk. (2012) menggambarkan rasa tempat sebagai ikatan emosional antara lingkungan dan penghuninya. Sebaliknya, hal ini dapat dipandang sebagai hasil hubungan kausal antara manusia dan tempat asal mereka. Manusia cenderung lebih menyukai atau merasa terikat pada lokasi di mana mereka merasa sejahtera dan aman, sering kali merujuk pada tempat kelahiran mereka atau lokasi suatu peristiwa penting.

Berdasarkan berbagai definisi rasa tempat oleh para ahli, rasa tempat dapat didefinisikan sebagai kesan atau pengalaman yang dimiliki seseorang terhadap suatu tempat. Setiap kesan dapat bervariasi dari orang ke orang, dipengaruhi oleh latar belakang individu, karakteristik pengguna, pengalaman pribadi, dan hubungan emosional dengan lokasi tersebut.

2.4.2 Komponen pembentuk Sense of place

Sense of place dalam arsitektur diciptakan oleh tiga bagian yaitu



Gambar 2. 9 sense of place

Sumber : Carmona, Matthew. Oxford: Architecture Press, 2003)

1. Aktivitas

   Aktivitas: Aktivitas berperan sebagai fondasi bagi rasa tempat melalui berbagai aktivitas seperti berkumpul, berinteraksi, bermain, berolahraga, bersantai, dan aktivitas serupa yang didukung oleh objek arsitektur atau difasilitasi oleh struktur bangunan (Zulestari, 2014).

2. Bentuk Fisik atau Lingkungan Binaan: Bentuk fisik atau tatanan fisik merupakan komponen krusial dalam membentuk identitas suatu kawasan. Beberapa aspek lain yang berkontribusi terhadap rasa tempat terkait bentuk fisik, antara lain:

   1) Landmark, yang sering digunakan sebagai penanda identitas yang mudah dikenali, diingat, dan menonjol, sehingga berfungsi sebagai referensi, penunjuk, atau pusat orientasi.
   2) Fasilitas publik atau ruang publik, yang mencakup semua area yang dapat digunakan oleh pengguna bangunan, yang dicirikan oleh dimensi fisik (sebagai ruang) dan dimensi sosial (sebagai aktivitas), mendukung aktivitas penghuni dan meningkatkan kesejahteraan melalui pembentukan spasial. Lebih lanjut, elemen-elemen seperti massa bangunan, vegetasi, monumen/penanda, dan aktivitas pengguna juga merupakan komponen penting dalam komposisi ruang.

3. Makna

Makna: Makna atau makna terbentuk dari ikatan emosional atau spiritual antara manusia dan suatu lokasi. Keterkaitan antara suatu komunitas dan lingkungannya terlihat jelas dari kemudahan seseorang mengingat kembali suasana suatu tempat, baik melalui karakteristik fisik bangunan yang unik maupun suasana khusus suatu area. Pengalaman dari berbagai aktivitas, lingkungan binaan, dan perjalanan waktu akan menghasilkan makna yang kuat dan unik bagi setiap individu.

2.4.3 Faktor dan Tingkatan pembentuk Sense of Place

Menurut Hashemnezhad (2013), faktor-faktor yang membentuk ruang dan hubungan yang menciptakan rasa tempat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama:



Sumber : Hazhemnezhad, 2013

Faktor subjektif mengacu pada pengalaman pribadi setiap orang terhadap suatu tempat, yang kemudian menghasilkan makna bagi lokasi tersebut. Sementara itu, faktor objektif muncul dari bentuk atau visual yang dapat diamati melalui indera penglihatan, seperti simbol-simbol di suatu area. Karena pengalaman dan latar belakang individu bervariasi, perspektif yang berbeda tentang rasa tempat dapat diukur menggunakan skala atau tingkatan (Shamai, 1991).



Sumber : (Shamai, 1991 dalam Astrid, Wardhani, dkk., 2018)

1. Tidak memiliki rasa tempat: Individu belum merasakan signifikansi apa pun terhadap suatu ruang.

2. Pengetahuan tentang lokasi suatu tempat: Individu telah memahami dan mempelajari karakteristik lokasi tersebut, tetapi belum memiliki minat pribadi.
3. Memiliki tempat: Rasa kepemilikan dan solidaritas dengan tempat tersebut mulai berkembang.
4. Terikat secara emosional dengan suatu tempat: Individu mulai membangun hubungan afektif dengan tempat tersebut.
5. Mengidentifikasi tujuan tempat tersebut: Individu telah memahami fungsi lokasi tersebut dan menemukan kelompok dengan visi yang sama.
6. Keterlibatan dalam suatu tempat: Individu mulai menunjukkan komitmen terhadap lokasi tersebut.
7. Berkorban demi suatu tempat: Individu bersedia mengorbankan kebutuhan pribadi, kebebasan, atau harta benda demi tempat tersebut.

2.4.4 Tolok ukur Sense of Place

Berdasarkan teori dari Edward Relph (1976) dan John Montgomery (1998), *"sense of place"* atau rasa tempat memang dapat diurai menjadi tiga komponen utama: fisik, aktivitas, dan makna. Komponen-komponen ini saling berinteraksi untuk membentuk identitas dan karakter unik suatu tempat, yang kemudian memengaruhi hubungan emosional dan kognitif manusia dengannya.

1. Fisik

aspek-aspek tempat yang dapat diidentifikasi secara kasatmata, yang mencakup segala sesuatu di lingkungan binaan dan alam.

- Bentuk: Tata letak dan struktur tempat secara keseluruhan
- Skala: Ukuran dan proporsi bangunan atau ruang terbuka.
- Material: Bahan-bahan yang digunakan dalam konstruksi, seperti batu, kayu, atau bata, yang sering kali mencerminkan kearifan lokal.
- tata Ruang: Pengaturan elemen-elemen dalam suatu ruang, seperti penempatan bangunan, jalan, dan ruang publik.

2. Aktivitas

Komponen ini berkaitan dengan kegiatan dan interaksi yang terjadi di dalam suatu ruang, yang kemudian memberikan kehidupan pada lingkungan fisik.

- **Interaksi sosial:** Cara orang berinteraksi satu sama lain, seperti percakapan di ruang publik atau kebersamaan di sebuah acara.
- **Pertunjukan seni:** Kegiatan budaya seperti musik, tari, atau teater yang membuat suatu tempat menjadi pusat ekspresi kreatif.
- **Ritual:** Kegiatan yang dilakukan secara berulang atau formal, seperti upacara adat atau perayaan keagamaan, yang memperkuat rasa komunitas dan makna di suatu tempat.

3. Makna

Aspek-aspek yang paling mendalam, yaitu nilai-nilai simbolis yang diberikan oleh individu atau kelompok kepada suatu tempat melalui pengalaman, sejarah, dan budayanya.

- **Simbol budaya:** Objek, bangunan, atau lanskap yang memiliki arti penting bagi suatu komunitas.
- **Identitas Sunda:** Dalam konteks ini, makna tempat dapat dihubungkan dengan nilai-nilai budaya dan identitas etnis tertentu, seperti keindahan alam, keramahan, dan kearifan lokal masyarakat Sunda. Hal ini menciptakan ikatan emosional (***place attachment***) yang kuat antara individu dan tempatnya.

Penerapan sense of Place memberikan kerangka yang terukur dalam proses perancangan, maka meskipun bangunan belum terwujud, prinsip-prinsipnya tetap dapat dioperasionalkan sejak tahap awal desain. Dengan demikian, rancangan dapat dipastikan mampu mengakomodasi aspek fisik, aktivitas, dan makna secara bersamaan. Hasil akhirnya diharapkan tidak hanya menghadirkan sebuah bangunan secara fisik, tetapi juga menciptakan ruang yang memiliki identitas serta menumbuhkan keterikatan emosional bagi pengunjung maupun masyarakat lokal.

2.5 Studi Preseden

2.5.1 Radjawali Semarang Cultural Center

- Radjawali Semarang Cultural Center



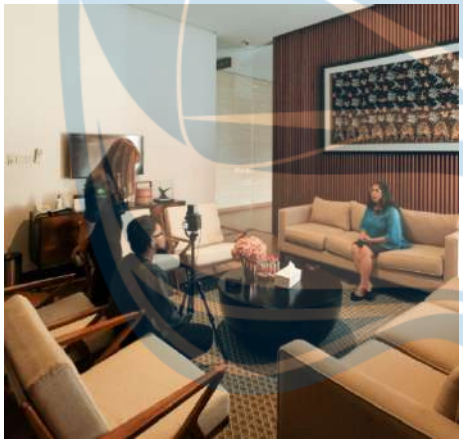
Gambar 2. 10 rajawali semarang cc

Radjawali Semarang Cultural Center (Radjawali SCC) merupakan pusat seni dan budaya modern yang berlokasi di Jl. Kapten Piere Tendean No. 32, Kota Semarang. Diresmikan pada 15 Mei 2023 bertepatan dengan HUT ke-476 Kota Semarang, bangunan seluas 4.445 m² di atas lahan 3.060 m² ini menjadi fasilitas representatif bagi seniman dan masyarakat untuk mengekspresikan serta mengapresiasi seni dan budaya. Radjawali SCC memiliki beberapa fasilitas utama seperti performance hall berkapasitas 286 penonton, multifunction hall seluas 400 m², dan outdoor plaza yang dapat digunakan untuk kegiatan publik. Desain arsitekturnya memadukan unsur budaya lokal dengan konsep modern terlihat dari ornamen batik dan bentuk-bentuk dinamis yang merepresentasikan keberagaman seni Semarang. Kehadiran Radjawali SCC diharapkan menjadi ikon baru kota serta wadah kolaboratif bagi seniman lokal, nasional, maupun internasional dalam menghidupkan kembali ekosistem seni dan budaya di Semarang.

- Fasilitas Radjawali Semarang Cultural Center

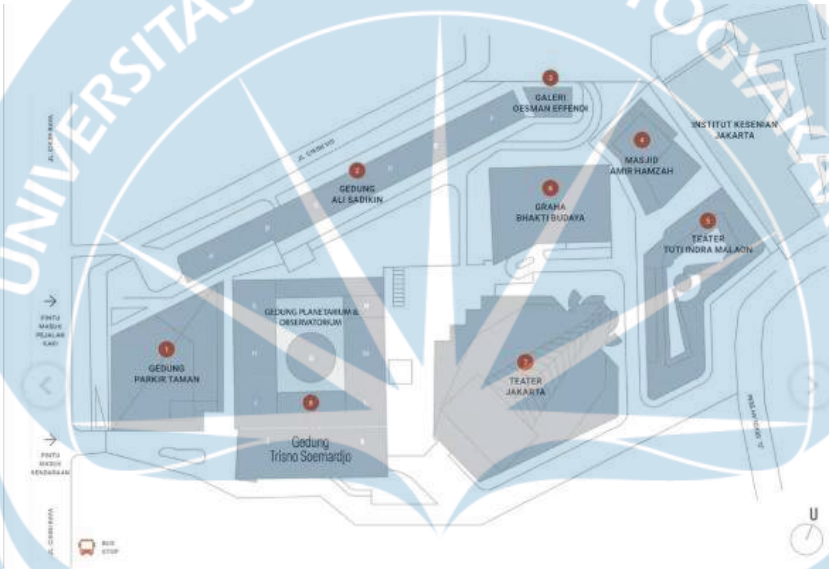
Fasilitas	Spesifikasi dan Fungsi
Performance Hall 	• Panggung berukuran 16 × 7 meter • LED videotron P4 berukuran 12 × 6 meter • Kapasitas tempat duduk 279 kursi dan 4 kursi control room • Sistem akustik, ruang FOH (Front of House), sound engineering, lighting modern (color-changing lighting), dan operator multimedia/support teknis.

	
Multifunction Hall  	• Luas sekitar 400 m² • Digunakan untuk banyak jenis aktivitas: pameran, pertunjukan seni kecil, workshop, seminar, acara komersial/privat, atau gabungan fungsi lain. • Suasana interior yang hangat dan pencahayaan yang intim, cocok untuk event skala lebih kecil dan interaksi lebih dekat.
Outdoor Plaza 	• Area terbuka yang dapat digunakan gratis oleh masyarakat. • Cocok untuk pagelaran outdoor, acara komunitas, aktivitas bebas atau gathering, serta bisa dipakai sebagai sarana olahraga ringan atau kumpul komunitas.
Dressing Rooms / Backstage	• Terdapat ruang ganti / dressing room untuk pelaku seni / artis sebelum dan sesudah tampil.

	
Ruang VIP Lounge / Area Transit  	Ada lounge VIP untuk tamu transit sebelum atau sesudah tampil di Performance Hall.
Lift / Sirkulasi Pengunjung	Ada fasilitas lift untuk pengunjung, membantu mobilitas vertikal yang nyaman.

2.5.2 Taman Ismail Marzuki (TIM)

Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan salah satu pusat seni dan budaya terbesar di Indonesia yang berlokasi di Jalan Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat. Berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 72.551 m², kawasan ini telah mengalami proses revitalisasi yang menitikberatkan pada tiga konsep utama, yaitu sebagai laboratorium seni, etalase seni, dan barometer seni. Revitalisasi tersebut menghasilkan pembagian kawasan menjadi sembilan zona fungsi utama, di mana sebagian besar diarahkan untuk mendukung aktivitas seni pertunjukan, pendidikan, dan pameran. Fasilitas yang terdapat di dalamnya meliputi Teater Besar, Teater Kecil, Galeri Cipta, Perpustakaan HB Jassin, Planetarium, serta berbagai ruang terbuka untuk kegiatan publik.



Gambar 2. 11 Denah Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki



Kawasan Taman ismail Marzuki jakarta
Sumber : Wartakota, 2019

Secara arsitektural, kawasan TIM mengadopsi pendekatan desain modern yang berpadu dengan konsep ruang publik terbuka untuk mendorong interaksi sosial antara seniman dan masyarakat. Penggunaan material dan tata ruang yang sederhana namun fungsional mencerminkan semangat keterbukaan terhadap berbagai bentuk ekspresi seni. Dengan pembaruan ini, TIM berperan tidak hanya sebagai wadah kegiatan seni, tetapi juga sebagai ruang publik yang menghidupkan kembali atmosfer budaya kota Jakarta secara inklusif dan dinamis.

Taman Ismail Marzuki (TIM) memiliki **sembilan zona fungsi** hasil dari proses revitalisasi yang dilakukan untuk memperkuat perannya sebagai pusat kesenian modern sekaligus ruang publik kota. Dari sembilan zona tersebut, **lima di antaranya berfungsi sebagai zona utama** yang difokuskan untuk mendukung kegiatan seni dan budaya, yaitu:

Nama Zona	Fungsi/Deskripsi
Zona Seni Pertunjukan (Performing Arts Zone)	Mewadahi kegiatan pementasan seni seperti teater, tari, dan musik melalui fasilitas Teater Besar, Teater Kecil, dan Graha Bhakti Budaya.
Zona Pendidikan dan Pengembangan Seni (Educational & Learning Zone)	Menjadi pusat pendidikan seni melalui keberadaan Institut Kesenian Jakarta (IKJ) serta ruang pelatihan dan workshop seni.
Zona Pameran dan Galeri (Exhibition & Gallery Zone)	Menyediakan ruang pamer (Galeri Cipta I, II, dan III) bagi seniman visual, fotografer, dan desainer untuk menampilkan karya.
Zona Literasi dan Arsip Budaya (Library & Archive Zone)	Menampung aktivitas literasi dan dokumentasi budaya melalui Perpustakaan HB Jassin dan pusat arsip seni.
Zona Ruang Terbuka dan Interaksi Publik (Public Interaction & Open Space Zone)	Area plaza, taman, dan ruang terbuka yang digunakan untuk kegiatan sosial, pertunjukan terbuka, dan festival rakyat.

4 Zona pendukung yang menunjang kenyamanan serta keberlanjutan aktivitas seni di kawasan diantara nya :

Zona Komersial	

Zona Administrasi	Menampung kantor pengelola, ruang rapat, dan fasilitas operasional manajemen kawasan.
Zona Infrastruktur dan Servis	Meliputi utilitas, area servis, dan ruang teknis untuk mendukung operasional bangunan.
Zona Parkir dan Sirkulasi	Menyediakan area parkir kendaraan serta jalur sirkulasi pejalan kakai dan aksesibilitas umum.

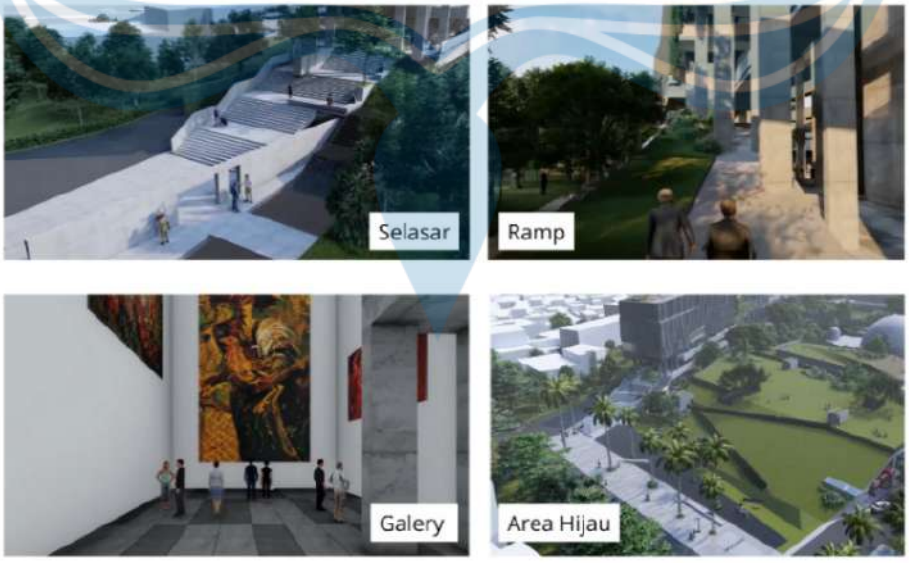


Gambar 2. 12 eksterior TIM



Gambar 2. 13 Masterplan Taman Ismail Marzuki

Salah satu aspek yang menarik adalah **penataan ruang terbuka** yang luas dan mudah diakses. Selasar dan area transisi dirancang tidak hanya sebagai jalur sirkulasi, tetapi juga menjadi ruang aktivitas spontan, tempat seniman berlatih, komunitas berkumpul, dan masyarakat berinteraksi. Hal ini menunjukkan bagaimana desain ruang dapat mendukung dinamika sosial tanpa harus selalu bergantung pada ruang formal seperti gedung pertunjukan



Gambar 2. 14 eksteriror dan interior TIM

Eksterior dan Interior Taman Ismail Marzuki
Sumber : youtube.com/@DKIJakarta diolah kembali oleh Penulis, 2025

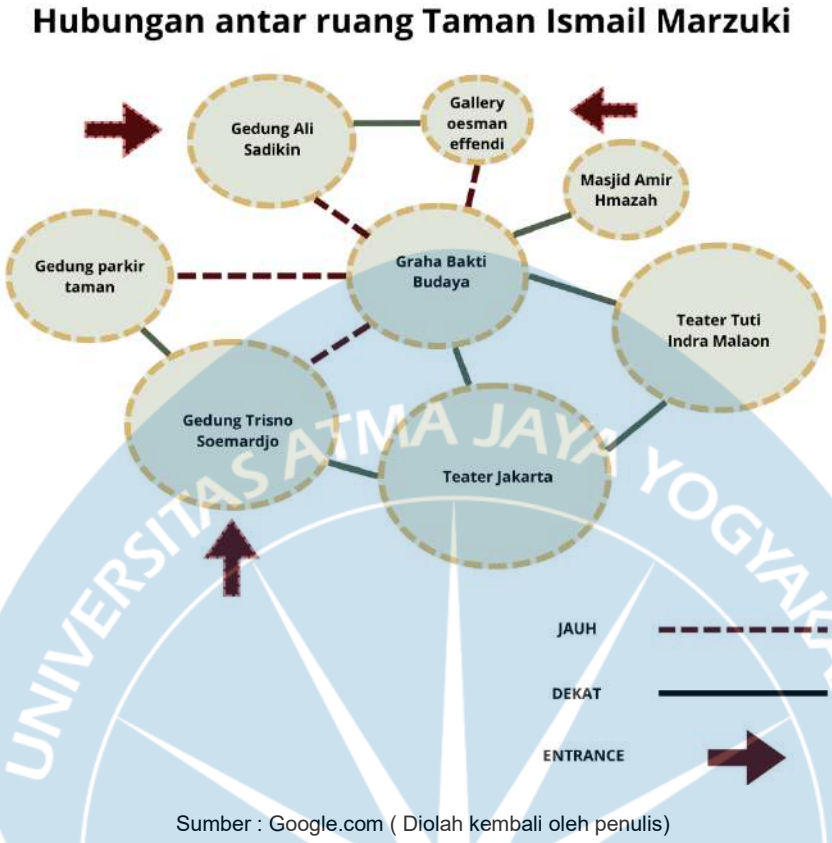
Dari sisi arsitektur, penerapan pencahayaan alami dan skala ruang yang proporsional menjadi elemen penting. Galeri seni dan perpustakaan memiliki ceiling tinggi yang menciptakan kesan lapang, sementara dinding putih polos memberikan latar netral bagi karya seni. Kualitas pencahayaan alami yang masuk melalui bukaan besar membuat suasana ruang lebih hidup dan mendukung fokus pengunjung.

Selain itu, perhatian terhadap aksesibilitas menjadi poin yang menonjol. Banyak jalur ramp yang menghubungkan area berbeda, menciptakan sirkulasi yang ramah bagi semua pengguna termasuk lansia dan difabel. Elemen ramp tidak hanya berfungsi praktis, tetapi juga menjadi bagian estetika dari bentuk bangunan yang dinamis.

Aspek lingkungan juga mendapat perhatian melalui penerapan *green roof* dan vegetasi di beberapa area. Kehadiran ruang hijau membantu menciptakan keseimbangan termal di tengah dominasi material beton serta memberikan ruang relaksasi bagi pengunjung.



Eksterior dan Interior Taman Ismail Marzuki
Sumber : youtube.com/@DKIJakarta diolah kembali oleh Penulis, 2025



Sumber : Google.com (Diolah kembali oleh penulis)

Secara keseluruhan, Taman Ismail Marzuki berhasil menunjukkan bahwa pusat kesenian modern dapat menjadi ruang hidup bagi masyarakat tidak hanya sebagai tempat pementasan seni, tetapi juga sebagai ruang publik yang membangun interaksi, kreativitas, dan ekspresi budaya secara berkelanjutan.

2.5.3 Asia Culture Center (ACC)



Gambar 2. 15 Eksterior Asia Cultural Center

Asia Culture Center (ACC) merupakan salah satu kompleks seni dan kebudayaan terbesar di Asia yang berlokasi di Gwangju, Korea Selatan. Didesain oleh **Kyu Sung Woo Architects** dan diresmikan pada tahun **2015**, ACC hadir sebagai wadah pertukaran budaya, riset, serta pengembangan seni lintas negara Asia. Kawasan ini dibangun di atas lahan seluas kurang lebih **150.000 m²**, menjadikannya proyek budaya berskala besar yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pementasan seni, tetapi juga pusat interaksi sosial, edukasi, dan penelitian kebudayaan.

Konsep utama ACC adalah *"Culture Complex that Breathes with the City"*, yaitu gagasan untuk menciptakan ruang budaya yang menyatu dengan kehidupan kota. Alih-alih membangun massa bangunan yang monumental, arsitek menempatkan sebagian besar fungsi utama di bawah tanah, sementara permukaan atasnya difungsikan sebagai **taman publik (Gwangju 18 May Park)**. Strategi ini menciptakan hubungan harmonis antara arsitektur, lanskap, dan aktivitas masyarakat sehari-hari. Dengan demikian, ACC bukan hanya pusat seni, tetapi juga ruang publik yang terbuka dan inklusif.

Hal ini menciptakan *atap hijau* yang berfungsi sebagai taman publik. Di bawahnya terdapat ruang pameran, auditorium, ruang penelitian, arsip, dan area eksperimental seni. Tata massa ini menegaskan prinsip *human scale architecture* bangunan besar, namun tetap terasa ringan dan tidak menekan lingkungan sekitar.

ACC terbagi menjadi lima zona utama yaitu :

Nama Zona	**Fungsi/Deskripsi**
ACC Culture Exchange	Sebagai wadah pameran dan kegiatan budaya internasional.
ACC Theater	Ruang pertunjukan multifungsi dengan kapasitas besar untuk konser, tari, dan teater
ACC Children	Pusat edukasi seni untuk anak dan keluarga.
ACC Archive & Research	Fasilitas riset dan dokumentasi kebudayaan Asia.
ACC Creation	Studio kreatif dan laboratorium seni bagi seniman dan peneliti.



Gambar 2. 16 Zoning fungsi bangunan ACC

Sumber : Nation asian culture center (Data diolah kembali oleh penulis,2025)

Kelima fungsi tersebut saling terhubung melalui koridor bawah tanah dengan pencahayaan alami dari skylight dan *light wells*, sehingga tetap memberikan kenyamanan visual dan efisiensi energi meskipun berada di bawah permukaan tanah.

Dari segi arsitektural, ACC menggunakan material utama berupa beton, kaca, dan baja dengan gaya minimalis dan geometris yang bersih. Meskipun terlihat modern, desainnya tetap memperhatikan konteks budaya dan lingkungan setempat. Ruang-ruang terbuka dan *courtyard* di dalam kompleks menciptakan sirkulasi udara alami sekaligus tempat interaksi informal. Bangunan ini juga menonjolkan aspek keterbukaan dan aksesibilitas, di mana area publik seperti plaza, taman, dan jalur pedestrian dirancang agar dapat diakses masyarakat tanpa batasan, menjadikan ACC sebagai ruang hidup yang aktif sepanjang hari.



Gambar 2. 17 Interior Asia culture center

Dari sisi filosofi dan nilai budaya, Asia Culture Center merepresentasikan semangat Gwangju sebagai kota dengan sejarah panjang dalam perjuangan demokrasi. Arsitek berupaya menanamkan nilai-nilai keterbukaan, kolaborasi, dan kebebasan berekspresi dalam rancangan ruangnya. ACC bukan hanya tempat menyimpan artefak budaya, tetapi juga menjadi wadah bagi masyarakat untuk menciptakan dan menghidupkan kembali kebudayaan secara dinamis



Eksterior Asia Cultural Center
Sumber : National Asian Cultural Center (Data diedit oleh penulis, 2025)

Eksterior **Asia Culture Center (ACC)** dirancang dengan dua lapisan visual yang kontras namun saling melengkapi. Bagian atas bangunan difungsikan sebagai **taman publik dan atap hijau**, sehingga menyatu dengan lanskap kota dan mengurangi kesan massa bangunan yang besar. Sementara itu, bagian bawah bangunan menggunakan **material kaca transparan** yang menciptakan kesan ringan dan terbuka, sekaligus menampilkan aktivitas budaya di dalamnya kepada publik. Penggunaan kaca ini juga membantu memasukkan cahaya alami ke ruang bawah tanah melalui *skylight* dan *light wells*. Kombinasi antara atap hijau dan fasad transparan menjadikan ACC tampak menyatu dengan konteks perkotaan sekaligus mencerminkan nilai keterbukaan dan interaksi budaya yang menjadi konsep utama pusat ini.

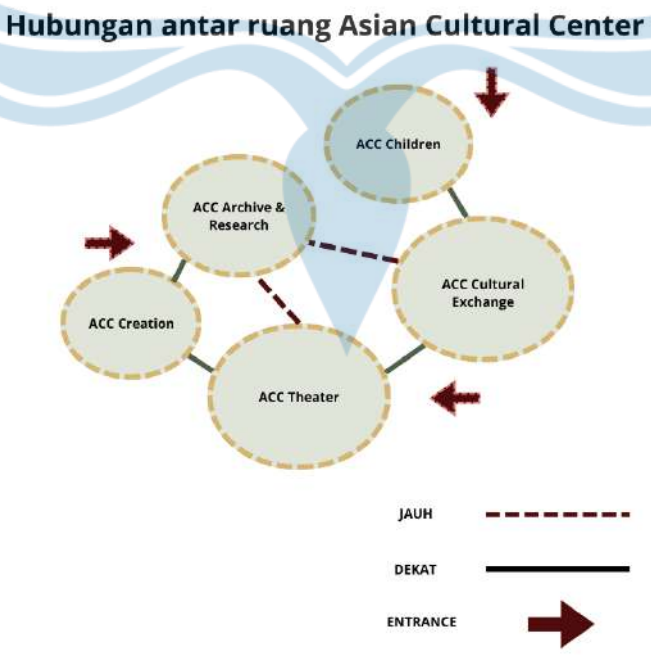


Green Roof pada bangunan Asia Cultural Center
Sumber : Namuwiki, 2022

Penerapan atap hijau pada bangunan tidak hanya berfungsi sebagai elemen vegetatif untuk menambah kualitas lingkungan dan kenyamanan termal, tetapi juga menjadi **ruang aktivitas publik**. Beberapa fungsi sosial seperti area rekreasi dan taman anak, salah satunya melalui fasilitas *ACC Children*, ditempatkan di bagian atap agar pengunjung tetap dapat berinteraksi dengan ruang terbuka di tengah kepadatan kompleks. Dengan demikian, desain ini berhasil mengintegrasikan elemen ekologis dan sosial secara bersamaan dalam kawasan yang padat bangunan.



Lahan Hijau pada Asia culture center
Sumber : Architizer, 2025



Sumber : Google.com diolah kembali oleh penulis (202

2.5.4 Kesimpulan

Penulis melakukan kajian terhadap fungsi dan program ruang pada tigaa studi preseden, yaitu Rajawali Semarang Cultural Center (Semarang), Taman Ismail Marzuki (Jakarta), dan Asia Culture Center (Gwangju, Korea Selatan). Analisis dilakukan dengan mengaitkan setiap fungsi ruang dan aktivitas utama pada ketiga preseden tersebut dengan empat dimensi pembentuk Cultural Center menurut Ditha Pfeifer (2022), yaitu dimensi **seni dan budaya, edukasi, sosial, dan rekreasi**. Hasil kajian ini menunjukkan bagaimana keempat preseden tersebut menginterpretasikan dimensi-dimensi tersebut secara berbeda sesuai konteks budaya dan lingkungan masing-masing, yang kemudian menjadi acuan dalam perancangan pusat kebudayaan berbasis lokal di Sindang Barang.

Aspek	Rajawali Semarang Cultural Center	Taman Ismail Marzuki (Jakarta)	Asia Culture Center (Gwangju, Korea Selatan)	Implemented
Fungsi	Cultural Center	Art Center	Cultural Center	Pusat kebudayaan (Cultural Center)
Fasilitas Utama	• Performance Hall • Multi Function Hall • Outdoor Plaza	• Teater Besar Graha Bhakti Budaya • Teater Kecil • Planetarium Jakarta • Galeri Cipta I, II, III (Galeri Seni Rupa) • Perpustakaan Library of Jakarta	• ACC Culture Exchange • ACC Archive & Research • ACC Creation • ACC Theater	• Galeri budaya Sunda • ruang pertunjukan terbuka • ruang edukasi interaktif budaya Sunda • Ruang kelas seni • Ruang diskusi budaya
Fasilitas Pendukung	• Dressing Room/Backstage	• Wisma Seni & Asrama Seniman	• ACC Children • ACC Commons &	• Perpustakaan budaya/ruang baca

	• Ruang VIP Lounge/Area Transit • Lift/Sirkulasi Pengunjung • Akses Difabel / Fasilitas Aksesibilita • Ruang Kontrol Teknik	• Open Space & Plaza Seni • Green roof & taman atap • Kafe & Bookstore	Open Plaza • Fasilitas publik seperti tempat makan/cafe	• Area kuliner dan umkm produk lokal • Fasilitas umum (Toilet)
Dimensi Seni dan Budaya (Art/Culture)	• Performance Hall • Multi Function Hall • Outdoor Plaza	• Teater Besar Graha Bhakti Budaya • Teater Kecil • Galeri Cipta I, II, III (Galeri Seni Rupa)	• ACC Theater • ACC Creation (laboratorium seni & pertunjukan) • ACC Commons & Open Plaza	• Galeri budaya Sunda
Dimensi Edukasi (Education)	(tidak dominan, namun hall bisa difungsikan untuk kegiatan edukatif)	• Planetarium Jakarta • Perpustakaan dan Library of Jakarta	• ACC Archive & Researc • ACC Childre • ACC Culture Exchange (program pendidikan budaya)	• Ruang kelas seni & kerajinan • Perpustakaan budaya & ruang baca
Dimensi Rekreasi (Leisure/Recreation)	• Outdoor Plaza	• Art Galeri • Teater	• ACC Creation • ACC Children	• ruang pertunjukan terbuka

		• Perpustakaan • Planetarium • Open Spaces • Stalls		• Plaza budaya • Area kuliner dan umkm produk lokal
Dimensi Sosial (Social)	• Outdoor Plaza	• Art Galeri • Teater • Perpustakaan • Planetarium • Open Space • Stalls	• ACC Commons & Open Plaza	• Taman interaksi • Ruang kelas seni & diskusi budaya • ruang edukasi interaktif budaya Sunda
Konsep Utama	• Revitalisasi kawasan bersejarah menjadi ruang publik seni	• Pusat seni kota dengan fungsi edukatif dan pertunjukan	• Integrasi budaya, teknologi, dan ruang publik global	• Kombinasi antara pelestarian budaya Sunda dan adaptasi ruang kontemporer
Point of Interest dari Preseden	• Integrasi arsitektur modern dan lokal	• Fasilitas Ruang • Revitalisasi berbasis konsep keterbukaan	• Konsep arsitektur • Atap hijau dan dimensi hubungan antar ruang	Pola ruang dan bentuk arsitektur dikembangkan dari tata kampung adat Sindang Barang.
Hubungan Ruang-Luar	• Terbuka dan publik	• Semi publik	• Terintegrasi dengan	Terhubung dengan alam dan lanskap

			lanskap kota	perdesaan Sunda