BAB V
KONSEP DAN PEMBAHASAN

5.1 Pendekatan perancangan

5.1.1 Sense of place sebagai pendekatan Utama

Konsep dasar perancangan berangkat dari tujuan utama: membangun rasa tempat (Sense of Place) yaitu bagaimana ruang dapat menumbuhkan rasa keterhubungan, identitas, memori, dan pengalaman yang khas terhadap tempat tertentu. Konsep ini bukan sekadar menghadirkan bentuk arsitektur tertentu, tetapi membangun suasana, aktivitas, dan hubungan manusia dan lingkungan yang membuat kawasan ini terasa unik dan "punya jiwa".

- **Edward Relph – Place and Placelessness (1976)** : rasa tempat hadir melalui identitas fisik, aktivitas, dan makna.
- **Yi-Fu Tuan – Space and Place (1977)** : tempat terbentuk melalui pengalaman, kenangan, dan interaksi manusia dengan lingkungannya.
- **Christian Norberg-Schulz – Genius Loci (1980)** : desain harus menangkap atmosfer, lanskap, dan karakter budaya setempat.

Pendekatan ini menekankan bagaimana ruang bisa berbicara melalui suasana, aktivitas, memori budaya, dan hubungan dengan lanskap kampung yang sudah ada. Sense of place Dalam desain Pusat Seni dan Budaya di Desa Budaya Sindang Barang diterapkan secara komprehensif, mulai dari skala area hingga skala bangunan. Pendekatan ini tidak hanya digunakan sebagai konsep abstrak, tetapi juga sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penataan ruang, penentuan fungsi, dan penciptaan pengalaman ruang. Perancangan berangkat dari pemaknaan terhadap pola kampung, aktivitas budaya, serta ruang-ruang yang memiliki makna kolektif bagi masyarakat, sehingga bangunan baru tidak hadir sebagai elemen terpisah, melainkan sebagai bagian dari sistem ruang kampung yang telah ada.

Dalam perancangan arsitektur, suasana(atmosfer) menjadi sangat penting karna menentukan bagaimana sesorang merasakan sebuah ruang sebelum memahami bentuk atau fungsi didalamnya. Peter Zumthor menekankan bahwa atmosfer merupakan kesan menyeluruh yang dapat dirasakan tubuh dan indera secara langsung melalui cahaya, material, tekstur, suara hingga suhu ruang. Karna itu, suasana menjadi penting dalam ruang budaya karna tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi membangkitkan memori, makna dan identitas lokal. Konsep suasana sunda ini berakar pada pandangan hidup masyarakat sunda yang memposisikan alam, kebersamaan

dan kesederhanaan sebagai dasar kehidupan sehari hari. Nilai nilai seperti *semoah* (ramah), *ngariung* (berkumpul), serta hidup yang dekat dengan alam membentuk karakter atmosfer yang hangat, tenang, dan akrab.

Beberapa faktor pembentuk suasana sunda (kriteria) dirumuskan sebagai berikut:

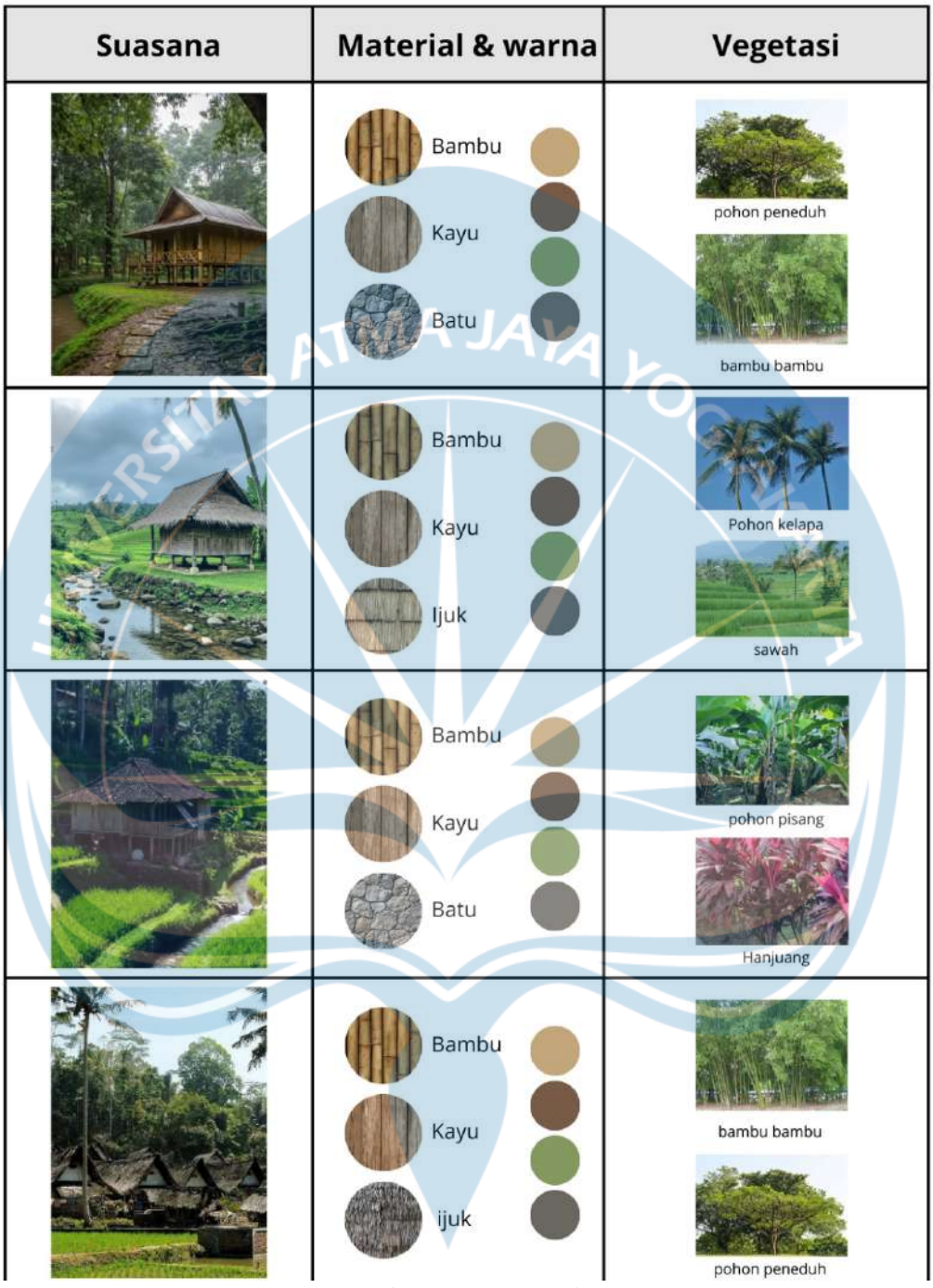
A. Faktor Fisik (Tangible)

1. Material Alami dan Tekstur Organik
   - Penggunaan Kayu, bambu, ijuk, serat tanaman lokal yang menampilkan kesederhanaan dan kejujuran material.
     (Ekadjati, 1995; Rusnandar et al., 2015)
2. Warna Alami dan pencahayaan yang lembut
   - Warna warna natural (coklat kayu, cream bambu, warna ijuk) dipadukan dengan pencahayaan alami yang menghasilkan suasana hangat dan tenang.
     (Ruhimat, 2011; Zumthor,2006)
3. Vegetasi Lokal dan Lanskap Alam
   - Bambu, hanjuang, pohon pisang, pepohonan peneduh serta sawah dan kebun sebagai pembentuk atmosfer alami.
     (Ayudya et al., 2018)
4. Pola Ruang Kampung sunda
   - Pola radial atau cluster menghadap pusat interaksi sosial.
     (Ayudya et al., 2018)

B. Faktor Non Fisik (Intangible)

1. Nilai kebersamaan (Ngariung)
   - Pola interaksi yang ramah, komunal, dan terbuka sehingga ruang terasa akrab dan hangat.
     (Ekadjati, 1995)
2. Kedekatan dengan Alam
   - Pengalaman inderawi melalui angin, suara serangga, kelembuatan cahaya(teduh), dan alam sekitar yang memperkuat atmosfer pedesaaan sunda.

(Ruhimat, 2011)



Gambar 5 1 suasans sunda

Sumber : Analisis pribadi dari google dan pinterest

Strategi Desain dalam perancangan

- Ruang Edukasi Budaya:
  Ruang ini dirancang sebagai ruang belajar budaya Sunda yang partisipatif. Pengunjung tidak hanya melihat tetapi juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan seperti mempelajari adat istiadat, sejarah desa, dan praktik budaya lokal. Ruang ini berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan, pengalaman, dan nilai-nilai tradisional yang masih hidup di Kampung Sindang Barang.
- Jalur Kampung (Cultural Pathway):
  Jalur pejalan kaki menghubungkan ruang-ruang penting dalam kawasan, seperti rumah adat, ruang komunal, area upacara, dan bangunan baru. Jalur ini mengikuti pola pergerakan alami kampung, sehingga perjalanan pengunjung terasa seperti menyusuri kehidupan sehari-hari masyarakat, bukan sekadar rute wisata.
- Ruang Pertunjukan Terbuka:
  Berfungsi sebagai titik temu antara warga dan pengunjung. Area ini menampung berbagai aktivitas budaya, pertunjukan seni, dan kegiatan bersama. Keberadaannya memperkuat rasa kebersamaan serta menjaga tradisi ruang berkumpul yang menjadi bagian penting dari kehidupan kampung adat.
- Material dan Atmosfer Lokal:
  Penggunaan bahan-bahan seperti kayu, bambu, dan batu alam menciptakan suasana hangat dan sederhana. Tekstur, warna alami, dan pencahayaan alami dirancang untuk menghadirkan suasana khas desa Sunda, memungkinkan pengunjung untuk merasakan karakter tempat tersebut secara emosional, bukan hanya secara visual.
- Integrasi Lanskap Budaya:
  Elemen alam seperti pepohonan, kontur tanah, dan ruang hijau tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga menjadi bagian aktif dari pengalaman ruang. Lansekap dirancang untuk mendukung aktivitas tradisional dan kehidupan sehari-hari warga, sekaligus tetap nyaman diakses oleh pengunjung.

5.1.2 Neo Vernakular sebagai Ekspresi Arsitektur

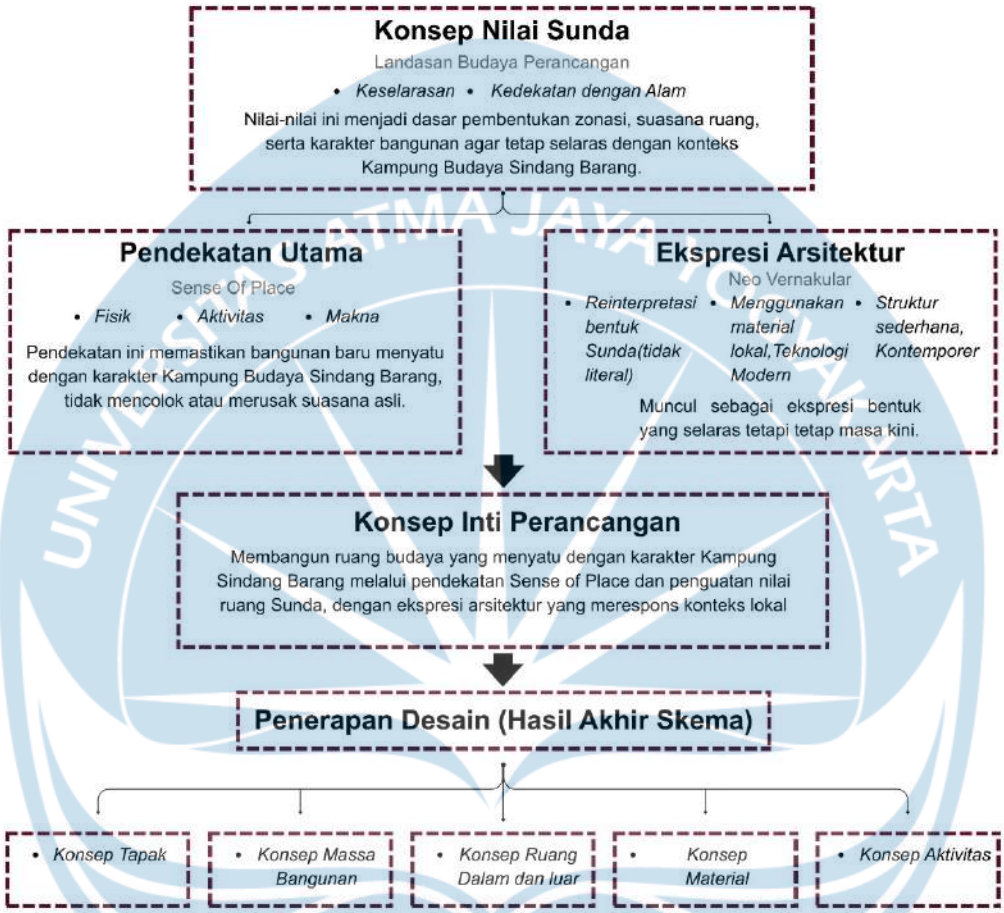
Pendekatan neo-vernakular dalam desain ini dipahami bukan sebagai upaya untuk meniru secara langsung bentuk rumah tradisional, melainkan sebagai cara untuk menerjemahkan nilai-nilai, logika ruang, dan karakter arsitektur tradisional ke dalam bangunan baru yang relevan dengan kebutuhan saat ini. Neo-vernakular berfungsi sebagai bahasa visual dan spasial, sementara makna tempat terus dibentuk melalui pendekatan sense of place.

Penerapan Neo Vernakular diekspresikan melalui beberapa aspek

- Transformasi bentuk dan proporsi:
  Bentuk bangunan mengambil inspirasi dari arsitektur tradisional sunda, terutama pada prinsip atap, skala bangunan, komposisi massa. Namun, bentuk tersebut disederhanakan dan ditransformasikan agar tidak bersifat replika. Pendekatan ini bertujuan agar karakter lokal tetap terbaca, tanpa harus meniru bentuk tradisional secara persis atau berlebihan.
- Ekspresi Struktur dan Material Lokal:
  Bahan-bahan seperti kayu, bambu, dan batu alam digunakan sebagai elemen utama, baik secara struktural maupun visual. Penggunaan bahan-bahan ini tidak hanya menjaga karakter lokal, tetapi juga menciptakan koneksi dengan alam dan lingkungan sekitar.
- Adaptasi terhadap Iklim dan Konteks Tapak:
  Elemen seperti overhang atap, bukaan lebar, ventilasi silang, serta orientasi bangunan dirancang untuk merespons iklim tropis. Pendekatan ini menegaskan bahwa neo-vernakular tidak hanya berbicara estetika, tetapi juga performa bangunan yang sesuai dengan kondisi lokal.
- Identitas Visual yang Kontekstual:
  Ekspresi neo-vernakular muncul sebagai identitas visual yang menyatu dengan kawasan Kampung Sindang Barang. Bangunan baru tetap terasa sebagai bagian dari lingkungan adat, namun diwujudkan dengan bentuk dan tampilan yang lebih modern. Dengan begitu, bangunan dapat menjembatani nilai tradisi dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

5.2 Konsep Filosofis

Skema konsep perancangan ini disusun sebagai dasar pembentukan karakter Cultural Center di Kampung Budaya Sindang Barang.



Skema Konsep Rancangan
Analisis Penulis, 2025

5.3 Konsep Alur Edukasi Budaya Sunda Berbasis Ruang



Dalam perancangan cultural center di Kampung Budaya Sindang Barang, alur edukasi budaya tidak dimaknai sebagai urutan sirkulasi yang kaku dan mengikat pergerakan pengunjung. Kawasan ini tetap dirancang dengan prinsip keterbukaan, sehingga pengunjung memiliki kebebasan untuk menjelajah ruang sesuai minat dan ketertarikan masing-masing. Namun demikian, untuk memudahkan pemahaman konsep ruang dan pengalaman budaya yang ditawarkan, disusun sebuah alur konseptual sebagai kerangka naratif edukasi budaya.

Tahap pengenalan berfungsi sebagai pertemuan awal pengunjung dengan konteks budaya Sunda melalui suasana kampung, rumah adat, serta elemen visual yang bersifat informatif dan ringan.

Tahap selanjutnya adalah pemahaman, di mana pengunjung mulai berinteraksi lebih jauh dengan informasi budaya melalui ruang pamer, media interpretatif, serta ruang edukasi. Pada tahap ini, budaya Sunda tidak hanya ditampilkan sebagai objek visual, tetapi dijelaskan melalui narasi, artefak, dan ruang yang mendukung proses belajar secara perlahan dan reflektif.

Tahap pengalaman merupakan fase di mana pengunjung terlibat langsung dalam aktivitas budaya, seperti pertunjukan seni, workshop, atau kegiatan komunal. Budaya tidak lagi sekadar dilihat atau dipahami, tetapi dialami secara langsung melalui tubuh, indera, dan interaksi sosial. Tahapan ini menjadi puncak pengalaman ruang, yang diharapkan mampu membentuk keterikatan emosional dan memori terhadap tempat

Meskipun ketiga tahapan tersebut disusun secara berurutan dalam konsep, penerapannya di lapangan bersifat fleksibel dan saling tumpang tindih. Pengunjung dapat memasuki tahap pengalaman tanpa harus melalui urutan tertentu, sesuai dengan karakter kampung budaya yang hidup dan tidak dibatasi oleh skema ruang yang linear.

5.4 Usulan Penerapan Konsep Rancangan

5.4.1 Konsep Tapak

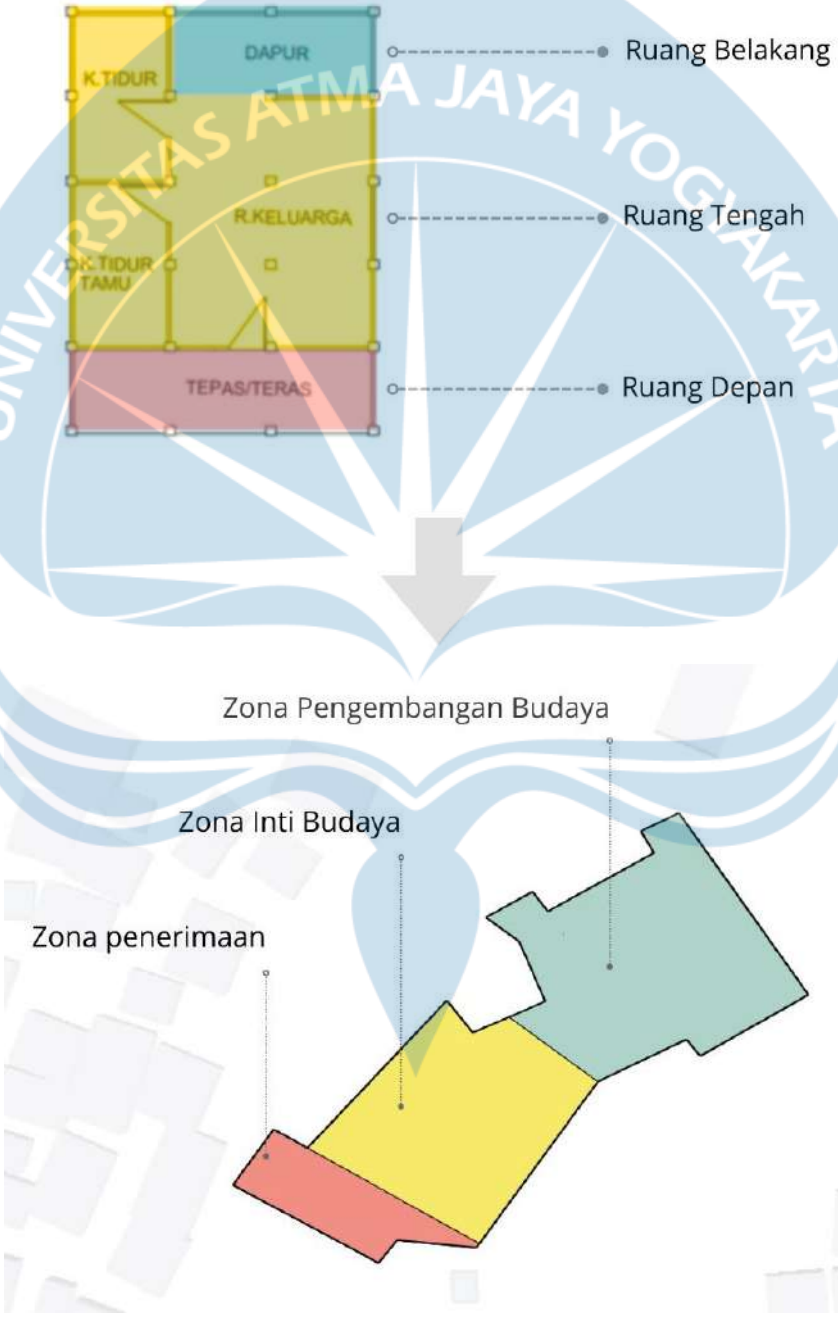
1) Zona dan Fungsi Ruang

Pada zona perancangan mengadaptasi pola permukiman dan ruang dalam tradisional Sunda. Penataan ruang kampung Sunda tidak bersifat acak, melainkan mengikuti tata urutan ruang yang merefleksikan nilai sosial dan budaya masyarakat Sunda. Ruang ruang tersebut disesuaikan sebagai berikut:

Pola Permukiman sunda	Transformasi ke Zonasi perancangan
Masyarakat Sunda menempatkan area depan kampung sebagai ruang nampa tamu (ruang menerima tamu).	Zona Penerimaan: ▪ Area Drop off ▪ Lobby ▪ Kantor Pengelola
Di kampung Sunda, terdapat *zona inti* yang dihuni oleh rumah adat, leuit (lumbung), bale kampung, atau bangunan yang memiliki nilai simbolis.	Zona inti Budaya: ▪ Bangunan Tradisional sunda ▪ Pendopo Sunda ▪ Lapangan sebagai Pusat Kegiatan
Dalam kampung Sunda, area belakang atau pinggir kampung biasanya digunakan untuk aktivitas tambahan seperti kebun, tempat produksi, ruang keluarga, atau aktivitas non-sakral.	Zona Pengembangan Budaya: ▪ Geleri Budaya ▪ Ruang diskusi ▪ Ruang kelas seni ▪ Perpustakaan ▪ Ruang latihan kebudayaan masyarakat ▪ Area pertunjukan outdoor ▪ Area UMKM dan Kuliner lokal

Zona tapak juga mengadaptasi pola ruang rumah Sunda yang terdiri dari 3 bagian yaitu:

- Tepas Imah: Teras sebagai tempat menerima tamu(Area laki-laki)
- Tengah Imah tempat aktivitas atau tempat berkumpul keluarga(Area laki laki dan perempuan)
- Pawon sebagai dapur tempat mencuci dan memasak (Area perempuan)



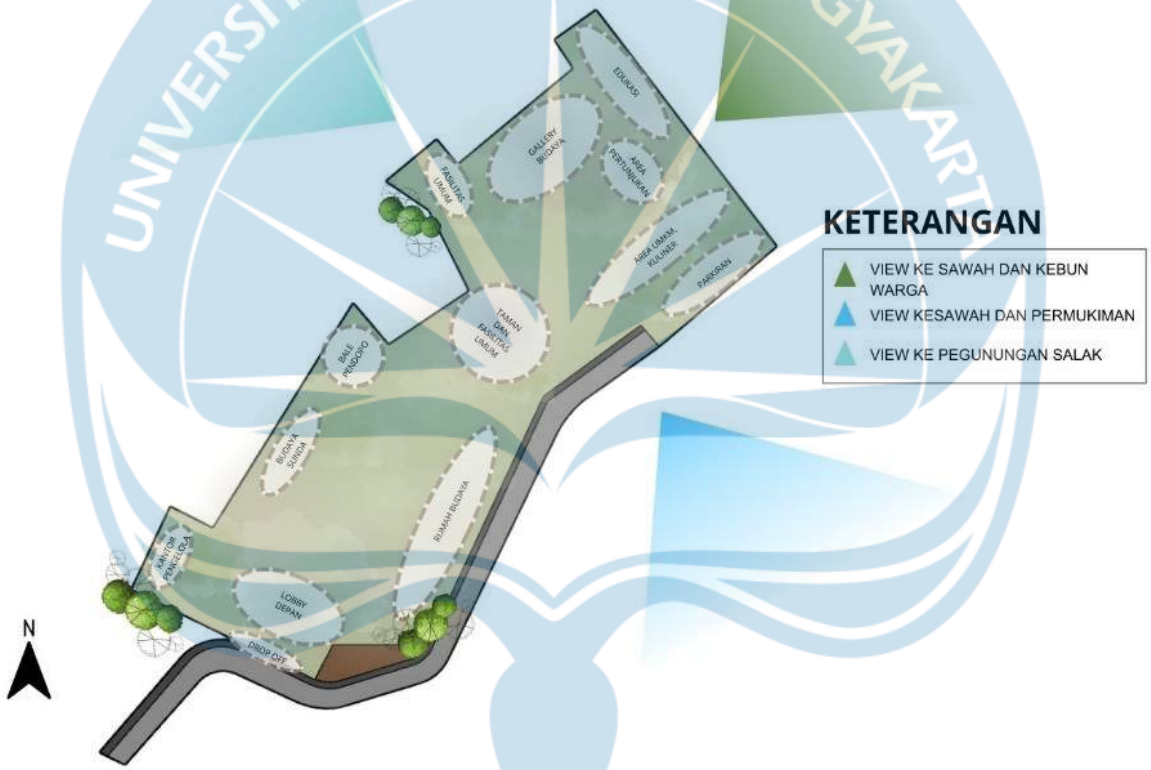
Gambar 5 2 trasformasi ruang pada zona

Sumber: Analisis Pribadi,2025

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2) Orientasi

Konsep orientasi bangunan dalam desain Pusat Kebudayaan di Kampung Budaya Sindang Barang bertujuan untuk memaksimalkan potensi pemandangan alam di lokasi dan mempertahankan koneksi visual dengan unsur-unsur budaya yang sudah ada. Lokasi ini memiliki pemandangan yang luas dari sawah terbuka di sisi timur dan pegunungan Salak di sisi selatan.

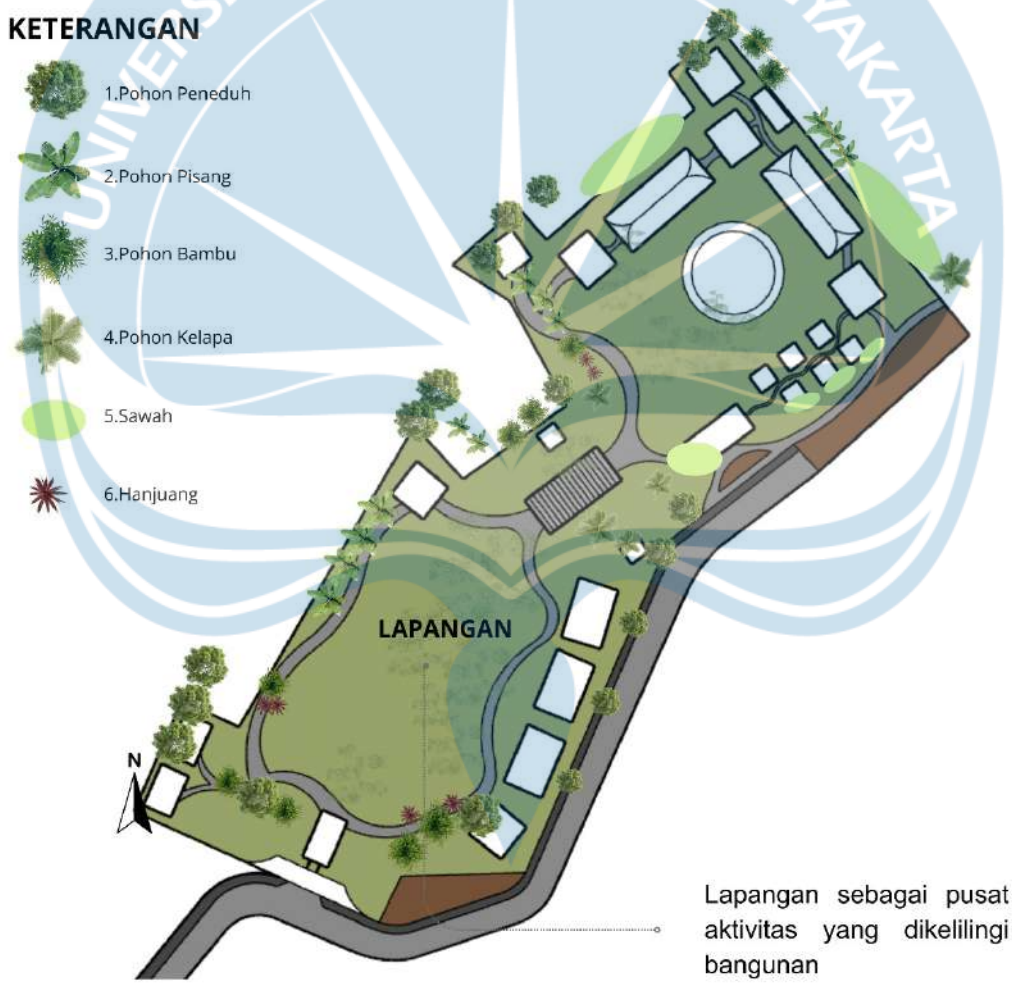


Orientasi View pada Tapak

Sumber: Analisis Pribadi,2025

3) Lanskap

Konsep lanskap dalam desain Pusat Kebudayaan Kampung Budaya Sindang Barang bertujuan untuk melestarikan karakter alami desa Sunda. Jalur sirkulasi dirancang agar fleksibel, mengikuti pola organik desa Sunda yang menyesuaikan kontur dan pergerakan alami masyarakat. Vegetasi yang ada, seperti bambu, hanjuang, pohon pisang, dan pohon peneduh, dipertahankan sebagai elemen yang membentuk atmosfer lokasi. Area dengan vegetasi yang kurang diperkuat dengan penanaman kembali tanaman lokal sehingga seluruh lanskap tetap selaras dengan karakteristik lingkungan Sunda.

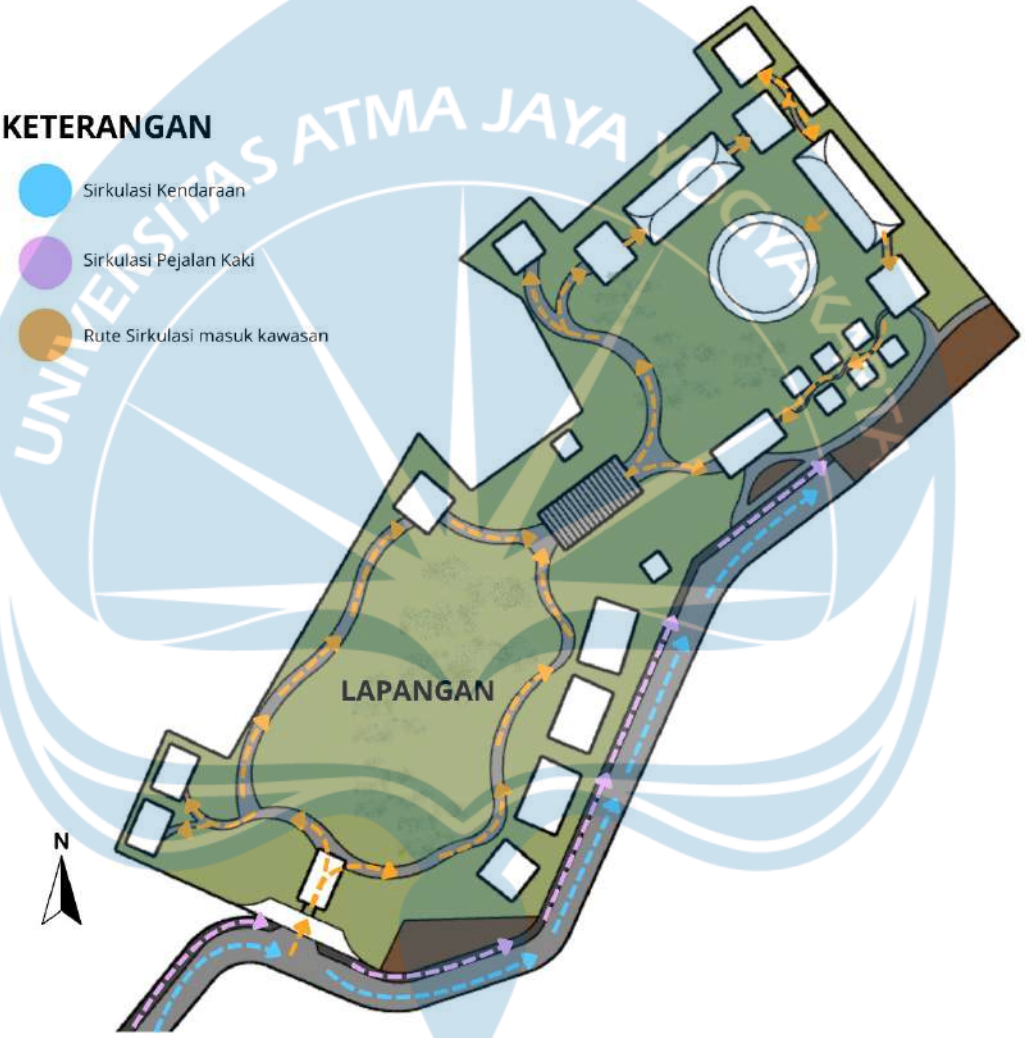


Konsep Lanskap

Sumber: Analisis Pribadi,2025

4) Sirkulasi pada tapak

Alur sirkulasi pada tapak dirancang fleksibel agar dapat mengakomodasi alur pergerakan wisatawan, pengunjung, serta aktivitas harian masyarakat. Pada sirkulasi pejalan kaki dipisah dari gerbang masuk hingga depan site agar lebih nyaman dan aman saat menaiki tapak yang berkontur.



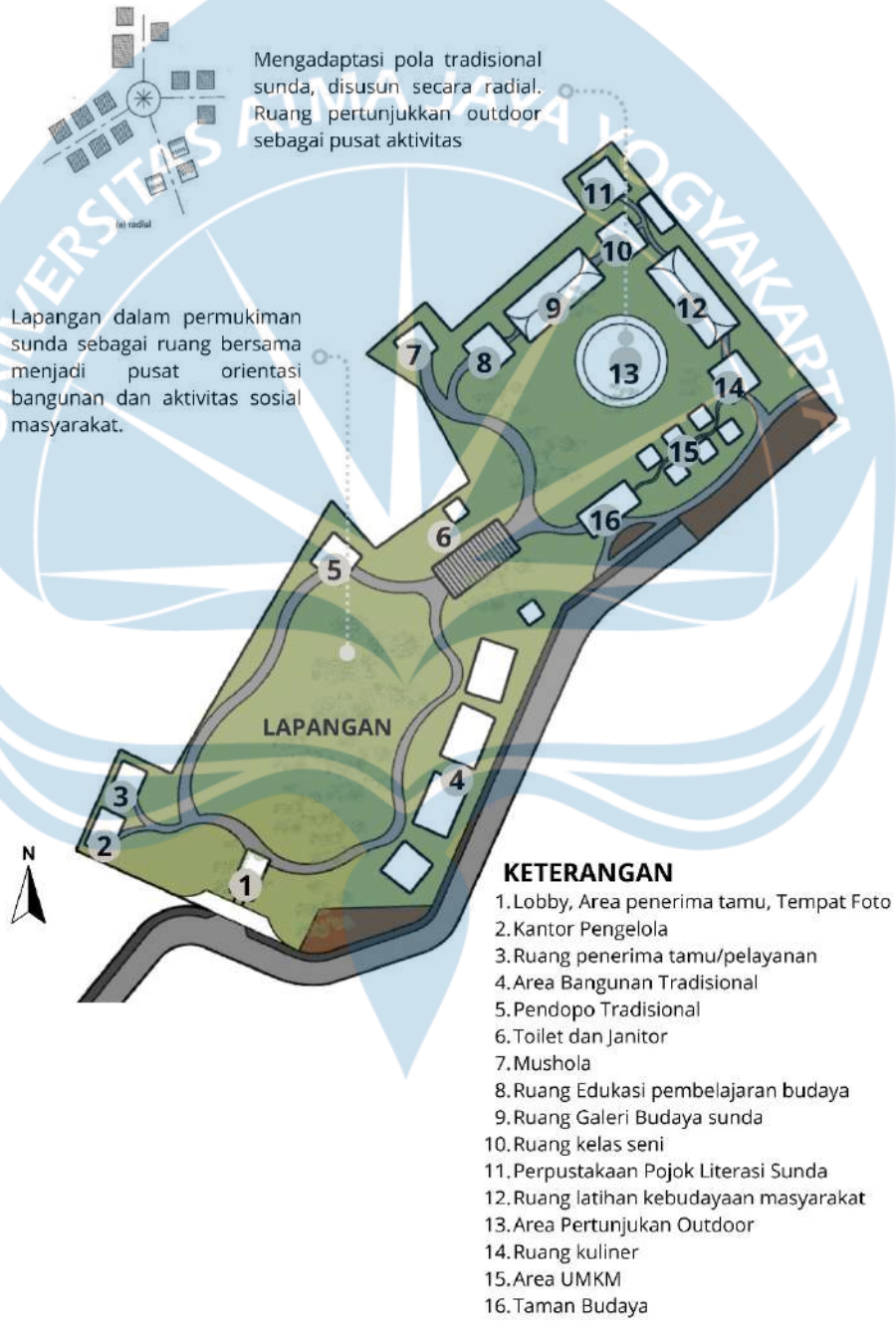
Konsep Sirkulasi

Sumber: Analisis Pribadi,2025

5.4.2 Konsep Massa Bangunan

1) Tata Masa Tapak

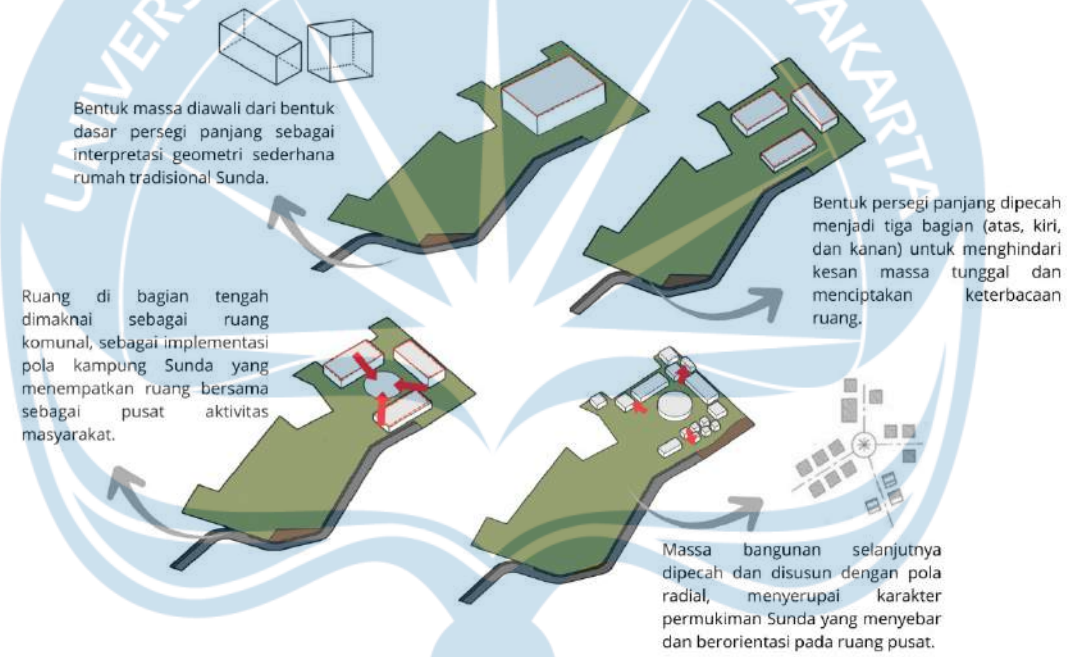
Prinsip dasar yang diterapkan adalah pola ruang komunal, di mana area terbuka berfungsi sebagai lokasi berkumpul dan berinteraksi. Tata letak Kampung Budaya Sindang Barang mengadopsi pola radial, dengan lapangan sebagai pusat aktivitas. Bangunan disusun seperti perkampungan sunda.



Konsep Sirkulasi
Sumber: Analisis Pribadi,2025

2) Tata Masa dan Transformasi Bangunan

Konsep bentuk dan tata massa bangunan mengadaptasi nilai, logika ruang, dan karakter visual arsitektur Sunda tanpa meniru bentuk tradisional secara literal. Transformasi massa diawali dari bentuk dasar yang sederhana, kemudian dipecah dan disusun ulang mengikuti pola permukiman Sunda yang menyebar dan berorientasi pada ruang komunal. Pendekatan ini memungkinkan bangunan baru tetap relevan dengan kebutuhan fungsi modern (galeri, edukasi, UMKM, dan ruang pertunjukan), sekaligus menyatu dengan konteks lingkungan Kampung Budaya Sindang Barang.

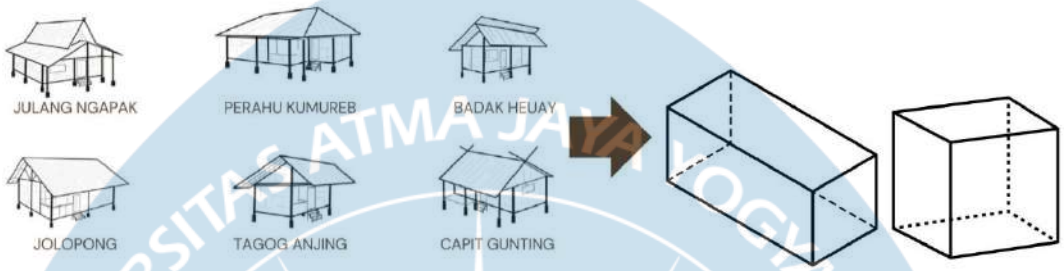


Konsep Tata Masa Gubahan
Sumber: Analisis Pribadi,2025

3) Bentuk Dasar bangunan

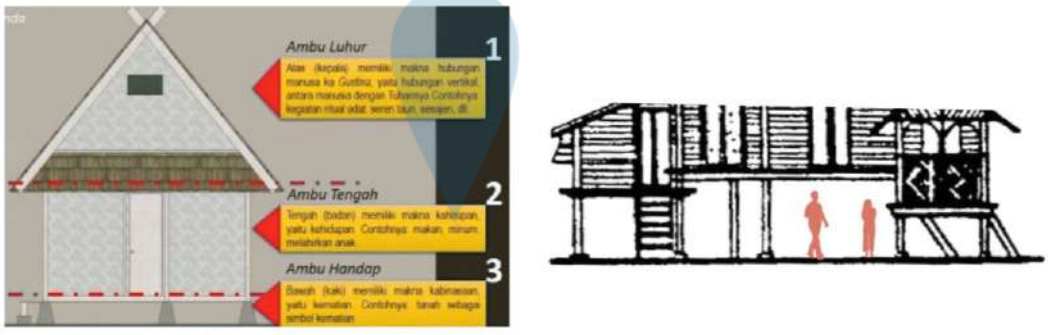
Bentuk dasar persegi dan persegi panjang adalah implementasi dari bentuk bentuk rumah tradisional sunda yang dianggap sederhana, mudah dibangun, efisien struktur, dan mendukung cross ventilation pada bangunan.

Konsep bentuk dasar bangunan



Sumber: Analisis Pribadi,2025

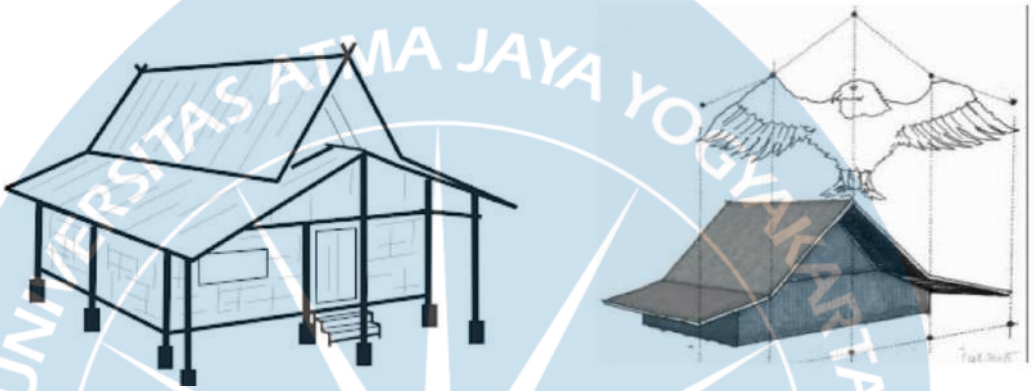
Konsep rumah panggung Sunda diterapkan sebagai strategi adaptif terhadap iklim tropis. Pada arsitektur tradisional Sunda, bagian suku (kaki bangunan) umumnya memiliki ketinggian 40–60 cm dan berfungsi sebagai ruang penyimpanan alat, hasil panen, atau tempat unggas. Dalam pengembangan Cultural Center. Kaki bangunan lebih ditinggikan untuk memungkinkan aliran udara silang (cross ventilation). Ruang kolong dimanfaatkan sebagai outdoor shaded area yang dapat digunakan sebagai area tunggu yang teduh, ruang bermain anak, area bersantai, serta ruang penyimpanan luar (outdoor storage) untuk kebutuhan kegiatan budaya.



Konsep kaki implementasi dari rumah panggung sunda
Sumber: Analisis Pribadi,2025

4) Bentuk Atap

Konsep atap cultural center yang akan dirancang mengadaptasi dari brntuk bentuk arsitektur sunda. Pada atap julang ngapak merupakan salah satu bentuk arsitektur tradisional Sunda yang paling dikenal, dicirikan oleh bentuk kemiringan lebar menyerupai “burung yang mengepakkan sayap”. Secara filosofis, bentuk ini melambangkan sikap protektif, terbuka, dan menaungi, selaras dengan nilai keramahan masyarakat.



Konsep Atap sunda
Sumber: Analisis Pribadi,2025

5.4.3 Konsep Tata Ruang

1) Konsep Tata Ruang Dalam

Dirancang menyesuaikan kebutuhan dan fungsi ruang, dengan penerapan material seperti bambu, kayu dan struktur modern serta bukaan untuk memanfaatkan view alami.



2) Konsep Tata Ruang Luar

Tata ruang luar kawasan dirancang dengan mengadaptasi pola ruang komunal dalam permukiman tradisional Sunda, yaitu ruang-ruang yang terhubung secara alami melalui jalur organik dan berkumpul mengelilingi ruang terbuka sebagai pusat aktivitas



3) Konsep Ornamen Khas sunda

Penerapan ornamen atau simbol khas sunda berperan penting dalam membangun sense of place, memperkuat karakter budaya Sunda, dan menjaga kesinambungan antara area tradisional dan area pengembangan baru yang lebih modern.

- Mega Mendung



Motif batik khas Cirebon di Jawa Barat, yang masuk ke dalam wilayah budaya Sunda, dikenal luas karena pola awan yang bertumpuk-tumpuk dan perubahan warna biru yang halus. Motif ini mewakili rasa teduh dan

damai. Awan di sini jadi lambang perlindungan atau "naungan" untuk semua orang di sekitarnya.

- Motif Kujang Pajajaran



Simbol "Kujang Pajajaran" adalah Kujang, senjata pusaka khas Sunda yang menjadi lambang Kerajaan Sunda-Pajajaran, melambangkan kekuatan, keberanian, dan filosofi luhur masyarakat Sunda. Sindang Barang adalah salah satu situs yang terkait dengan sejarah Kerajaan Pajajaran serta Banyak acara adat Sindang Barang memakai ornamen kujang sederhana

- Motif Wadasan



Motif wadasan merupakan penyebutan untuk motif karang atau gunungan. Motif gunungan memiliki makna gambaran kehidupan di alam baka yang kekal abadi.

5.4.4 Konsep Material

Pemilihan material dalam perancangan berperan penting dalam menciptakan suasana Sunda yang hangat dan dekat dengan alam. Material diterapkan dengan pendekatan neo vernakular, yaitu menggabungkan nilai material tradisional dengan teknologi dan konstruksi masa kini. Material lokal yang digunakan bertujuan menjaga karakter lokal, kenyamanan iklim tropis Bogor, dan keselarasan visual dengan bangunan tradisional yang sudah ada di kawasan. Beberapa material lokal yang digunakan yaitu :



Bambu | Ijuk | Kayu | Batu Kali

5.4.5 Konsep Aktivitas

Konsep aktivitas pada perancangan Cultural Center Kampung Budaya Sindang Barang disusun untuk menghidupkan karakter komunal masyarakat Sunda dan memperkuat sense of place kawasan. Aktivitas dirancang tidak hanya sebagai fungsi ruang, tetapi sebagai pembentuk suasana dan identitas. Aktivitas sebagai pembentuk identitas:

- Pengunjung mengenali tempat melalui suasana ketika melihat latihan budaya, mendengar gamelan, atau melihat interaksi masyarakat.
- Aktivitas menghasilkan memori tempat yang kuat.
- Aktivitas rutin menciptakan keterikatan emosional antara masyarakat dengan ruang.



Gambar 5 3 Alur pengunjung

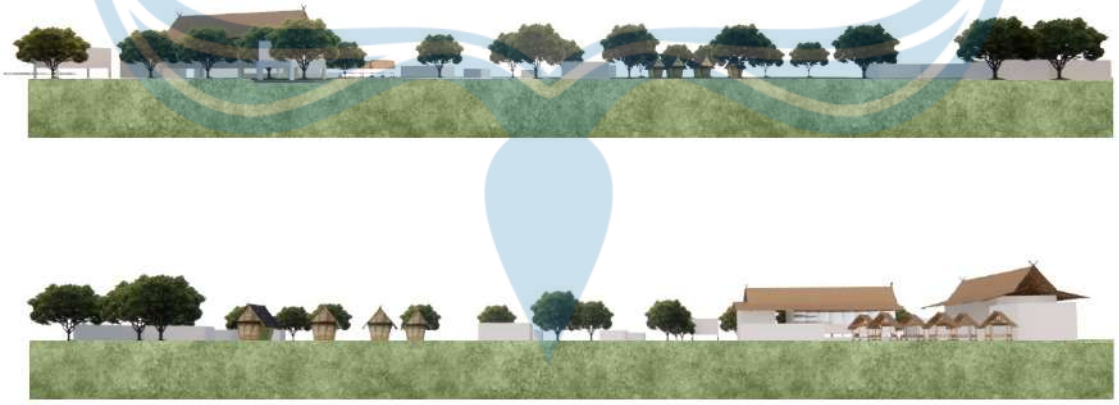
5.4.6 Gambar Skematik

1. Siteplan Skematik



Siteplan Skematik,2025

2. Tampak Skematik



Tampak Skematik, 2025

3. Perspektif Skematik



Perspektif Skematik, 2025

DAFTAR PUSTAKA

Wiradimadja, A. (2018). *KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT KAMPUNG NAGA SEBAGAI KONSERVASI ALAM DALAM MENJAGA BUDAYA SUNDA*. JSPH: Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis

Tyas, Widji Indahing, et al. *Kajian Pola Tatanan Massa Pada Kampung Ciboleger, Baduy*. Reka Karsa: Jurnal Arsitektur, 2014, 2.4.

Abadi, Slamet Ashar. *Penerapan Tema Sequence Architecture Pada Bangunan Museum Arkeologi di Kota Baru Parahyangan*. Repository Tugas Akhir Prodi Arsitektur Itenas

Indrawardana, I. (2014). *Kosmologi Sunda Wiwitan*: Studi Tentang Pandangan Dunia Masyarakat Adat Cireundeu. Bandung: Humaniora.

Ekadjati, E. S. (2005). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah. Pustaka Jaya.*

Ali, A., Rukayah, S., Sardjono, A. B., & Juwono, S. (2022). *Architecture on The Imah Panggung and Babaritan Tradition as A Space Spirit in Kampung Kranggan*, Bekasi, Indonesia. Journal of Architectural Design and Urbanism, 4(2), 97–105

Bannowati, N. (2019). *Kampung Budaya Sindang Barang, Kampung Tertua Sejak Abad Ke-12.*

Soelistyowati, R. D. (2018). Strategi Komunikasi Pengembangan Potensi Pariwisata Melalui Situs Web Kampung Budaya Sindangbarang. Jurnal Ecodemica, 2(2).

Anisa, Anisa; Satwikasari, Anggana Fitri; SAPUTRA, M. Sahril Adhi. Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Pada Desain Tapak Lanskap Dan Bangunan Fasilitas Resort. Prosiding Semnastek, 2019.

Nisrina, B. (2021). Kampung Budaya Sindang Barang, Kampung Tertua Sejak Abad Ke-12. Kompasiana.

Shifa, B., Kurniati, R., & Rahdriawan, M. (2023). Sense of Place Masyarakat untuk Keberlanjutan Aktivitas Sosial-Budaya di Kampung Jawi sebagai Destinasi Wisata. TATALOKA, 25(3), 145 164.

Fitri Satwikasari, A., & Sahril Adhi Saputra, M. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Pada Desain Tapak Lanskap Dan Bangunan Fasilitas Resort. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi, 16.

Isnendes, R. (2014). *ESTETIKA SUNDA SEBAGAI BENTUK KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT SUNDA TRADISIONAL DALAM SAWANGAN PENDIDIKAN KARAKTER*. Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran, 1(2). https://doi.org/10.17509/edusentris.v1i2.145

Octavia, L., & Prijotomo, J. (2018). *Arsitektur Nusantara bukan Arsitektur Tradisional maupun Arsitektur Vernakular.* Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia, 7(4), 167 171.

Rusnandar, N., Pelestarian, B., & Budaya Bandung, N. (2015). *TATA CARA DAN RITUAL MENDIRIKAN RUMAH DI KAMPUNG NAGA KABUPATEN TASIKMALAYA* THE PROCEDURE AND RITUALS OF KAMPUNG NAGA TASIKMALAYA REGENCY IN BUILD HOME. Patanjala, 7(3), 525–545.

Hashemnezhad, H., Heidari, A. A., & Hoseini, P. M. (2013). "*Sense of Place" and "Place Attachment*". International Journal of Architecture and Urban Developmen

Iskandar, J. (2016). *Ekologi Manusia dan Permukiman Tradisional Sunda*. Bandung: Unpad Press.

Triatmadja, R. (2008). *"Konsep Kaki–Badan–Atap pada Rumah Tradisional Nusantara.*" *Jurnal Permukiman*, 3(1), 12–20.

Lewicka, M. (2011). "Place Attachment: How Far Have We Come in the Last 40 Years?" *Journal of Environmental Psychology*, 31(3), 207–230.

Relph, E. (1976*). Place and Placelessness.* London: Pion.

Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
Canter, D. (1977). *The Psychology of Place*. London: Architectural Press.

Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor

DISUSUN OLEH :

220119090 | PRIATI SRISEKAR ARUM

DOSEN PEMBIMBING :

KHAERUNNISA, S.T., M.ENG., PH.D.

DOSEN PENGUJI :

Dr. Ir. Rachmat Budihardjo, M.T. Ir. YD.

Gregorius Agung Setyonugroho, ST., M.Eng.



ANALISIS TAPAK

ASPEK FISIK

KONTEKS DAN REGULASI



LUAS 10.060,92 M².

Berlokasi di Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.

SUMBER: RTRW 2024–2044.

- KDB= 40% (maks)
- KDH= 30% (min)
- KLB= 3

DATA

Tapak berada di kawasan Kampung Budaya Sindang Barang dengan fungsi budaya dan pariwisata,

POTENSI/KENDALA

Memiliki potensi nilai budaya dan eksisting kampung adat, namun keterbatasan fasilitas dan pengembangan

SOLUSI

Mempertahankan eksisting site dan menambahkan fasilitas penunjang mengikuti regulasi serta menjaga karakter kampung.



KONTUR & SIRKULASI TAPAK



DATA

Kontur mengalami kemiringan dari depan ke belakang.

POTENSI/KENDALA

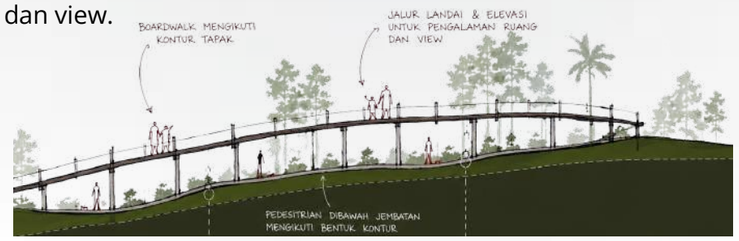
Kontur memberi potensi view, namun menyulitkan akses dan sirkulasi.

SOLUSI



penambahan pagar pada area transisi karna menimbulkan resiko keamanan.

Membuat sirkulasi pedestrian mengikuti kontur sebagai akses utama, dan boardwalk sebagai jalur landai sekaligus pembentuk pengalaman ruang dan view.



PENGHAWAAN & IKLIM



DATA

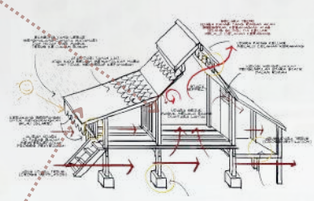
- Angin dominan berasal dari arah selatan yaitu pegunungan salak
- Lokasi Bogor dikenal sebagai kota hujan, tingkat kelembaban dan tingkat volume air yang tinggi.

POTENSI/KENDALA

- Sirkulasi udara alami baik namun potensi licin di jalur luar, kelembapan tinggi pada ruang tertutup & risiko genangan.

SOLUSI

- Rancangan menggunakan cross ventilation mengikuti prinsip rumah panggung Sunda yang memberi airflow dari bawah



- Atap miring diperlukan untuk mempercepat aliran air (sesuai adaptasi arsitektur Sunda).

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

ANALISIS TAPAK

ASPEK FISIK

PENCAHAYAAN & VEGETASI



DATA

- Orientasi site rumah adat menghadap utara–timur laut,. zona belakang lebih terbuka dan panas saat siang - sore
- site memiliki banyak vegetasi exsisting

POTENSI/KENDALA

- Sisi barat memerlukan shading karena potensi panas dan silau pada sore hari

SOLUSI

- Mempertahankan sawah berfungsi sebagai microclimate cooling area
- mempertahankan vegetasi alami agar tetap teduh dan menjaga atmosfer khas sunda.
- penambahan vegetasi diarea belakang dan shading pada bangunan.



KEBISINGAN & AKSESIBILITAS



DATA

- Kebisingan dari aktivitas warga
- Akses jalan desa sempit
- Terdapat lapangan desa sebagai potensi parkir

POTENSI/KENDALA

- Akses masuk bising saat event
- Potensi keterlibatan transportasi lokal

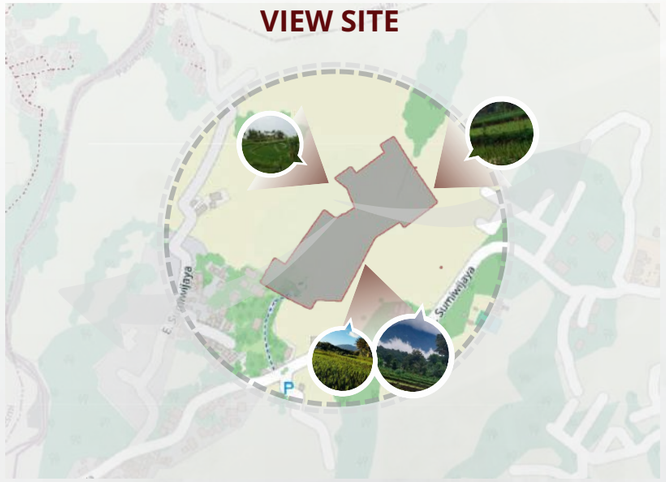
SOLUSI

- Aktivitas utama diarahkan ke zona belakang
- Parkir di lapangan, dilanjutkan shuttle lokal & pedestrian

sebagai bagian dari pengalaman ruang



VIEW SITE



DATA

- View ke sawah & pegunungan
- Lanskap agraris terbuka

POTENSI/KENDALA

- View sebagai identitas ruang
- Shading berpotensi menutup visual

SOLUSI

- Shading tidak masif (renggang)
- Orientasi bangunan ke arah view
- menyediakan ruang duduk terbuka sebagai titik menikmati lanskap



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

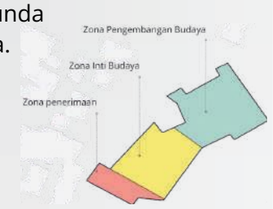
ANALISIS TAPAK

ASPEK NONFISIK



DATA

Mengadaptasi pola permukiman kampung sunda dan pembagian ruang dalam tradisional sunda.



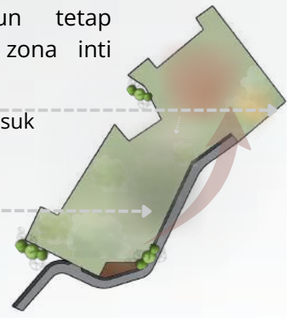
KENDALA

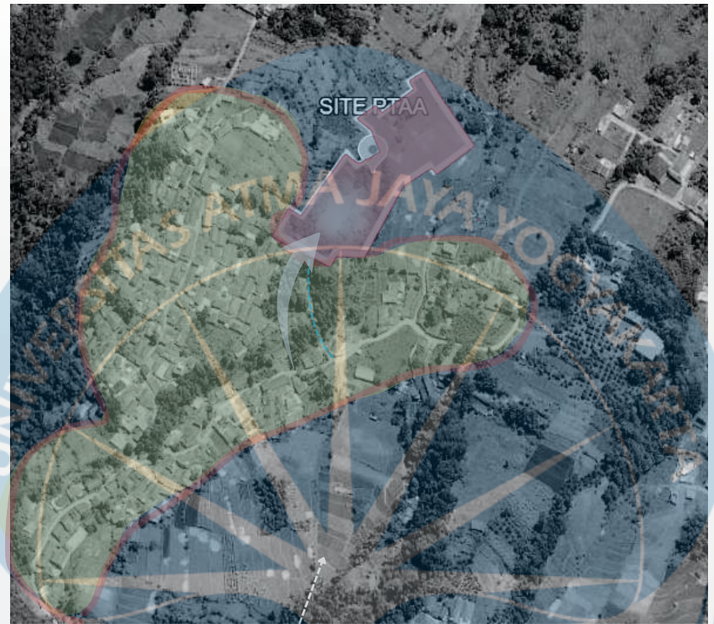
Terkait alur pengunjung saat datang karna parkiran di area belakang

SOLUSI

Arah masuk utama ditempatkan di area pengembangan untuk efisiensi, namun tetap mempertahankan hirarki ruang dengan zona inti budaya sebagai tujuan akhir.







DATA

Tradisi Seren Taun di kampung budaya sindang barang biasa dilakukan pada lapangan dekat rumah tradisional sebagai struktur ruang kampung

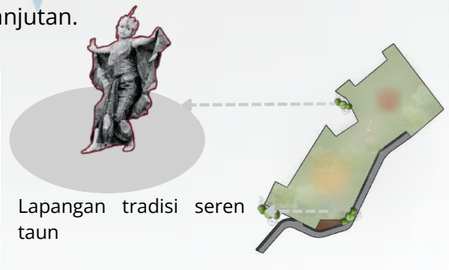
POTENSI

Kegiatan Seren Taun menunjukkan pola aktivitas komunal masyarakat

SOLUSI

Pola aktivitas ini memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai ruang komunal yang mampu mewadahi kegiatan budaya secara lebih terstruktur dan berkelanjutan.







DATA

Kampung Budaya Sindang Barang memiliki potensi wisata budaya yang memungkinkan adanya interaksi antara pengunjung dan masyarakat lokal.

POTENSI

Interaksi antara pengunjung dan masyarakat berpotensi memunculkan aktivitas ekonomi berbasis budaya, seperti kuliner tradisional sebagai bagian dari pengalaman wisata.

SOLUSI

Aktivitas tersebut dikembangkan sebagai ruang interaksi sosial dan ekonomi dalam kawasan seperti ruang kuliner.



DESAIN GUIDLINE

ESENSI PROYEK

Kampung budaya Sindang Barang memiliki potensi budaya sunda yang kuat, namun belum didukung oleh ruang yang mampu menghidupkan kembali aktivitas budaya secara berkelanjutan.



- Aktivitas budaya menurun dan tidak terwadah optimal
- Fasilitas eksisting terbatas dan kurang mendukung
- Pengalaman ruang dan edukasi budaya belum maksimal
- Daya tarik dan kunjunga wisata belum optimal

PENDEKATAN DESAIN

SENSE OF PLACE

Menghadirkan kembali identitas budaya sunda mellaui keterikatan antara ruang, aktivitas, dan nilai budaya yang amsih hidup dimasyarakat

Ruang	Aktivitas	Nilai budaya
wadah fisik yang bermakna	Penghidup dan penggerak nilai budaya	Makna, tradisi dan identitas budaya sunda

TUJUAN PERANCANGAN

- Menghidupkan kembali aktivitas budaya Sunda
- Meningkatkan pengalaman ruang berbasis budaya
- menguatkan identitas kawasan
- mendukung keberlanjutan komunitas lokal

FOKUS PERANCANGAN

Menghidupkan kembali aktivitas budaya Sunda melalui penyediaan ruang yang terarah.

Dimensi Sosial | Dimensi Rekreasi | Dimensi seni&Budaya | Dimensi Edukasi

RESPON TERHADAP URGENSI PERMASALAHAN

Menurunnya aktivitas budaya	PELESTARIAN BUDAYA • Penyediaan ruang galeri sebagai media edukasi budaya • Penyediaan ruang komunitas sebagai wadah aktivitas budaya masyarakat
kurangnya pemahaman budaya	EDUKATIF • Penyusunan alur ruang galeri berbasis narasi Seren Taun • Penyajian display berupa artefak, alat tradisional, dan padi sebagai media edukasi
Pengalaman ruang lemah	PENGALAMAN RUANG • Perancangan sekuens ruang(alur perjalanan) • keterhubungan visual dengan lanskap sekitar.
Aktivitas budaya tidak berkelanjutan	KEBERLANJUTAN AKTIVITAS • Integrasi fungsi galeri (melihat) dan ruang komunitas (melakukan) • Penyediaan ruang aktivitas seperti menumbuk padi dan latihan budaya

KESIMPULAN GUIDLINE

Desain pusat budaya sunda dikampung budaya sindang barang merespon urgensi dengan menghadiekan ruang yang tidak hanya menmapilkan budaya, tetapi juga memahami melalui alur, aktivitas dan interaksi dengan masyarakat

IMPLEMENTASI DESAIN

- NARASI RUANG GALLERY: PERJALANAN SEREN TAUN

Menceritakan siklus seren taun secara berurutan

1	2	3	4
MENANAM Hubungan manusia dengan alam	MENGOLAH Proses kerja dan kebersamaan	RITUAL SEREN TAUN Rasa syukur dan Spritualitas	HASIL(PADI) Padi sebagai simbol kehidupan






- INTEGRASI RUANG : DARI MEMAHAMI KE MENGALAMI

Ruang gallery — Melihat memahami belajar

Community — Mencoba berinteraksi mengalami

Berfungsi sebagai ruang pemahaman melalui alur narasi dan pameran budaya

Menjadi ruang pengalaman langsung, pelatihan, dan aktivitas budaya masyarakat

- PENERAPAN SENSE OF PLACE DALAM DESAIN

Arsitektur Sunda	Material lokal	Boardwalk	Visual atmosfer	Nilai budaya
Atap julang ngapak, bentuk geometris mengadaptasi arsitektur tradisional sunda	Penggunaan kayu, bambu dan anyaman sebagai ekspresi budaya lokal	Jalur sirkulasi wooden boardwalk menyatu dengan kontur dan lanskap agraris	Bukaan, pencahayaan alami, dan hubungan visual dengan alam sekitar	Tradisi, simbol, dan aktivitas masyarakat dihadirkan dalam ruang

KONSEP & TRANSFORMASI DESAIN

RUANG RASA

KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG

Konsep ini diterjemahkan melalui hubungan aktivitas masyarakat, lanskap alami, dan elemen budaya yang membentuk pengalaman ruang Kampung Budaya Sindang Barang.

KONSEP FILOSOFIS



MANUSIA



ALAM



BUDAYA

Menyatukan manusia, alam, dan budaya dalam satu kesatuan ruang sebagai pembentuk identitas kawasan

Leuit sebagai bangunan khas sunda

Rumah adat sebagai representasi ruang hidup

Atap ijuk khas bangunan sunda

bambu sebagai material utama yang digunakan penduduk

Padi sebagai simbol kehidupan



Tradisi penghormatan terhadap leluhur

Tradisi Seren Taun sebagai siklus budaya

KONSEP & TRANSFORMASI DESAIN

ANALISIS MATERIAL



IJUK

KAYU

BAMBU



BATU

ANALISIS VEGETASI KAWASAN



Pohon bambu

hanjuang



Pohon kelapa

pohon pisang

Sawah

WOODEN BOARDWALK

Wooden boardwalk dirancang sebagai elemen sirkulasi yang mengikuti kontur tapak , membentuk jalur linear yang menghubungkan area rumah adat dan ruang terbuka di sekitarnya. Selain sebagai akses, boardwalk berperan sebagai ruang berjalan yang menghadirkan pengalaman visual terhadap lanskap serta aktivitas budaya dalam kawasan.





menggunakan material kayu



Elevasi mengikuti kontur tanah eksisting



alur organik yang terinspirasi dari pola sawah dan lanskap agraris sunda.

DETAIL ARSITEKTURAL

BAMBU SEBAGAI SECONDARY SKIN



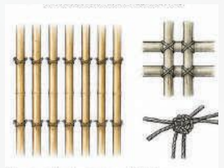
Penyusunan bambu secara vertikal dengan pola ritmis merupakan interpretasi dari material dan teknik tradisional Sunda melalui pendekatan neo vernakular

Karakter bambu

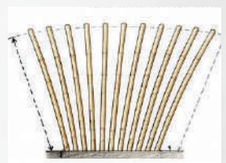
- Ringan
- Fleksibel
- Ramah lingkungan
- Lokal & berkelanjutan



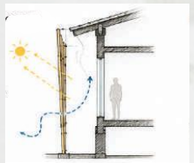
sebagai material lokal yang mudah didapat



penyusunan bambu secara vertikal dengan pola ritmis menggunakan teknik ikat tradisional



pola vertikal bambu ditrasformasikan menyesuaikan kebutuhan pencahayaan dan sirkulasi



Potongan pada secondary skin



Rencana detail sambungan

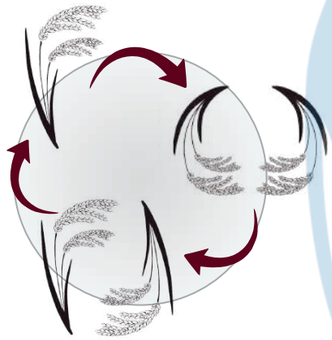
KONSEP & TRANSFORMASI DESAIN

TRANSFORMASI DESAIN MASSA BANGUNAN



ANALOGI PADI

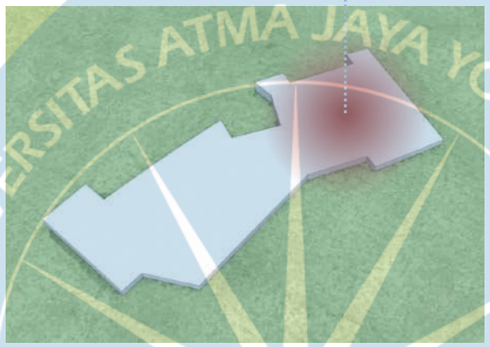
bentuk padi yang diambil berhubungan dengan objek perancangan yaitu kampung budaya sidang barang



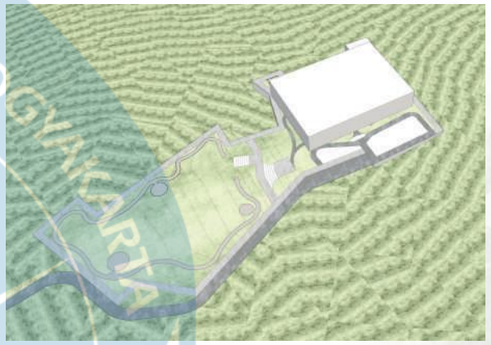
ELEMEN PADI

Bentuk padi disederhanakan menjadi pola lengkung yang merepresentasikan arah dan keterhubungan antar elemen, kemudian digunakan sebagai dasar pembentukan massa dan sirkulasi yang bersifat organik.

TAPAK YANG BISA DIBANGUN

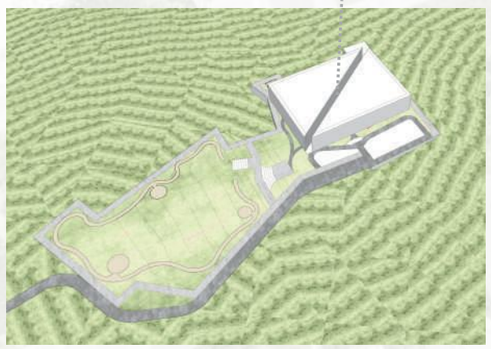


Area pada tapak yang bisa dilakukan pengembangan desain



Massa awal dibentuk sebagai geometri sederhana berupa bidang kotak yang merepresentasikan kondisi tapak terbangun secara rasional dan efisien

Ruang transisi diantara massa



Massa kemudian dibelah menjadi dua bagian utama sebagai respon terhadap kebutuhan zonasi dan sirkulasi.

Menguatkan fungsi budaya sebagai ruang pertunjukan

Menghadirkan ruang komunal

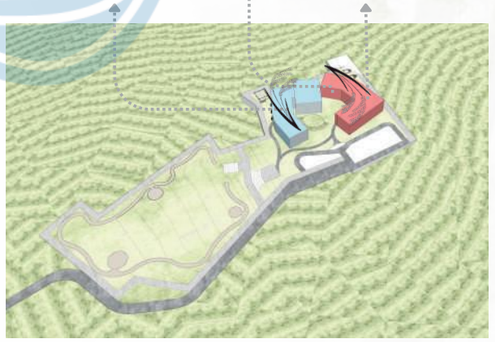


Sebagian massa kemudian dikurangi (subtractive design) untuk membentuk ruang terbuka berupa amphitheater.

Mengarah (flow)

Melengkung

Berkelompok (cluster)



Massa yang telah terbentuk kemudian diolah mengikuti pola organik yang terinspirasi dari bentuk padi.

Meningkatkan sirkulasi udara alami

Menghadirkan identitas arsitektur lokal

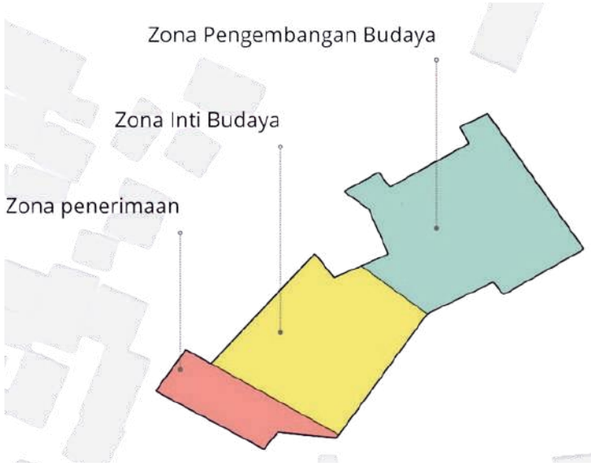


massa bangunan mengadopsi prinsip rumah panggung, yaitu dengan mengangkat sebagian bangunan dari permukaan tanah.

N

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

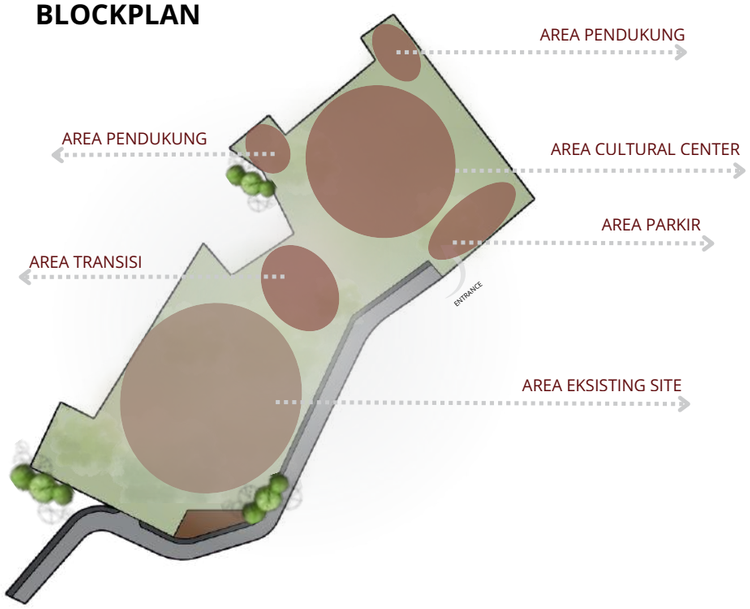
DESAIN SKEMATIK& TRANSFORMASI MASA BANGUNAN



KONSEP ZONA

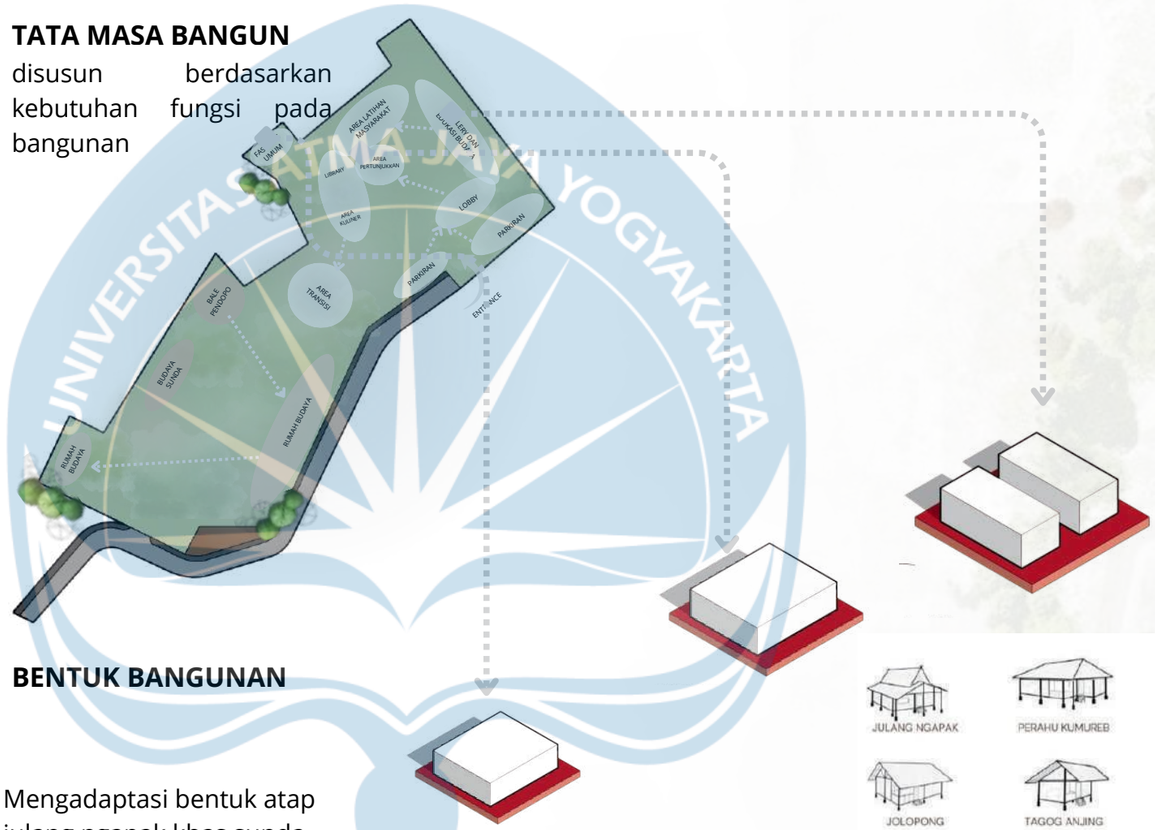
Mengadaptasi pola permukiman kampung sunda dan pembagian ruang dalam tradisional sunda

BLOCKPLAN



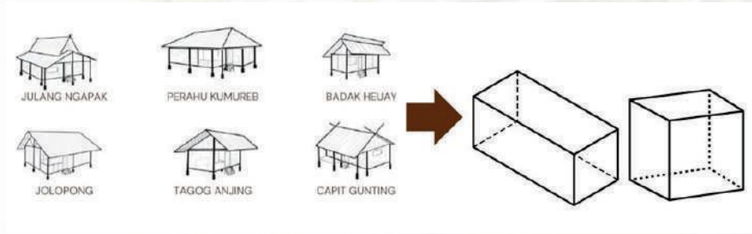
TATA MASA BANGUN

disusun berdasarkan kebutuhan fungsi pada bangunan



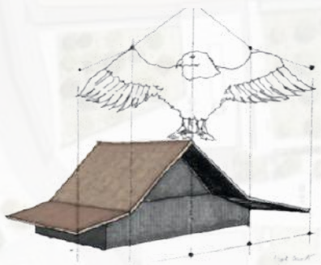
BENTUK BANGUNAN

Mengadaptasi bentuk atap julang ngapak khas sunda



Penggunaan bentuk persegi dan persegi panjang pada bangunan

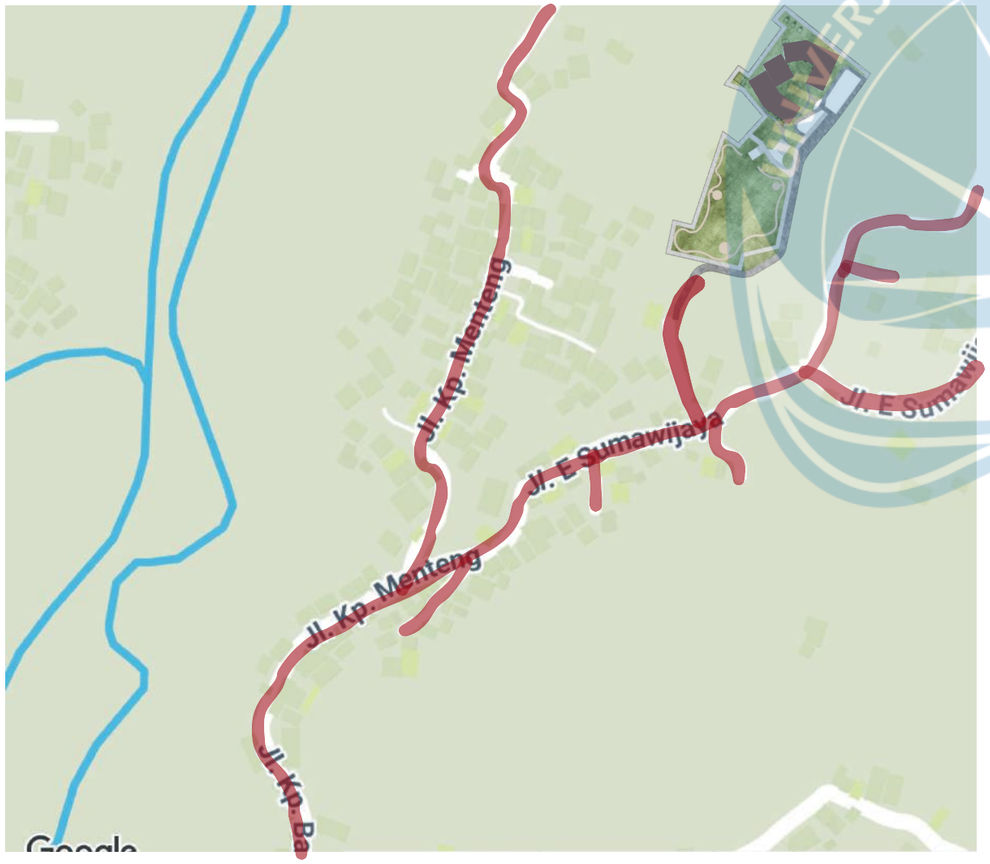


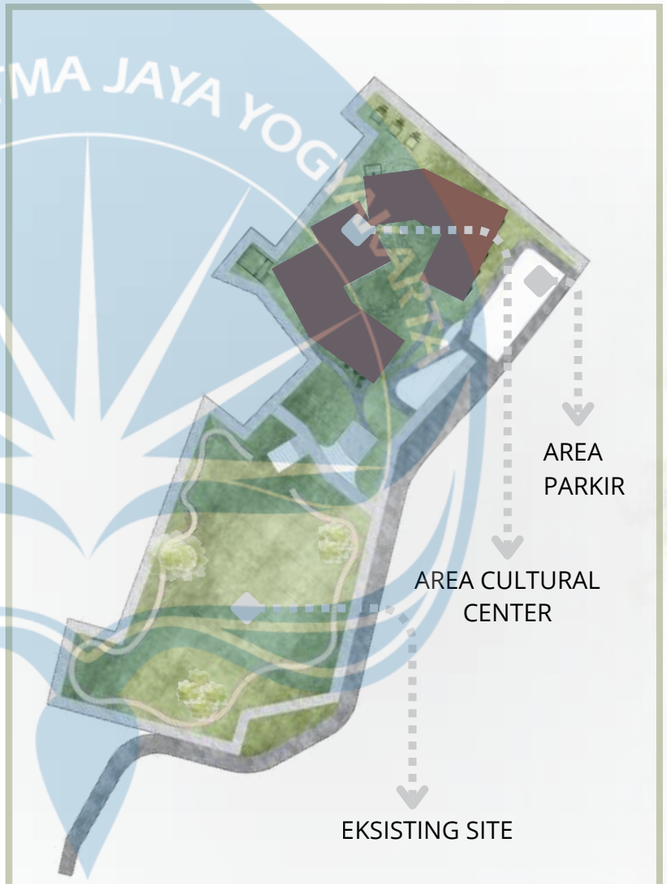


DESAIN SKEMATIK& TRANSFORMASI MASA BANGUNAN

ALUR SIRKULASI KAWASAN SEKITAR

Sirkulasi menuju kawasan mengikuti jalan desa yang terhubung dengan jalan utama, melewati permukiman warga sehingga membentuk pengalaman masuk secara bertahap menuju kawasan budaya

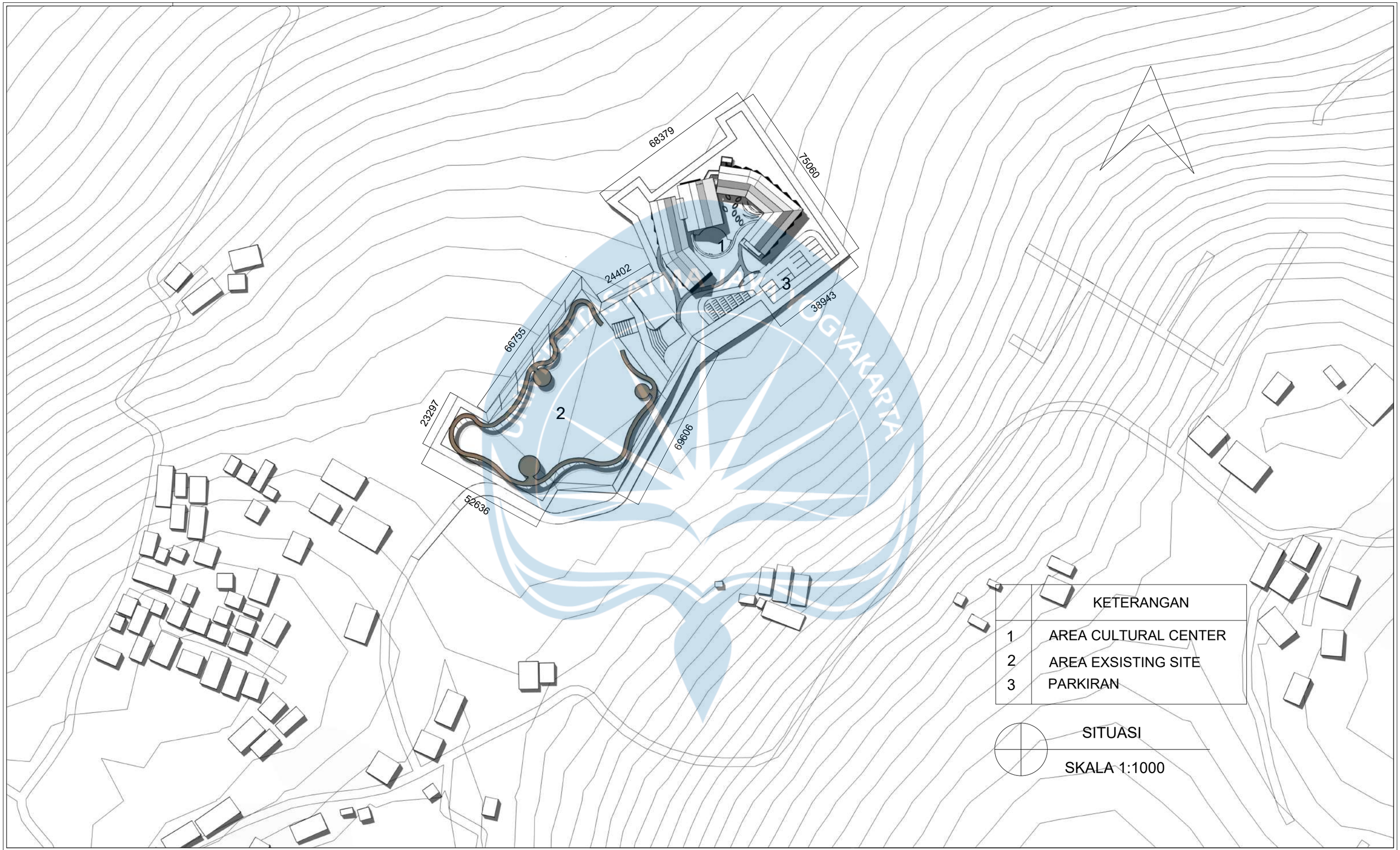




RUANG TERBUKA RTH & RTNH

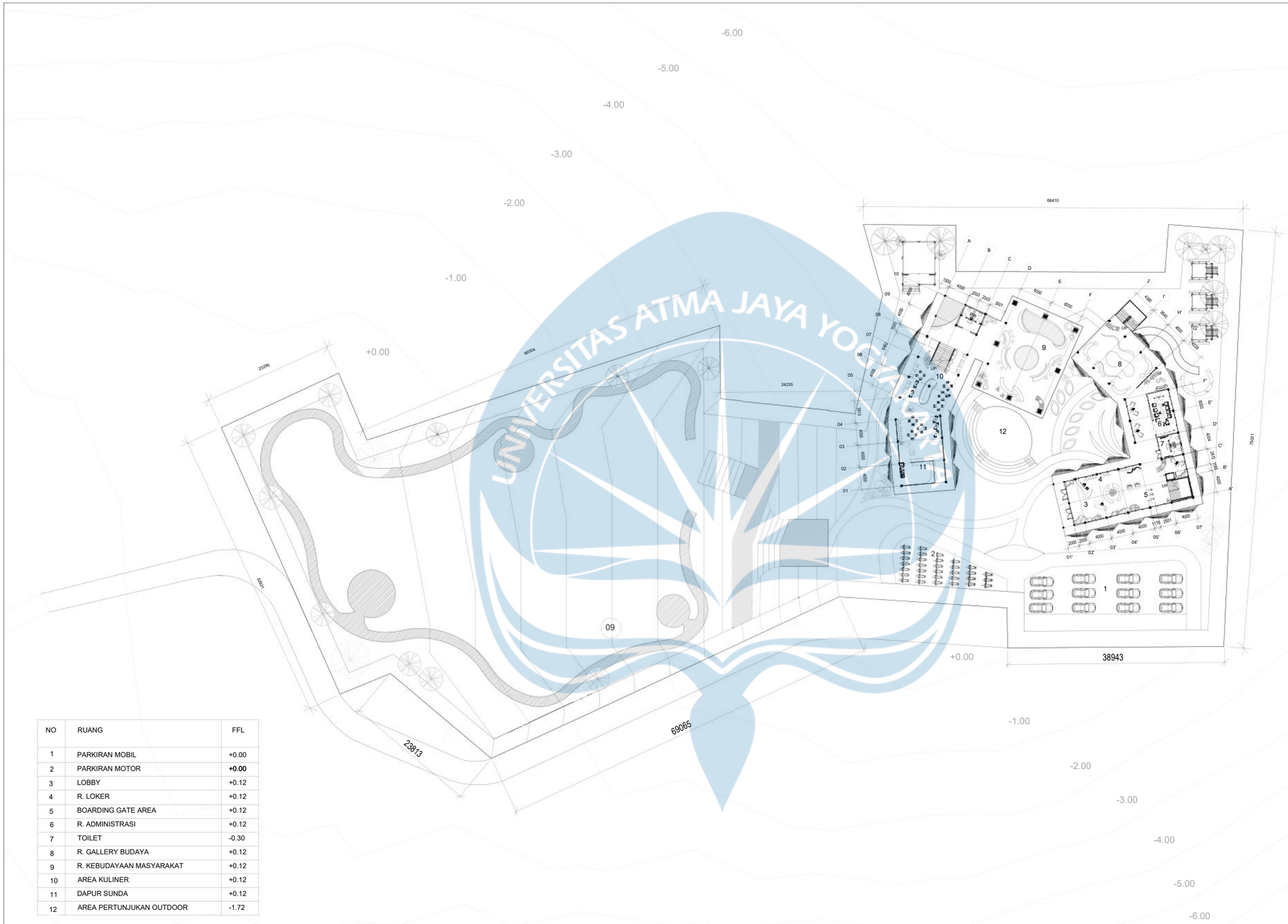


SIRKULASI SITE PERANCANGAN



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *Project Location*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	situasi	1 :500	
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*						

Tanggal Gambar *Drawing Date*		
Kode Gambar *Drawing Code*	**No. Lbr** *Pg. No.*	**Dari** *Of*

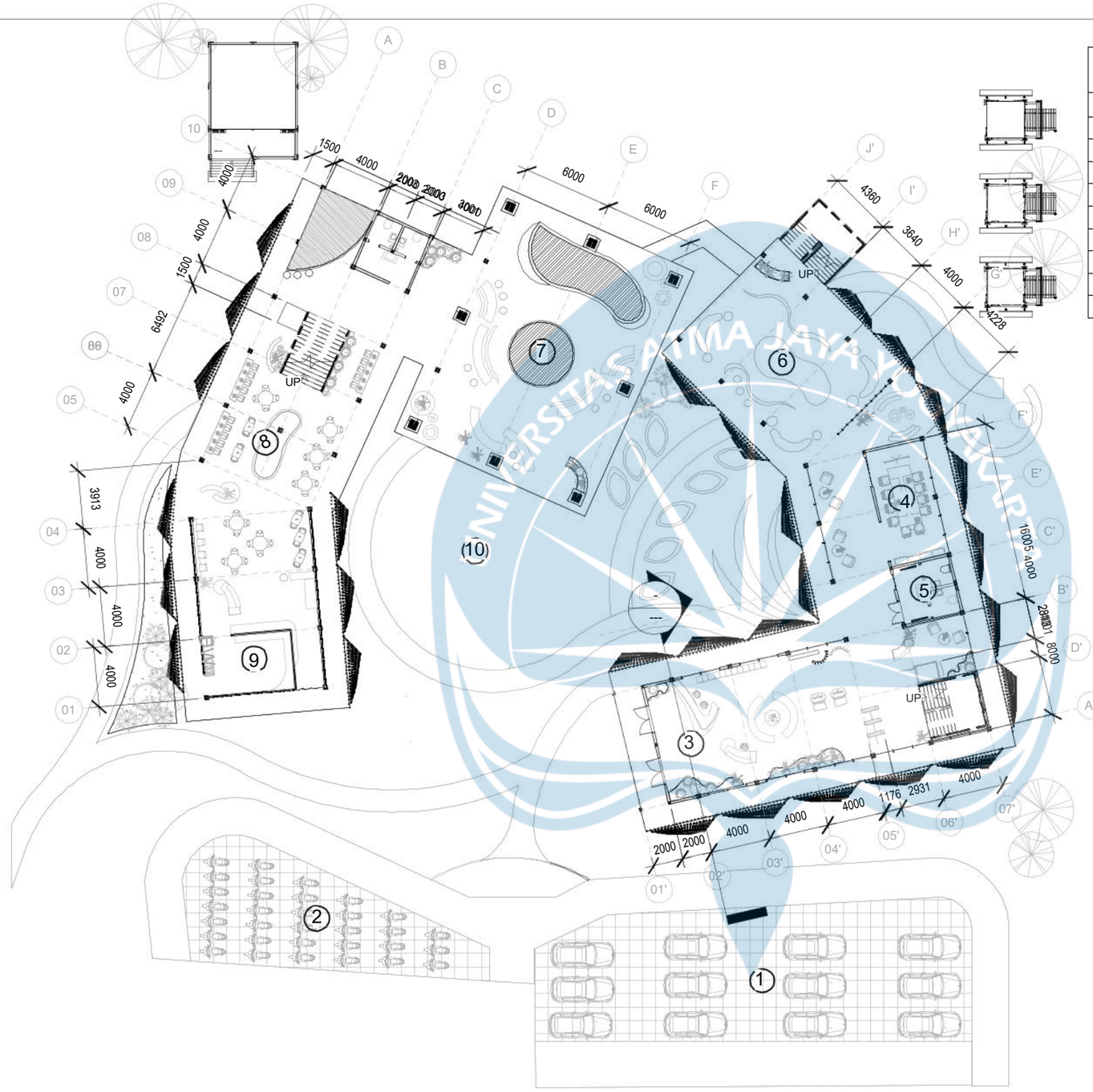


NO	RUANG	FFL
1	PARKIRAN MOBIL	+0.00
2	PARKIRAN MOTOR	**+0.00**
3	LOBBY	+0.12
4	R. LOKER	+0.12
5	BOARDING GATE AREA	+0.12
6	R. ADMINISTRASI	+0.12
7	TOILET	-0.30
8	R. GALLERY BUDAYA	+0.12
9	R. KEBUDAYAAN MASYARAKAT	+0.12
10	AREA KULINER	+0.12
11	DAPUR SUNDA	+0.12
12	AREA PERTUNJUKAN OUTDOOR	-1.72

SITEPLAN

SKALA 1:700

	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090						
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*							No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	



NO	RUANG	FFL
1	PARKIRAN MOBIL	+0.00
2	PARKIRAN MOTOR	**+0.00**
3	LOBBY(LOKER & SCAN TICKET)	+0.12
4	R. ADMINISTRASI	+0.12
5	TOILET	-0.05
6	R. GALLERY BUDAYA	+0.12
7	R. KEBUDAYAAN MASYARAKAT	+0.12
8	AREA KULINER	+0.12
9	DAPUR SUNDA	+0.12
10	AREA PERTUNJUKAN OUTDOOR	-1.72

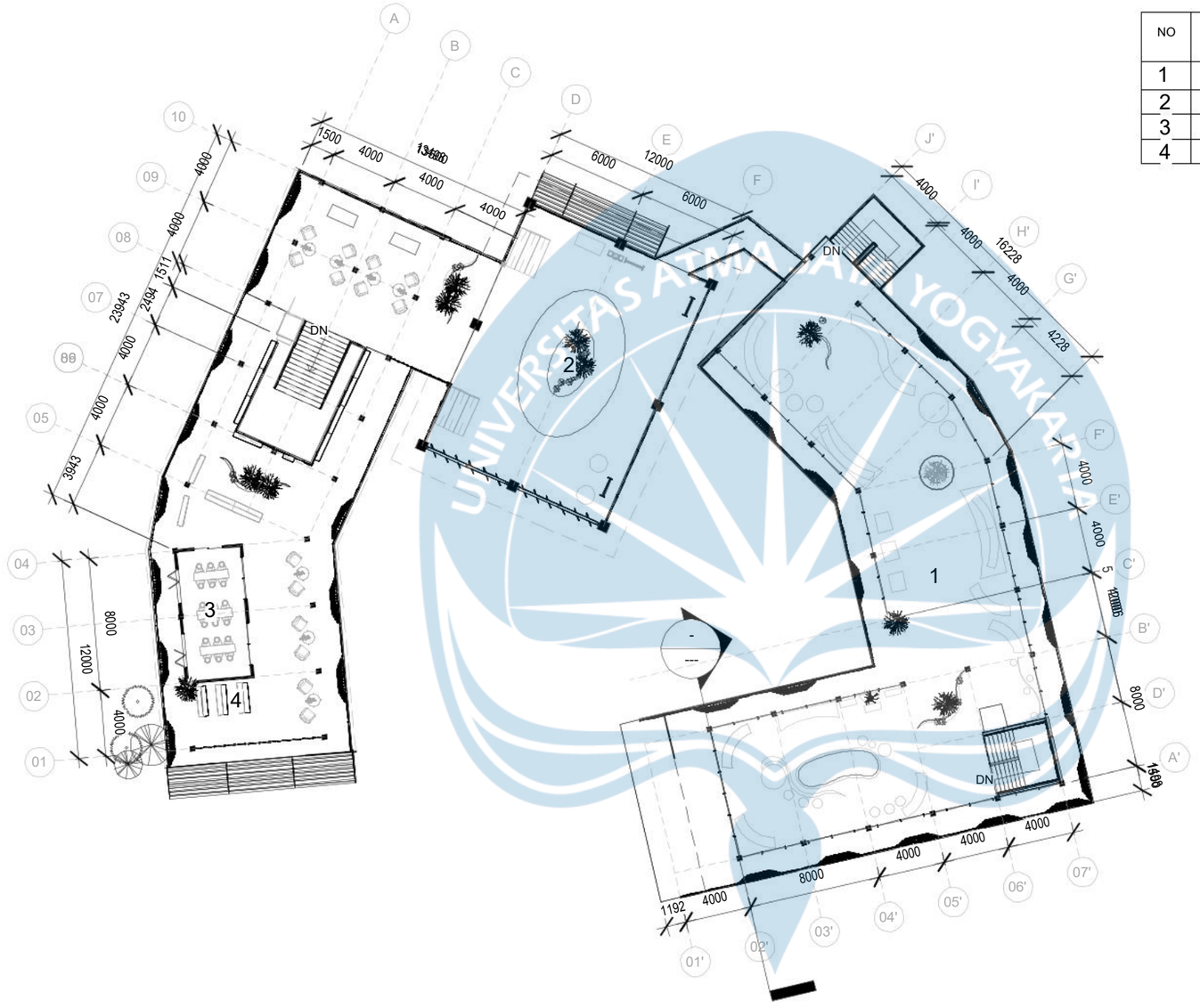
DENAH LANTAI 1

SKALA 1:300

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Departemen Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	



NO	RUANG	FFL
1	R. EDUKASI DAN GALLERY BUDAYA	+3.12
2	R. LATIHAN KEBUDAYAAN	+3.12
3	R. WORKSHOP	+3.12
4	R. LIBRARY	+3.12

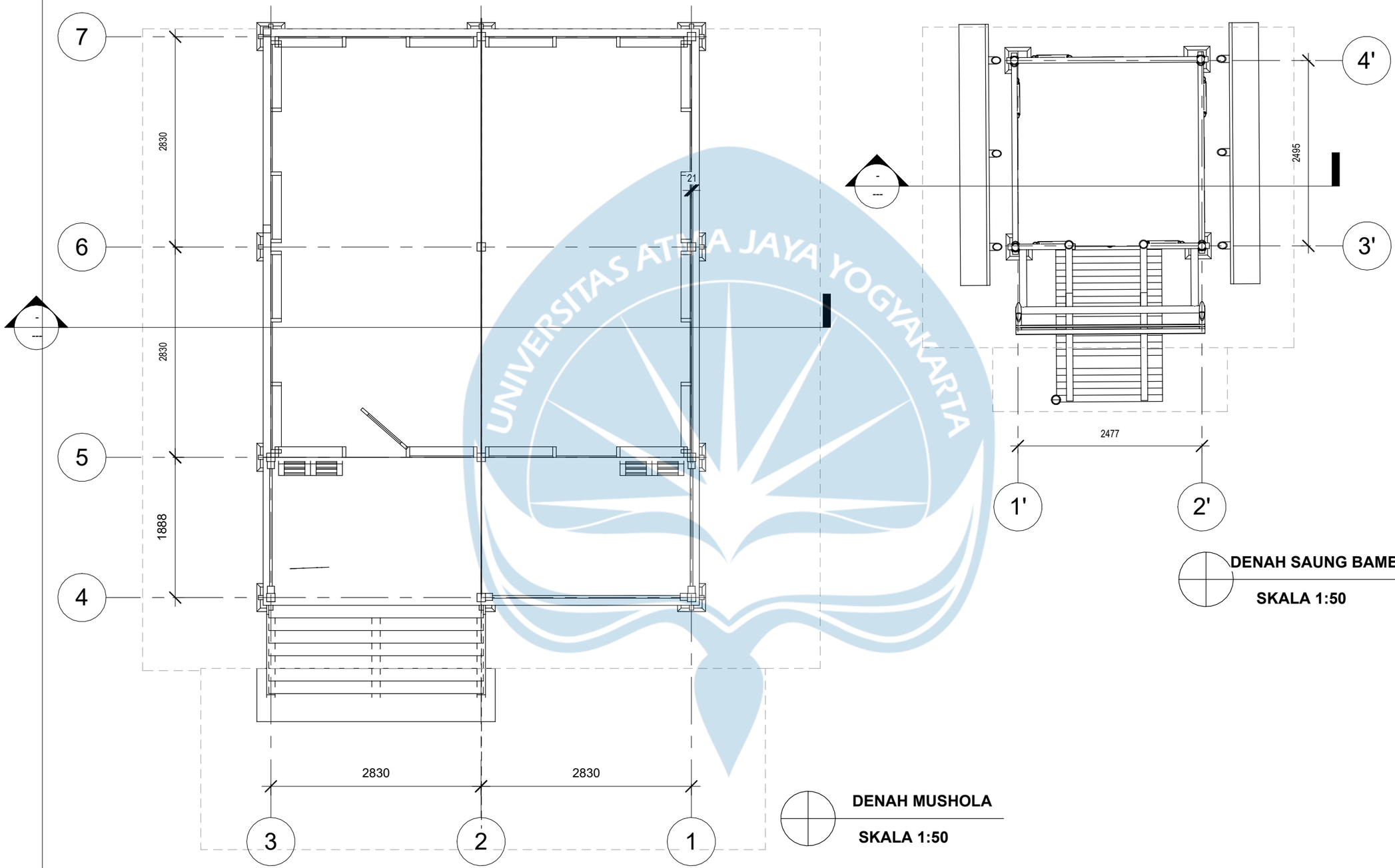
DENAH LANTAI 2

SKALA 1:300

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Departemen Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	



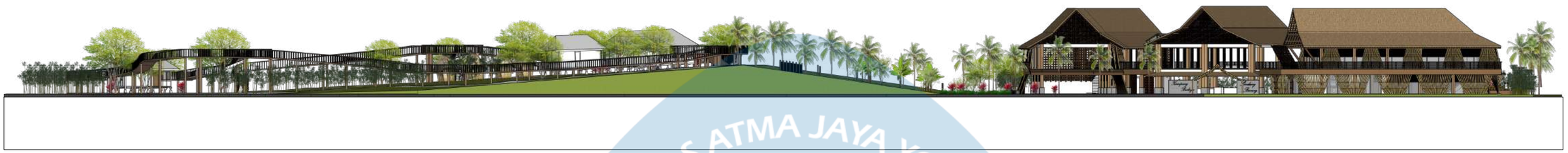
DENAH SAUNG BAMBU

SKALA 1:50

DENAH MUSHOLA

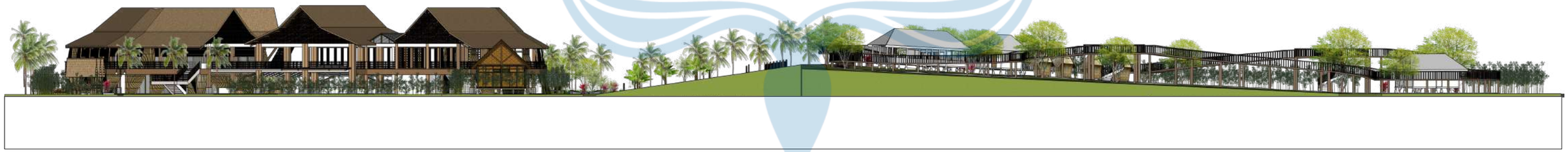
SKALA 1:50

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026* Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Judul Proyek *Project Title* Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Lokasi Proyek *Project Location* Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	Identitas Mahasiswa *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date* No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	Kode Gambar *Drawing Code*



TAMPAK TIMUR
BANGUNAN KESELURUHAN

SKALA 1:500



TAMPAK BARAT
BANGUNAN KESELURUHAN

SKALA 1:500

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *Project Location*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	Tampak Keseluruhan	1 :500		Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*							



TAMPAK UTARA
BANGUNAN KESELURUHAN

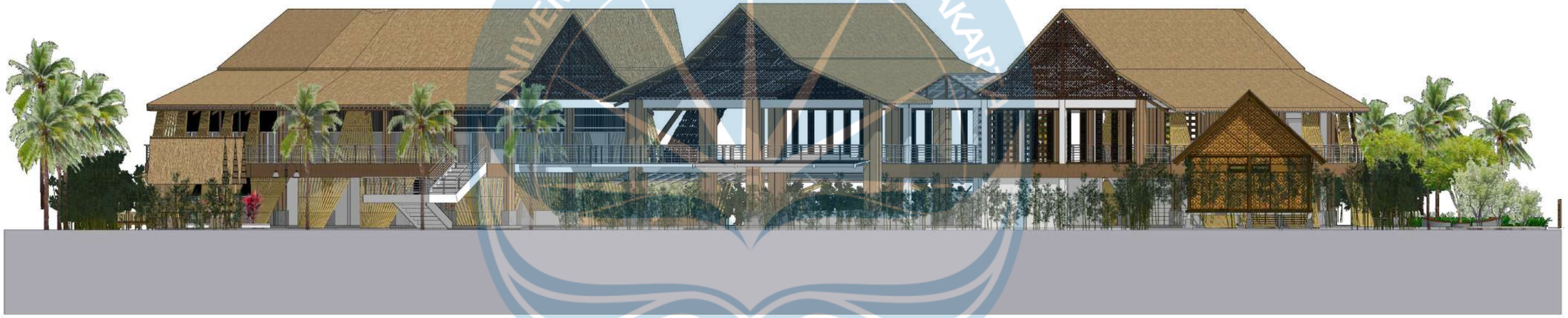
SKALA 1:500



TAMPAK SELATAN
BANGUNAN KESELURUHAN

SKALA 1:500

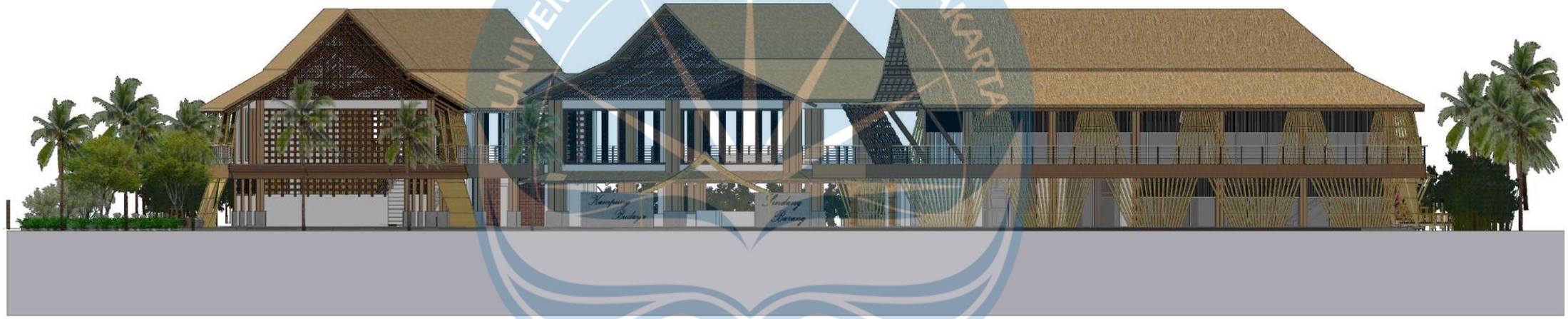
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *Project Location*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*		
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	Tampak Keseluruhan	1 :500		**Kode Gambar** *Drawing Code*	**No. Lbr** *Pg. No.*	**Dari** *Of*
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*									



TAMPAK BARAT BANGUNAN

SKALA 1:200

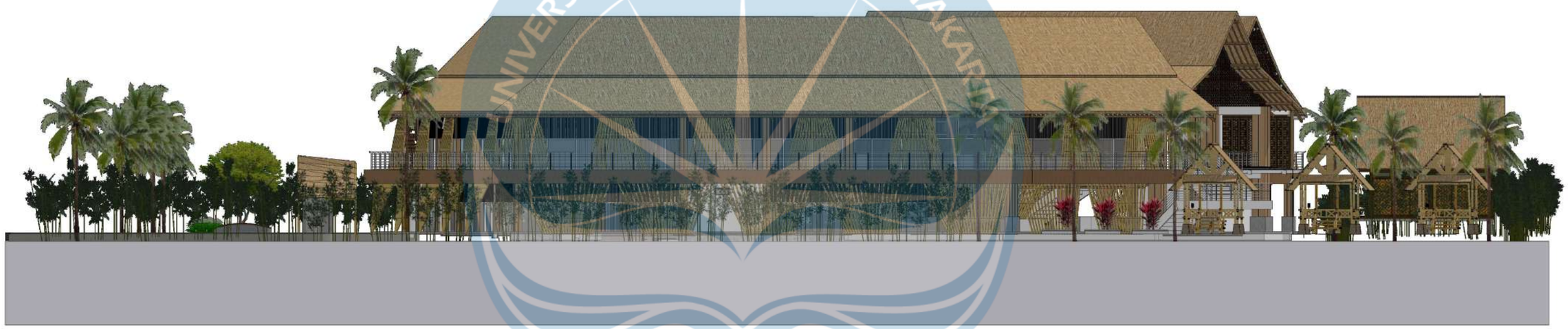
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*	Kode Gambar *Drawing Code*
	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*								



TAMPAK TIMUR BANGUNAN

SKALA 1:200

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*	Kode Gambar *Drawing Code*
	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*								



TAMPAK UTARA BANGUNAN

SKALA 1:200

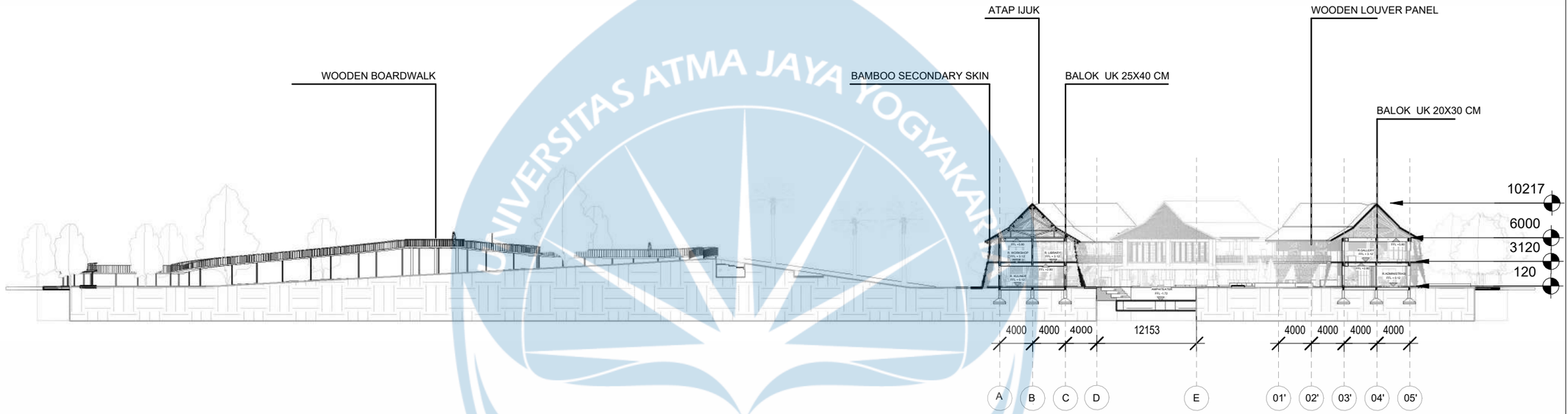
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026* Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Judul Proyek *Project Title* Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Lokasi Proyek *Project Location* Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	Identitas Mahasiswa *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date* No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	Kode Gambar *Drawing Code*



TAMPAK SELATAN BANGUNAN

SKALA 1:200

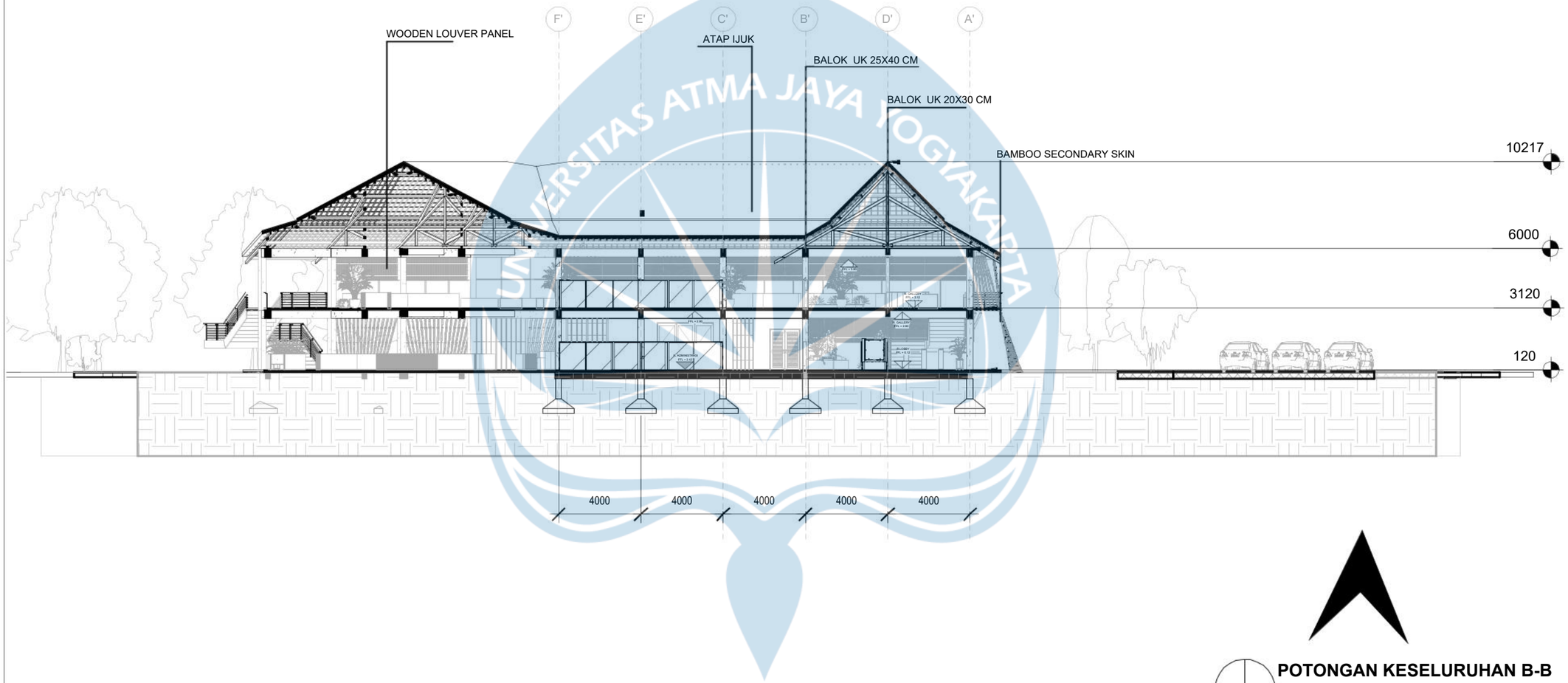
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*	Kode Gambar *Drawing Code*
	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*								



POTONGAN KESELURUHAN A-A

SKALA 1:500

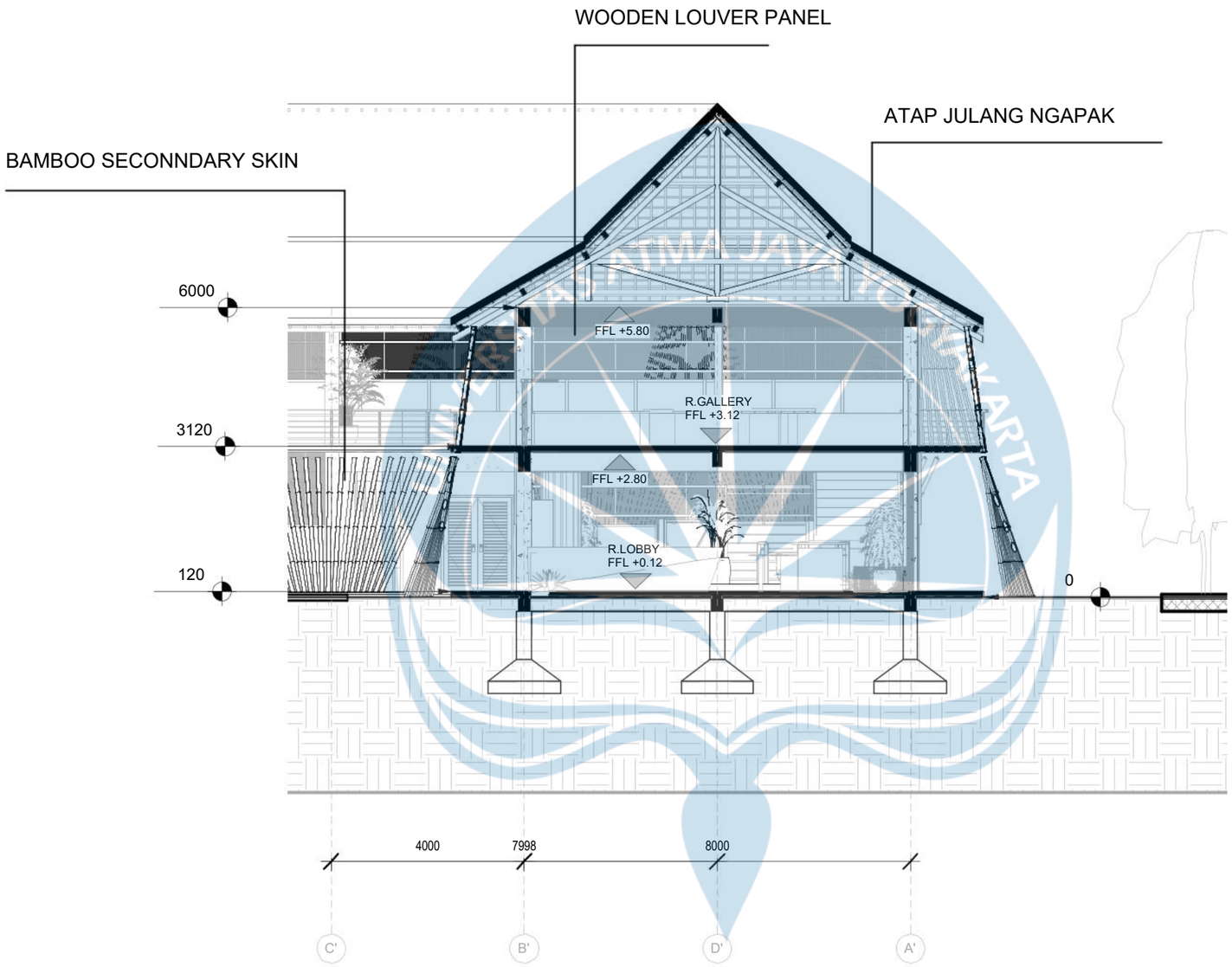
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*	Kode Gambar *Drawing Code*
	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*								



POTONGAN KESELURUHAN B-B

SKALA 1:200

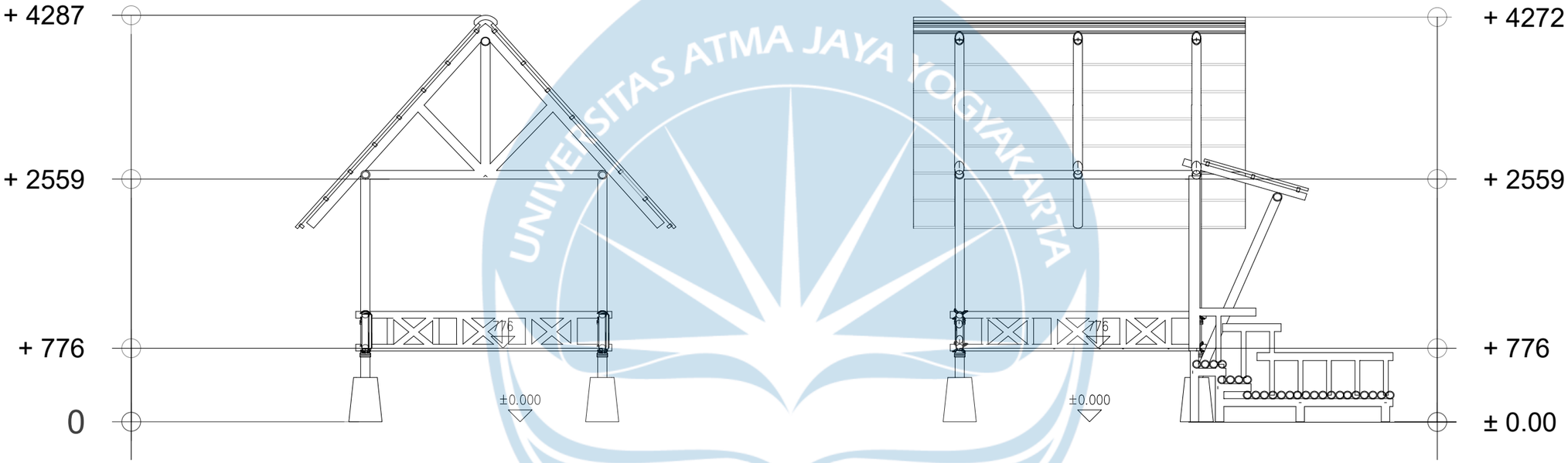
	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*									



POTONGAN MASA GALLERY

SKALA 1:500

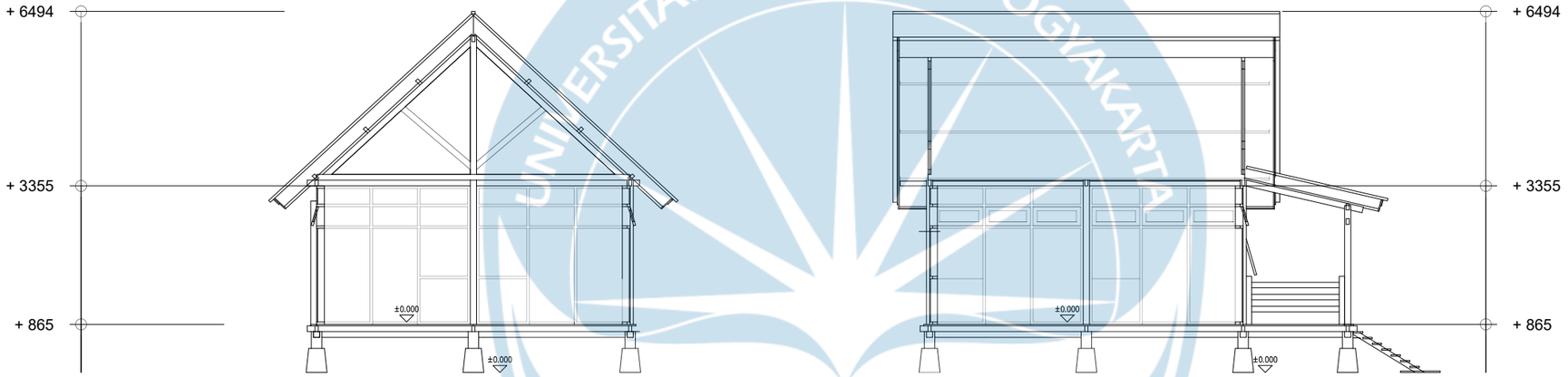
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026* Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Judul Proyek *Project Title* Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Lokasi Proyek *Project Location* Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	Identitas Mahasiswa *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date* No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	Kode Gambar *Drawing Code*



POTONGAN SAUNG A-A
SKALA 1 : 50

POTONGAN SAUNG B-B
SKALA 1 : 50

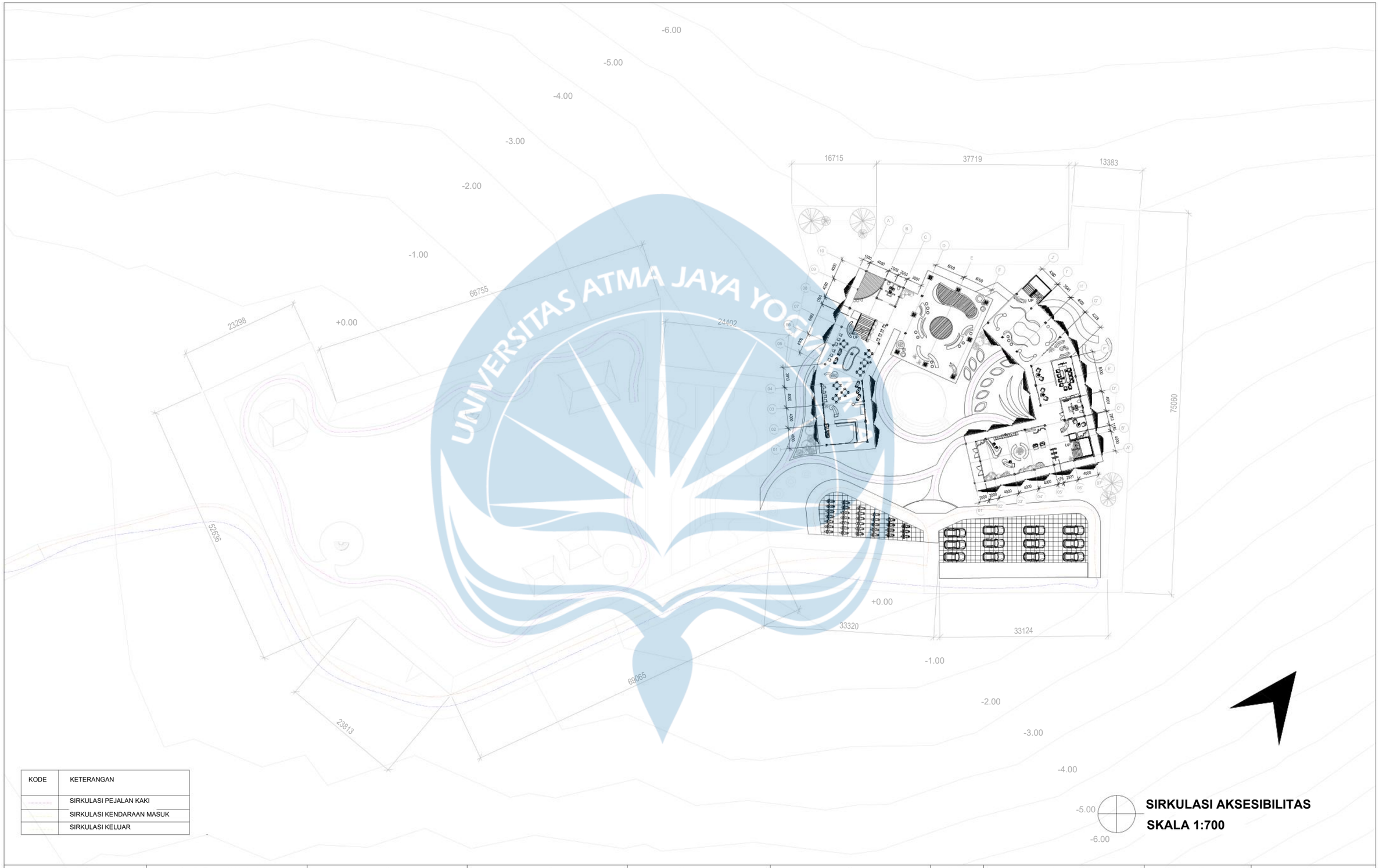
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project* PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026* Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	**Judul Proyek** *Project Title* Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	**Lokasi Proyek** *Project Location* Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity* Priati Srisekar Arum *220119090*	**Judul Gambar** *Drawing Title* POTONGAN SAUNG	**Skala** *Scale* 1 :50	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date* Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



POTONGAN MUSHOLA A-A
SKALA 1 : 100

POTONGAN MUSHOLA B-B
SKALA 1 : 100

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project* PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026* Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	**Judul Proyek** *Project Title* Perancangan pusat budaya Sunda dengan pendekatan Sense of Place di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	**Lokasi Proyek** *Project Location* Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity* Priati Srisekar Arum *220119090*	**Judul Gambar** *Drawing Title* POTONGAN MUSHOLA	**Skala** *Scale* 1 :100	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date* Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

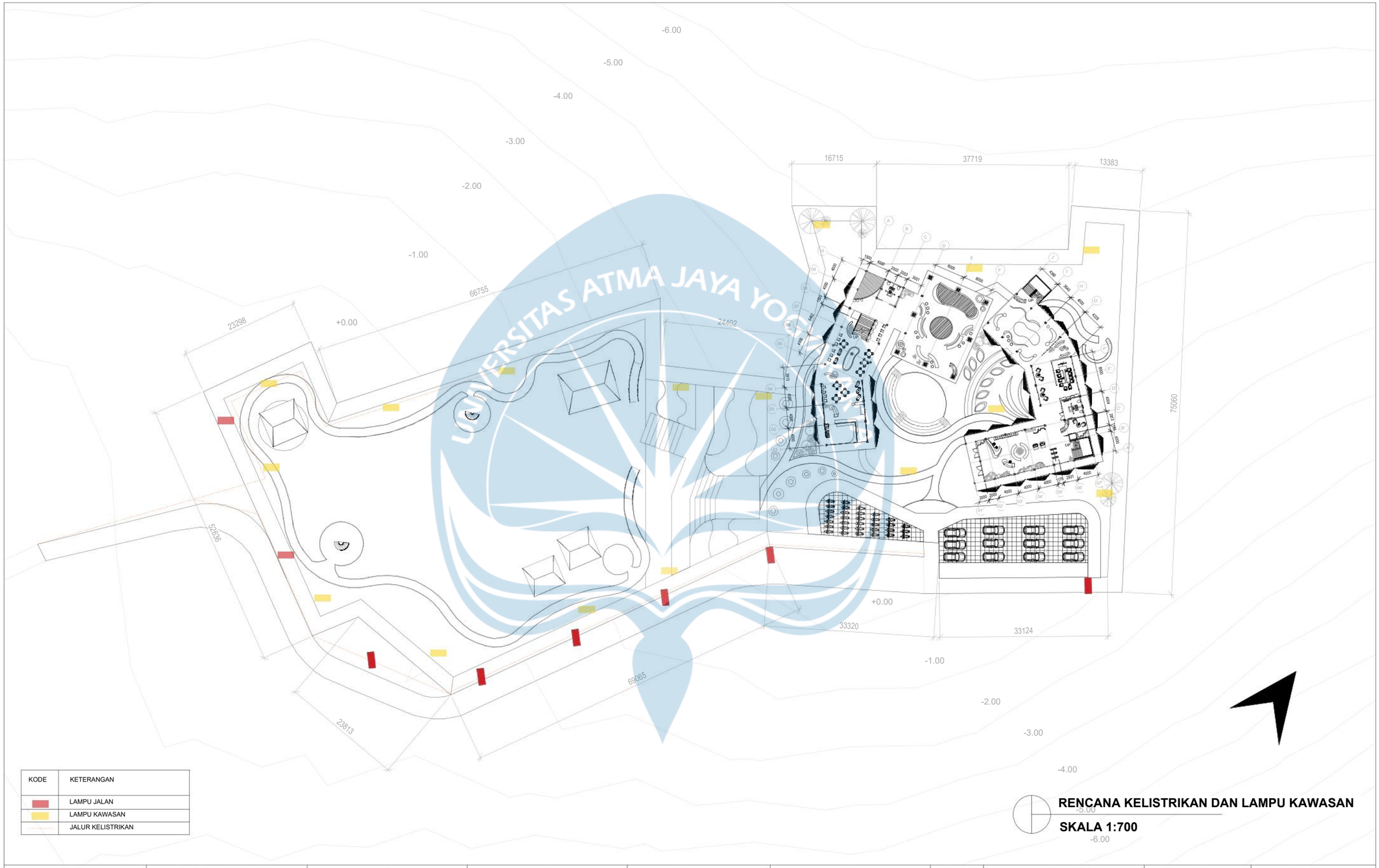


KODE	KETERANGAN
	SIRKULASI PEJALAN KAKI
	SIRKULASI KENDARAAN MASUK
	SIRKULASI KELUAR

SIRKULASI AKSESIBILITAS

SKALA 1:700

	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*									

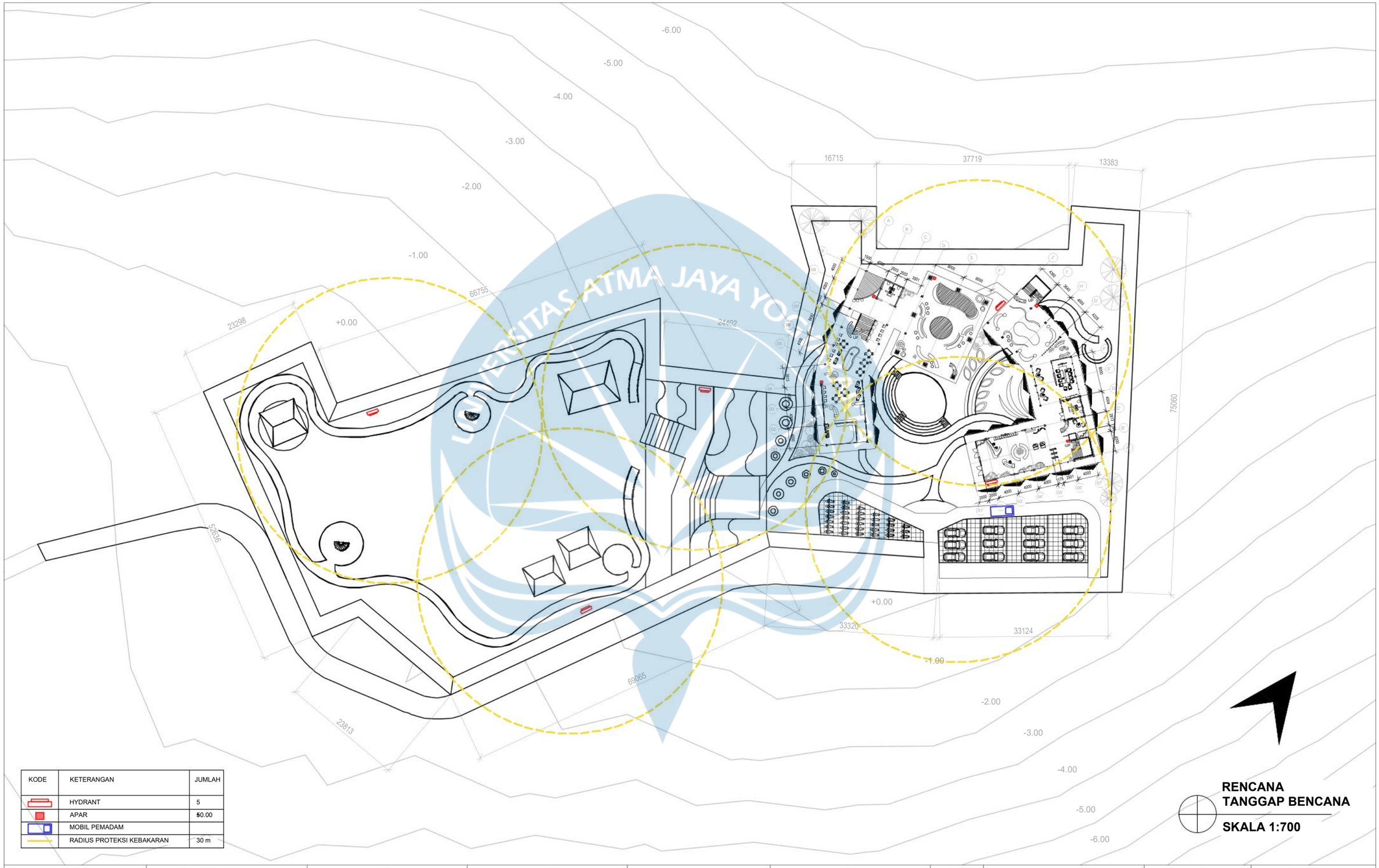


KODE	KETERANGAN
	LAMPU JALAN
	LAMPU KAWASAN
	JALUR KELISTRIKAN

RENCANA KELISTRIKAN DAN LAMPU KAWASAN

SKALA 1:700

	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*	Kode Gambar *Drawing Code*
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No* / Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*								



KODE	KETERANGAN	JUMLAH
	HYDRANT	5
	APAR	50.00
	MOBIL PEMADAM	
	RADIUS PROTEKSI KEBAKARAN	30 m

RENCANA TANGGAP BENCANA

SKALA 1:700

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Departemen Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	



KODE	KETERANGAN
F	SALURAN DRAINASE
———	FILTER AIR
SR	SUMUR RESAPAN

RENCANA DRAINASE

SKALA 1:700

	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090						
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*							No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	



RENCANA SANITASI AIR BERSIH

SKALA 1:700

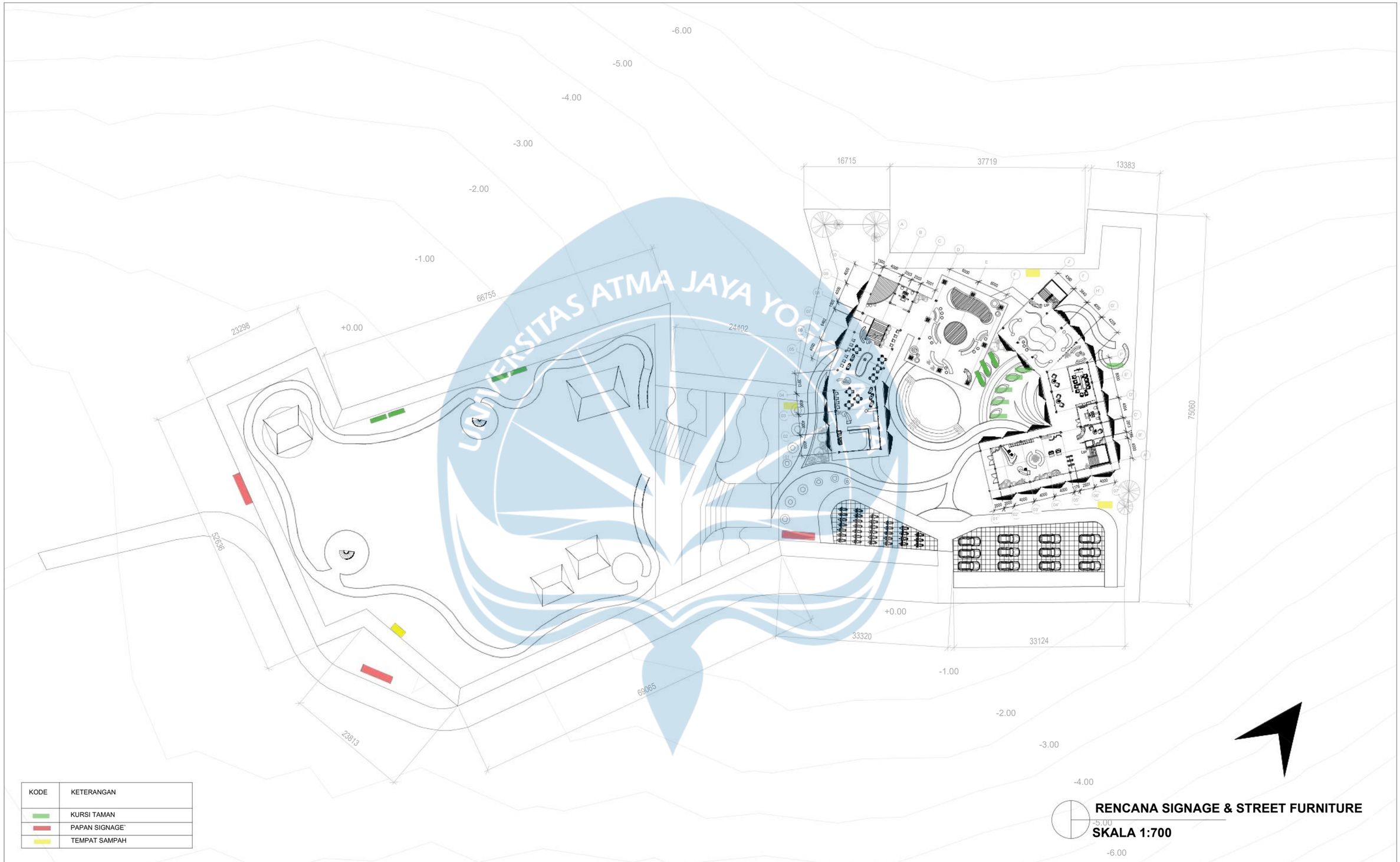
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026* Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Judul Proyek *Project Title* Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Lokasi Proyek *Project Location* Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	Identitas Mahasiswa *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date* No. Lbr *Pg. No* Dari *of*	Kode Gambar *Drawing Code*



RENCANA SANITASI AIR KOTOR

SKALA 1:700

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026* Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Judul Proyek *Project Title* Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Lokasi Proyek *Project Location* Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	Identitas Mahasiswa *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date* No. Lbr *Pg. No* Dari *of*	Kode Gambar *Drawing Code*

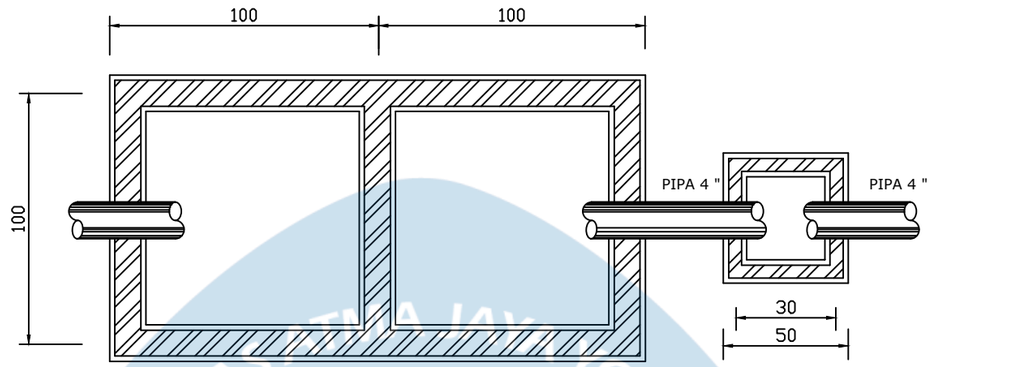


KODE	KETERANGAN
	KURSI TAMAN
	PAPAN SIGNAGE`
	TEMPAT SAMPAH

RENCANA SIGNAGE & STREET FURNITURE

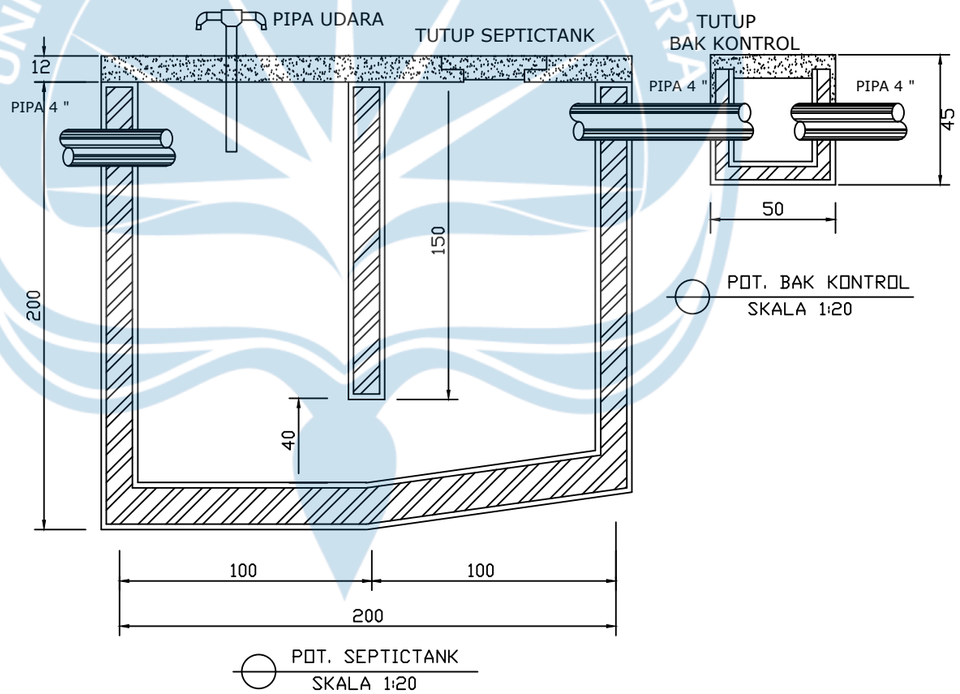
SKALA 1:700

	Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA)	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*		Kode Gambar *Drawing Code*
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA	Periode: Genap *PERIOD: ODD 2* TAHUN AKADEMIK: 2025/2026 *ACADEMIC YEAR: 2025/2026*	Perancangan Pusat Budaya Sunda Dengan Pendekatan Sense Of Place Di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor	Kampung Budaya Sindang Barang, Pasireurih, Kec. Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090				No. Lbr *Pg. No*	Dari *of*	
	Departemen Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*									



DENAH SEPTICTANK
SKALA 1:20

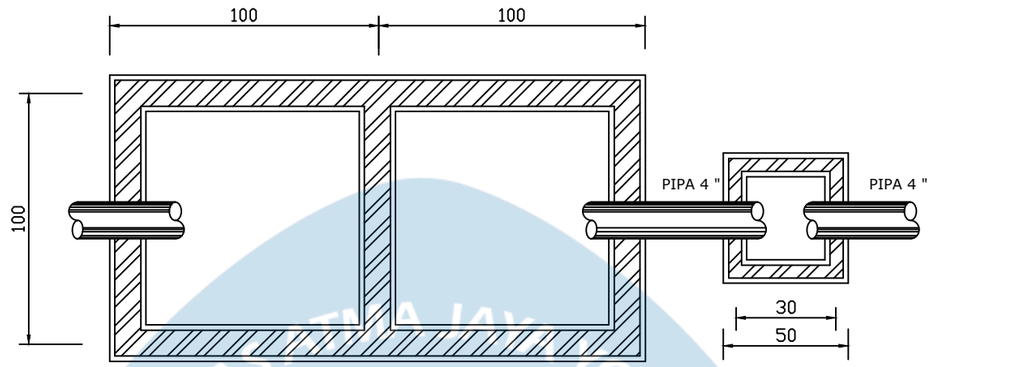
DENAH BAK KONTROL
SKALA 1:20



POT. BAK KONTROL
SKALA 1:20

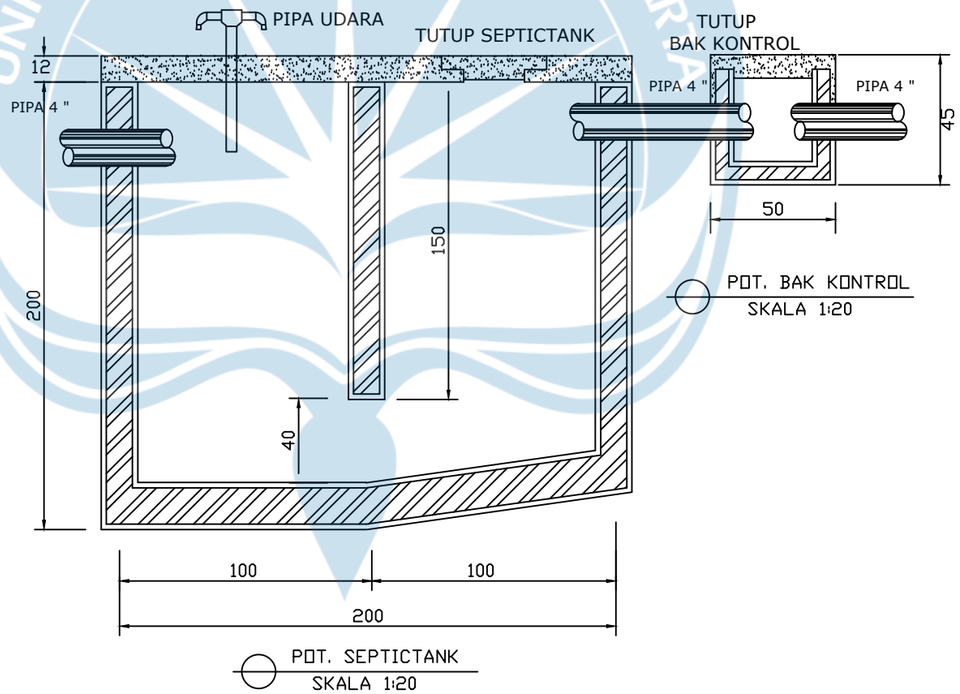
POT. SEPTICTANK
SKALA 1:20

	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
.\material\Logo UAJY1.jpg **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**	**PERIODE : GENAP II** ***PERIOD : ODD II*** **TAHUN AKADEMIK 2025/2026** ***ACADEMIC YEAR 2025/2026*** Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Perancangan pusat budaya(cultural center) di Kampung budaya Sindang Barang Bogor dengan pendekatan "Sense of Place"	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	05. DETAIL SEPTITANK 06. DETAIL BAK KONTROL	1 :20		Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



DENAH SEPTICTANK
SKALA 1:20

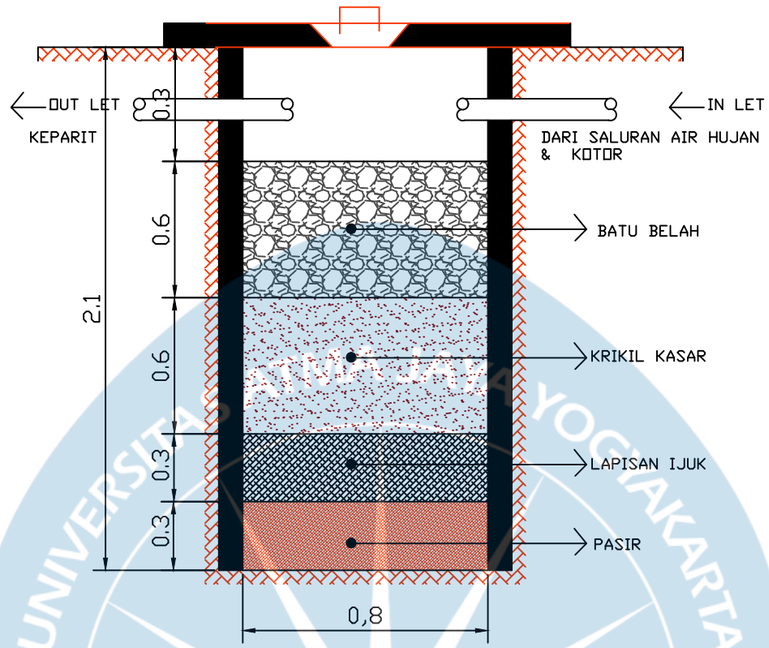
DENAH BAK KONTROL
SKALA 1:20



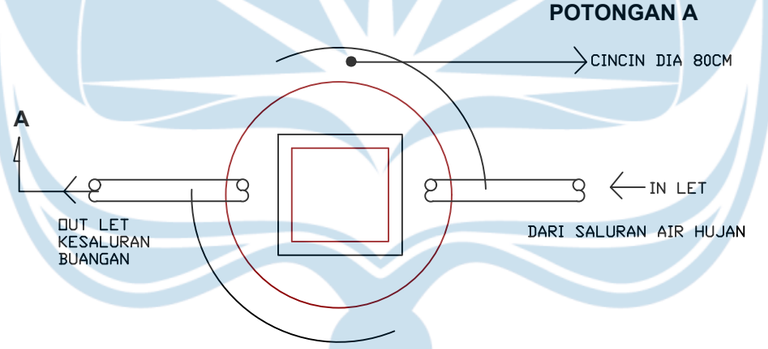
POT. BAK KONTROL
SKALA 1:20

POT. SEPTICTANK
SKALA 1:20

	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *Project Location*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
.\material\Logo UAJY1.jpg **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**	**PERIODE : GENAP II** ***PERIOD : ODD II*** **TAHUN AKADEMIK 2025/2026** ***ACADEMIC YEAR 2025/2026*** Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	Perancangan pusat budaya(cultural center) di Kampung budaya Sindang Barang Bogor dengan pendekatan "Sense of Place"	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	05. DETAIL SEPTITANK 06. DETAIL BAK KONTROL	1 :20		Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

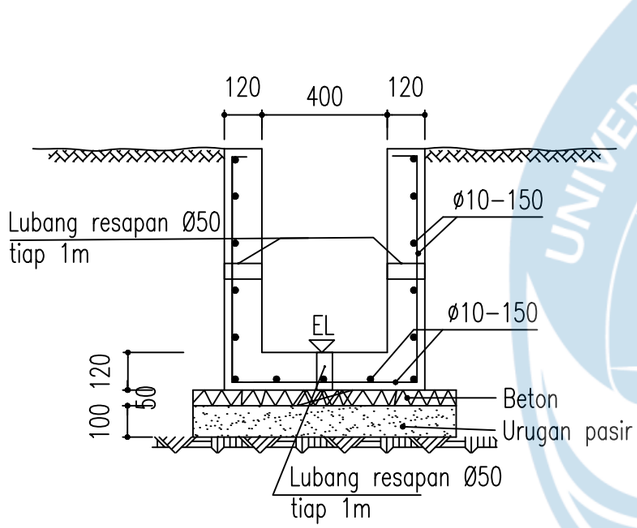


POTONGAN A

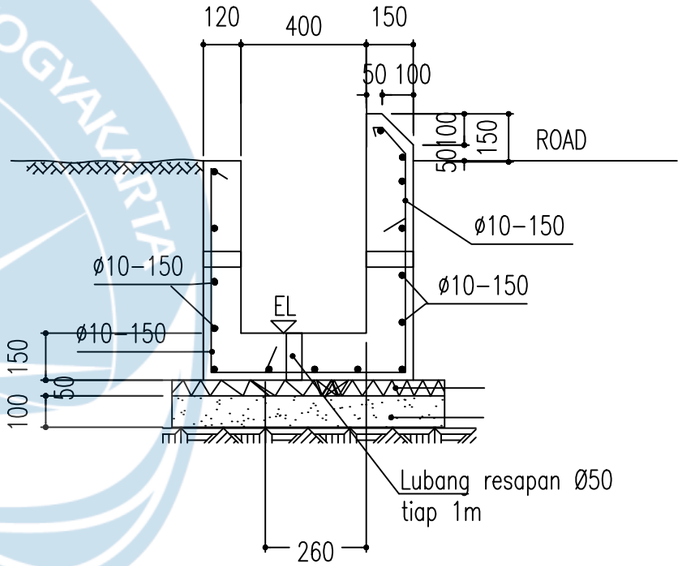


DETAIL SUMUR RESAPAN
SKALA 1:20

.\material\Logo UAJY1.jpg **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**	**Proyek Tugas Akhir** ***Final Project***	**Judul Proyek** ***Project Title***	**Lokasi Proyek** ***Project Location***	**Identitas Mahasiswa** ***Student Identity***	**Judul Gambar** ***Drawing Title***	**Skala** ***Scale***	**Keterangan** ***Note***	**Tanggal Gambar** ***Drawing Date***
	PERIODE : GENAP II ***PERIOD : ODD II*** **TAHUN AKADEMIK 2025/2026** ***ACADEMIC YEAR 2025/2026***	Perancangan pusat budaya(cultural center) di Kampung budaya Sindang Barang Bogor dengan pendekatan "Sense of Place"	Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	Priati Srisekar Arum *220119090*	05. Judul_gambar	1 :1000		**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*							



DETAIL DRAINASE TERBUKA
SKALA 1:20



DETAIL DRAINASE NEMPEL JALAN
SKALA 1:20

.\material\Logo UAJY1.jpg **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**	**Proyek Tugas Akhir** ***Final Project*** PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026* Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Faculty of Engineering*	**Judul Proyek** ***Project Title*** Perancangan pusat budaya(cultural center) di Kampung budaya Sindang Barang Bogor dengan pendekatan "Sense of Place"	**Lokasi Proyek** ***Project Location*** Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.	**Identitas Mahasiswa** ***Student Identity*** Priati Srisekar Arum *220119090*	**Judul Gambar** ***Drawing Title*** 05. Judul_gambar	**Skala** ***Scale*** 1 :1000	**Keterangan** ***Note***	**Tanggal Gambar** ***Drawing Date*** **Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*

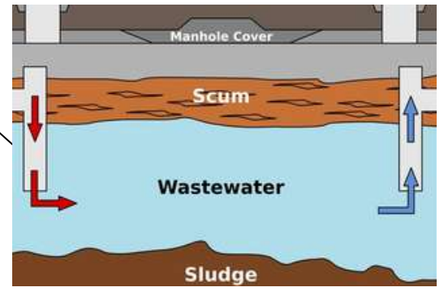


SUMUR RESAPAN

SEPTIC TANK







SUMUR RESAPAN

SUMUR RESAPAN SEBAGAI SISTEM PENGOLAHAN LANJUTAN AIR LIMBAH

Sumur resapan merupakan bagian dari sistem IPAL yang berfungsi untuk meresapkan air limbah yang telah melalui proses pengolahan ke dalam tanah. Air yang masuk ke sumur resapan sebelumnya telah melewati tahapan pengendapan dan filtrasi, sehingga aman untuk dikembalikan ke lingkungan.

Secara desain, sumur resapan terdiri dari lapisan batu dan kerikil yang memungkinkan air meresap secara perlahan ke tanah. Penerapan sistem ini mendukung konsep keberlanjutan dengan mengurangi limpasan air serta menjaga keseimbangan hidrologi tapak.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	RENCANA IPAL			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



POTONGAN WOODEN BOARDWALK

SKALA 1:



WOODEN BOARDWALK

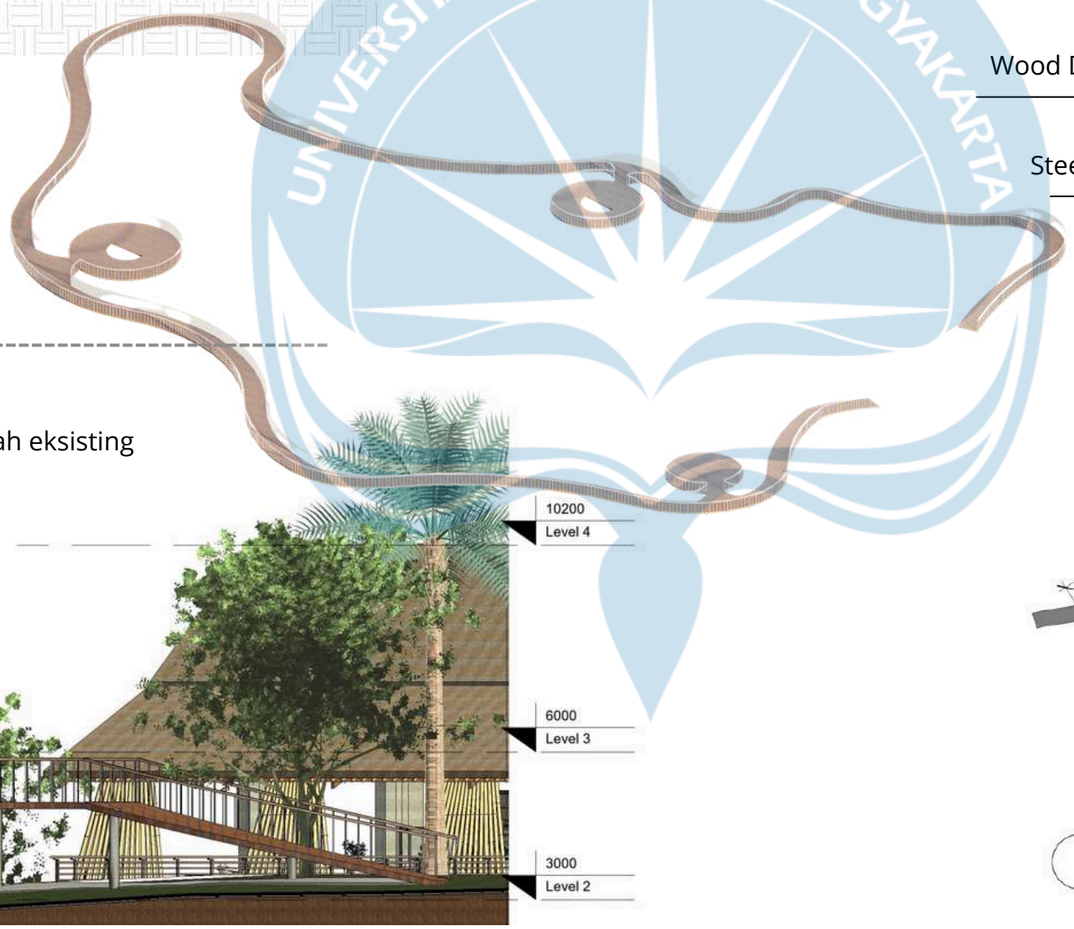
SEBAGAI ELEMEN SIRKULASI DAN PEMBENTUK SENSE OF PLACE

Wooden boardwalk berfungsi sebagai jalur sirkulasi sekaligus pembentuk pengalaman ruang dengan alur organik yang terinspirasi dari pola sawah dan lanskap agraris sunda. Penggunaan material kayu merupakan penerapan arsitektur neo vernakular, sehingga menciptakan sense of place yang menghadirkan suasana dan karakter Kampung Budaya.

Wood Decking

Steel Hollow Section d20





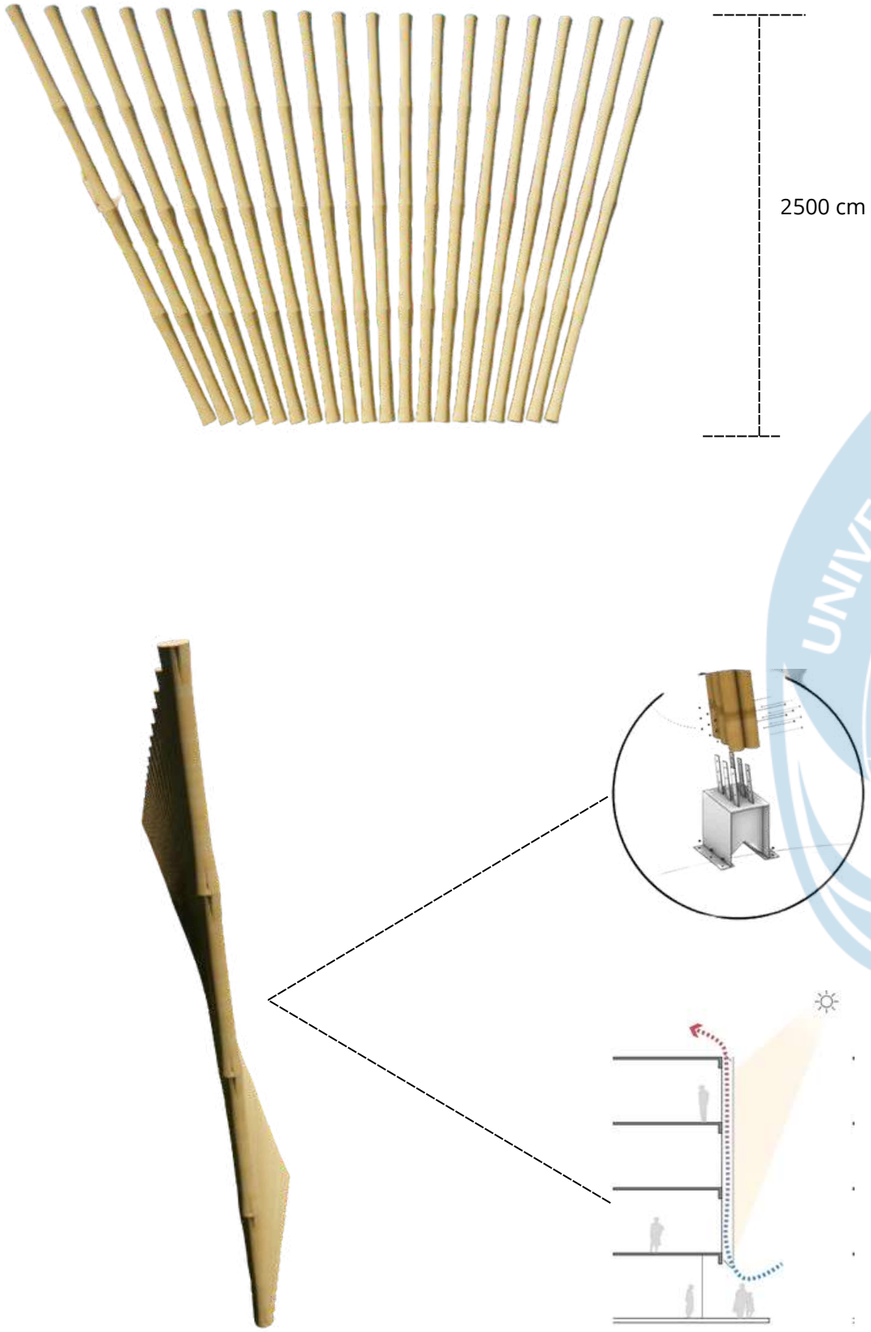
Elevasi mengikuti kontur tanah eksisting



DENAH WOODEN BOARDWALK

SKALA 1:1000

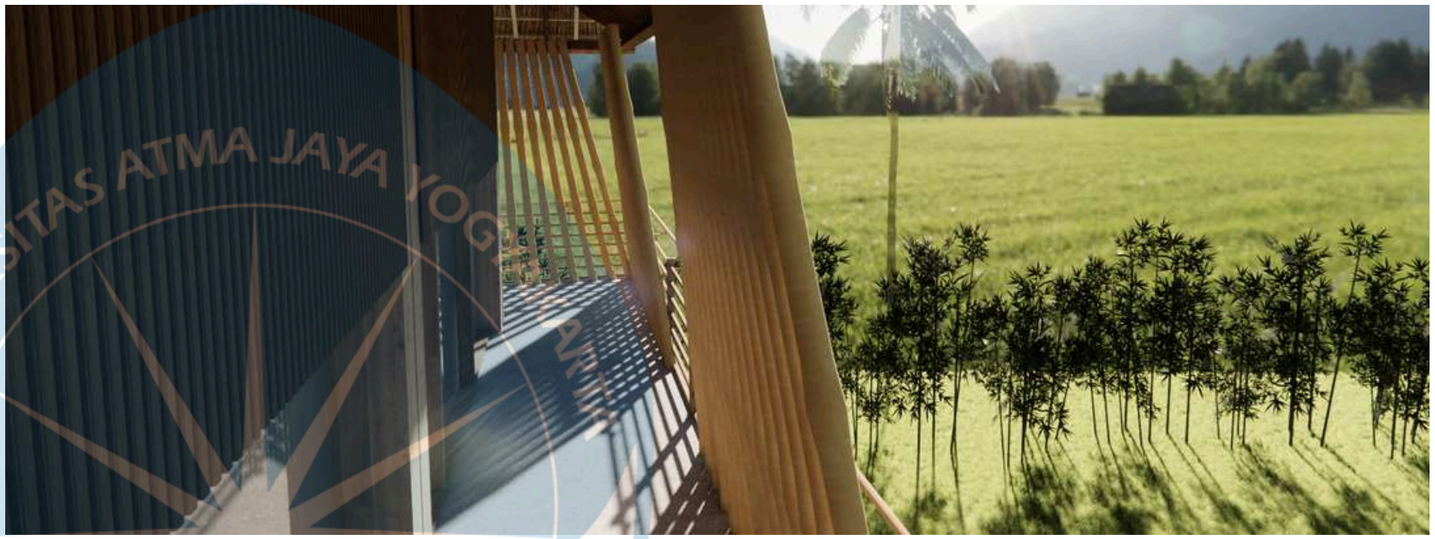
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	RENCANA LANSKAP DAN DETAILNYA			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



BAMBOO SECONDARY SKIN

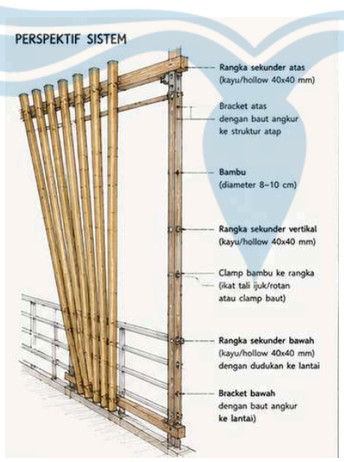
SEBAGAI PENDALAMAN DESAIN DAN PEMBENTUK SENSE OF PLACE

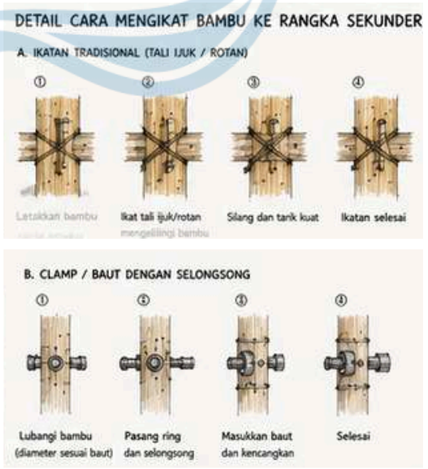
Elemen bambu digunakan sebagai secondary skin yang berfungsi sebagai penyaring cahaya dan pengontrol sirkulasi udara pada bangunan. Penyusunan bambu secara vertikal dengan pola ritmis merupakan interpretasi dari material dan teknik tradisional Sunda melalui pendekatan neo vernakular.

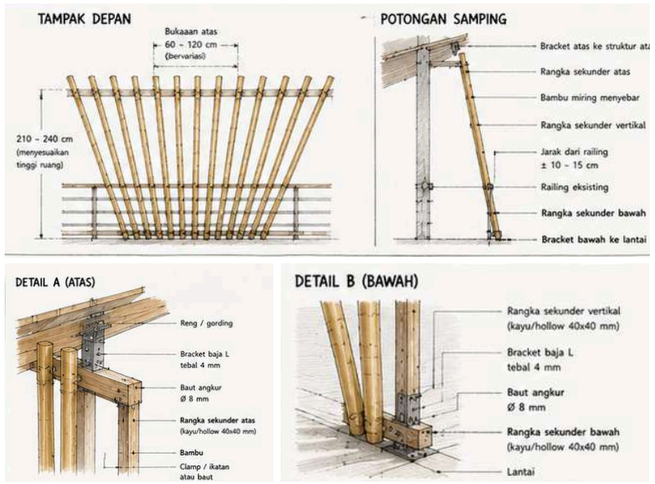


PRINSIP

Bambu disusun menyebar segitiga (semakin lebar ke atas) untuk efektivitas peneduhan dan tampilan visual yang menarik







Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	DETAIL PENDALAMAN DESAIN		
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*						

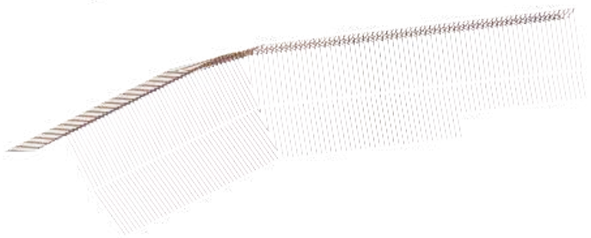
Tanggal Gambar *Drawing Date*		
3 JUNI 2026		
Kode Gambar *Drawing Code*	**No. Lbr** *Pg. No.*	**Dari** *Of*



ATAP IJUK



KARPET TALANG



RENG KAYU 2/3



KASO/USUK KAYU 4/6



GORDING 8/12



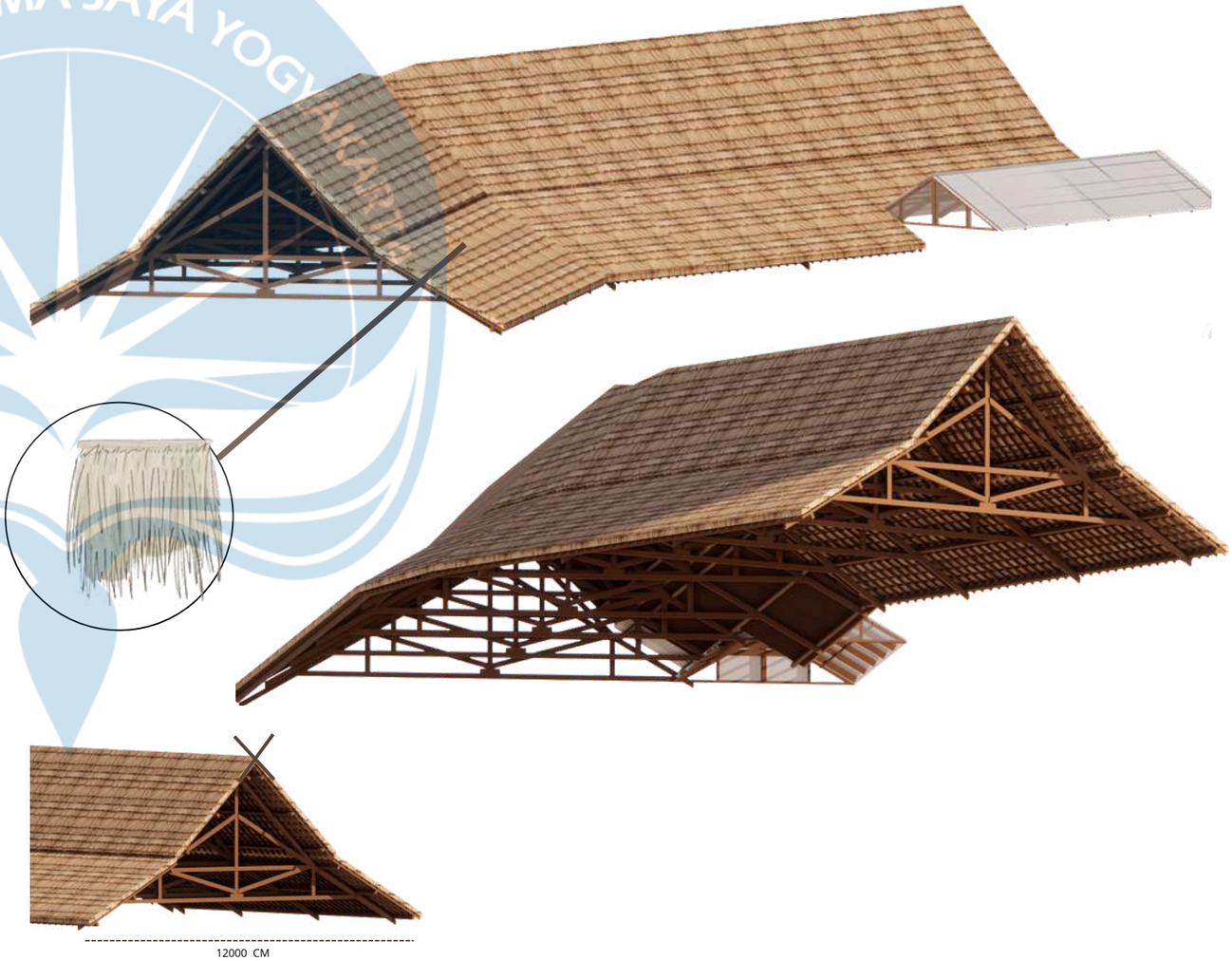
RANGKA ATAP



ATAP JULANG NGAPAK

SEBAGAI PENCIRI DESAIN DAN PEMBENTUK SENSE OF PLACE

Atap bangunan mengadopsi bentuk Julang Ngapak sebagai interpretasi arsitektur tradisional Sunda melalui pendekatan neo vernakular. Selain merespon iklim tropis melalui bentuk dan overstek, pengolahan atap yang dinamis memperkuat karakter lokal dan kesatuan dengan konsep ruang organik. Penerapan ini menciptakan sense of place yang menghadirkan identitas Kampung Budaya secara arsitektural.



12000 CM

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	DETAIL PENDALAMAN DESAIN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*











SPESIFIKASI

- Material : Batu alam, kayu, plat besi
- Finishing : Cat duco outdoor, grafir, sticker vinyl
- Ukuran Utama : P 300 cm x T 220 cm (estimasi)
- Warna Dominan : Cokelat, krem, alami batu
- Pemasangan : Tanam (in-ground)

SIGNAGE

SEBAGAI IDENTITAS DAN TRANSISI RUANG

Signage ditempatkan di area entrance sebagai penanda awal dan orientasi pengunjung sebelum memasuki kawasan. Bentuk organik dan penggunaan material lokal seperti kayu dan batu merupakan penerapan pendekatan neo vernakular yang terinspirasi dari karakter alam dan budaya Sunda.

Elemen ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga membangun sense of place dengan menghadirkan identitas Kampung Budaya sejak awal pengalaman ruang.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PENEMPATAN DAN DETAIL SIGNAGE			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*





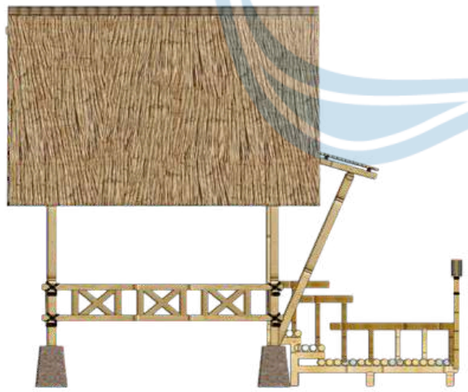


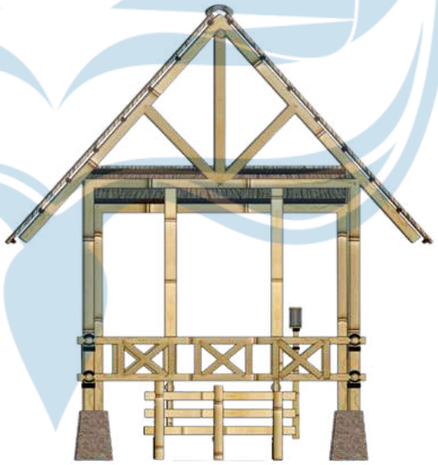
SAUNG BAMBU

SEBAGAI REPRESENTASI ARSITEKTUR VERNAKULAR SUNDA

Saung bambu dirancang sebagai representasi arsitektur tradisional Sunda dengan struktur panggung dan material alami, yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang istirahat, tetapi juga sebagai wadah interaksi dan aktivitas budaya, sehingga memperkuat pengalaman ruang dan identitas kawasan.

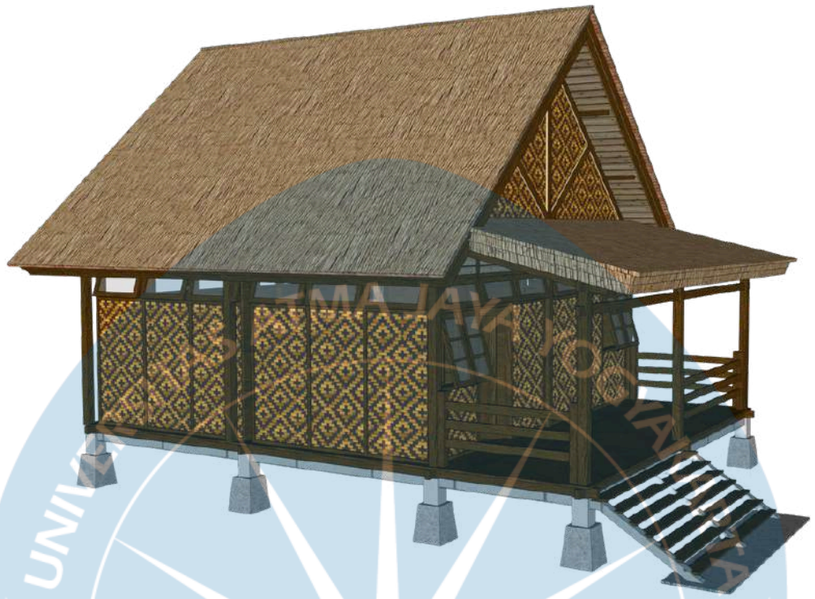


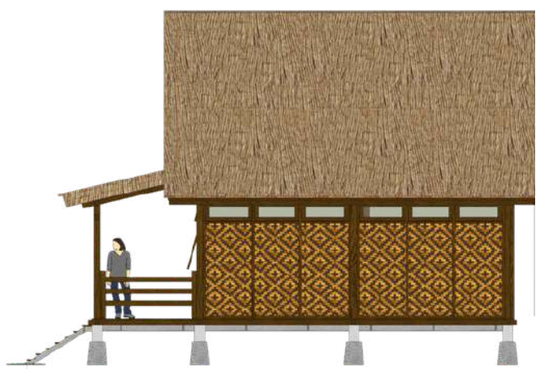




Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	DETAIL SAUNG BAMBU			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*











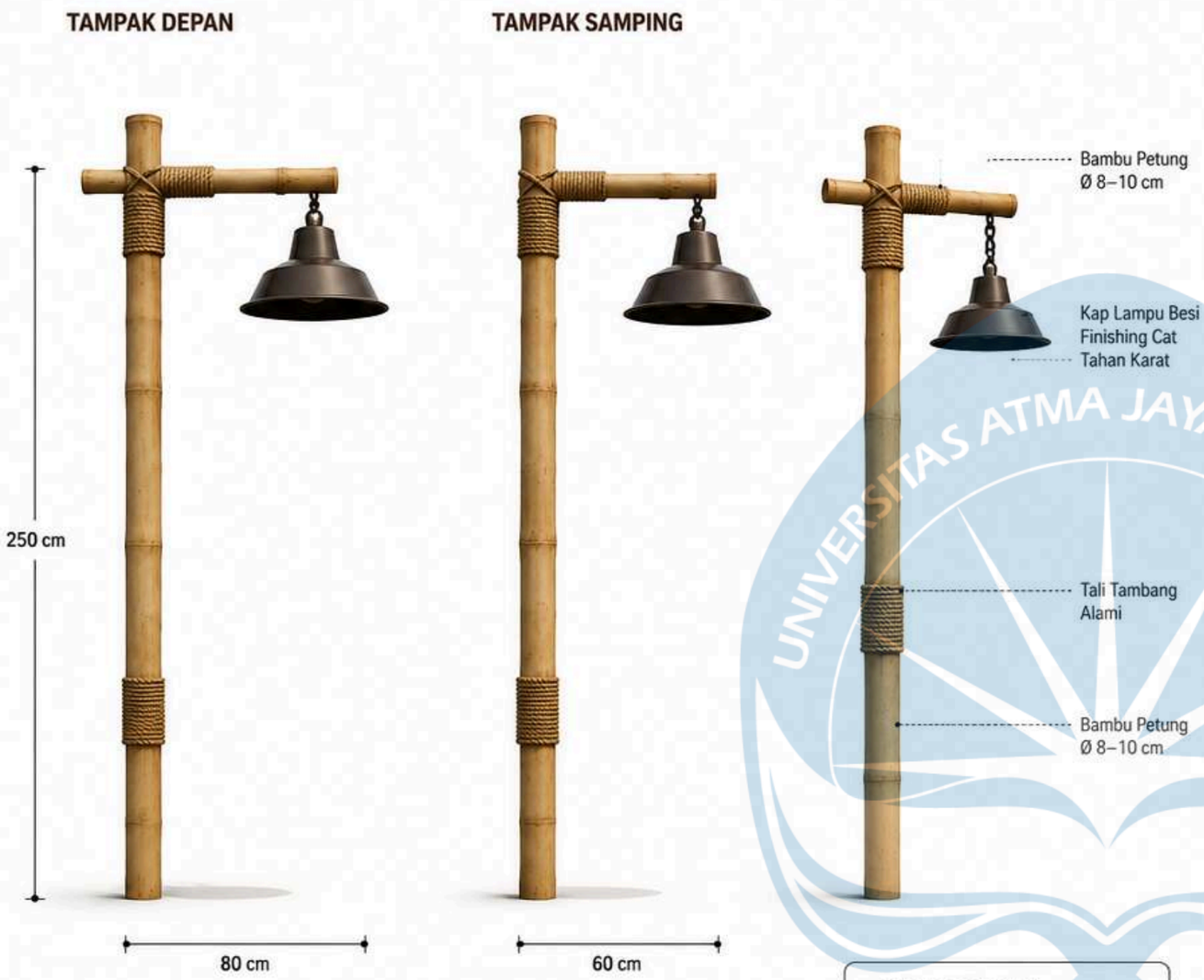


MUSHOLA BAMBU

SEBAGAI RUANG IBADAH DALAM KONTEKS BUDAYA LOKAL

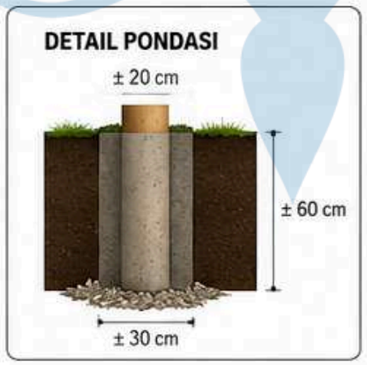
Mushola dirancang sebagai ruang ibadah yang mengadopsi arsitektur tradisional Sunda melalui penggunaan struktur panggung, material kayu, dan anyaman bambu. Bentuk bangunan yang sederhana dan terbuka memungkinkan sirkulasi udara alami serta menciptakan suasana yang tenang dan nyaman.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	Detail Mushola			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



SPESIFIKASI

- Material : Bambu Petung, tali tambang alami, kap lampu besi
- Finishing : Natural (bambu), cat tahan karat (kap lampu)
- Sumber Cahaya : LED E27 / Warm White
- Tinggi Tiang : ± 250 cm (dari permukaan tanah)
- Lebar Lengan : ± 70–80 cm
- Diameter Bambu : Ø 8–10 cm
- Pemasangan : Tanam (in-ground) dengan pondasi beton







LAMP

ELEMEN PENCAHAYAAN SEBAGAI PENGUAT IDENTITAS RUANG

Dirancang menggunakan material bambu sebagai interpretasi arsitektur lokal melalui pendekatan neo vernakular. Selain berfungsi sebagai penerangan kawasan, elemen ini memperkuat karakter alami dan suasana kampung dengan bentuk sederhana dan material kontekstual.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PENEMPATAN DAN DETAIL SIGNAGE			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	RENCANA LANSKAP DAN DETAILNYA		RENDER MENGGUNAKAN ENSCAPE DAN DIPERHALUS AI	3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026* Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026 Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN		RENDER MENGGUNAKAN ENSCAPE DAN DIPERHALUS AI	3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



menampilkan area amphiteater sebagai ruang komunal utama Kampung Budaya Sindang Barang yang mewadahi aktivitas seni dan budaya masyarakat, seperti tari dan musik. Bentuk melingkar menciptakan interaksi yang intim antara penampil dan penonton, sekaligus menjadi pusat orientasi kawasan. Penggunaan material alami serta pencahayaan pagi/sore hari menghadirkan suasana yang nyaman dan memperkuat karakter vernakular serta sense of place budaya Sunda.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*		
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN		RENDER MENGGUNAKAN ENSCAPE DAN DIPERHALUS AI	3 JUNI 2026		
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code*	**No. Lbr** *Pg. No.*	**Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



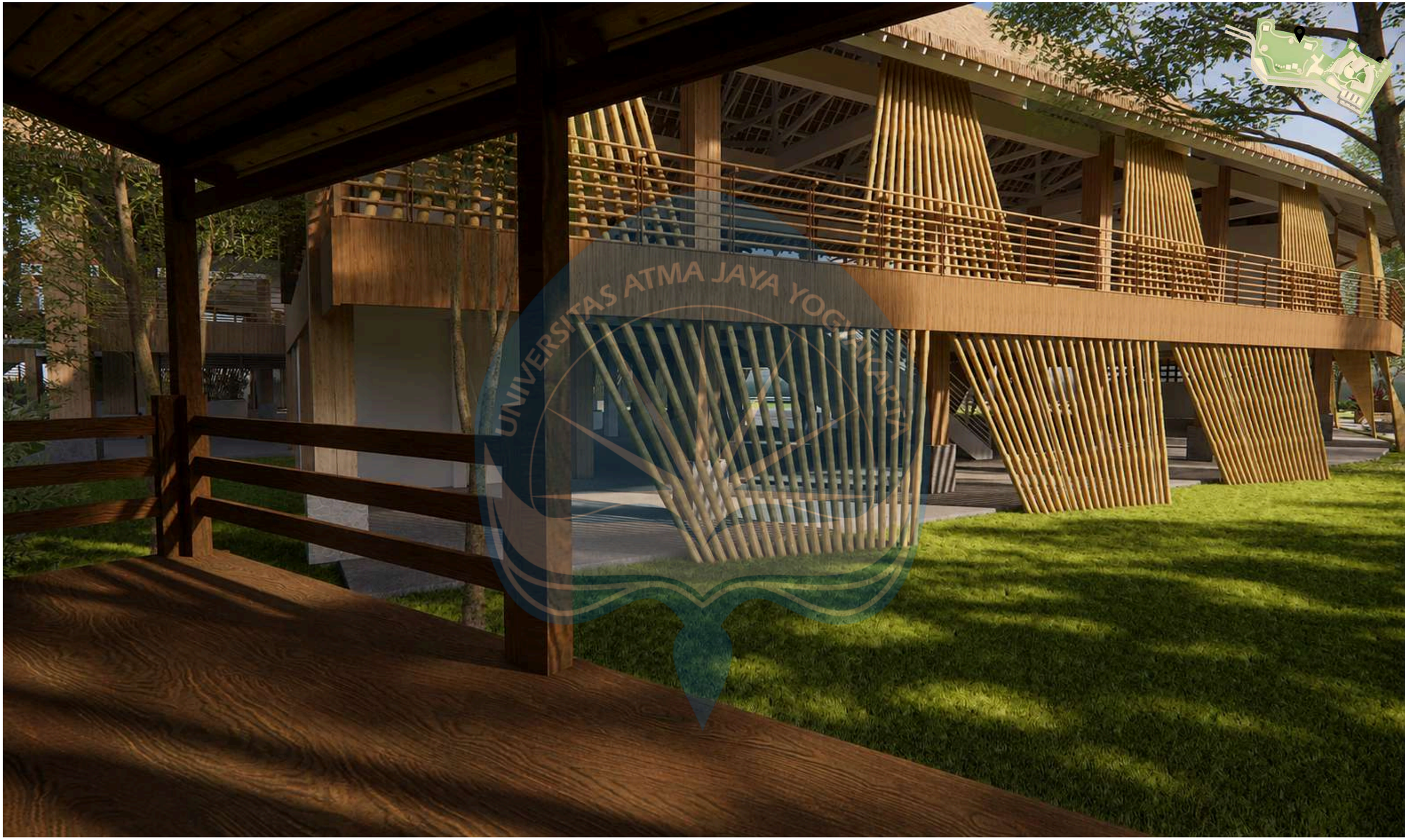
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



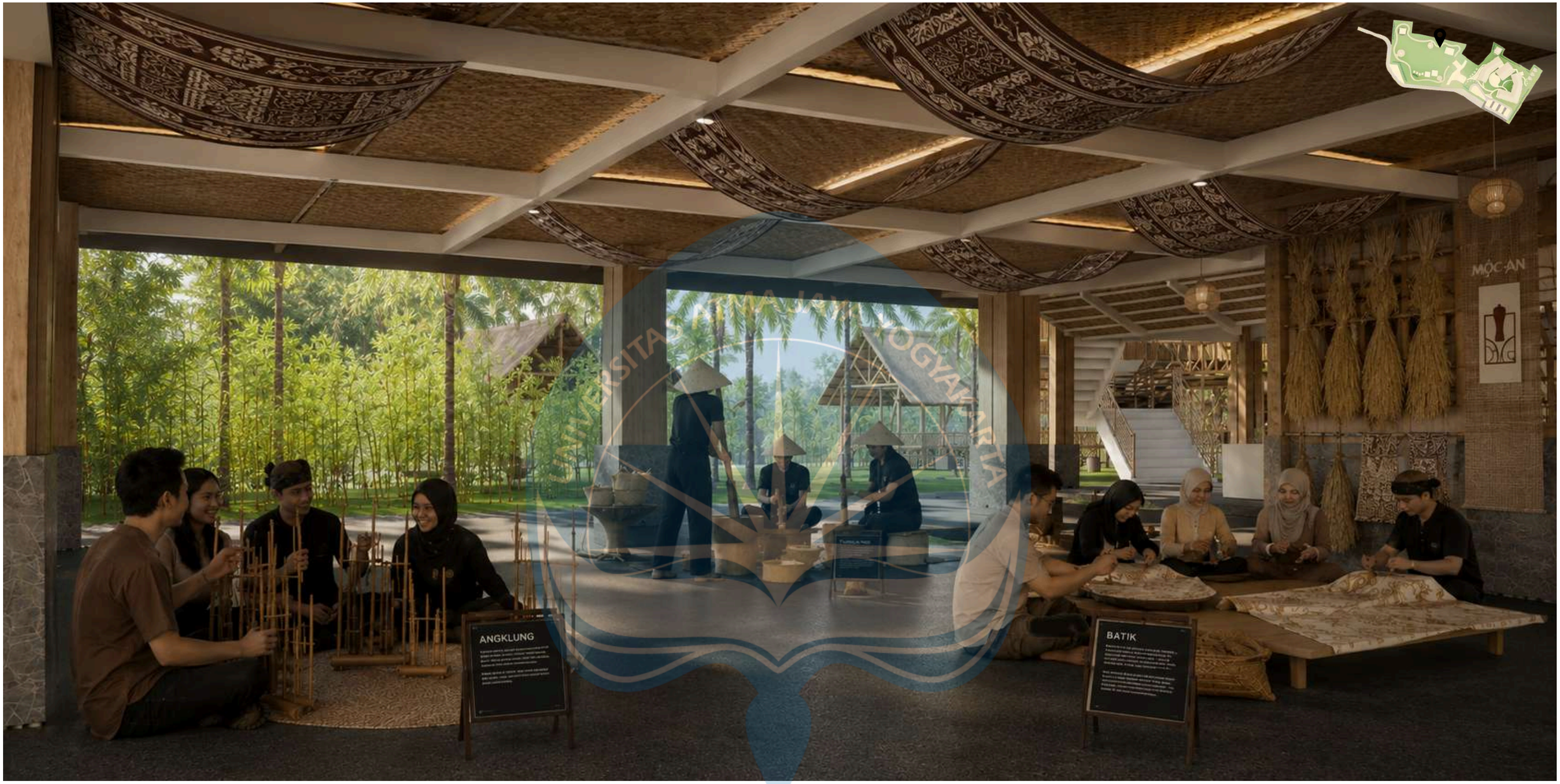
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



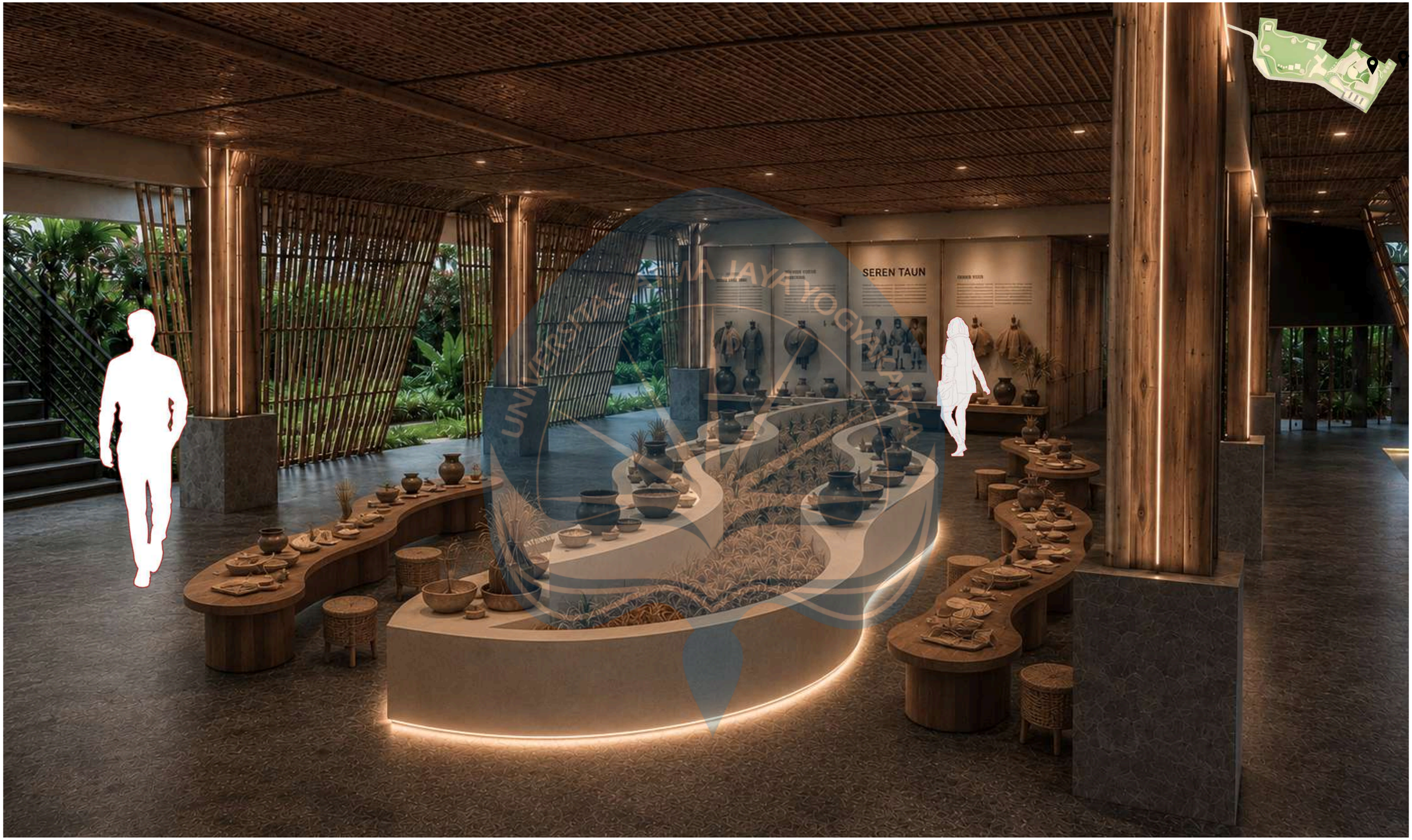
Area depan dirancang sebagai ruang penerima yang memperkenalkan karakter kawasan melalui komposisi massa bangunan panggung dan lanskap alami. Elemen vegetasi, material kayu, serta atap ijuk membentuk kesan visual yang menyatu dengan lingkungan Kampung Budaya Sindang Barang. Area ini tidak hanya berfungsi sebagai akses masuk, tetapi juga sebagai ruang transisi yang mengarahkan pengunjung secara bertahap menuju pengalaman ruang budaya di dalam kawasan.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Ruang community lantai 1 dirancang sebagai ruang interaksi terbuka yang mempertemukan pengunjung dengan aktivitas budaya secara langsung. Konfigurasi ruang yang fleksibel memungkinkan berbagai kegiatan seperti memainkan angklung, membatik, hingga menumbuk padi sebagai bagian dari pengalaman budaya yang partisipatif. Keterbukaan ruang, penggunaan material alami, serta hubungan visual dengan lingkungan sekitar menciptakan suasana yang hangat, inklusif, dan memperkuat interaksi antara masyarakat lokal dan pengunjung.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN		RENDER MENGGUNAKAN ENSCAPE DAN DIPERHALUS AI	3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project*	**Judul Proyek** *Project Title*	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation*	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity*	**Judul Gambar** *Drawing Title*	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN		RENDER MENGGUNAKAN ENSCAPE DAN DIPERHALUS AI	3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							**Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	**Proyek Tugas Akhir** *Final Project* **PERIODE : GENAP II** *PERIOD : ODD II* **TAHUN AKADEMIK 2025/2026** *ACADEMIC YEAR 2025/2026* Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*	**Judul Proyek** *Project Title* PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	**Lokasi Proyek** *ProjectLocation* KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	**Identitas Mahasiswa** *Student Identity* PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	**Judul Gambar** *Drawing Title* PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN	**Skala** *Scale*	**Keterangan** *Note*	**Tanggal Gambar** *Drawing Date* 3 JUNI 2026 **Kode Gambar** *Drawing Code* / **No. Lbr** *Pg. No.* / **Dari** *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*



Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir *Final Project*	Judul Proyek *Project Title*	Lokasi Proyek *ProjectLocation*	Identitas Mahasiswa *Student Identity*	Judul Gambar *Drawing Title*	Skala *Scale*	Keterangan *Note*	Tanggal Gambar *Drawing Date*
	PERIODE : GENAP II *PERIOD : ODD II* TAHUN AKADEMIK 2025/2026 *ACADEMIC YEAR 2025/2026*	PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, BOGOR	KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG, PASIREURIH, KEC. TAMANSARI, KABUPATEN BOGOR, JAWA BARAT 16610	PRIATI SRISEKAR ARUM 220119090	PERSPEKTIF BANGUNAN DAN KAWASAN			3 JUNI 2026
	Program Studi Arsitektur *Architecture Department* Fakultas Teknik *Facultyof Engineering*							Kode Gambar *Drawing Code* / No. Lbr *Pg. No.* / Dari *Of*

TERIMA KASIH



PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR PRIATI SRISEKAR ARUM.docx

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Document Details

Submission ID
trn:oid:::3618:122903043

Submission Date
Nov 27, 2025, 1:40 AM GMT+7

Download Date
Dec 10, 2025, 11:23 AM GMT+7

File Name
PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR PRIATI SRISEKAR ARUM.docx

File Size
107.9 KB

44 Pages

14,354 Words

94,246 Characters

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

13% Internet sources
1% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

13% Internet sources
1% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jurnal.umj.ac.id 3%
2	Internet	kc.umn.ac.id <1%
3	Internet	zh.scribd.com <1%
4	Internet	e-journal.uajy.ac.id <1%
5	Internet	123dok.com <1%
6	Submitted works	Politeknik STIA LAN on 2025-04-22 <1%
7	Submitted works	UM Surabaya on 2025-07-18 <1%
8	Internet	widuri.raharja.info <1%
9	Internet	jdih.bogorkab.go.id <1%
10	Internet	www.coursehero.com <1%
11	Internet	docplayer.info <1%

12	Internet	
www.scribd.com		<1%
13	Internet	
repository.ipb.ac.id		<1%
14	Submitted works	
Universitas Indraprasta PGRI on 2025-09-28		<1%
15	Internet	
docobook.com		<1%
16	Internet	
e-journal.stkipsiliwangi.ac.id		<1%
17	Internet	
id.wikipedia.org		<1%
18	Submitted works	
Universitas Jambi on 2025-10-21		<1%
19	Internet	
dspace.uii.ac.id		<1%
20	Internet	
adoc.pub		<1%
21	Internet	
pt.scribd.com		<1%
22	Internet	
qdoc.tips		<1%
23	Internet	
core.ac.uk		<1%
24	Submitted works	
Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan on 2025-08-11		<1%
25	Submitted works	
UM Surabaya on 2025-07-14		<1%

26 Submitted works
Higher Education Commission Pakistan on 2024-07-09 <1%

27 Submitted works
Universitas Islam Riau on 2025-07-24 <1%

28 Internet
repository.stpn.ac.id <1%

29 Submitted works
Universitas Diponegoro on 2018-10-20 <1%

30 Submitted works
Universitas Kristen Duta Wacana on 2025-05-20 <1%

31 Internet
eprints.untirta.ac.id <1%

32 Submitted works
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya on 2025-05-28 <1%

33 Submitted works
Universitas Negeri Jakarta on 2023-12-05 <1%

34 Submitted works
Universitas Jambi on 2025-07-15 <1%

35 Submitted works
Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-15 <1%

36 Internet
ecampus.pelitabangsa.ac.id <1%

37 Submitted works
Academic Library Consortium on 2019-09-02 <1%

38 Submitted works
Fakultas Teknologi Kebumian dan Energi Universitas Trisakti on 2022-01-07 <1%

39 Submitted works
Politeknik Negeri Bandung on 2017-07-25 <1%

40 Internet
repository.umy.ac.id <1%

41 Internet
repository.unissula.ac.id <1%

42 Submitted works
Universitas Muhammadiyah Buton on 2025-11-21 <1%

43 Submitted works
Universitas Sebelas Maret on 2019-06-15 <1%

44 Internet
kumparan.com <1%

45 Submitted works
UIN Sunan Ampel Surabaya on 2024-11-11 <1%

46 Submitted works
Universitas Diponegoro on 2023-10-11 <1%

47 Internet
jurnal.fkip.unmul.ac.id <1%

48 Internet
repositorio.unb.br <1%

49 Internet
www.tribunnewswiki.com <1%

50 Internet
agustinuswibowo.com <1%

51 Internet
borobudurblog.wordpress.com <1%

52 Internet
eprints.walisongo.ac.id <1%

53 Internet
zickarizk.blogspot.com <1%

54 Submitted works
Universitas Negeri Jakarta on 2025-01-10 <1%

55 Submitted works
Universitas Negeri Medan on 2025-02-28 <1%

56 Submitted works
Universitas Pendidikan Indonesia on 2024-07-08 <1%

57 Internet
repository.ukwms.ac.id <1%

58 Internet
www.samagaha.com <1%

59 Submitted works
IAIN Kudus on 2025-02-25 <1%

60 Submitted works
Sriwijaya University on 2025-02-24 <1%

61 Submitted works
Universitas Atma Jaya Yogyakarta on 2021-07-06 <1%

62 Submitted works
Universitas Atma Jaya Yogyakarta on 2023-10-25 <1%

63 Internet
e-pdfs.hu <1%

64 Internet
kontainerindonesia.co.id <1%

65 Internet
repo.bunghatta.ac.id <1%

66 Internet
repository.mercubuana.ac.id <1%

67 Submitted works
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-02-13 <1%

68	Publication	
Rikaltra, Fredy. "Rekonstruksi Regulasi Deforestasi Dalam Pengelolaan Hutan Ya...		<1%
69	Submitted works	
Universitas Islam Indonesia on 2018-08-27		<1%
70	Submitted works	
Universitas Islam Riau on 2025-11-07		<1%
71	Submitted works	
Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-03		<1%
72	Submitted works	
Universitas PGRI Semarang on 2023-04-02		<1%
73	Submitted works	
Universitas Pendidikan Indonesia on 2024-01-09		<1%
74	Internet	
business.starkvilledailynews.com		<1%
75	Internet	
digilib.ptdisttd.ac.id		<1%
76	Internet	
id.wiktionary.org		<1%
77	Internet	
journaloffinanceeconomics.com		<1%
78	Submitted works	
UIN Sunan Gunung DJati Bandung on 2025-06-16		<1%
79	Submitted works	
Universitas Andalas on 2024-11-25		<1%
80	Submitted works	
Universitas Warmadewa on 2020-01-01		<1%
81	Internet	
es.scribd.com		<1%

82 Internet
foto.tempointeraktif.co <1%

83 Internet
jogjatranstour.blogspot.com <1%

84 Internet
www.arsitag.com <1%

85 Submitted works
Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2025-07-17 <1%

86 Submitted works
UIN Sultan Maulana Hasanudin on 2025-07-02 <1%

87 Submitted works
UM Surabaya on 2025-07-16 <1%

88 Submitted works
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya on 2018-09-19 <1%

89 Submitted works
Universitas Hasanuddin on 2020-02-24 <1%

90 Submitted works
Universitas Merdeka Malang on 2022-02-07 <1%

91 Submitted works
Universitas Pendidikan Indonesia on 2013-05-30 <1%

92 Submitted works
Universitas Pendidikan Indonesia on 2022-02-02 <1%

93 Submitted works
Universitas Sebelas Maret on 2020-06-22 <1%

94 Internet
bappeda.jabarprov.go.id <1%

95 Internet
e-journal.hamzanwadi.ac.id <1%

96 Internet
id.123dok.com <1%

97 Internet
ilhamashari28.blogspot.com <1%

98 Internet
nanopdf.com <1%

99 Internet
repository.its.ac.id <1%

100 Internet
repository.ub.ac.id <1%

101 Internet
rezarahasia.wordpress.com <1%

102 Internet
www.bogoradventureplus.com <1%

103 Internet
www.guruprajab.com <1%

104 Submitted works
Universitas Diponegoro on 2017-06-16 <1%

105 Submitted works
Universitas PGRI Semarang on 2023-03-16 <1%

106 Submitted works
Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2025-08-11 <1%

107 Submitted works
Universitas Diponegoro on 2024-08-06 <1%

108 Submitted works
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2025-05-14 <1%

109 Submitted works
Universitas Jambi on 2025-01-30 <1%

110 Submitted works

Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-02 <1%

111 Internet

digilib.uin-suka.ac.id <1%

PROPOSAL TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN PUSAT BUDAYA (CULTURAL CENTER) DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG BOGOR DENGAN PENDEKATAN "SENSE OF PLACE "

DISUSUN OLEH:
PRIATI SRISEKAR ARUM
220119090

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2025

ABSTRAK

PERANCANGAN PUSAT BUDAYA DI KAMPUNG BUDAYA SINDANG BARANG BOGOR DENGAN PENDEKATAN "SENSE OF PLACE"

Oleh :
Priati Srisekar Arum
220119090

Kampung Budaya Sindang Barang di Bogor merupakan salah satu pusat pelestarian kebudayaan Sunda yang memiliki nilai sejarah sekaligus potensi besar sebagai destinasi wisata budaya. Selain menjadi ruang rekreasi, kawasan ini juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan pengenalan budaya lokal bagi masyarakat. Namun, keterbatasan fasilitas yang ada membuat pengalaman pengunjung kurang maksimal, sehingga dibutuhkan pusat kegiatan baru yang mampu mewadahi aktivitas budaya secara lebih komprehensif sekaligus memperkuat identitas kawasan. Melalui penelitian ini, dirancang Pusat Seni dan Budaya sebagai wadah pertunjukan seni, edukasi budaya, pameran, serta aktivitas interaktif lainnya. Pendekatan sense of place digunakan agar perancangan tidak hanya menghadirkan bangunan fungsional, tetapi juga mampu menciptakan ruang yang menghadirkan suasana khas Sunda, memperkuat identitas lokal, serta memberikan pengalaman bermakna bagi pengunjung. Konsep ini menekankan keterkaitan antara ruang, budaya, dan masyarakat, sehingga pusat seni dan budaya berfungsi tidak hanya sebagai destinasi wisata, tetapi juga sebagai wadah pelestarian serta pemberdayaan komunitas lokal. Hasil perancangan diharapkan dapat mewujudkan sebuah pusat kebudayaan yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya, relevan dengan kebutuhan masa kini, serta berkontribusi dalam memperkuat citra Kampung Budaya Sindang Barang sebagai destinasi wisata budaya unggulan.
Kata Kunci: Kampung Budaya Sindang Barang, Pusat Seni dan Budaya, Sense of Place, Wisata Budaya, Identitas Lokal.

KATA PENGANTAR(DRAF)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkah dan rahmat-Nya, yang memungkinkan persiapan dan penyelesaian proposal proyek arsitektur akhir ini berjalan lancar. Proposal ini disusun sebagai persyaratan akademik untuk Program Studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis berusaha merancang konsep yang tidak hanya berfokus pada fungsi bangunan, tetapi juga mengintegrasikan unsur-unsur sosial, budaya, dan ekologi. Diharapkan konsep ini dapat memberikan nilai tambah, baik di bidang pendidikan maupun sebagai kontribusi praktis bagi perkembangan arsitektur sesuai dengan tuntutan masyarakat saat ini.
Penyelesaian proposal ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan, dorongan, dan saran dari berbagai pihak. Dengan penuh hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:
Ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, serta dorongan sejak awal proses penyusunan hingga terselesaikannya proposal ini.

[blum diisii] yang telah berkenan memberikan arahan, kesempatan, serta saran berharga selama proses akademik berlangsung.
Seluruh narasumber dan pihak terkait yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi serta pandangan yang mendukung penulis dalam penyusunan proposal.
Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral maupun material.
Rekan-rekan mahasiswa yang telah menjadi tempat berdiskusi, bertukar ide, dan memberikan motivasi selama proses penulisan berlangsung.
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat serta menjadi langkah awal untuk pengembangan gagasan yang lebih baik di bidang arsitektur.
Yogyakarta, 23 Desember 2025

Penulis
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN 1
KATA PENGANTAR 2
DAFTAR ISI 3
DAFTAR TABEL 6
DAFTAR GAMBAR 6
ABSTRAKSI 6
BAB 1 PENDAHULUAN 6
Latar Belakang
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan dan Sasaran 7
1.3.1 Tujuan
1.3.2 Sasaran
1.4 Manfaat 7
1.5 Ruang Lingkup Pembahasan 8
1.5.2 Lokasi Spasial 8
1.5.2 Lokasi Substansial 8
1.5.3 Waktu Temporal 10
1.6 Metode Pengumpulan Data 12
1.6.1 Pengumpulan Data Primer 12
1.6.2 Pengumpulan Data Sekunder 12
1.6.3 Metode Analisis Data 12
1.7 Alur pikir
BAB II Kajian Teori
2.1 Budaya Nusantara 14
2.1.1 Visi 14
2.1.2 Misi 14
2.2 Program dan Kegiatan yang dilakukan Instansi Kerja Praktik 14
2.2.1 Tahap Inventarisasi 14
2.2.2 Tahap Pemetaan 14
2.2.3 Tahap Penelitian Sejarah dan Arsitektur 14
2.2.4 Pengukuran 15
2.2.5 Penggambaran Kembali 15
2.2.6 Pemotretan 15

2.3 Mitra Kerja Instansi Kerja Praktik 16
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN KERJA PRAKTIK 17
3.1 Spesifikasi Proyek 17
3.1.1 Informasi Proyek 17
3.1.2 Nama Proyek 17
3.1.3 Penyelenggara 17
3.1.4 Lokasi 17
3.1.5 Batasan Objek Proyek 17
3.1.6 Pembagian Pekerjaan 17
3.1.7 Tahapan Kerja 18
3.1.8 Maksud dan Tujuan Proyek 18
3.2 Tinjauan Kajian Teori 19
3.2.1 Nilai Budaya yang perlu diperhatikan dalam pemugaran 19
3.2.2 Kriteria Bangunan Cagar budaya 20
3.2.3 Upaya Pelestarian Bangunan Cagar Budaya 20
3.2.4 Standar pengarsipan dalam pemugaran 21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 23
4.1 Observasi Lapangan 23
4.1.1 Dokumentasi Visual dan Teknik 25
4.1.2 Proses dan Standar Pengarsipan 29
4.2 Analisis dan Implikasi Terhadap Pemugaran 30
4.3 Tabel Ringkasan Hasil Observasi dan pembahasan 30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 32
5.1 Kesimpulan 32
5.2 Saran 32
BAB VI EVALUASI DIRI 33
DAFTAR PUSTAKA 34
LAMPIRAN 35

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Permasalahan

Indonesia adalah kepulauan terbesar di dunia, dengan lebih dari 17.000 pulau yang terkenal karena keragaman budaya, bahasa, dan etnisnya, membentang dari Sabang hingga Merauke. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, negara ini memiliki lebih dari 1.300 kelompok etnis, masing-masing dengan tradisi, nilai, dan sistem sosial

yang unik. Kekayaan ini menawarkan peluang besar untuk memperkuat identitas nasional, namun pada saat yang sama menimbulkan tantangan serius akibat laju globalisasi dan modernisasi yang cepat. Perkembangan teknologi, perubahan gaya hidup, dan pertumbuhan kota-kota besar mendorong terjadinya pergeseran nilai budaya serta melemahnya ikatan masyarakat terhadap lingkungan dan tradisi lokalnya. Akibatnya, banyak warisan budaya yang mulai kehilangan makna, dan ruang-ruang budaya yang seharusnya menjadi tempat interaksi sosial kini beralih fungsi atau kurang termanfaatkan secara optimal.

Sebaran jumlah suku di Indonesia berdasarkan Badan pusat statistik
Sumber : IndonesiaBaik ID, 2025 (Data: Badan pusat statistik).

Kondisi ini juga terlihat di tingkat daerah, salah satunya di Kota Bogor yang memiliki sejarah panjang sebagai pusat kebudayaan Sunda Pajajaran. Sebagai bagian dari kawasan penyangga metropolitan Jabodetabek, Kota Bogor mengalami tekanan urbanisasi yang cukup tinggi. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bogor pada tahun 2024, jumlah penduduk mencapai sekitar 1,14 juta orang, dengan peningkatan yang signifikan setelah pandemi. Meskipun laju urbanisasi dan pembangunan yang cepat telah meningkatkan kualitas hidup dan fasilitas infrastruktur, hal ini juga berisiko mengubah budaya lokal yang khas yang merupakan bagian dari identitas Sunda. Berbagai lokasi dan kegiatan budaya di Bogor kini menghadapi kesulitan dalam menjaga nilai-nilai tradisional di tengah modernisasi yang cepat. Kondisi ini menyoroti kebutuhan akan pusat budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian warisan tradisional, tetapi juga sebagai lingkungan hidup yang dapat memperkuat ikatan emosional antara warga dan lingkungannya.

Diagram jumlah penduduk kota Bogor 2019-2024
Sumber : Databoks & Badan Pusat Statistik 2025

Berdasarkan dataset Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor (data kunjungan wisata 2019–2024), jumlah wisatawan di Kota Bogor menunjukkan tren peningkatan dari tahun ke tahun. Kondisi ini mengindikasikan bahwa potensi pariwisata Kota Bogor masih kuat dan memiliki daya tarik yang stabil di tingkat kota. Namun, peningkatan tersebut tidak merata pada setiap destinasi wisata, khususnya pada kawasan wisata budaya seperti Kampung Budaya Sindang Barang. Menurut penelitian berjudul Analisis Keberlanjutan Pengelolaan Kampung Budaya Sindang Barang (2020), sejak diresmikan pada tahun 2006 kawasan ini sempat menjadi magnet wisata budaya yang ramai dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara. Akan tetapi, penelitian tersebut mencatat bahwa dalam beberapa tahun terakhir terjadi penurunan signifikan dalam jumlah kunjungan wisatawan, yang menjadi salah satu indikator menurunnya keberlanjutan pengelolaan kawasan.

Data perkembangan jumlah kunjungan wisatawan di kota bogor dari tahun 2019 s.d. 2024.
Sumber : Databoks (data: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan 2025)

Fenomena ini diperkuat oleh hasil observasi lapangan dan berbagai ulasan pengunjung di Google Maps (2021–2025) yang menggambarkan bahwa kawasan Sindang Barang dinilai "kurang terawat", "minim kegiatan budaya", serta "belum memiliki fasilitas yang mendukung aktivitas masyarakat dan wisatawan". Meskipun minat berkunjung masih ada, pengalaman ruang yang ditawarkan belum memadai secara fungsi maupun kenyamanan. Hal ini menegaskan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada rendahnya potensi wisata, melainkan pada keterbatasan fasilitas, tata ruang, dan desain lingkungan budaya yang belum mampu mengakomodasi kegiatan masyarakat secara aktif dan berkesinambungan. Dengan demikian, diperlukan upaya revitalisasi arsitektural yang tidak hanya memperbaiki fisik bangunan dan infrastruktur, tetapi juga menghidupkan kembali dinamika sosial-budaya masyarakat melalui desain ruang yang adaptif terhadap kebutuhan budaya lokal.

Review Google Maps Kampung Budaya Sindang Barang pada tahun 2021-2025
Sumber : Google Maps, 2025

Lokasi Kampung Budaya Sindang Barang di Kota Bogor sebagai salah satu pusat pelestarian budaya Sunda."
Sumber: Bogorkab.go.id

Kampung Budaya Sindang Barang
Sumber : Hasil dokumentasi pribadi, 2025

1.1.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Sebuah kawasan kota yang memiliki kekhasan budaya dan hubungan sosial yang kuat berkat interaksi warga sekitar dapat berkembang menjadi pusat kebudayaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat kebudayaan adalah tempat yang berfungsi untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Fungsi dan peranannya dapat membentuk pola kehidupan masyarakat di sekitarnya serta memengaruhi munculnya ruang publik dalam suatu kawasan. Sebagai bagian dari ruang publik, pusat kebudayaan membawa nilai sejarah dan budaya yang penting dalam proses terbentuknya identitas kawasan perkotaan dan kota itu sendiri (Wibisono & Utami, 2021; Frumkin & Kolendo, 2014).

Secara arsitektural, permasalahan yang muncul adalah ketiadaan fasilitas budaya yang mampu menampung beragam aktivitas seni, pertunjukan, dan interaksi sosial masyarakat secara terarah. Ruang yang ada di kawasan Kampung Budaya Sindang Barang cenderung bersifat simbolik, hanya menampilkan elemen tradisional secara visual, namun belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman ruang yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai budaya Sunda secara autentik. Ketidakterpaduan antara ruang, aktivitas, dan lingkungan menyebabkan rendahnya rasa keterikatan (sense of belonging) masyarakat terhadap tempat tersebut.

Pemilihan Kampung Budaya Sindang Barang sebagai lokasi perancangan didasarkan pada berbagai pertimbangan kontekstual dan akademik yang memperkuat kelayakan site ini. Secara geografis, kampung ini berlokasi di Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor kawasan yang mudah dijangkau dari pusat kota namun tetap mempertahankan karakter lingkungan tradisional dengan lanskap alami khas perdesaan Sunda. Tapak memiliki luas sekitar 10.060,92 m², sesuai dengan ketentuan kategori desain arsitektur multi massa (7.000–10.000 m²), yang memungkinkan perancangan dengan beragam fungsi utama, pendukung, dan pelengkap dalam satu kawasan yang saling berhubungan.

Dari sisi historis, Sindang Barang dikenal sebagai kampung tertua di Bogor yang disebut dalam Prasasti Batutulis Pajajaran sebagai tempat tinggal keturunan Prabu Siliwangi. Hingga kini, masyarakatnya masih aktif melestarikan budaya Sunda melalui ritual Seren Taun, kesenian Calung, dan tradisi Sunda Wiwitan, menjadikannya representasi hidup budaya Sunda yang otentik dan relevan untuk dikembangkan secara arsitektural.

menjadikan lokasi ini layak untuk dijadikan tapak perancangan, antara lain:

menyimpan artefak tradisi, tetapi merupakan kampung yang masih hidup secara sosial dan budaya. Warganya masih aktif melaksanakan upacara adat, kesenian, dan kegiatan budaya lainnya. Hal ini menjadikan masyarakat dilibatkan langsung dalam proses perancangan dan pengelolaan ruang.

Kedua, secara akademik, kawasan ini sejalan dengan fokus bidang arsitektur yang menekankan pada hubungan antara sejarah, budaya, dan pariwisata (History, Culture, and Tourism Architecture). Isu pelestarian budaya lokal yang masih berlangsung di Sindang Barang menjadikannya

contoh nyata untuk diterapkan dalam desain arsitektur yang kontekstual dan berorientasi pada nilai budaya.

15

Ketiga, secara teknis, lokasi Sindang Barang cukup strategis karena tidak terlalu jauh dari pusat Kota Bogor. Hal ini mempermudah proses pengamatan, dokumentasi, dan pengumpulan data di lapangan. Meskipun dekat dengan kota, kawasan ini tetap mempertahankan suasana alami dan nuansa pedesaan Sunda yang khas.

Keempat, dari sisi budaya lokal, Bogor memiliki posisi unik sebagai wilayah peralihan antara budaya Sunda Banten dan Priangan. Kondisi ini menjadikan Sindang Barang menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana identitas budaya Sunda dapat terus berkembang dan diadaptasi ke dalam desain arsitektur masa kini.

Kelima, dari sisi pembelajaran pribadi, meskipun penulis bukan berasal dari daerah Sunda, ketertarikan terhadap keragaman arsitektur dan kebudayaan Nusantara menjadi alasan utama dalam memilih lokasi ini. Sindang Barang dipilih sebagai sarana untuk memahami dan mengangkat nilai budaya lokal melalui pendekatan arsitektur yang peka terhadap konteks sosial dan lingkungan.

Untuk memperkuat dasar pemilihan lokasi site, dilakukan analisis perbandingan terhadap beberapa kampung wisata di wilayah Bogor. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Jadesta, 2023) serta publikasi daerah, sejumlah kampung seperti Mulyaharja, Cinangneng, Malasari, dan Sicapit memiliki karakteristik dan potensi berbeda, baik dari segi tema wisata, aktivitas budaya, maupun peluang pengembangan ruang publik. Analisis ini bertujuan menegaskan posisi Kampung Budaya Sindang Barang di antara kampung wisata lain dalam konteks pengembangan fasilitas budaya dan pelestarian warisan Sunda.

Aspek Sindang Barang Mulyaharja (AgroEduwisata) Kampoeng/Cinangneng Desa Wisata Malasari Desa Wisata Sicapit Tema Utama Budaya tradisional Sunda (living heritage) Edukasi pertanian / agro-eduwisata Budaya & pengalaman tradisi Sunda; kegiatan seni/kerajinan. Lanskap pedesaan & pemandangan paket wisata ala “Ubud”-style Wisata alam / sungai / pesawahan aktivitasi berbasis alam Karakter fisik Pola kampung tradisional, ruang ritual, rumah adat Sunda Sawah berundak, lahan pertanian, fasilitas edukasi di lahan Kampung pedesaan dengan fasilitas seni lokal ruang workshop/performance kecil Desa dengan spot foto, homestay sederhana, panorama alam Area pesawahan, sungai, aktivitas air; daya tarik alam Status aktivitas / kondisi saat ini Masih memiliki aktivitas budaya namun terbatas; butuh fasilitas & pengelolaan modern. Masih aktif (ADWI terdaftar), kegiatan rutin wisata edukasi Aktif secara komunitas tapi skala kecil; potensi pengembangan pengalaman budaya. Aktif sebagai destinasi populer lokal; menonjolkan visual dan paket wisata Dioptimalkan untuk kegiatan alam; terkadang bergantung musim dan aksesibilitas Luasan 10.600 m2 6.000m2 3.500m2 berkembang secara organik di area terbuka tanpa batas tapak yang jelas Tidak ada luasan spesifik krna wisata arung jeram Kelayakan untuk proyek tugas akhir (HCTA) Cocok karna memiliki identitas budaya Sunda yang masih hidup, potensi kuat untuk pengembangan pusat budaya kontekstual dan edukatif. lebih cocok untuk intervensi lanskap / fasilitas edukasi pertanian. layak untuk program penguatan ekonomi kreatif & ruang produksi seni. lebih ke ekonomi pariwisata visual daripada konservasi budaya.cocok untuk proyek berbasis ekowisata dan rekayasa lanskap.

Berdasarkan hasil analisis, Kampung Budaya Sindang Barang menonjol sebagai satu-satunya kampung budaya yang masih menjalankan ritual adat Sunda dan memiliki struktur ruang tradisional yang utuh. Dengan luas sekitar 10.000 m², site ini memenuhi ketentuan skala proyek tugas akhir serta memiliki kompleksitas sosial-budaya yang tinggi untuk dikembangkan menjadi pusat kegiatan budaya yang hidup. Selain itu, keberadaannya di kawasan yang masih mempertahankan tanah adat menjadikan proyek ini relevan dengan isu pelestarian budaya dan partisipasi masyarakat lokal. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, pembangunan Pusat Seni dan Budaya di Kampung Budaya Sindang Barang menjadi langkah yang tepat untuk menjawab kebutuhan akan fasilitas budaya yang layak dan sesuai dengan konteks lokal. Proyek ini diharapkan dapat:

Menghidupkan kembali aktivitas budaya masyarakat melalui ruang-ruang yang mendukung seni pertunjukan, pendidikan budaya, dan interaksi sosial.

Mengoptimalkan potensi kawasan sebagai destinasi wisata budaya unggulan di Kota Bogor.

Mewujudkan ruang publik yang tidak hanya berfungsi secara ekonomi dan rekreatif, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya Sunda sebagai identitas lokal.

Dengan adanya proyek ini, diharapkan Kampung Budaya Sindang Barang dapat berkembang sebagai ruang budaya yang hidup, adaptif, dan bermakna mendukung kegiatan seni, pendidikan, serta interaksi masyarakat yang berakar pada karakter dan nilai-nilai budaya Sunda.

1.1.3. Latar Belakang Pendekatan Desain

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya perancangan arsitektural yang berorientasi pada pembentukan makna tempat dan penguatan identitas budaya lokal. Pendekatan Sense of Place digunakan sebagai dasar dalam perancangan untuk menciptakan ruang budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana kegiatan seni dan sosial, tetapi juga mampu menumbuhkan keterikatan emosional antara manusia dan lingkungannya.

Pendekatan ini menekankan pentingnya hubungan antara bentuk ruang, aktivitas, dan nilai budaya lokal untuk membangun pengalaman ruang yang bermakna. Melalui orientasi ruang yang mengikuti kontur, penguatan area komunal dan penggunaan material lokal untuk menjaga kedekatan dengan alam.Desain tidak hanya menghadirkan ruang budaya, tetapi juga menghidupkan kembali suasana kampung yang hangat dan selaras dengan alam.

Untuk memperkuat pendekatan tersebut, diterapkan Strategi desain Neo-Vernakular ringan, yaitu tidak meniru rumah adat sunda secara literal, tetapi mengadaptasi nilai, pola ruang, logika sosial, dan atmosfernya dalam bentuk, tata ruang dan struktur yang modern dan relavan dengan kebutuhan masa kini.

1.2. Fokus dan Penekanan

Dengan adanya proyek ini, diharapkan Kampung Budaya Sindang Barang memiliki ruang budaya yang tertata dan kontekstual, untuk mendukung kegiatan seni, budaya, dan sosial masyarakat secara selaras dengan karakter arsitektur Sunda. Fokus desain diarahkan pada pembentukan ruang yang mampu memperkuat keterikatan masyarakat terhadap tempat (sense of place) melalui elemen ruang, material, dan tatanan lingkungan yang merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal. Desain juga menerapkan ekspresi neo-vernakular yang ringan, yaitu tidak meniru bentuk arsitektur sunda secara langsung, tetapi mengadaptasi nilai, pola ruang, material ke dalam bentuk konstruksi yang sederhana dan modern. Penekanan desain difokuskan pada penciptaan pengalaman ruang yang hidup dan bermakna, di mana tradisi tidak hanya ditampilkan secara visual, tetapi juga

dihadirkan melalui pola interaksi, aktivitas, dan atmosfer ruang yang mendukung keberlanjutan budaya secara sosial.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Pusat kebudayaan (Cultural Center) dengan penerapan prinsip sense of place yang mampu menghadirkan identitas budaya Sunda serta pengalaman ruang yang bermakna melalui adaptasi nilai, pola ruang dan material secara modern ?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan wadah kegiatan seni dan budaya di Kampung Budaya Sindang Barang yang mampu menghidupkan kembali aktivitas budaya masyarakat secara aktif dan kontekstual, melalui rancangan ruang yang membangun keterikatan emosional (sense of place) antara pengguna dengan lingkungan budaya Sunda. Proyek ini diharapkan dapat menghadirkan ruang interaksi, edukasi, dan ekspresi seni yang merefleksikan identitas lokal sekaligus mendukung keberlanjutan aktivitas budaya di kawasan tersebut.

1.4.2. Sasaran

Sasaran perancangan ini berfokus menghadirkan ruang budaya yang kontekstual dan hidup di Kampung Budaya Sindang Barang. Perancangan diarahkan untuk menciptakan tata ruang dan bentuk massa bangunan yang selaras dengan karakter lingkungan serta nilai-nilai budaya Sunda. Desain mempertimbangkan pola ruang kampung sunda seperti mengikuti kontur, berkelompok dengan ruang komunal dipusat. Ekspresi neo vernakular ringan diterapkan melalui adaptasi nilai, pola ruang dan material lokal ke dalam bentuk masa modern yang sederhana. Pusat seni dna budaya ini ditujukan untuk mendukung aktivitas seni, edukasi, sekaligus mendorong interaksi sosial dan pelestarian budaya lokal. Melalui pendekatan sense of place, rancangan diharapkan mampu membangun keterikatan emosional antara manusia dan lingkunganya, serta berkembang menjadi ruang sosial budaya yang aktif dan bermakna dengan keterlibatan masyarakat setempat.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan Pusat Seni dan Budaya di Kampung Budaya Sindang Barang Bogor ini diharapkan dapat dirasakan dari berbagai aspek. Secara sosial dan budaya, proyek ini berperan dalam memperkuat identitas budaya Sunda serta menjadi wadah bagi masyarakat untuk melestarikan dan mengembangkan tradisi lokal melalui kegiatan seni, pertunjukan, dan edukasi budaya. Secara arsitektural, perancangan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep ruang yang berakar pada nilai lokal dan memperkuat keterikatan manusia terhadap tempat (sense of place), sehingga dapat menjadi contoh penerapan arsitektur kontekstual di kawasan budaya. Secara ekonomi dan pariwisata, diharapkan mampu meningkatkan daya tarik Sindang Barang, membuka peluang kegiatan kreatif masyarakat, serta mendorong keberlanjutan aktivitas budaya secara mandiri dan berkesinambungan.

1.6 Ruang Lingkup Perencanaan

1.6.1. Lingkup Spasial

Lingkup spasial perancangan berlokasi di Kampung Budaya Sindang Barang, Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor. Kawasan ini merupakan pusat pelestarian sunda dengan lanska perdesaan yang dikelilingi permukiman, sawah dan ruang terbuka hijau. Tapak direncanakan sebagai lokasi pusat seni dan budaya yang mewadahi fungsi pertunjukan, edukasi, dan interaksi sosial berbasis budaya lokal. Pemilihan lokasi mempertimbangkan keterhubungan visual, aksesibilitas, serta aktivitas

budaya yang sudah berlangsung dikampung.

1.6.2. Lingkup Temporal

Perancangan Pusat Seni dan Budaya dengan pendekatan Sense of Place dilakukan untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan ruang pertunjukan, edukasi, dan interaksi budaya yang relevan dengan perkembangan zaman. Perancangan ini diharapkan tidak hanya menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tren kegiatan seni dan budaya di masa depan, sehingga bangunan tetap memiliki identitas kuat dan fungsi berkelanjutan. Nilai budaya lokal Sunda akan menjadi landasan utama dalam perancangan, agar pusat seni dan budaya ini tetap kontekstual dan memiliki daya tarik jangka panjang.

1.6.3. Lingkup Substansial

Substansi perancangan berfokus pada penyediaan fasilitas utama berupa Pusat Seni dan Budaya yang dirancang untuk mendukung aktivitas kesenian, pendidikan budaya, dan interaksi sosial masyarakat. Cakupan perancangan meliputi aspek arsitektur bangunan, penataan ruang dalam dan luar, serta integrasi dengan lanskap sekitar. Pendekatan Sense of Place menjadi kerangka konseptual utama yang digunakan untuk memastikan rancangan tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki identitas yang kuat dan mampu menghadirkan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengguna.Selain itu, rancangan akan menggunakan strategi neo-vernakular ringan untuk memastikan bangunan tetap mencerminkan karakter lokal tanpa mengimitasi bentuk tradisional secara langsung. Lingkup ini tidak menekankan pada pengembangan kawasan secara menyeluruh, melainkan pada rancangan bangunan pusat seni dan budaya sebagai simpul utama aktivitas budaya di Kampung Budaya Sindang Barang.

1.7 Metode

1.7.1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi langsung di Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor dengan tujuan memahami kondisi eksisting tapak, potensi lingkungan, serta aktivitas budaya yang berlangsung di kawasan tersebut. Selain itu, wawancara dengan pengelola dan masyarakat setempat dilakukan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan ruang, persepsi budaya, serta harapan terhadap keberadaan pusat seni dan budaya yang akan dirancang.

1.7.2. Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel, maupun dokumen resmi terkait arsitektur vernakular, pusat seni dan budaya, serta teori sense of place. Sumber lain berupa peta tapak, data administratif kawasan, serta analisis spasial melalui Google Earth dan Google Maps digunakan untuk mendukung pemahaman konteks perancangan. Studi preseden bangunan sejenis juga dijadikan acuan dalam mengidentifikasi pola ruang, fungsi, dan pendekatan arsitektur yang relevan.

1.7.3. Metode Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi potensi, permasalahan, serta kebutuhan ruang yang berkaitan dengan fungsi pusat seni dan budaya. Hasil analisis dikategorikan menjadi tiga aspek utama sesuai kerangka sense of place, yaitu aspek fisik (lingkungan dan bentuk bangunan), aspek aktivitas (fungsi dan pola kegiatan), dan aspek makna (identitas budaya dan nilai simbolik). Ketiga aspek tersebut kemudian disusun menjadi kriteria perancangan yang berfungsi sebagai pedoman dalam menghasilkan konsep desain yang kontekstual, fungsional, dan bermakna

bagi masyarakat maupun pengunjung.

1.8. Alur Pikir

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Pariwisata Budaya & Desa Wisata

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.

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.

2.1.4 Pengertian Desa

Secara umum, desa adalah unit wilayah yang dihuni oleh kelompok masyarakat dengan bentuk pemerintahan paling dasar, yang memiliki wewenang untuk mengelola dan menangani urusan masyarakat sesuai dengan adat istiadat dan tradisi lokal. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, desa didefinisikan sebagai unit komunitas hukum yang memiliki batas wilayah dan berhak mengatur urusan pemerintahan serta kepentingan komunitas berdasarkan inisiatif komunitas, hak leluhur, dan hak tradisional yang diakui dalam kerangka pemerintahan nasional (Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014).

Dari perspektif sosiologis, desa sering dilihat sebagai komunitas yang masih erat terhubung dengan lingkungannya, tradisi, dan budaya lokal, di mana cara hidup masyarakat lebih bergantung pada sumber daya alam dan ikatan sosial yang kuat daripada komunitas perkotaan (Koentjaraningrat, 2009).

2.1.4. Pengertian Desa Wisata

Desa wisata adalah suatu bentuk pengembangan wilayah pedesaan yang memanfaatkan potensi lokal, baik berupa alam, budaya, maupun kehidupan sosial masyarakat sebagai daya tarik utama pariwisata. Konsep ini tidak hanya menghadirkan pengalaman wisata berbasis alam dan budaya, tetapi juga melibatkan masyarakat sebagai pelaku utama dalam pengelolaan destinasi.

Menurut Nuryanti (1993), desa wisata adalah suatu kawasan pedesaan yang memiliki potensi keunikan dan daya tarik berupa kehidupan, kebudayaan, serta keindahan alam yang dapat dikembangkan sebagai elemen produk wisata. Sementara itu, Sunaryo (2013) menekankan bahwa desa wisata merupakan implementasi dari konsep community based tourism, yaitu bentuk pariwisata yang berbasis pada masyarakat, sehingga masyarakat lokal berperan langsung sebagai pengelola, penerima manfaat, sekaligus penjaga keberlanjutan lingkungan dan budaya.

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:

Sebagai lembaga budaya dan sosial, yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan seni, budaya, dan komunitas.

Memiliki sifat multidisipliner, yang menggabungkan fungsi pertunjukan, edukasi, pameran, dan interaksi publik.

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)	

Menyediakan akses bagi masyarakat terhadap kegiatan seni dan kebudayaan.
budaya, seperti pameran, pertunjukan, dan konser.
Memberikan kesempatan bagi komunitas untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, baik secara profesional maupun amatir.
Melestarikan warisan budaya, tradisi lokal, dan nilai-nilai etnik daera
Mengumpulkan serta menyebarkan informasi yang berkaitan dengan seni dan budaya.
Dimensi Edukasi (Education)
Menyediakan edukasi seni dan budaya/ edukasi informal
Memberikan pendidikan seni bagi anak-anak dan generasi muda untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya.
Menawarkan edukasi dan partisipasi dalam aktivitas seperti lokakarya, kelas, diskusi, dan seminar kebudayaan. Dimensi Rekreasi (Leisure/Recreation)

Menyediakan ruang atau fasilitas untuk kegiatan rekreatif berbasis budaya.
Menyelenggarakan acara hiburan seperti festival, pementasan, dan kegiatan publik lainnya.
Dimensi Sosial (Social)
Meningkatkan dialog lintas budaya serta mendorong partisipasi komunitas dalam kegiatan kebudayaan dan kerja sosial.
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:
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.
penting untuk melakukan analisis terhadap pelaku, kegiatan, dan ruang yang ada, sehingga dapat tercapai organisasi ruang yang optimal untuk mendukung fungsi tersebut.
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:

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.

bangunan menjadi tiga segmen utama: dasar, badan, dan atap.

Bentuk Atap: Bentuk atap ini menekankan proporsi yang sangat menonjol. Proporsi ini lebih dominan dibandingkan dengan komponen lain seperti badan dan dasar.

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.

Sumber: (Muanas,1998)

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.

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):

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

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.

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.

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:

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.
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.
Suhunan Buka Palayu: Buka palayu berarti "menghadap sisi yang panjang." Nama ini juga merujuk pada posisi pintu depan yang menghadap salah satu sisi atap.
Suhunan Buka Pongpok: Bentuk atap ini mirip dengan buka palayu, hanya berbeda pada letak pintunya yang berada di sisi atap dan berbentuk segitiga.
atap. Sepasang atap yang berhadapan memiliki luas yang sama, sementara dua lainnya berbentuk segitiga sama kaki dengan puncak di ujung suhunan.
Badak Heuay: Bentuk atap ini menyerupai badak dengan mulut terbuka, sangat mirip dengan anjing tagog.
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:

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.
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.
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).

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 tab.

Hierarki tiga dunia sunda
Sumber: (Ristya, 2019)

Gambar Rumah buka Pongpok
Sumber: Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat, Jakarta, 1998

Konsep organisasi Denah dan Tampak Imah Panggung masyarakat Sunda
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.

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.
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
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.
Sense of place dalam arsitektur diciptakan oleh tiga bagian yaitu

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

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).

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:

Landmark, yang sering digunakan sebagai penanda identitas yang mudah dikenali, diingat, dan menonjol, sehingga berfungsi sebagai referensi, penunjuk, atau pusat orientasi.
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.
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.

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)

Tidak memiliki rasa tempat: Individu belum merasakan signifikansi apa pun terhadap suatu ruang.
Pengetahuan tentang lokasi suatu tempat: Individu telah memahami dan mempelajari karakteristik lokasi tersebut, tetapi belum memiliki minat pribadi.
Memiliki tempat: Rasa kepemilikan dan solidaritas dengan tempat tersebut mulai berkembang.
Terikat secara emosional dengan suatu tempat: Individu mulai membangun hubungan afektif dengan tempat tersebut.
Mengidentifikasi tujuan tempat tersebut: Individu telah memahami fungsi lokasi tersebut dan menemukan kelompok dengan visi yang sama.
Keterlibatan dalam suatu tempat: Individu mulai menunjukkan komitmen terhadap lokasi tersebut.
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.

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.

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.

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.
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.
Studi Preseden
2.5.1. Radjawali Semarang Cultural Center
2.5.1.1. Radjawali Semarang Cultural Center

90

Radjawali Semarang Cultural Center
Sumber: Google Maps

72

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.

2.5.1.2. 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.
Denah Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki
Sumber : Timcikini,2023

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 Menyediakan area kuliner, toko buku, dan ruang usaha kreatif yang mendukung aktivitas seni dan ekonomi kreatif. 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.

Tampak eksterior TIM

Sumber : Detik.com,2022

Sumber: Detik.com,2022 Masterplan Taman Ismail Marzuki
Sumber : Casa Indonesia, 2021

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.

2 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.

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

2 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.

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

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.

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.

Interior Asia culture center
Sumber : Architizer, Acentect 2025
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
Lift/Sirkulasi Pengunjung
Akses Difabel / Fasilitas Aksesibilita
Ruang Kontrol Teknik Wisma Seni & Asrama Seniman
Open Space & Plaza Seni
Green roof & taman atap
Kafe & Bookstore ACC Children
ACC Commons & Open Plaza
Fasilitas publik seperti tempat makan/cafe Perpustakaan budaya/ruang baca
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
Perpustakaan
Planetarium
Open Spaces
Stalls ACC Creation
ACC Children ruang pertunjukan terbuka
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 seniPusat seni kota dengan fungsi edukatif dan pertunjukan Integrasi budaya, teknologi, dan ruang publik globalKombinasi 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 lanskap kota Terhubung dengan alam dan lanskap perdesaan Sunda

BAB III
STUDI KASUS
Studi Tapak

Studi tapak dilakukan untuk memahami karakteristik kawasan Kampung Budaya Sindang Barang sebagai dasar dalam perancangan Pusat Kebudayaan Sunda. Analisis ini mencakup aspek fisik, lingkungan, sosial, dan budaya agar rancangan yang dihasilkan mampu beradaptasi dengan konteks lokal serta memperkuat identitas kawasan.

Skala Makro

Kampung Budaya Sindang Barang berlokasi di Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Kabupaten Bogor terletak pada kordinat 6°18'0" - 6°47'10" Lintang Selatan dan 106°23'45" - 107°13'30" Bujur Timur, dengan luas wilayah mencapai 2.710,62 km² atau sekitar 7,6 persen dari total luas Provinsi Jawa Barat (BPS Kabupaten Bogor, Bogor dalam Angka 2024). Kabupaten Bogor secara administratif terdiri atas 40 kecamatan, 416 desa, dan 19 kelurahan. Wilayah ini merupakan salah satu daerah dengan pertumbuhan penduduk dan pembangunan paling pesat di Jawa Barat karena posisinya sebagai penyangga utama kawasan metropolitan Jabodetabek.

Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut:
Utara : Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang Selatan, dan Kota Depok
Timur : Kabupaten Bekasi dan Kabupaten Karawang
Selatan : Kabupaten Sukabumi dan Kabupaten Cianjur
Barat : Kabupaten Lebak (Provinsi Banten)
Tengah : Kota Bogor

Peta administrasi kabupaten Bogor
Sumber :Petatematikindo,2013

Secara morfologi, Kabupaten Bogor memiliki karakter dataran rendah hingga perbukitan curam, dengan ketinggian wilayah bervariasi antara 100 meter hingga 2.962 meter di atas permukaan laut (mdpl). Bagian utara cenderung datar, sedangkan bagian tengah dan selatan termasuk Kecamatan Tamansari, tempat Kampung Budaya Sindang Barang berada memiliki topografi bergelombang hingga curam dengan ketinggian rata-rata 350–500 mdpl (Badan Informasi Geospasial, 2023).

Kabupaten Bogor termasuk dalam zona agroklimat tropis basah dengan tingkat curah hujan tinggi. Menurut BMKG (2023), curah hujan rata-rata tahunan mencapai 3.500–4.000 mm/tahun, dengan suhu udara berkisar antara 21°C hingga 30°C dan kelembapan udara sekitar 82–90%. Kabupaten Bogor dikenal dengan julukan “Kota Hujan” karena intensitas hujan yang tinggi sepanjang tahun.

Peningkatan Luas Lahan Terbangun
Sumber : BPS Kabupaten Bogor (2024); Fauziah & Anna (2023).

Peta tutupan lahan tahun 2013 dan 2023 menunjukkan peningkatan luas lahan terbangun (permukiman, infrastruktur, dan kawasan industri)

yang semakin meluas terutama di bagian tengah dan utara kota. Sebaliknya, area lahan vegetasi dan pertanian cenderung mengalami penurunan akibat konversi menjadi kawasan permukiman dan komersial.

Dua sungai besar, yaitu Sungai Cisadane dan Sungai Ciapus, mengalir melintasi wilayah tengah Kabupaten Bogor, termasuk sekitar kawasan Tamansari. Sungai-sungai ini berfungsi penting sebagai sumber air irigasi dan ekosistem penyangga bagi masyarakat sekitar.

Dari segi iklim dan lingkungan, Kabupaten Bogor tergolong daerah rawan longsor dan banjir lokal di wilayah dengan kemiringan lereng tinggi, termasuk di sekitar Gunung Salak. Karena itu, desain arsitektur dan tata ruang kawasan seperti Kampung Budaya Sindang Barang perlu mempertimbangkan sistem drainase alami, konservasi vegetasi, dan orientasi bangunan terhadap arah angin dan matahari.

3.1.2. Skala Mezzo

Berdasarkan publikasi Kecamatan Tamansari Dalam Angka 2023 oleh BPS Kabupaten Bogor, Tamansari berjarak 7 km dari titik nol Bogor Berdasarkan Sensus Penduduk 2020, Kecamatan Tamansari berpenduduk 108.913 jiwa dengan luas wilayah 32,28 km2 Tamansari terdiri dari 8 desa/kelurahan: Desa Pasir Eurih, Sirnagalih, Sukajadi, Sukajaya, Sukaluyu, Sukamantri, Sukaresmi, dan Taman Sari. Desa-desa seperti Pasir Eurih, Sukamantri, dan Sukaresmi termasuk yang memiliki jumlah penduduk terbesar di kecamatan tersebut.

Secara administratif, Tamansari berbatasan dengan:

Utara: Kecamatan Bogor Barat (Kota Bogor)

Selatan: Kecamatan Ciapus

Timur: Kecamatan Cijeruk

Barat: Kecamatan Dramaga

Mayoritas penduduk Tamansari bermata pencaharian di sektor pertanian, perkebunan, dan pariwisata lokal, terutama di sekitar jalur wisata Gunung Salak Endah dan Sindang Barang Cultural Village. Struktur permukiman di kawasan ini bersifat memanjang mengikuti kontur dan jalan desa, dengan pola menyebar di lereng bukit. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi morfologi tanah yang tidak sepenuhnya datar, sehingga tata ruang berkembang secara organik.

Fasilitas publik di Tamansari meliputi sekolah dasar dan menengah, pasar desa, balai desa, serta area ibadah yang tersebar di tiap desa. Aktivitas sosial masyarakat relatif kuat, tercermin dari keberlanjutan kegiatan budaya lokal seperti ngabungbang, ruwatan bumi, dan seren taun, yang masih rutin dilaksanakan di Sindang Barang sebagai pusat pelestarian adat Sunda Buhun.

3.1.3. Skala Mikro

Tapak Kampung budaya sindang barang
Sumber : Google Earth (Data diolah oleh penulis, 2025)

Tapak terpilih berada di Kampung Budaya Sindang Barang, Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, dengan koordinat 6°37'49.6"S 106°45'42.2"E. Lokasi ini berada di kawasan lereng kaki Gunung Salak dengan kondisi lingkungan yang masih alami dan memiliki nilai budaya Sunda yang kuat. Tapak memiliki luas sekitar 10.060,92 m², dengan akses utama melalui jalan desa yang terhubung langsung ke Jalan Raya Tamansari, sehingga dapat dilalui kendaraan roda dua maupun roda

empat.

Dari sisi tata guna lahan, tapak dikelilingi oleh permukiman warga dan area kebun produktif, serta masih terdapat vegetasi alami seperti rumpun bambu, pohon kayu keras, dan tanaman buah tropis. Keberadaan vegetasi eksisting ini menjadi potensi untuk menciptakan ruang terbuka hijau dan menumbuhkan suasana alami yang sejalan dengan karakter budaya lokal.

Secara mikro, potensi utama tapak terletak pada keterhubungan langsungnya dengan masyarakat adat, lanskap alam yang kuat, serta peluang untuk mengembangkan ruang budaya yang kontekstual. Sementara tantangan utama berada pada keterbatasan akses kendaraan besar, perbedaan kontur yang signifikan, dan kebutuhan penataan ulang ruang agar aktivitas budaya dapat terwadahi secara nyaman dan berkesinambungan.

Site tapak berbatasan dengan :

Utara : Berbatasan dengan lahan pertanian.

Selatan : Berbatasan dengan area terbuka hijau dan jalan masuk utama menuju kawasan.

Timur : Berbatasan dengan lahan pertanian.

Barat : Berbatasan dengan lahan pertanian warga

Kampung Budaya Sindang Barang

Kampung Budaya Sindang Barang merupakan salah satu kampung adat tertua di wilayah Bogor, Jawa Barat. Berdasarkan catatan sejarah dan sumber sastra Pantun Bogor, Sindang Barang dahulu dikenal sebagai permukiman bangsawan Kerajaan Sunda Pajajaran pada abad ke-12 hingga ke-16 Masehi. Wilayah ini diyakini sebagai tempat tinggal salah satu tokoh penting kerajaan, yaitu Nyi Kentring Manik Mayang Sunda, putri dari Prabu Siliwangi.

Sumber : curhatlarasati, 2019

Setelah masa keruntuhan Kerajaan Pajajaran, masyarakat di kawasan ini tetap mempertahankan tradisi agraris dan sistem adat Sunda, termasuk sistem kepemimpinan kampung dan ritual tahunan Seren Taun upacara adat untuk mensyukuri hasil panen. Tradisi ini sempat hilang pada masa kolonial, namun mulai dihidupkan kembali pada tahun 2006 melalui inisiatif tokoh adat dan dukungan Pemerintah Kota Bogor. Sejak saat itu, kawasan ini diresmikan sebagai Kampung Budaya Sindang Barang, dengan tujuan melestarikan nilai-nilai budaya Sunda dan menjadikannya sebagai destinasi wisata budaya dan edukasi.

Nilai penting Kampung Budaya Sindang Barang

Berdasarkan dokumen Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor serta hasil kajian budaya lokal, Kampung Budaya Sindang Barang merupakan kawasan pelestarian budaya Sunda yang masih hidup (living cultural heritage) dan berperan penting dalam menjaga keberlanjutan tradisi masyarakat Sunda di wilayah Bogor.

Nilai penting kawasan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

SejarahKampung Sindang Barang diyakini sebagai salah satu kampung tertua di Bogor yang disebut dalam Babad Pajajaran sebagai tempat kediaman Nyi Kentring Manik Mayang Sunda, keturunan Prabu Siliwangi. Hal ini memberikan nilai historis tinggi sebagai bagian dari jejak peradaban

Sunda Kuno.
Ilmu PengetahuanKeberadaan sistem adat, struktur sosial, dan arsitektur rumah panggung tradisional menjadi sumber pengetahuan tentang tata kehidupan, pembagian lahan, serta hubungan manusia dengan alam dalam budaya Sunda.
PendidikanKawasan ini berfungsi sebagai ruang pembelajaran budaya bagi masyarakat dan pengunjung melalui kegiatan pelatihan seni, kerajinan, permainan tradisional, dan kelas kebudayaan. Hal ini mendukung pewarisan nilai-nilai budaya secara intergenerasional.
Kepercayaan dan SpiritualitasTradisi seperti Seren Taun dan Ngadiukeun Pare mencerminkan sistem kepercayaan masyarakat agraris Sunda terhadap kekuatan alam dan Tuhan, menjadi simbol harmoni antara manusia dan alam semesta.
KebudayaanKampung ini menjadi wadah pelestarian seni tradisi seperti tari buyung, angklung gubrak, wayang cepak, serta berbagai upacara adat yang memperlihatkan kesinambungan identitas budaya Sunda hingga kini.
Sosial dan EkonomiMelalui kegiatan wisata budaya dan pelatihan seni, kawasan ini memberi dampak ekonomi bagi masyarakat sekitar. Pengembangan UMKM dan atraksi wisata budaya memperkuat ekonomi lokal berbasis kearifan tradisional.

Kebutuhan masyarakat Kampung Budaya Sindang Barang

Berdasarkan kajian data sekunder dari penelitian IPB (2021), UNPAK (2020), dan portal desa wisata Kemenparekraf (2024), Kampung Budaya Sindang Barang memiliki kebutuhan utama terkait pelestarian budaya, edukasi, penguatan ekonomi lokal, dan ruang komunal. Tradisi seperti Seren Taun, Tari Buyung, dan Angklung Gubrak menunjukkan bahwa aktivitas budaya masih hidup, namun belum memiliki wadah ruang yang terstruktur untuk latihan, pembelajaran, dan pertunjukan. Selain itu, masyarakat menginginkan peningkatan kesejahteraan melalui UMKM dan wisata budaya, sehingga ruang produksi dan pemasaran menjadi penting.
Berikut merupakan analisis kebutuhan masyarakat Kampung Budaya Sindang Barang :
Sumber/Studi Temuan Utama Kebutuhan yang Teridentifikasi
Jurnal IPB tentang keberlanjutan Sindang Barang Warga ingin kegiatan budaya tetap berjalan tanpa komersialisasi berlebihan Ruang yang mendukung upacara adat & latihan seni Jurnal JOM FISIP tentang Pariwisata Sindang Barang Pengunjung mengeluhkan fasilitas wisata yang terbatas Perlu toilet, parkir, signage, area penerimaan tamu
Artikel Desa Wisata / Jadesta UMKM lokal ingin diberdayakan
Kebutuhan ruang outdoor UMKM masyarakat lokal dan merchandise khas daerah. Studi UNPAK tentang Seren Taun & kesenian Sunda
Tradisi membutuhkan ruang komunal besar & ruang penyimpanan perangkat adat Ruang berkumpul yang luas & ruang penyimpanan budaya seperti gudang untuk alat seni.

Kawasan ini juga berada pada zona konservasi mata air, sehingga desain harus memperhatikan tata hijau dan hubungan harmonis dengan lanskap. Oleh karena itu, perancangan cultural center diarahkan untuk menghadirkan ruang-ruang yang mendukung aktivitas budaya sehari-hari, edukasi intergenerasional, interaksi sosial kampung, dan penguatan ekonomi lokal, dengan tetap menjaga karakter lingkungan dan identitas Sunda sebagai inti pembentukan rasa tempat (sense of place).

Peraturan Wilayah terkait

3.5.1 Dasar Hukum Penataan Ruang Kabupaten Bogor

Penataan ruang di Kabupaten Bogor mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Bogor Nomor 1 Tahun 2024 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bogor Tahun 2024 - 2044, yang merupakan penjabaran dari Undang Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, serta Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Penataan Ruang RTRW ini menjadi pedoman dasar dalam perencanaan, pemanfaatan, dan pengendalian pemanfaatan ruang untuk seluruh wilayah administratif Kabupaten Bogor, termasuk Kecamatan Tamansari sebagai lokasi tapak perancangan.

Kedudukan Wilayah Kecamatan Tamansari dalam RTRW Kabupaten Bogor

Berdasarkan Pasal 2 ayat (5) huruf b poin 3, Kecamatan Tamansari termasuk dalam Sub Wilayah Pengembangan Cigombong, yang berada pada Wilayah Pengembangan (WP) Tengah.Arahan fungsi WP Tengah ditetapkan untuk pengembangan:

Kawasan perkotaan dengan fungsi pemerintahan, penelitian, permukiman, perdagangan, dan jasa,

Pelayanan umum dan sosial, industri ramah lingkungan,

Konservasi wilayah hulu, penyediaan sistem pengolahan air minum,

Pengolahan sampah dan limbah, serta

Pengembangan sektor pariwisata dan budaya

Dengan demikian, Tamansari termasuk dalam wilayah prioritas pengembangan sektor pariwisata berbasis lingkungan dan budaya lokal, sesuai arahan kebijakan pembangunan Kabupaten Bogor bagian tengah.

Status Kawasan dan Arahan Fungsi Ruang

Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 69 dan Pasal 70, Kecamatan Tamansari ditetapkan dalam dua Kawasan Strategis Daerah (KSD), yaitu:

Kawasan Strategis Daerah Geopark Nasional Bogor Halimun Salak,yang memiliki fungsi utama untuk pelestarian lingkungan, konservasi sumber daya alam, dan pengembangan wisata alam serta budaya.

Kawasan Strategis Daerah Kerentanan Mata Air Ciburial,yang memiliki fungsi perlindungan sumber daya air, terutama terhadap mata air dan daerah resapan di lereng Gunung Salak.

Zona Peruntukan Ruang di Kecamatan Tamansari

Mengacu pada Pasal 110 tentang Ketentuan Pola Ruang, Kecamatan Tamansari masuk dalam kategori Kawasan Pariwisata dan Kawasan Permukiman Perdesaan.

Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang diatur sebagai berikut:

Koefisien Dasar Bangunan (KDB): maksimal 40%,

Koefisien Dasar Hijau (KDH): minimal 30%,

Koefisien Lantai Bangunan (KLB): maksimal 3,

Tinggi bangunan: disesuaikan dengan topografi dan kemampuan tanah.

Kecamatan Tamansari, sebagai bagian dari Kawasan Strategis Kerentanan Mata Air Ciburial, tunduk pada ketentuan khusus yang diatur dalam Pasal 70 ayat (3), meliputi:

Perlindungan dan konservasi sumber mata air, melalui pembatasan pembangunan yang menutup permukaan tanah alami.

Kewajiban penggunaan sistem drainase berwawasan lingkungan, seperti biopori dan sumur resapan.

Larangan pembuangan limbah domestik langsung ke badan air atau sungai.

Penyusunan dokumen analisis risiko lingkungan untuk setiap kegiatan pembangunan baru di kawasan konservasi.

Pembangunan berbasis konservasi air dan vegetasi lokal untuk menjaga fungsi ekologis kawasan.

Implikasi terhadap Perancangan Tapak

Berdasarkan seluruh ketentuan RTRW Kabupaten Bogor Tahun 2024–2044, wilayah Kampung Budaya Sindang Barang (Pasireurih, Kec. Tamansari) memiliki fungsi strategis sebagai kawasan wisata budaya dan konservasi lingkungan.Peraturan ini menjadi dasar dalam:
Menentukan batasan fisik perancangan (KDB, KDH, GSB, dan ketinggian bangunan),
Mengarahkan sistem tata hijau dan konservasi air,
Menjamin kesesuaian kegiatan dengan fungsi wisata dan budaya, serta
Menjaga keseimbangan ekologis kawasan perbukitan Tamansari.
Dengan demikian, penerapan desain arsitektur pada site ini perlu selaras dengan prinsip pembangunan berkelanjutan, pelestarian lingkungan, dan penghormatan terhadap konteks budaya lokal, yang kemudian dapat diintegrasikan dengan pendekatan sense of place sebagai nilai perancangan.

BAB IV
METODE & ANALISIS

4.1 Metode pengumpulan data

Dalam proses perancangan Cultural Center di Kampung Budaya Sindang Barang, berbagai metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat. Pemilihan metode didasarkan pada jenis data yang ingin diperoleh serta tujuan penelitian, meliputi data primer dan data sekunder.

4.1.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari lapangan melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan maupun masyarakat. Pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode berikut:

Survei Lapangan

Dilakukan secara langsung di Kampung Budaya Sindang Barang, Kelurahan Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, untuk memperoleh data mengenai kondisi eksisting tapak, aksesibilitas, orientasi, dan potensi lingkungan fisik.

Observasi Langsung

Observasi dilakukan untuk mengenali aktivitas sosial budaya masyarakat, pola interaksi, serta pemanfaatan ruang di kawasan kampung budaya. Metode ini membantu mengidentifikasi elemen-elemen lingkungan yang dapat memperkuat konsep sense of place.

Wawancara

Dilakukan dengan pihak pengelola Kampung Budaya Sindang Barang guna memperoleh informasi mengenai fungsi sosial kampung budaya, kebutuhan fasilitas budaya, dan harapan masyarakat terhadap keberadaan pusat budaya.

Meliputi pengambilan foto, video, dan sketsa kawasan untuk mendukung analisis visual dan morfologis tapak. Dokumentasi ini digunakan untuk menilai karakter ruang, tipologi bangunan tradisional Sunda, serta elemen arsitektur lokal.

4.1.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber tertulis atau digital yang telah tersedia. Pengumpulan dilakukan melalui:

Studi Literatur

Menganalisis teori, konsep, dan referensi yang relevan dari buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, dan laporan pemerintah terkait perancangan pusat budaya, pendekatan sense of place, serta pelestarian budaya lokal.(Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2021; Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya).

Studi Preseden

Melibatkan analisis bangunan pusat budaya dan pusat seni seperti Gedung Radjawali Cultural Center, Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Asian Cultural Center Gwangju tuk memahami hubungan antara fungsi ruang, karakter budaya, serta strategi desain arsitektur kontekstual.

Studi Tapak Digital

Menggunakan perangkat digital seperti Google Earth Pro, Bappeda Kabupaten Bogor GIS, dan RTRW Kabupaten Bogor 2025–2045 untuk memperoleh data topografi, tata guna lahan, batas administrasi, dan arah orientasi tapak.

4.2. Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan tahapan:
Mengidentifikasi potensi dan kendala kawasan berdasarkan hasil survei dan observasi.
Mengklasifikasi data fisik (tapak, bangunan, lingkungan) dan nonfisik (aktivitas, budaya, sosial).
Menyusun sintesis tapak dan konsep desain berdasarkan pendekatan sense of place yang mengaitkan manusia, ruang, dan budaya.
(Sumber acuan: Creswell, J.W., 2018, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, SAGE Publications.)

4.3. Metode Analisis Perancangan
Analisis Programatik
Mengidentifikasi pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang agar rancangan mampu mewadahi kegiatan seni, budaya, dan edukasi secara efektif dan berkelanjutan.

Analisis Tapak
Meliputi analisis lingkungan fisik (topografi, vegetasi, orientasi matahari, dan aksesibilitas) serta non-fisik (nilai budaya, persepsi ruang, dan identitas kawasan).

Analisis Penekanan Desain
Difokuskan pada penerapan prinsip sense of place dalam arsitektur melalui eksplorasi bentuk, material, dan tata ruang yang menonjolkan identitas budaya Sunda serta memperkuat keterikatan emosional pengguna terhadap lingkungan.

Metode Perancangan
Metode perancangan pada proyek ini berfokus pada proses bagaimana konsep utama dikembangkan. Tahapan dimulai dari identifikasi isu dan nilai budaya yang akan diangkat, kemudian disintesis menjadi konsep desain berdasarkan pendekatan sense of place. Pendekatan ini digunakan untuk menanamkan keterikatan emosional antara pengguna dan lingkungan budaya Sunda melalui pengolahan ruang, bentuk, material, dan lanskap.
Analisis dan Programatik
Metode programatik digunakan untuk menyusun kebutuhan dan hubungan ruang yang mendukung tercapainya konsep desain. Tahapan ini meliputi identifikasi pengguna, kegiatan utama dan pendukung, serta analisis hubungan antar fungsi yang membentuk organisasi ruang pusat budaya. Hasil analisis programatik membantu menetapkan besaran ruang, pola sirkulasi, dan zonasi tapak yang sesuai dengan karakter budaya Sunda. Dengan demikian, metode programatik berperan sebagai jembatan antara ide konseptual dan penerapan teknis, memastikan rancangan pusat budaya dapat berfungsi efektif sekaligus tetap kontekstual terhadap lingkungan sosial dan budaya Sindang Barang.
Analisis pelaku dan pengguna
Analisis pelaku dan pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi siapa saja pihak yang akan beraktivitas di dalam kawasan dan bangunan pusat budaya, serta bagaimana pola interaksi mereka terhadap ruang. Analisis ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, serta sifat ruang (publik, semi publik, dan privat) agar rancangan dapat berfungsi secara optimal dan efisien.

Analisis Kapasitas

Analisis kapasitas ruang dilakukan untuk menentukan kesesuaian antara kebutuhan fungsi bangunan dengan luas lahan yang tersedia, serta untuk menjamin kenyamanan dan efisiensi penggunaan ruang. Perhitungan ini mengacu pada ketentuan tata ruang dan peraturan pembangunan yang berlaku di wilayah Kabupaten Bogor, sebagaimana diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Bogor Nomor 1 Tahun 2024 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Tahun 2024-2044.

Asumsi utama (Dasar perhitungan)

Kawasan Pariwisata (sesuai Perda Kab. Bogor No.1/2024)

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 40% (maks)

Koefisien Daerah Hijau (KDH) = 30% (min)

Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 3

Bangunan > 2 lantai hanya diperbolehkan bila ada kajian geoteknik (asumsi konservatif untuk perancangan awal: maks 2 lantai).

Koefisien Netto (efisiensi ruang kotor - ruang efektif) memakai 65%

Dalam Panduan Perancangan Bangunan Gedung Negara (Kementerian PUPR, 2018) disebutkan: "Nilai efisiensi (building efficiency) untuk bangunan pelayanan publik seperti gedung kesenian, museum, pusat budaya, dan fasilitas pendidikan umumnya berada pada kisaran 0,60–0,70 dari total luas bangunan kotor (gross floor area)."

Sehingga angka efisiensi 65% berada tepat di tengah rentang tersebut

OLF (Occupant Load Factor) saya gunakan patokan umum (dinyatakan per fungsi ruang).

Perhitungan KDB, KLB, dan Luas Bangunan

Luas site (A) = 10.060,92 m²

Perhitungan KDB (lantai dasar)

Luas dasar maksimum (LDB) = KDB × A= 40% × 10.060,92 m²= 4.024,37 m² (Dibulatkan)

Perhitungan KLB – GFA (Gross Floor Area) Teoritis

GFA teoritis (berdasarkan KLB maksimal) = KLB × A= 3 × 10.060,92 m²= 30.182,76 m² (nilai teoretis bila diperbolehkan sampai 3 lantai penuh)

Lingkup batas perancangan (2 lantai)

GFA realistis (2 lantai) = Luas Dasar × Jumlah lantai= 4.024,37 × 2= 8.048,74 m²

Koefisien Netto

Koefisien Netto diasumsikan = 65%

Luas efektif (Net Usable Area) = GFA × Koefisien Netto= 8.048,74 × 0.65= 5.231,68 m²

Perhitungan KDH – Koefisien Dasar Hijau

KDH minimal = 30% × A= 0.30 × 10.060,92= 3.018,28 m²

Sisa lahan diluar luas dasar (parkir, sirkulasi dll.)

Sisa lahan = A – Luas Dasar= 10.060,92 – 4.024,37= 6.036,55 m²

Dari sisa lahan ini wajib dialokasikan minimal KDH = 3.018,28 m².Sisa lahan yang tersedia untuk parkir / Plaza budaya/ jalur servis setelah memenuhi KDH:= 6.036,55 – 3.018,28 = 3.018,27 m²

Implikasi Perancangan
Program ruang (galeri, pertunjukan, ruang edukasi, perpustakaan, area kuliner, ruang pengelola, gudang, dsb.) harus dirancang agar total luas bersihnya tidak melebihi 5.231,7 m² (pada penggunaan 2 lantai dan KN 65%).
jalur pejalan kaki, drop-off, dan fasilitas pendukung.

Analisis Hubungan Ruang
Analisis Besaran Ruang
Analisis berdasarkan 5 fasilitas yaitu :

Analisis Tapak
Analisis tapak berdasarkan hasil survei lokasi dan sumber yang valid membahas data lapangan, kendala/potensi dan respon dari analisis tapak tersebut.

Sumber : Google maps & Dokumentasi penulis

Sintesis Tapak
Berdasarkan hasil analisis tapak dapat disimpulkan bahwa tapak memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat budaya berbasis lingkungan dan budaya lokal. Akses utama dari arah utara memudahkan orientasi pengunjung, sementara bentuk lahan memanjang dengan kontur landai 5–12° memungkinkan penataan massa bangunan secara menyebar mengikuti kontur alami. Orientasi tapak ke arah utara - timur mendukung pencahayaan alami pagi dan melindungi dari panas sore, sedangkan arah angin dominan dari selatan-barat daya menuju utara - timur laut dimanfaatkan melalui sistem ventilasi silang untuk menjaga kenyamanan termal. Kendala berupa akses jalan sempit dan potensi genangan di area miring direspon dengan penataan parkir di sisi barat, sistem drainase mengikuti kontur, serta penggunaan vegetasi sebagai buffer kebisingan. Secara keseluruhan, sintesis tapak ini menghasilkan dasar perancangan yang adaptif terhadap iklim, topografi, dan konteks sosial - budaya kawasan Sindang Barang.

Analisis Penekanan Desain
Pendekatan desain berfokus pada pembentukan ruang yang mampu menghadirkan identitas, atmosfer, dan nilai lokal Sunda, sehingga

pengunjung tidak hanya melihat arsitektur, tetapi juga merasakan makna tempat (rasa tempat) melalui pengalaman ruang, material, dan interaksi sosial.

Material lokal dan ekspresi tekstur

Penekanan desain diarahkan pada penggunaan material alami dan lokal seperti kayu, bambu, batu kali, ijuk, dan bata ekspos yang mencerminkan kehangatan serta kejujuran material dalam budaya Sunda. Tekstur alami dibiarkan terlihat untuk menonjolkan karakter alamiah material dan memperkuat kesan kontekstual terhadap lingkungan kampung. Permukaan yang kasar, warna tanah, dan pola serat kayu menciptakan hubungan visual dan taktil yang kuat antara manusia dan alam prinsip utama dalam arsitektur tradisional Sunda yang menekankan teuneung, nyunda, jeung nyambung jeung alam (kuat, berakar Sunda, dan menyatu dengan alam).

Aktivitas dan interaksi masyarakat

Ruang budaya dirancang tidak hanya sebagai tempat pameran, tetapi sebagai wadah aktivitas hidup masyarakat Sunda. Aktivitas seperti latihan seni tari, musik, pembuatan kerajinan bambu, upacara adat, dan diskusi budaya menjadi bagian dari dinamika ruang.Ruang publik terbuka dirancang agar fleksibel untuk mendukung aktivitas komunal dengan sirkulasi terbuka, jarak pandang luas, dan koneksi visual antar-ruang. Ini memperkuat sense of belonging masyarakat terhadap ruang budaya, di mana tradisi dapat terus hidup melalui keterlibatan langsung.

Visual dan lanskap alam

Orientasi bangunan diarahkan untuk menghadirkan pandangan terbuka ke arah barat - selatan, di mana panorama pegunungan dan sawah menjadi elemen visual utama. Lanskap alami dipertahankan sebagai bagian integral dari desain, dengan vegetasi khas seperti bambu, hanjuang, dan pohon kelapa sebagai pembentuk batas ruang alami.Hasilnya, ruang budaya bukan hanya tempat berdiri bangunan, tetapi juga ruang pengalaman visual dan emosional yang menghubungkan manusia dengan keindahan alam Sunda.

BAB V
KONSEP DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar Perancangan

Pembentukan Sense of Place sebagai landasan utama

Konsep dasar perancangan berangkat dari tujuan utama: membangun rasa tempat (Sense of Place) yaitu bagaimana ruang dapat menumbuhkan rasa keterhubungan, identitas, memori, dan pengalaman yang khas terhadap tempat tertentu. Konsep ini bukan sekadar menghadirkan bentuk arsitektur tertentu, tetapi membangun suasana, aktivitas, dan hubungan manusia dan lingkungan yang membuat kawasan ini terasa unik dan “punya jiwa”.

Pendekatan sense of place mengacu pada teori:

Edward Relph – Place and Placelessness (1976) : rasa tempat hadir melalui identitas fisik, aktivitas, dan makna.

Yi-Fu Tuan – Space and Place (1977) : tempat terbentuk melalui pengalaman, kenangan, dan interaksi manusia dengan lingkungannya.

Christian Norberg-Schulz – Genius Loci (1980) : desain harus menangkap atmosfer, lanskap, dan karakter budaya setempat.

Pendekatan ini menekankan bagaimana ruang bisa berbicara melalui suasana, aktivitas, memori budaya, dan hubungan dengan lanskap kampung yang sudah ada.

Konsep Suasana Sunda

Dalam perancangan arsitektur, suasana(atmosfer) menjadi sangat penting karna menentukan bagaimana sesorang merasakan sebuah ruang sebelum memahami bentuk atau fungsi didalamnya. Peter Zumthor menekankan bahwa atmosfer merupakan kesan menyeluruh yang dapat dirasakan tubuh dan indera secara langsung melalui cahaya, material, tekstur, suara hingga suhu ruang. Karna itu, suasana menjadi penting dalam ruang budaya karna tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi membangkitkan memori, makna dan identitas lokal. Konsep suasana sunda ini berakar pada pandangan hidup masyarakat sunda yang memposisikan alam, kebersamaan dan kesederhanaan sebagai dasar kehidupan sehari hari. Nilai nilai seperti semoah (ramah), ngariung (berkumpul), serta hidup yang dekat dengan alam membentuk karakter atmosfer yang hangat, tenang, dan akrab.

Karakteristik Suasana Sunda

Beberapa faktor pembentuk suasana sunda (kriteria) dirumuskan sebagai berikut:

Faktor Fisik (Tangible)

Material Alami dan Tekstur Organik

Penggunaan Kayu, bambu, ijuk, serat tanaman lokal yang menampilkan kesederhanaan dan kejujuran material.

(Ekadjati, 1995; Rusnandar et al., 2015)

Warna Alami dan pencahayaan yang lembut

Warna warna natural (coklat kayu, cream bambu, warna ijuk) dipadukan dengan pencahayaan alami yang menghasilkan suasana hangat dan tenang.

(Ruhimat, 2011; Zumthor,2006)

Vegetasi Lokal dan Lanskap Alam

Bambu, hanjuang, pohon pisang, pepohonan peneduh serta sawah dan kebun sebagai pembentuk atmosfer alami.

(Ayudya et al., 2018)

Pola Ruang Kampung sunda

Pola radial atau cluster menghadap pusat interaksi sosial.

(Ayudya et al., 2018)

Faktor Non Fisik (Intangible)

Nilai kebersamaan (Ngariung)

Pola interaksi yang ramah, komunal, dan terbuka sehingga ruang terasa akrab dan hangat.

(Ekadjati, 1995)

Kedekatan dengan Alam

Pengalaman inderawi melalui angin, suara serangga, kelembuatan cahaya(teduh), dan alam sekitar yang memperkuat atmosfer pedesaaan sunda.

(Ruhimat, 2011)

Karakteristik suasana sunda
Sumber : Analisis pribadi dari google dan pinterest

Konsep Dasar Perancangan

Konsep perancangan Cultural Center di Kampung Budaya Sindang Barang menggabungkan filosofi sosial masyarakat sunda "Someah Hade Ka Semah" sebagai landasan nilai, Sense of Place sebagai Pendekatan utama dan neo vernakular ringan sebagai ekspresi arsitekturnya. Penggunaan filosofi Someah menekankan keramahan, keterbukaan dan penerimaan terhadap tamu. Sense of Place sebagai landasan utama karna perancangan ini dalam kawasan yang sudah memiliki identitas kuat sebagai kampung budaya sunda, sehingga bangunan baru dirancang agar menyatu, selaras dengan lanskap, pola kampung serta suasana yang sindang barang. Pendekatan ini diterapkan melalui tiga aspek utama yaitu: Fisik, Aktivitas, dan Makna yang diperkuat dengan karakter suasana Sunda. Sementara itu, ekspresi Arsitektur Neo Vernakular digunakan untuk mengekspresikan nilai lokal tanpa mereplikasi bentuk tradisional secara langsung.

Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Konsep Visual diterjemahkan melalui bentuk bentuk yang terinspirasi dari keluwesan gerak tari sunda. Bentuk lengkung menggambarkan keterbukaan dan keramahan dalam menyambut tamu, selaras dengan filosofi budaya sunda. Warna yang mengacu pada alam sebagai identitas Kampung budaya sindnag barang. Konsep ini diterapkan dlaam desain lanskap, pola sirkulasi, massa bangunan serta ornamen yang mengedepankan keluwesan, kehangatan dan kedekatan dengan lingkungan.

Waktu Operasional

Penentuan waktu operasional berkaitan langsung dengan kenyamanan pengunjung, kondisi lingkungan kampung yang masih alami serta karakter budaya sunda yang menjadi landasan desain. Aktivitas masyarakat berlangsung dominan pada pagi hingga sore hari, sementara malam hari cenderung menjaga ketenangan lingkungan. Jam operasional ditetapkan pada pukul 07.00 – 17.00 WIB. Pusat budaya dapat membuka kegiatan pada malam hari hingga pukul 21,00 hanya untuk acara tertentu seperti pertunjukan budaya, upacara adat, acara komunitas dengan pengawasan pihak pengelola.

Kondisi jalan menuju Kampung budaya sindang barang
Sumber: Google Earth, 2025

Zonasi dan Lanskap

Penentuan zonasi dalam pusat budaya ini sangat dipengaruhi oleh kondisi tapak dan aktivitas masyarakat sekitar. Pada sisi depan tapak terdapat permukiman warga, sehingga pada bagian depan ditempatkan untuk area privat dan publik diarea paling belakang agar tidak terlalu berisik sehingga lebih ideal sebagai wadah kegiatan publik dan pertunjukan budaya.

Area zonasi pada Kampung Budaya Sindang Barang
Sumber: Berdasarkan analisis penulis.

pada Kampung Budaya Sindang Barang terdapat sejumlah bangunan eksisting yang menjadi bagian dari karakter identitas budaya Sunda. Elemen pada bangunan eksisting merupakan representasi langsung dari arsitektur tradisional Sunda. Oleh karna itu, analisis zonasi tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan ruang abru, tetapi juga hubungan visual, fungsional dengan elemen eksisting yang ada pada tapak.
Beberapa bangunan eksisting tapak
Sumber: Analisis pribadi,2025

Konsep Tata Lanskap
Sumber: Analisis pribadi,2025

Penataan lanskap dikembangkan berdasarkan filosofi Someah Hade Ka Semah melalui pola yang mengalir dan tidak kaku. Bentuk bentuk organik pada jalur merepresentasikan keluwesan seperti gerak tari dalam kebudayaan sunda serta sikap ramah masyarakat sunda dalam menyambut tamu.

Gambaran penerapan jalur sirkulasi dan tangga
Sumber: Pinterest
Gambaran penerapan jalur sirkulasi menggunakan material seperti batu atau kayu dan mempertahankan rumput eksisting pada tapak dirancang agar selaras dengan suasana alami sunda.
Gambaran area pertunjukan outdoor
Sumber: Pinterest

Pada area pertunjukan outdoor dirancang sebagai ruang utama untuk menampilkan seni dan budaya sunda. Desain menyatu dengan kontur tapak dan lanskap alami untuk mempertahankan karakter suasana sunda serta memberikan suasana yang mengundang bagi penonton maupun penampil.

Akses dan Sirkulasi
Gambaran konsep sirkulasi pada kawasan kampung budaya sindang barang dirancang dengan pola alur yang nyaman bagi pengunjung. Alur melengkung dan bersifat tidak kaku, sehingga pengunjung dari area masuk maupun area parkir bisa menikmati kawasan ini.

Gambaran arah sirkulasi
Sumber: Analisis Pribadi,2025
Gambaran akses jalan masuk yang diberi batasan
Sumber: Analisis pribadi, 2025