

**PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN SUNDA DI
KABUPATEN BOGOR DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

Oleh
ANDIKA LISTO PRATAMA
2115012024

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR

Pada
Jurusan Arsitektur
Program Studi S1 Arsitektur



PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026

ABSTRAK

PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN SUNDA DI KABUPATEN BOGOR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Oleh :

ANDIKA LISTO PRATAMA

Perkembangan pembangunan di Kabupaten Bogor yang pesat cenderung mengedepankan gaya arsitektur modern dan minimalis, sehingga mengakibatkan semakin mudarnya identitas arsitektur vernakular Sunda. Di sisi lain, minat generasi muda terhadap budaya lokal serta daya tarik wisata budaya Sunda juga terus mengalami penurunan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu wadah yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat pelestarian dan edukasi budaya, tetapi juga mampu menghidupkan kembali nilai-nilai arsitektur lokal dalam konteks masa kini. Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda ini bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya Sunda melalui fasilitas edukasi, seni, dan kegiatan budaya yang bersifat interaktif, sekaligus meningkatkan daya tarik wisata budaya di Kabupaten Bogor. Pendekatan arsitektur Neo-Vernakular diterapkan sebagai konsep utama dengan mengadaptasi nilai-nilai, bentuk, tata ruang, serta filosofi arsitektur tradisional Sunda ke dalam desain yang selaras dengan kebutuhan modern dan prinsip keberlanjutan. Metode perancangan dilakukan melalui studi literatur, analisis tapak, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang, serta kajian terhadap prinsip-prinsip arsitektur tradisional dan Neo-Vernakular. Hasil perancangan diharapkan mampu menjadi sarana edukasi budaya, ruang interaksi sosial, serta contoh penerapan arsitektur Neo-Vernakular yang mengintegrasikan tradisi lokal, teknologi modern, dan hubungan harmonis antara manusia, alam, dan budaya.

Kata Kunci: Pusat Kebudayaan, Arsitektur Neo-Vernakular, Kabupaten Bogor, Arsitektur Tradisional Sunda, Wisata Budaya.

ABSTRACT

DESIGN OF A SUNDANESE CULTURAL CENTER IN BOGOR REGENCY WITH A NEO-VERNACULAR ARCHITECTURAL APPROACH

By

ANDIKA LISTO PRATAMA

The rapid development in Bogor Regency tends to prioritize modern and minimalist architectural styles, resulting in the gradual fading of Sundanese vernacular architectural identity. At the same time, the interest of the younger generation in local culture and the attractiveness of Sundanese cultural tourism have continued to decline. These conditions indicate the need for a facility that not only functions as a center for cultural preservation and education, but also revitalizes local architectural values within a contemporary context. The design of this Sundanese Cultural Center aims to preserve and introduce Sundanese culture through educational facilities, arts, and interactive cultural activities, while also enhancing the appeal of cultural tourism in Bogor Regency. A Neo-Vernacular architectural approach is applied as the main concept by adapting the values, forms, spatial organization, and philosophies of traditional Sundanese architecture into a design that aligns with modern needs and sustainability principles. The design methodology involves literature studies, site analysis, analysis of activities and spatial requirements, as well as a review of traditional and Neo-Vernacular architectural principles. The resulting design is expected to function as a medium for cultural education, a space for social interaction, and an example of Neo-Vernacular architecture that integrates local traditions, modern technology, and a harmonious relationship between humans, nature, and culture.

Keyword: Cultural Center, Neo-Vernacular Architecture, Bogor Regency, Sundanese Traditional Architecture, Cultural Tourism.

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda di Kabupaten Bogor dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular**

Nama Mahasiswa : **Andika Listo Pratama**

NPM : **2115012024**

Program Studi : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**

MENYETUJUI

Pembimbing 1

Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.

197603022006041002

Pembimbing 2

Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T.

NIP. 198909192020122015

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.

NIP. 197603022006041002

LEMBAR PENGESAHAN

1. Tim Penguji

Pembimbing 1 : Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP. 197603022006041002

Pembimbing 2 : Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T.
NIP. 198909192020122015

Penguji : MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.
NIP. 198108232008121001

2. Dekan Fakultas Teknik

Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T.

NIP. 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andika Listo Pratama

NPM : 2115012024

Program Studi : S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Universitas : Lampung

Judul Skripsi : Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda di Kabupaten Bogor
dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Menyatakan bahwa Skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat
sebagaimana diatur dalam pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas
Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan

Bandar Lampung, 06 Januari 2026


Andika Listo Pratama

NPM. 2115012024

RIWAYAT HIDUP

ANDIKA LISTO PRATAMA merupakan penulis laporan ini, yang lahir di Kabupaten Bogor pada 29 Oktober 2003. Ia adalah anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Herman Haryanto Pratama dan Ibu Endah Wilis.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan di SDN Kotabatu 1 Bogor pada tahun 2009 sampai tahun 2015.
2. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 7 Bogor dan tamat pada tahun 2018
3. Dilanjutkan Pendidikan di SMA Insan Kamil Bogor yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Selanjutnya, pada tahun 2025 penulis menyusun skripsi dan tugas akhir berjudul “Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda di Kabupaten Bogor dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Aalamiin.

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT.

yang telah memberikan begitu banyak rezeki dan nikmat kepadaku Sholawat serta salam saya junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai mana hari ini penulis telah menyelesaikan Laporan Skripsi dengan atas ridho-Mu, melalui ujian-Mu, dan menyelesaikan melalui pertolongan-Mu

Laporan ini saya persembahkan sebagai bakti kepada Universitas Lampung karena telah mampu melaksanakan syarat akademik yang diwajibkan oleh Prodi S1 Arsitektur

Kepada kedua orang tua saya tercinta

Ayahanda Herman Haryanto Pratama dan Ibunda Endah Wilis

Yang telah, membimbing, berkorban, dan mendoakan dengan tulus ikhlas demi keberhasilan dan masa depanku dunia dan akhirat, juga teruntuk Kakak saya Raka Darma Pratama

Juga tak lupa,

kepada dosen-dosen Arsitektur, serta civitas akademik Fakultas Teknik Universitas Lampung, Serta rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Arsitektur dan Almamater tercinta.

MOTTO

ᮊᮘᮘᮘᮘ ᮊᮘ ᮘᮘᮘᮘ, ᮊᮘᮘᮘ ᮊᮘ ᮘᮘᮘᮘ

“Miindung ka Waktu, Mibapa ka Jaman”

(Pepatah Sunda)

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan skripsi ini. Laporan dengan judul “Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda di Kabupaten Bogor dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik arsitektur di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung;
2. Bapak Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing utama, atas kesediaan beliau dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, serta kritik yang membangun kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini;
3. Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku Ketua Program Studi D3 Arsitektur Bangunan Gedung, Universitas Lampung;
4. Bapak Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung;
5. Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik,
6. Bu Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing kedua, atas kesediaan beliau dalam memberikan bimbingan, arahan, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini;
7. Bu Ar Diana Lisa, S.T,M.T., IAI. selaku penguji saat seminar proposal dan seminar hasil;
8. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. selaku penguji saat ujian komprehensif. Terima kasih untuk semua masukan dan saran yang diberikan pada saat menguji ujian komprehensif;

9. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf Program Studi S1 Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran dan pengalaman yang penulis terima;
10. Kepada orangtua saya, Bapak Herman Haryanto Pratama dan Ibu Endah Wilis yang sangat saya cintai. Terimakasih atas semua dukungan, kasih sayang, kerja keras dan semua pengorbanan yang tidak pernah terputus;
11. Teman-teman Studio Tugas Akhir Periode XX yang selama proses studio senantiasa memberikan semangat, motivasi, bantuan, serta keceriaan, serta seluruh teman seperjuangan Angkatan 2021.
12. Sahabat seperjuangan penulis, yaitu Aditya Dirga, Rival Vurnomo, Fehriel Fitra, dan Dhafa Rizki, yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan laporan skripsi ini;
13. Teman-teman Unila Archery yang senantiasa mendampingi penulis dalam suka maupun duka.
14. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Bandar Lampung, 06 Januari 2026

ANDIKA LISTO PRATAMA

NPM. 2115012024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Kerangka Berfikir	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Definisi Pusat Kebudayaan	7
2.1.1 Kegiatan dan Fasilitas	7
2.2 Tinjauan Sunda	8
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan	8
2.2.2 Nilai Nilai Budaya yang Diwariskan	9
2.2.3 Kesenian dan Kebudayaan Dalam Masyarakat Sunda	10
2.2.3.1 Seni Rupa	11
2.2.3.2 Seni Musik	11
2.2.3.3 Seni Tari	12
2.2.3.4 Seni Sastra	13
2.2.3.5 Pakaian	14
2.2.3.6 Makanan	15
2.3 Tinjauan Arsitektur Tradisional Sunda	15

2.3.1	Aspek Wadah dan Makna	16
2.3.2	Konsep Penempatan	17
2.3.3	Jenis Rumah Adat	18
2.3.3.1	Suhunan Jolopong	18
2.3.3.2	Tagog Anjing	19
2.3.3.3	Badak Heuay	19
2.3.3.4	Parahu Kumureb/Sontog	20
2.3.3.5	Julang Ngapak	21
2.3.3.6	Buka Palayu	21
2.3.3.7	Buka Pongpok	22
2.3.4	Tata Ruang	23
2.3.5	Fungsi Ruang	25
2.4	Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular	26
2.4.1	Definisi Arsitektur Neo-Vernakular	26
2.4.2	Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular	26
2.4.3	Kriteria-kriteria Arsitektur Neo-Vernakular	28
2.4.4	Prinsip- Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular	28
2.5	Studi Preseden Pusat Kebudayaan	29
2.5.1	Taman Budaya Jawa Timur (TBJT)	29
2.5.2	Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM), Sumatera Barat	30
2.6	Studi Preseden Neo-Vernakular	32
2.6.1	Masjid Raya Sumatera Barat	32
2.6.2	Museum Sri Baduga, Jawa Barat	33
BAB III		36
METODOLOGI PERANCANGAN.....		36
3.1	Metode Perancangan	36
3.2	Pendekatan Perancangan	36
3.3	Titik Berat Perancangan	37
3.4	Metode Pengumpulan Data	37
3.5	Teknik Pengumpulan Data	37

3.6	Metode Pengolahan Data	38
3.6.1	Metode Analisa	38
3.6.2	Konsep Perancangan	38
3.7	Alur Perancangan	40
BAB IV		41
ANALISIS PERANCANGAN		41
4.1	(Kondisi Eksisting) Analisis Makro	41
4.2	(Kondisi Eksisting) Analisis Messo	44
4.2.1	Kriteria Pemilihan Site	45
4.2.2	Dasar Pertimbangan Pemilihan Site	46
4.2.3	Alternatif Pemilihan Site	48
4.2.3.1	Alternatif Site 1	48
4.2.3.2	Alternatif Site 2	49
4.2.3.3	Alternatif Site 3	50
4.2.4	Pemilihan Site	52
4.3	Analisis Mikro	52
4.3.1	Profil Site	52
4.3.2	Prasarana Sekitar Site	53
4.3.3	Analisis SWOT	54
4.3.4	Ukuran dan Regulasi Site	56
4.3.5	Analisis Topografi Site	57
4.3.6	Analisis Temperatur dan Curah Hujan	59
4.3.7	Analisis Arah Angin dan Kelembapan	60
4.3.8	Analisis Vegetasi	61
4.3.9	Analisis Pandangan Manusia	61
4.3.10	Analisis Sirkulasi Kendaraan	62
4.3.11	Analisis Kebisingan	63
4.4	Analisis Fungsi	63
4.5	Analisis Pengguna	64
4.6	Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	65

4.6.1	Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	65
4.6.2	Skema Alur Kegiatan	67
4.7	Analisis Besaran Ruang	69
4.8	Analisis Matriks Ruang	72
4.9	Analisis Bubble Ruang	76
4.9.1	Makro	76
4.9.2	Fungsi Konservasi dan Pelestarian Budaya	77
4.9.3	Fungsi Pameran dan Wisata Budaya	79
4.9.4	Fungsi Pengelolaan	80
4.9.5	Fungsi Retail	80
4.9.6	Fungsi Penginapan	81
4.9.7	Fungsi MEP	82
BAB V		83
KONSEP PERANCANGAN		83
5.1	Konsep Dasar	83
5.2	Konsep Tapak (Hubungan Lansekap)	85
5.2.1	Sintesa Analisis Tapak	85
5.2.2	Sirkulasi	89
5.2.3	Zonasi Site	90
5.3	Konsep Perancangan Arsitektur	91
5.3.1	Konsep Hubungan Langsung	91
5.3.2	Konsep Hubungan Abstrak	94
5.3.3	Konsep Hubungan Kontemporer	98
5.3.4	Konsep Hubungan Masa Depan	100
5.4	Konsep Sistem Struktur	100
5.4.1	Struktur Bawah	100
5.4.2	Struktur Tengah	100
5.4.3	Struktur Atas	101
5.5	Konsep Sistem Utilitas	101

5.5.1	Sistem Air Bersih	101
5.5.2	Sistem Air Kotor dan Air Bekas	101
5.5.3	Sistem Elektrikal	102
5.5.4	Sistem Proteksi Kebakaran	102
5.5.5	Sistem Pembuangan Sampah	103
5.6	Hasil Konsep Perancangan	104
5.6.1	Siteplan	104
5.6.2	Denah	104
5.6.3	Tampak	111
5.6.4	Potongan	116
5.6.5	Perspektif	122
BAB VI		125
KONSEP PERANCANGAN		125
6.1	Kesimpulan	125
6.2	Saran	125
DAFTAR PUSTAKA		127
LAMPIRAN		129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir	6
Gambar 2.1 Bentuk Atap Suhunan Jolopong	19
Gambar 2.2 Bentuk Atap Tagog Anjing	19
Gambar 2.3 Bentuk Atap Badak Heuay	20
Gambar 2.4 Bentuk Atap Parahu Kumureb	21
Gambar 2.5 Bentuk Atap Julang Ngapak	21
Gambar 2.6 Bentuk Bangunan Buka Palayu	22
Gambar 2.7 Bentuk Bangunan Buka Pongpok	23
Gambar 2.8 Tata Ruang Rumah Suhunan Jolopong	23
Gambar 2.9 Tata Ruang Rumah Julang Ngapak	24
Gambar 2.10 Tata Ruang Rumah Parahu Kumureb	24
Gambar 2.11 Taman Budaya Jawa Timur	29
Gambar 2.12 PDIKM	30
Gambar 2.13 Masjid Raya Sumatera Barat	32
Gambar 2.14 Museum Sri Baduga	33
Gambar 3.1 Alur Perancangan	40
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kabupaten Bogor	41
Gambar 4.2 Peta Administrasi Kecamatan Tamansari	44
Gambar 4.3 Alternatif Site 1	48
Gambar 4.4 Alternatif Site 2	49
Gambar 4.5 Alternatif Site 3	51
Gambar 4.6 Kondisi Eksisting Site	53
Gambar 4.7 Prasarana Sekitar Site	53
Gambar 4.8 Bentuk dan Ukuran Site	56
Gambar 4.9 Kondisi Eksisting Kontur Site	57
Gambar 4.10 Potongan Kontur Site	58
Gambar 4.11 Rata-Rata Temperatur Kecamatan Tamansari 2025	59
Gambar 4.12 Rata-Rata Curah Hujan Kecamatan Tamansari 2025	59

Gambar 4.13 Peta Diagram Arah Hembusan Angin Site	60
Gambar 4.14 Rata-Rata Kelembapan Kecamatan Tamansari 2025	60
Gambar 4.15 Peta Diagram Persebaran Vegetasi Sekitar Site	61
Gambar 4.16 Peta Diagram Kualitas Pandangan Site	61
Gambar 4.17 Peta Diagram Sirkulasi Kendaraan Sekitar Site	62
Gambar 4.18 Peta Diagram Sumber Kebisingan Site	63
Gambar 4.19 Analisis Fungsi	64
Gambar 4.20 Skema Alur Kegiatan Seniman & Budayawan	67
Gambar 4.21 Skema Alur Kegiatan Pengelola	68
Gambar 4.22 Skema Alur Kegiatan Petugas Keamanan	68
Gambar 4.23 Skema Alur Kegiatan Petugas MEP	68
Gambar 4.24 Skema Alur Kegiatan Pengunjung	68
Gambar 4.25 Matriks Hubungan Ruang Labolatorium Budaya	72
Gambar 4.26 Matriks Hubungan Ruang Sanggar Tari	72
Gambar 4.27 Matriks Hubungan Ruang Sanggar Musik	72
Gambar 4.28 Matriks Hubungan Ruang Sanggar Wayang	73
Gambar 4.29 Matriks Hubungan Ruang Bengkel Batik.....	73
Gambar 4.30 Matriks Hubungan Ruang Amphiteater.....	73
Gambar 4.31 Matriks Hubungan Ruang Gedung Pengelola	74
Gambar 4.32 Matriks Hubungan Ruang Foodcourt	74
Gambar 4.33 Matriks Hubungan Ruang Pusat Oleh-Oleh	74
Gambar 4.34 Matriks Hubungan Ruang Guest House	75
Gambar 4.35 Matriks Hubungan Ruang Pusat Ruang Bersama.....	75
Gambar 4.36 Matriks Hubungan Ruang MEP.....	75
Gambar 4.37 Bubble Diagram Massa Bangunan	76
Gambar 4.38 Bubble Diagram Area Tamu.....	76
Gambar 4.39 Bubble Diagram Laboratorium Budaya.....	77
Gambar 4.40 Bubble Diagram Sanggar Tari	77
Gambar 4.41 Bubble Diagram Sanggar Musik	78

Gambar 4.42 Bubble Diagram Sanggar Wayang	78
Gambar 4.43 Bubble Diagram Bengkel Batik.....	79
Gambar 4.44 Bubble Diagram Amphiteater.....	79
Gambar 4.45 Bubble Diagram Gedung Pengelola	80
Gambar 4.46 Bubble Diagram Foodcourt	80
Gambar 4.47 Bubble Diagram Pusat Oleh-Oleh	81
Gambar 4.48 Bubble Diagram Guest House	81
Gambar 4.49 Bubble Diagram Area Bersama	82
Gambar 4.50 Bubble Diagram MEP	82
Gambar 5.1 Alur Konsep Perancangan	85
Gambar 5.2 Hasil Sintesa Analisis Kontur Tapak.....	86
Gambar 5.3 Hasil Sintesa Analisis Faktor Iklim	86
Gambar 5.4 Hasil Sintesa Analisis Faktor Lingkungan	87
Gambar 5.5 Hasil Sintesa Analisis Sirkulasi.....	89
Gambar 5.6 Hasil Sintesa Analisis Zonasi	90
Gambar 5.7 Elemen Pembatas Zonasi.....	91
Gambar 5.8 Transformasi Gubahan Massa	92
Gambar 5.9 Penempatan Gubahan Massa Pada Site	93
Gambar 5.10 Sistem Rumah Panggung Pada Perancangan.....	93
Gambar 5.11 Sistem Pembagian Ruang Berdasarkan Zonasi.....	94
Gambar 5.12 Motif Pada <i>Secondary Skin</i>	95
Gambar 5.13 Motif Pada Roster	95
Gambar 5.14 Gapura Dengan 10 Tingkatan.....	96
Gambar 5.15 Implementasi Prinsip Darma Pitutur	98
Gambar 5.16 Sistem Air Bersih.....	101
Gambar 5.17 Sistem Air Kotor dan Air Bekas	102
Gambar 5.18 Sistem Elektrikal.....	102
Gambar 5.19 Sistem Pembuangan Sampah.....	103
Gambar 5.20 Siteplan	104

Gambar 5.21 Denah Bale Ngariung	104
Gambar 5.22 Denah Panggung Amphiteater	105
Gambar 5.23 Denah Patra Ratna	105
Gambar 5.24 Denah Patra Vajra.....	106
Gambar 5.25 Denah Patra Kancana.....	106
Gambar 5.26 Denah Patra Salaka.....	107
Gambar 5.27 Denah Laboratorium Budaya	107
Gambar 5.28 Denah Susuhunan Ambu	108
Gambar 5.29 Denah Pusat Oleh-Oleh	108
Gambar 5.30 Denah Foodcourt	109
Gambar 5.31 Denah Area Bersama	109
Gambar 5.32 Denah Penginapan	110
Gambar 5.33 Denah MEP	110
Gambar 5.34 Tampak Bale Ngariung	111
Gambar 5.35 Tampak Amphiteater	111
Gambar 5.36 Tampak Patra Ratna dan Patra Kancana.....	112
Gambar 5.37 Tampak Patra Vajra dan Patra Salaka	112
Gambar 5.38 Tampak Laboratorium Budaya.....	113
Gambar 5.39 Tampak Susuhunan Ambu.....	113
Gambar 5.40 Tampak Pusat Oleh-Oleh.....	114
Gambar 5.41 Tampak Foodcourt.....	114
Gambar 5.42 Tampak Area Bersama	115
Gambar 5.43 Tampak Penginapan.....	115
Gambar 5.44 Potongan A-A Bale Ngariung.....	116
Gambar 5.45 Potongan B-B Bale Ngariung	116
Gambar 5.46 Potongan A-A Amphiteater	116
Gambar 5.47 Potongan B-B Amphiteater	117
Gambar 5.48 Potongan A-A Patra Ratna	117
Gambar 5.49 Potongan B-B Patra Ratna.....	117

Gambar 5.50 Potongan A-A Patra Kancana	118
Gambar 5.51 Potongan B-B Patra Kancana	118
Gambar 5.52 Potongan A-A Patra Vajra dan Patra Salaka	118
Gambar 5.53 Potongan B-B Patra Vajra dan Patra Salaka.....	119
Gambar 5.54 Potongan A-A Laboratorium Budaya.....	119
Gambar 5.55 Potongan B-B Laboratorium Budaya	119
Gambar 5.56 Potongan A-A Susuhunan Ambu	120
Gambar 5.57 Potongan B-B Susuhunan Ambu	120
Gambar 5.58 Potongan A-A Foodcourt.....	120
Gambar 5.59 Potongan B-B Foodcourt	121
Gambar 5.60 Potongan A-A Pusat Oleh-Oleh	121
Gambar 5.61 Potongan B-B Pusat Oleh-Oleh	121
Gambar 5.62 Potongan Area Bersama	122
Gambar 5.63 Potongan Penginapan	122
Gambar 5.64 Perspektif <i>Bird Eye</i> 1	122
Gambar 5.65 Perspektif <i>Bird Eye</i> 2	123
Gambar 5.66 View Area Masuk	123
Gambar 5.67 View Panggung Amphiteater.....	123
Gambar 5.68 View Bale Ngariung	124
Gambar 5.69 View Taman Buana Panca Tengah.....	124
Gambar 5.70 View Taman Buana Nyuncung.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Manusia Sunda Dengan Kompleks Wadah	16
Tabel 2.2 Uraian Kategori Kegiatan Pada Kompleks Wadah	17
Tabel 2.3 Tabel komparasi studi preseden pusat kebudayaan.....	31
Tabel 2.4 Tabel komparasi studi preseden Arsitektur Neo-Vernakular	34
Tabel 4.1 Kriteria Pemilihan Site	45
Tabel 4.2 Tabel Penilaian Analisis Site.....	52
Tabel 4.3 Radius Prasarana Sekitar Site	54
Tabel 4.4 Tabel Analisis SWOT	54
Tabel 4.5 Daftar Regulasi Terkait Peraturan Bangunan	56
Tabel 4.6 Analisis Pengguna	64
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Ruang.....	65
Tabel 4.8 Tabel Besaran Ruang.....	60
Tabel 5.1 Penerapan Konsep Dasar Arsitektur Neo-Vernakular dan Arsitektur Sunda.....	83
Tabel 5.2 Daftar Material	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah keseluruhan gagasan, tindakan, hasil karya, serta ciptaan manusia yang mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti bahasa, seni, adat istiadat, kepercayaan, sistem nilai, serta teknologi, yang berkembang dalam masyarakat. Kebudayaan juga dapat dipahami sebagai suatu sistem pengetahuan yang dipelajari dan diwariskan antar generasi untuk membentuk identitas dan cara hidup masyarakat tertentu. Kebudayaan bersifat dinamis dan terus berkembang, tetapi tetap mengandung nilai-nilai yang menjadi ciri khas suatu kelompok masyarakat. Adapun juga dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 bahwasanya kebudayaan merupakan suatu identitas nasional, sehingga masyarakat dan negara bertanggung jawab atas pelestarian, pengembangan, maupun penyediaan fasilitas untuk kegiatan kebudayaan.

Salah satu budaya yang ada di Indonesia yaitu budaya sunda, yang banyak berkembang di Provinsi Jawa Barat, termasuk Kabupaten Bogor yang memiliki jumlah penduduk sebanyak 5,664,537 jiwa dan mayoritas penduduknya berasal dari suku sunda. Adat sunda sendiri terkenal dengan kesederhanaan dan dekat dengan alam, baik itu dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun arsitekturnya, tercermin pada pakaian adat pangsi sunda yang sederhana, berbagai rumah adat sunda yang terkesan sederhana dan penggunaan bahan alami, serta upacara adat seren taun yang bertujuan untuk menampilkan rasa Syukur kepada alam terhadap hasil panen yang melimpah. Namun, budaya ini sendiri mengalami beberapa rintangan dan masalah tersendiri. Menurut Badan Pusat Statistika (BPS) Jawa Barat tahun 2021, hanya 4,39% generasi muda yang masih berminat terhadap budaya mereka sendiri, hal ini dilihat dari jumlah peminat pentas seni budaya seperti seni rupa, sastra, tari, maupun wayang.

Ditambah dengan jumlah wisata budaya yang ada di Kabupaten Bogor yang cukup terbilang banyak namun memiliki daya Tarik yang kecil bagi wisatawan.

Berdasarkan data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor pada tahun 2019, terdapat 261 objek wisata di Kabupaten Bogor. Dari jumlah tersebut, 54,41% merupakan cagar budaya, yang mencakup peninggalan sejarah seperti prasasti, situs purbakala, Kampung adat dan kesenian tradisional. Namun wisata budaya hanya menyumbang sekitar 0,95% dari total kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bogor, menunjukkan bahwa potensi wisata budaya di daerah ini belum dimanfaatkan secara optimal.

Dalam segi arsitektur, jumlah bangunan di Kabupaten Bogor yang masih menggunakan unsur vernakular hanya bisa ditemui di kampung adat dan rumah-rumah tua. Hal ini dikarenakan perkembangan Pembangunan di Kabupaten Bogor yang sangat pesat, namun melupakan unsur-unsur vernakular pada bangunannya, seperti Pembangunan perumahan, pusat perbelanjaan, dan tempat wisata yang banyak menggunakan unsur modern dan minimalis. Hal ini dapat berdampak kepada arsitektur vernakular sunda yang lama kelamaan akan hilang.

Untuk menjawab permasalahan ini, dilakukan perancangan pusat kebudayaan sunda yang dapat menjadi Solusi, dengan cara :

1. Melestarikan budaya sunda dengan memberikan sarana edukasi, dan memfasilitasi kegiatan budaya.
2. Meningkatkan daya Tarik wisatawan terhadap wisata budaya sunda berbasis edukasi dan interaksi sosial.
3. Menghidupkan Kembali arsitektur lokal dengan pendekatan Neo-vernakular berkelanjutan.

Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular dipilih sebagai konsep utama karena dapat memadukan unsur-unsur tradisional dengan kemajuan teknologi masa kini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya ketertarikan generasi muda dalam perihal mempelajari adat dan budaya.
2. Kurangnya Ketertarikan wisatawan lokal maupun luar terhadap wisata budaya.
3. Hilangnya identitas arsitektur lokal pada bangunan masa kini di Kabupaten Bogor.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang pusat kebudayaan yang mampu menarik para generasi muda untuk tertarik mempelajari serta memfasilitasi kegiatan budaya lokal?
2. Bagaimana strategi design yang mampu menarik wisatawan lokal dan luar agar berkunjung ke wisata budaya di Kabupaten Bogor?
3. Bagaimana menerapkan pendekatan arsitektur Neo-vernakular dalam deign pusat kebudayaan yang mampu mempertahankan budaya lokal namum tetap mengikuti zaman?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Melestarikan warisan budaya sunda dengan cara merancang pusat kebudayaan sebagai sarana dan fasilitas kegiatan budaya.
2. Memperkuat daya tarik wisata lokal maupun luar terhadap wisata budaya sunda di kabupaten Bogor.
3. Mengintergrasikan arsitektur Neo-vernakular dengan menggabungkan elemen arsitektur tradisional dengan material modern serta memasukkan konsep simbolis filosofi kehidupan masyarakat sunda.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Menjadi pusat edukasi budaya lokal serta memberikan sarana dan fasilitas untuk kegiatan budaya baik itu untuk masyarakat sekitar maupun wisatawan.
2. Meningkatkan daya tarik wisata Kabupaten Bogor dalam segi wisata budaya.

3. Menjadikan contoh penerapan Neo-vernakular yang memadukan tradisi budaya dengan modernisasi yang memberikan unsur simbolis filosofi budaya sunda yang sederhana dan menyatu dengan alam.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah merancang pusat kebudayaan dengan pendekatan Neo-vernakular yang mampu menggabungkan tradisi lokal dengan Kesan modern yang menyatu dengan alam yang mampu memberikan sarana dan gasilitas edukasi budaya dan wisata budaya yang mampu menarik wisatawan lokal dan luar.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini terdiri dari 6 bab, yakni sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengulas landasan perancangan, memaparkan alasan pemilihan judul, mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan, menjabarkan tujuan dan manfaat perancangan, menjelaskan ruang lingkup permasalahan, serta menyusun sistematika penulisan yang digunakan dalam merumuskan konsep perancangan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori dan kajian literatur yang berkaitan dengan pusat kebudayaan dan pendidikan budaya Sunda, menggunakan pendekatan Neo-vernakular, serta mencakup studi preseden yang relevan dengan topik dan pendekatan tersebut.

3. BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas metode penelitian, gagasan perancangan, pendekatan yang digunakan, serta metode dan tahapan dalam pengumpulan dan pengolahan data yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini memuat penjelasan terkait analisis yang dilakukan dalam proses perancangan, mencakup analisis tapak, pengguna, fasilitas dan aktivitas, serta kebutuhan dan organisasi ruang.

5. BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memuat penjelasan terkait analisis yang dilakukan dalam proses perancangan, mencakup analisis tapak, pengguna, fasilitas dan aktivitas, serta kebutuhan dan organisasi ruang.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran dari konsep perancangan.

1.8 Kerangka Berfikir

Latar Belakang Perancangan

Kebudayaan mencakup seluruh hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang mencerminkan identitas suatu masyarakat, termasuk bahasa, adat, seni, dan sistem nilai. Kebudayaan bersifat dinamis, diwariskan lintas generasi, dan menjadi bagian penting dari identitas nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017. Salah satu kebudayaan lokal yang kaya nilai adalah budaya Sunda, yang berkembang di wilayah Jawa Barat, termasuk Kabupaten Bogor. Budaya Sunda dikenal dengan kesederhanaannya dan kedekatannya dengan alam, tercermin dalam adat, pakaian, arsitektur, hingga upacara adat seperti Seren Taun. Namun, budaya ini menghadapi tantangan besar, terutama kurangnya minat generasi muda serta rendahnya daya tarik wisata budaya, meskipun terdapat banyak objek budaya di Kabupaten Bogor.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dirancanglah sebuah pusat kebudayaan Sunda sebagai sarana pelestarian dan edukasi. Tujuannya antara lain untuk melestarikan budaya Sunda melalui fasilitas dan kegiatan budaya, menarik minat wisatawan dengan pendekatan edukatif dan interaktif, menggerakkan ekonomi lokal lewat UMKM berbasis budaya, serta menghidupkan kembali arsitektur lokal melalui pendekatan neo-vernakular. Pendekatan arsitektur ini dipilih karena mampu menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan teknologi masa kini secara berkelanjutan, menjadikannya solusi yang relevan dan kontekstual terhadap kondisi perkembangan Kabupaten Bogor saat ini.

Urgensi Perancangan

1. Diperlukan pusat kebudayaan sebagai sarana dan fasilitas pendukung edukasi, pelestarian, dan promosi budaya Sunda
2. Mampu meningkatkan daya tarik wisata serta meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar
3. Perancangan harus mempertahankan nilai-nilai budaya lokal namun tetap bisa mengikuti perkembangan zaman

Tujuan Perancangan

1. Melestarikan warisan budaya sunda dengan cara merancang pusat kebudayaan sebagai sarana dan fasilitas kegiatan budaya.
2. Memperkuat daya tarik wisata lokal maupun luar terhadap wisata budaya sunda serta meningkatkan perekonomian masyarakat lokal dengan memberikan fasilitas untuk berdagang produk lokal.
3. Mengintergrasikan arsitektur neo-vernakular dengan menggabungkan elemen arsitektur tradisional dengan material modern serta memasukkan konsep simbolis filosofi kehidupan masyarakat sunda.

Tinjauan Pustaka

1. Pusat Kebudayaan
2. Sunda
3. Kabupaten Bogor
4. Neo-Vernakular
5. Studi Preseden

Tinjauan Pustaka

1. Studi literatur mengenai budaya Sunda dan arsitektur Neo-Vernakular.
2. Studi preseden terhadap pusat kebudayaan berbasis arsitektur vernakular.
3. Analisis dan observasi kondisi eksisting dan kebutuhan ruang di lokasi perancangan.
4. Dokumentasi lapangan sketsa dan gambar

PROPOSAL PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN SUNDA DI KABUPATEN BOGOR DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Sumber :Olah Data Pribadi 2025

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pusat Kebudayaan

Pusat kebudayaan adalah suatu lembaga atau institusi yang berfungsi sebagai tempat pelestarian, pengembangan, dan penyebaran kebudayaan, baik dalam bentuk seni, bahasa, adat istiadat, maupun nilai-nilai budaya suatu masyarakat. Pusat kebudayaan juga dapat menjadi sarana pendidikan dan pertukaran budaya antar komunitas atau negara.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pusat dalam bahasa mengandung arti tempat yang letaknya di bagian Tengah, pusat, dan pokok pangkal atau yang menjadi pempun. Sedangkan Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat.

2.1.1 Kegiatan dan Fasilitas

Didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85 Tahun 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian, Standar Pelayanan Minimal (SPM) bidang kesenian untuk cakupan kajian seni adalah 50%, dengan melakukan minimal 8 dari 15 jenis kegiatan, yaitu seminar, sarasehan, diskusi, bengkel seni, penyerapan narasumber, studi kepustakaan, penggalian seni, eksperimentasi, rekonstruksi, revitalisasi, konservasi, studi banding, inventarisasi, dokumentasi, dan pengemasan bahan kajian.

Sedangkan dalam cakupan fasilitas adalah 30%, dengan melakukan minimal 3 dari 7 jenis fasilitas, yakni:

1. **Penyuluhan substansial maupun teknis**, Seperti edukasi kebudayaan, pelatihan keterampilan, atau penyuluhan tentang hak kekayaan intelektual, teknik berkesenian. Contoh Ruang: Studio Workshop dan Ruang Audio Visual.

2. **Pemberian bantuan**, Tempat pendampingan seniman/komunitas budaya dalam pengajuan dana, bantuan hukum budaya, atau logistik produksi. Contoh Ruang: Ruang Layanan Terpadu dan Ruang Konsultasi.
3. **Bimbingan organisasi**, Pendampingan kelembagaan kelompok seni atau komunitas budaya agar berkembang secara struktural dan profesional. Contoh Ruang: Ruang Rapat dan Co-working Space.
4. **Kaderisasi**, Regenerasi pelaku budaya melalui pendidikan dan pelatihan sistematis (magang, kursus, pelatihan intensif). Contoh Ruang: Sanggar Seni dan Balai Pelatihan Budaya.
5. **Promosi**, Menampilkan karya seni/budaya kepada masyarakat luas secara langsung maupun digital. Contoh Ruang: Galeri Seni, Amphitheater Terbuka, Gedung Pertunjukan Tertutup, dan Digital Showcase Room.
6. **Penerbitan dan pendokumentasian**, Menyusun arsip budaya, publikasi karya, dan mendokumentasikan kegiatan budaya. Contoh Ruang: Ruang Dokumentasi dan Perpustakaan Budaya.
7. **Kritik Seni**, Ruang diskusi akademis dan publik untuk mengevaluasi, mengkaji, dan mengkritisi karya seni dan praktik budaya. Contoh Ruang: Mini Teater, dan Forum Budaya Terbuka.

2.2 Tinjauan Sunda

Sunda merupakan salah satu suku yang menetap di wilayah barat Pulau Jawa, Indonesia, dengan sebutan Tatar Pasundan yang mencakup sebagian besar wilayah administratif Provinsi Jawa Barat, Banten, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, serta bagian barat Jawa Tengah. Suku Sunda juga memiliki populasi yang cukup besar di berbagai provinsi lain di Indonesia, dan dikenal sebagai kelompok etnis terbesar kedua di Indonesia serta keempat terbesar di kawasan Asia Tenggara.

2.2.1 Sejarah dan Perkembangan

Sunda adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menamai dataran bagian barat laut wilayah India Timur, sedangkan dataran bagian tenggara dinamai Sahul. Dataran Sunda dikelilingi oleh sistim Gunung Sunda

yang melingkar (*circum-Sunda Mountain System*) yang panjangnya sekitar 7.000 km (R.W. Van Bemmelen, 1949). Menurut Ayatrohaedi (2020), Nama Sunda pertama kali muncul dalam prasasti Rakryan Juru Pangambat pada tahun 458 saka (536 Masehi) yang berbahasa Melayu kuno, dalam bagian kalimat "...ba(r)pulihkan haji sunda...memulihkan raja Sunda". Sejak masa Kerajaan Tarumanagara pada abad ke-5 M dan Kerajaan Sunda-Galuh antara abad ke-7 hingga ke-16 M, masyarakat Sunda telah mengembangkan tatanan sosial dan tradisi adat yang terstruktur (Edi S. Ekadjati, 1995).

Budaya sunda terus dilestarikan melalui berbagai inisiatif, seperti penyelenggaraan festival budaya, pendidikan berbasis adat, dan pelestarian upacara tradisional. Meski demikian, pengaruh globalisasi dan dinamika sosial tetap menjadi tantangan terhadap keberlanjutannya. Sebagai warisan budaya yang telah melalui perjalanan panjang, budaya sunda tetap menjadi unsur penting dalam membentuk identitas masyarakat Jawa Barat, sekaligus menunjukkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

2.2.2 Nilai Nilai Budaya yang Diwariskan

Perkembangan Masyarakat Jawa Barat yang berintikan kebudayaan sunda bertitik-tolak dari corak kehidupan desa, kemudian pada lingkungan-lingkungan Masyarakat tertentu, berkembang menuju kearah corak kehidupan kota (Edi S. Ekadjati, 1995).

Didalam naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian, ada beberapa falsafah hidup yang menjadi pedoman hidup Masyarakat sunda, diantaranya adalah:

1. Silih Asah Silih Asih Silih Asuh

Yaitu sesama Masyarakat sunda saling Mengajari (Asah), Saling Mencintai (Asih), Saling Menjaga (Asuh).

2. Someah Hade Ka Semah

bersikap ramah terhadap tamu atau siapa pun yang datang. Ini adalah bagian dari budaya hospitalitas Sunda.

3. Dasa Kreta

Dasa Kreta merupakan sepuluh aturan atau pedoman yang dijadikan pegangan hidup bagi masyarakat. Sepuluh pedoman ini diwujudkan melalui pengendalian sepuluh indra, dan apabila seluruh indra tersebut terjaga dengan baik, maka perbuatan manusia akan mencapai kesempurnaan.

4. Dasa Prebakti

Dasa Prebakti adalah sepuluh tingkatan bakti, yang berawal dari tingkatan terendah, yakni dimulai dari anak kepada orang tua, hingga mencapai tingkatan tertinggi, yaitu kepada Hyang (Tuhan).

5. Darma Pitutur

Yaitu sifat Ketika kita ingin bertindak, mencari ilmu, dan mencari tahu, jangan salah mencari tempat bertanya

6. Catur Yogya

Yaitu 4 hal terpuji di kehidupan bermasyarakat yang digambarkan sebagai permata, yakni ucapan jujur (emas), Hati yang bersih (perak), Hidup cerah, puas, dan leluasa (permata), dan mudah tertawa dan mudah senyum (intan)

7. 4 Keinginan Manusia.

Dalam budaya Sunda, manusia diyakini memiliki empat keinginan. Pertama, *yun suda*, yaitu keinginan untuk mencapai kesempurnaan dan terbebas dari segala penyakit. Kedua, *yun suka*, yakni keinginan untuk menjadi kaya dan tidak kehilangan harta. Ketiga, *yun mungguh*, yaitu keinginan untuk masuk surga dan melepaskan diri dari kehidupan dunia. Keempat, *yun luput*, yang berarti keinginan untuk mencapai moksa serta bebas dari keterikatan dengan penghuni surga.

2.2.3 Kesenian dan Kebudayaan Dalam Masyarakat Sunda

Menurut Ganjar Kurnia (2003), Jawa Barat memiliki kurang lebih 300 jenis kesenian yang tersebar di berbagai Kota dan Kabupaten. Dari kurang lebih 300 jenis kesenian yang pernah hidup di Jawa Barat

Sebagian di antaranya sedang berada di dalam kondisi “Sekarat Awal”, “Sekarat Akhir” atau bahkan sudah hilang sama sekali.

2.2.3.1 Seni Rupa

1. Wayang Golek

Merupakan salah satu jenis seni pertunjukan wayang yang berkembang di wilayah Jawa Barat. Pertunjukannya menggunakan Bahasa Sunda dan mengangkat cerita-cerita dari Mahabharata serta Ramayana. Jenis wayang ini diperkirakan mulai tumbuh dan dikenal di Jawa Barat sejak abad ke-19 Masehi.

2. Batik

Batik merupakan kain khas Indonesia yang dihiasi dengan gambar melalui proses khusus, yaitu dengan cara menuliskan atau menerapkan lilin malam pada kain, lalu diolah dengan teknik tertentu yang memiliki ciri khas tersendiri. Di daerah Jawa Barat sendiri memiliki batik khasnya sendiri, seperti Batik megamendung, tulis garutan, hujan gerimis, talas, kujang kijang, dan Priyangan.

2.2.3.2 Seni Musik

1. Degung

Degung adalah salah satu bentuk gamelan yang berkembang dari tradisi masyarakat Sunda. Gamelan ini, yang kini telah mengalami pertumbuhan pesat, diperkirakan mulai berkembang pada akhir abad ke-18 atau awal abad ke-19. Secara etimologis, istilah degung berasal dari kata ngadeg yang berarti berdiri dan agung yang berarti megah, atau pangagung yang merujuk pada kalangan bangsawan. Hal ini mencerminkan bahwa kesenian degung dulunya digunakan sebagai simbol kemegahan dan kehormatan kaum bangsawan.

2. Alat Musik

Ada berbagai jenis alat musik yang berasal dari budaya sunda, salah satunya ialah:

- a. **Angklung**, alat musik yang terdiri dari dua sampai empat tabung bambu digantung dalam rangka bambu, diikat dengan tali rotan.
- b. **Calung**, terdiri dari beberapa tabung bambu yang dipukul di bagian pangkalnya untuk menghasilkan suara berkayu.
- c. **Karinding**, alat musik yang terbuat dari bambu panjang sekitar satu kaki dan panjang satu inci, di ujungnya dipegang alat musik kecil dengan lidah di atasnya. Instrumen ini dipukul dengan jari dan ditiup.
- d. **Kecapi**, instrumen memiliki kotak resonansi dengan bagian bawah terbuka untuk memungkinkan suara keluar, sisi-sisi kacapi jenis ini meruncing ke dalam dari atas ke bawah, yang memberikan instrumen tersebut berbentuk perahu.

2.2.3.3 Seni Tari

1. Tari jaipongan

Jaipongan merupakan salah satu genre seni pertunjukan tradisional Jawa Barat yang berkembang dari tari pergaulan khas masyarakat Sunda. Tarian ini lahir secara utuh melalui proses kreatif dan pemikiran seniman Gugum Gumbira pada tahun 1976 di Kota Bandung. Jaipongan tumbuh sebagai bentuk seni pertunjukan khas Jawa Barat yang dipengaruhi oleh berbagai kesenian tradisional seperti ketuk tilu, pencak silat, wayang golek, serta teater rakyat seperti longser dan topeng banjet.

2. Tari Ketuk Tilu

Ketuk tilu merupakan tari tradisional Sunda yang menjadi cikal bakal tari jaipong. Tarian ini memadukan unsur tari dan pencak silat, dimainkan berpasangan oleh pria dan wanita untuk menunjukkan jati diri. Awalnya ditampilkan dalam upacara adat seperti panen dan ritual meminta hujan, kini ketuk tilu lebih berfungsi sebagai hiburan. Tarian ini tersebar di wilayah Priangan, Purwakarta, dan Bogor, serta dikenal

dengan nama berbeda di beberapa daerah, seperti doger di Karawang dan longser di Sumedang.

2.2.3.4 Seni Sastra

1. Kawih

Kawih adalah bentuk seni vokal tradisional yang berasal dari budaya Sunda. Dalam perjalanannya, kawih berkembang menjadi berbagai genre nyanyian. Karena diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi, kebanyakan karya kawih tidak diketahui siapa penciptanya.

Keberadaan kawih dalam budaya Sunda telah dikenal sejak lama, bahkan sebelum munculnya Tembang Sunda. Kawih berakar dari tradisi bercerita secara lisan yang mengisahkan mitos dan legenda masyarakat Sunda, seperti cerita Masyarakat sunda (Tanah Sunda) dan Asal-usul Suku sunda (Sunda Mekar).

2. Pupuh

Pupuh merupakan bentuk puisi tradisional yang dikenal dalam budaya Jawa, Sunda, dan Bali. Dalam tradisi Sunda, pupuh biasa disebut tembang. Setiap pupuh memiliki aturan baku yang mengikat, yaitu guru wilangan, guru lagu, dan watak. Guru wilangan merujuk pada jumlah suku kata dalam setiap baris (padalisan) puisi.

Didalam sastra sunda terdapat 17 jenis pupuh. Yaitu:

- a. **Asmarandana** bertemakan cinta kasih seseorang kepada kekasih, sahabat, maupun keluarga.
- b. **Balakbak** bertemakan lawak, banyolan tentang kehidupan sehari-hari.
- c. **Dandanggula** bertemakan ketenteraman, keagungan, kegembiraan.
- d. **Durma** bertemakan kemarahan, kesombongan, semangat.
- e. **Gambuh** bertemakan kesedihan, kesusahan, kesakitan.
- f. **Gurisa** bertemakan khayalan seseorang

- g. **Jurudemung** bertemakan kebingungan, masalah kehidupan.
- h. **Kinanti** bertemakan penantian seseorang.
- i. **Ladrang** bertemakan sindiran.
- j. **Lambang** bertemakan lawak dengan aspek renungan.
- k. **Magatru** bertemakan penyesalan.
- l. **Maskumambang** bertemakan kesedihan yang mendalam, berempati, dan rasa prihatin.
- m. **Mijil** bertemakan kesedihan yang menimbulkan harapan.
- n. **Pangkur** bertemakan perasaan sebelum mengemban sebuah tugas berat.
- o. **Pucung** bertemakan rasa marah pada diri sendiri.
- p. **Sinom** bertemakan kegembiraan.
- q. **Wirangrong** bertemakan rasa malu akan tingkah laku sendiri.

2.2.3.5 Pakaian

1. Pangsi

Setelan berupa kemeja polos berwarna hitam berukuran longgar dan celana yang biasanya juga longgar. Panjang daripada celananya yang tidak lebih dari pergelangan kaki

2. Totopong

Penutup kepala atau iket atau juga disebut sebagai totopong adalah sejenis penutup kepala yang terbuat dari sehelai batik yang berasal dari tanah Sunda, yang dapat dijadikan aksesoris mode urang Sunda yang dikenakan pria sebagai penutup kepala, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk model dengan mempunyai ciri khas.

3. Kebaya Sunda

Pakaian adat wanita Sunda digambarkan sebagai pakaian yang sering dikenakan sehari – hari dari generasi ke generasi dalam kelompok masyarakat yang berbagi budaya yang sama berupa

kerah baju berbentuk V menggunakan bahan katun dan voile halus.

2.2.3.6 Makanan

1. Tutug Oncom

Merupakan hidangan khas Tasikmalaya yang dibuat dari nasi yang dicampur dengan oncom yang telah digoreng atau dibakar. Makanan ini biasanya disajikan dalam keadaan hangat.

2. Karedok

Karedok merupakan hidangan yang terbuat dari berbagai jenis sayuran mentah seperti mentimun, taoge, kol, kacang panjang, ubi, labu siam, daun kemangi, serta terong atau leunca. Saus yang digunakan adalah bumbu kacang, yang diracik dari cabai merah, bawang putih, kencur, kacang tanah, air asam, gula kawung, garam, dan terasi.

3. Doclang

Doclang adalah salah satu makanan legendaris khas Bogor yang dibuat dari lontong yang disiram dengan bumbu kacang. Hidangan ini tergolong sederhana dan biasanya disantap saat sarapan. Komposisinya terdiri dari potongan lontong berukuran besar yang dibungkus daun patat, dilengkapi dengan kentang, tahu, telur rebus, dan kerupuk.

2.3 Tinjauan Arsitektur Tradisional Sunda

Rumah adat merupakan cerminan dari kondisi geografis, sosial, dan budaya suatu masyarakat. Menurut Purnama Salura (2014), Setiap bentukan arsitektur terutama di Indonesia cenderung dilatar belakangi oleh sistem kognisi yang ditentukan oleh kualitas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Tatanan serta bentuk arsitektur yang masih kuat berlandas pada tradisi merupakan ekspresi dari makna, nilai, dan kepercayaan yang dianut suatu komunitas dalam kurun waktu tertentu.

Rumah adat ini memperlihatkan ciri khas tersendiri pada struktur bangunan, penggunaan bahan, pengaturan ruang, dan unsur hiasannya yang berpijak pada

nilai-nilai kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengulas aspek arsitektural rumah adat Sunda dengan pendekatan teori arsitektur vernakular serta kelangsungannya dalam konteks modern.

2.3.1 Aspek Wadah dan Makna

Menurut purnama Salura didalam bukunya yang berjudul *Sundanese Architecture* (2014), Ada 4 kategori hubungan orang sunda dengan lingkungannya dihadapkan dengan kompleks wadah dan konsep tempat sehingga diperoleh kategori jenis wadah arsitektural yang dapat ditemukan di beberapa kampung masyarakat sunda, yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hubungan Manusia Sunda Dengan Kompleks

Hubungan Orang Sunda dengan Kehidupan	Aspek Bentuk Arsitektural	
	Kompleks Wadah	Uraian Wadah
Manusia dengan Tuhan	Wadah Ritual	Rumah Panggung, Masjid, Makam
Manusia dengan Alam	Wadah Produksi-Reproduksi	Kebun, Sawah, Leuit, Kolam
Manusia dengan Masyarakat	Wadah Sosial	Jalan Setapak, Lapangan, pohon, pancuran, pagar bambu
Manusia dengan Pribadi	Wadah Sehari-hari	Rumah, Ruang Tengah, Bilik, Kamar Tidur, Golodog

Sumber : Salura, P.

Tabel diatas memperlihatkan adanya 4 kategori kompleks wadah, yaitu wadah ritual, wadah produksi-reproduksi, wadah sosial, dan wadah sehari-hari.

Sedangkan dalam aspek makna dapat diuraikan dengan uraian kegiatan pada setiap Kompleks wadah.

Tabel 2.2 Uraian Kategori Kegiatan Pada Kompleks Wadah

Kompleks Kegiatan	Uraian Kegiatan
Ritual	Kelahiran, Pemberian nama selamat, Sembahyang, Mengaji, Persembahan, Perkawinan, Kematian, Ziarah
Produksi-reproduksi	Berladang, Menumbuk padi, menyimpan padi, menjemur padi, memelihara ikan, kambing, ayam, menanam kelapa
Sosial	Bermain, berkumpul, Berbincang
Sehari-hari	Tidur, Istirahat, Mandi, Makan, Belajar, Memasak,

Sumber : Salura, P.

2.3.2 Konsep Penempatan

Menurut Purnama Salura (2014), terdapat empat konsep dasar dalam penempatan, yaitu elemen lemah-cai, orientasi luhur-handap, mitos wadah-eusi, serta prinsip kaca-kaca, yang semuanya menjadi landasan dalam pembentukan bentuk wadah fisik.

1. Lemah-Cai

Lemah-Cai ini mengandung arti dibutuhkan 2 elemen konplementer sebagai syarat suatu pemukiman, yaitu lemah (tanah) yang layak huni dan layak dijadikan ladang, serta cai (air) yang tersedia, misalnya mata air dan balong (kolam) untuk menghidupi tanah dan manusia.

2. Luhur-Handap

merupakan salah satu ciri konsep orientasi pada penempatan, ialah keyakinan bahwa yang di luhur (di atas) dinilai lebih tinggi nilainya. Contoh, kepala (ada di luhur) lebih tinggi nilainya daripada kaki (ada di handap)

3. Wadah-Eusi

Wadah-eusi berarti bahwa setiap tempat selalu menjadi suatu wadah sekaligus mempunyai eusi atau kekuatan supranatural. Walaupun eusi selalu butuh wadah, ia dapat bertukar wadah. Proses pemilihan lokasi kampung, ladang, juga hunian selalu berlandas pada konsepsi ini.

4. Kaca-Kaca

Konsep kaca-kaca dipahami sebagai batas dalam arti luas; ia dapat berarti batas antara ketinggian tempat, perbedaan material tempat, juga sesuatu benda yang diletakkan pada tempat tertentu sebagai simbol dari dua area berbeda. Area tertentu kampung sering diberi batas spasial seperti kaca-kaca kulon dan kaca-kaca wetan, misalnya dengan menggunakan tanda umbul-umbul. Konsep kaca-kaca ini juga dipahami sebagai cara melihat penciptaan wadah fisik.

2.3.3 Jenis Rumah Adat

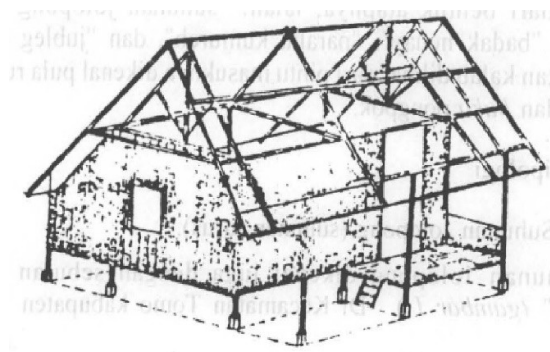
Menurut Dasum Muanas (1998), terdapat 7 jenis rumah adat sunda, yaitu jika dilihat dari bentuk atap ialah Suhunan Jolopong, Tagog Anjing, Badak Heuay, Parahu Kumureb, dan Julang Ngapak. Sedangkan jika dilihat dari penempatan pintu masuk ialah buka palayu dan buka pongpok.

2.3.3.1 Suhunan Jolopong

Suhunan Jolopong dikenal juga dengan sebutan suhunan Panjang ini memiliki banyak sebutan, seperti di beberapa di Kabupaten Sumedang biasa disebut “potongan Halteu”, sebutan ini lahir karena jalur jalan kereta api dibuat untuk pertama kalinya di Jawa Barat, di saat itu bangunan stasiun yang sering disebut halteu oleh penduduk di pedalaman Jawa Barat. Jolopong merupakan istilah dalam bahasa Sunda yang berarti terbaring lurus. Bentuk atap jolopong tergolong cukup kuno, karena desain ini ditemukan pada struktur atap bangunan "saung" (dangau) yang diyakini telah ada sejak lama.

Atap jolopong terdiri dari dua bidang atap yang dipisahkan oleh suhunan di tengah bangunan. Suhunan ini sejajar dan sama panjang dengan sisi bawah atap, sementara sisi lainnya lebih pendek dan tegak lurus terhadap suhunan. Hasilnya, kedua bidang atap membentuk dua persegi panjang yang bertemu di ujung-ujung suhunan. Beberapa peneliti berpendapat bahwa bentuk atap

jolopong kemungkinan besar menjadi cikal bakal berkembangnya berbagai bentuk atap lainnya di wilayah Jawa Barat.

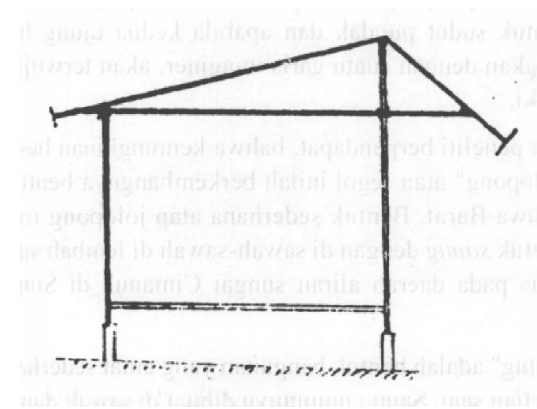


Gambar 2.1 Bentuk Atap Suhunan Jolopong

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.2 Tagog Anjing

Tagog Anjing (Sikap anjing sedang duduk) adalah bentuk atap yang memiliki dua bidang atap yang berbatasan pada garis batang suhunan. Bidang atap utama memiliki ukuran lebih lebar dan berfungsi sebagai penutup ruang bangunan. Sementara itu, bidang atap yang lebih sempit memiliki dua sisi yang sejajar dan seukuran dengan batang suhunan, yang juga menjadi puncak atap. Sisi lainnya jauh lebih pendek dibandingkan panjang suhunan. Umumnya, bagian bawah atap sempit ini tidak ditopang oleh tiang, karena hanya berfungsi sebagai pelindung agar sinar matahari atau air hujan tidak langsung masuk ke area depan ruangan.

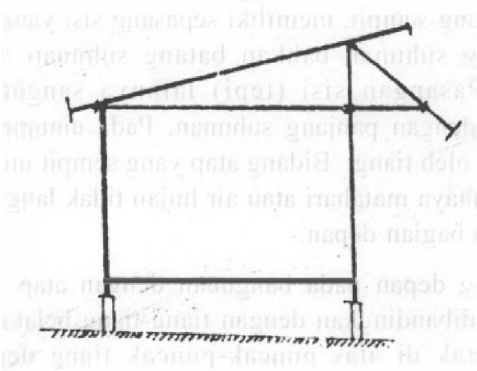


Gambar 2.2 Bentuk Atap Tagog Anjing

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.3 Badak Heuay

Bangunan dengan bentuk atap seperti ini sangat menyerupai tagog anjing, dengan perbedaan terletak pada bidang atap bagian belakang. Bagian atap tersebut menjulang ke atas dan sedikit melewati batang suhunan. Bagian atap yang melampaui suhunan ini disebut sebagai "rambut". Adapun arti bentuk bangunan ini adalah memiliki bentuk seperti badak yang sedang menguap atau membuka lebar mulutnya.

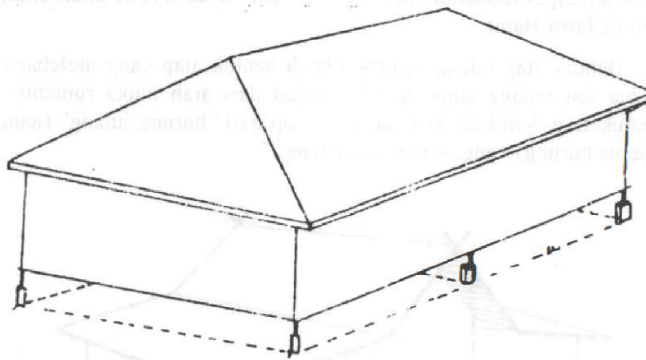


Gambar 2.3 Bentuk Atap Badak Heuay

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.4 Parahu Kumureb/Sontog

Parahu Kumureb atau yang diartikan menjadi perahu tengkurap ini adalah bentuk atap yang terdiri dari empat bidang, Dimana dua bidang berbentuk trapesium sama kaki dengan ukuran yang sama, terletak bersebelahan dan dipisahkan oleh batang suhunan sebagai sisi bersama. Masing-masing bidang mengikuti arah dari batang suhunan, yang panjangnya lebih pendek dari sisi dasar trapesium. Dua bidang lainnya berbentuk segitiga sama kaki, dengan puncaknya berada di kedua ujung batang suhunan. Sisi kaki segitiga ini menjadi batas bersama dengan bidang atap trapesium.

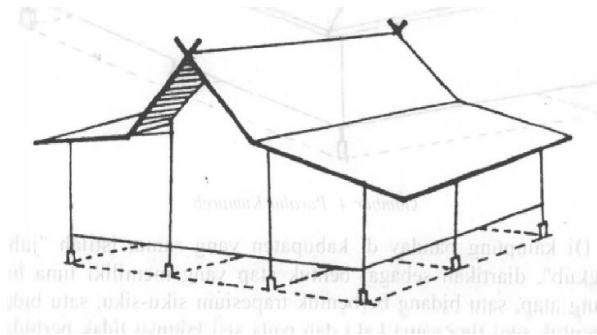


Gambar 2.4 Bentuk Atap Parahu Kumureb

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.5 Julang Ngapak

Atap julang ngapak memiliki bentuk yang melebar ke samping pada kedua sisinya, dan jika dilihat dari depan, menyerupai sayap burung julang yang sedang terbentang. Secara keseluruhan, atap ini terdiri dari empat bidang. Dua bidang utama membentuk bagian utama atap, sementara dua bidang tambahan menyambung dari sisi bidang utama dengan sudut tumpul, tampak lebih landai, dan disebut sebagai leang-leang. Rumah adat ini dapat ditemukan di daerah Garut, Kuningan, dan daerah sekitarnya.



Gambar 2.5 Bentuk Atap Julang Ngapak

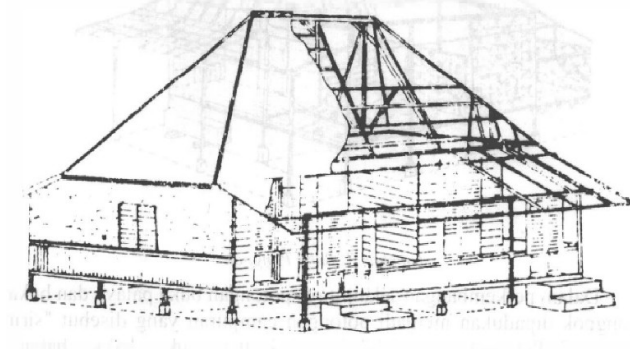
Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.6 Buka Palayu

Rumah Buka Palayu adalah bentuk rumah dimana pintu depan diletakkan bagian panjang rumah. Dengan begitu, jika rumah dilihat dari arah depan, garis suhunan yang membentang dari kiri ke kanan terlihat jelas. Bentuk bangunan seperti ini umumnya digunakan untuk bangunan-bangunan lama, yang hingga kini

masih banyak dijumpai, khususnya di sepanjang jalan raya penghubung antara kota Cirebon dan Bandung.

Secara umum, rumah-rumah bergaya buka palayu dibangun berdasarkan keinginan pemiliknya untuk mengarahkan seluruh bentuk bangunan dan atap menghadap langsung ke jalan di depan rumah. Gaya buka palayu ini biasanya menggunakan bentuk atap suhunan panjang.



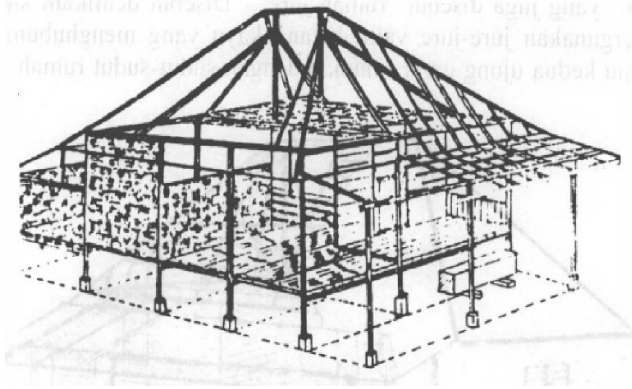
Gambar 2.6 Bentuk Bangunan Buka Palayu

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.3.7 Buka Pongpok

Rumah Buka Pongpok ini ialah bentuk rumah dimana pintu depan diletakkan pada bagian pendek rumah. Pada rumah buka pongpok, batang suhunan membujur tegak lurus terhadap arah jalan di depannya. Pintu masuk rumah berada sejajar dengan salah satu ujung batang suhunan. Jika dilihat dari depan, batang suhunan tidak terlihat sama sekali, yang tampak justru adalah bidang atap berbentuk segitiga dari rumah tersebut.

Rumah bergaya buka pongpok cukup sering dijumpai di beberapa daerah di Jawa Barat dengan beragam variasi bentuk. Sama seperti Buka Palayu, umumnya rumah-rumah dengan gaya ini menggunakan model atap suhunan panjang.

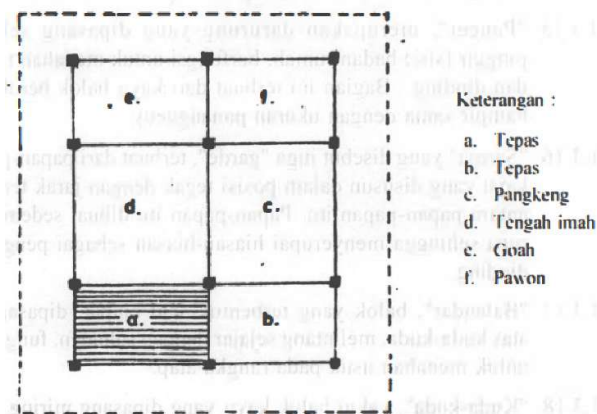


Gambar 2.7 Bentuk Bangunan Buka Pongpok

Sumber : Dasum Muanas, et al.

2.3.4 Tata Ruang

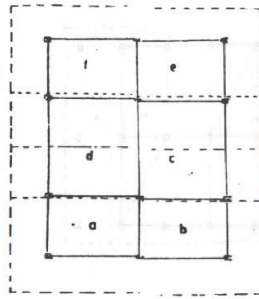
Rumah tinggal yang menggunakan atap suhunan jolopong umumnya memiliki beberapa bagian ruang, yaitu: ruang depan yang disebut emper atau tepas, ruang tengah yang dikenal sebagai tengah imah atau patengahan, ruang samping yang berfungsi sebagai kamar atau disebut pangkeng, serta bagian belakang rumah yang mencakup dapur atau pawon dan tempat penyimpanan beras yang disebut goah.



Gambar 2.8 Tata Ruang Rumah Sahunan Jolopong

Sumber : Dasum Muanas, et al.

Rumah tinggal dengan atap Julang Ngapak biasanya terdiri dari beberapa ruangan, yaitu ruang depan (*emper*), ruang tengah (*tengah imah*), kamar tidur (*pangkeng*), dan dapur (*pawon*).



Gambar 9.

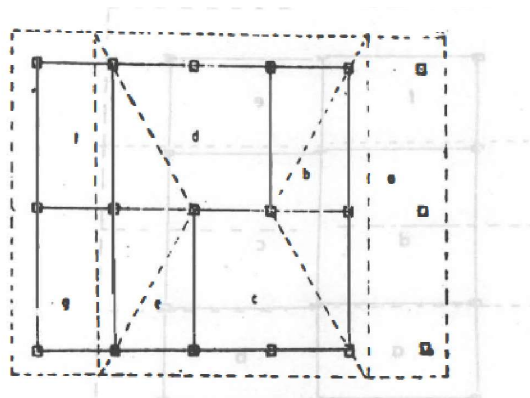
Keterangan :

- a. Tepas bawah
- b. Tepas atas
- c. Pangkeng
- d. Pangkeng
- e. Pawon
- f. Goah

Gambar 2.9 Tata Ruang Rumah Julang Ngapak

Sumber : Dasum Muanas, et al.

Sedangkan rumah dengan atap parahu kumureb biasanya memiliki pembagian ruang yang lebih lengkap, yaitu: ruang paling depan di bawah atap disebut balandongan, ruang depan dalam rumah disebut tepas, ruang tengah disebut patengahan atau tengah imah, ruang samping disebut pangkeng, dan ruang belakang disebut pawon (dapur).



Keterangan :

- a. Balandongan
- b. Tepas (temper)
- c. Enggon
- d. Tengah Imah
- e. Goah
- f. Pawon
- g. Pangkeng.

Gambar 2.10 Tata Ruang Rumah Parahu Kumureb

Sumber : Dasum Muanas, et al.

Pembagian ruangan dalam rumah tinggal mencerminkan pandangan masyarakat tentang peran anggota keluarga, yang terbagi menjadi tiga area, yaitu daerah wanita, daerah laki-laki, dan daerah netral untuk

keduanya. Misalnya, dapur khusus digunakan oleh wanita untuk memasak, sementara laki-laki hanya masuk saat sangat diperlukan.

Ruang *goah* juga khusus wanita, tempat menyimpan padi dan melakukan ritual penghormatan kepada Nyai Dewi Sri. Sedangkan ruang depan diperuntukkan bagi laki-laki, biasanya tanpa dinding sehingga mudah diakses oleh orang luar. Satu-satunya ruang yang termasuk daerah netral adalah ruang tengah yang disebut tengah imah atau patengahan. Ruangan ini digunakan bersama oleh wanita, laki-laki, orang tua, maupun anak-anak.

Adapun beberapa aturan pembagian ruangan dalam rumah antara lain:

1. Kamar orang tua terletak di bagian belakang agar bisa mengawasi anak-anak yang berada di depan.
2. Ruang *goah* berada di samping dapur, biasanya di sisi kiri rumah, untuk memudahkan pengambilan beras.
3. Ruang tengah adalah ruang terbuka yang menghubungkan langsung ke dapur dan tangga menuju ke bawah tanah.

2.3.5 Fungsi Ruang

Menurut Dasum Muanas didalam buku *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat* (1998), setiap ruangan pada rumah ada sunda memiliki fungsinya masing-masing, yakni:

- a. **Tepang/Emper**, Ruangan untuk menerima tamu dulunya dibiarkan kosong tanpa perabot. Sekarang, ruangan tersebut sering dilengkapi meja, kursi, atau tikar pandan, meskipun ada juga yang tetap tanpa alas duduk.
- b. **Balandongan**, Ruangan yang berada paling depan dibandingkan dengan ruang lainnya berfungsi memberikan kesejukan tambahan bagi penghuni di dalam rumah.
- c. **Pangkeng**, dipergunakan sebagai tempat tidur.
- d. **Tengah Imah**, Ruangan ini memiliki ukuran yang relatif lebih luas dibandingkan ruang lainnya, dan berfungsi sebagai tempat berkumpul bagi seluruh anggota keluarga dalam rumah.

- e. **Pawon**, Ruang di bagian belakang rumah umumnya digunakan sebagai dapur, tempat terdapat tungku perapian yang disebut Hawu, yang posisinya sejajar dengan lantai.
- f. **Goah**, Yaitu ruangan yang berfungsi menyimpan padi, biasanya diletakkan disebelah sisi pawon atau dapur.

2.4 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

2.4.1 Definisi Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular adalah pendekatan desain arsitektur yang mengadaptasi nilai, bentuk, dan prinsip arsitektur tradisional (vernakular), namun diterapkan dalam konteks modern, baik dari segi teknologi, material, maupun kebutuhan fungsional. Menurut Charles A. Jencks (1977), Gaya Neo-Vernakular juga membentuk hubungan yang jelas dan tepat dengan tren menuju rehabilitasi dan penggunaan kembali bangunan lama.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan pendekatan dalam perancangan bangunan yang mengintegrasikan unsur-unsur arsitektur tradisional dengan teknologi serta inovasi masa kini. Tujuannya adalah menghasilkan struktur yang tidak hanya memiliki fungsi optimal dan efisiensi tinggi, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai budaya, kondisi iklim, serta lingkungan sekitar. Pendekatan ini mengadaptasi prinsip desain lokal dengan menggunakan teknik dan material modern yang mendukung aspek keberlanjutan serta kenyamanan bagi para penghuninya.

2.4.2 Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Charles A. Jencks (1977), Arsitektur Neo-Vernakular sangat mudah dikenali. Dalam gaya ini, terdapat banyak bentuk yang terkesan sangat modern, namun penerapannya masih mengacu pada konsep-konsep tradisional dari daerah asal yang diolah dalam tampilan modern. Arsitektur Neo-Vernakular memperlihatkan wujud yang kontemporer tetapi tetap mempertahankan citra lokal meskipun menggunakan material-material modern seperti kaca dan logam. Ide-ide bentuk pada

arsitektur Neo-Vernakular ini diadaptasi dari arsitektur vernakular asli, kemudian dikembangkan dengan gaya modern, contohnya:

1. Selalu menggunakan atap bubungan, yang menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
2. Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari Arsitektur Barat.
3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
5. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Charles A. Jencks menyebutkan ciri-ciri arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut:

1. Mengadopsi bentuk atap yang selaras dengan budaya lokal yang dapat memberikan perlindungan optimal terhadap berbagai elemen lingkungan, seperti curah hujan tinggi dan paparan sinar matahari berlebih.
2. Menggunakan material lokal sebagai bahan baku utama dalam bangunan
3. Menggunakan Kembali unsur unsur tradisional yang memiliki karakteristik yang ramah lingkungan namun dengan penyesuaian proporsi untuk memenuhi kebutuhan modern, khususnya dalam hal keterbatasan lahan dan efisiensi ruang.
4. Memakai tata ruang dalam bangunan yang minim sekat, bersifat fleksibel, dan mengutamakan keterbukaan visual serta aliran udara dan cahaya alami, serta mengurangi batas antara ruang dalam dan luar, guna menciptakan pengalaman ruang yang menyatu secara visual dan fungsional.

5. Penggunaan palet warna yang merepresentasikan budaya lokal, yang umumnya memiliki karakter kuat dan kontras, diterapkan baik pada elemen eksterior maupun interior bangunan.

2.4.3 Kriteria-kriteria Arsitektur Neo-Vernakular

Berikut ini merupakan kriteria-kriteria yang mempengaruhi Arsitektur Neo-Vernakular:

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, religi dan lain-lain yang mengacu pada makrokosmos sehingga menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visual).

2.4.4 Prinsip-Prinsip Arsitektur Neo Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Hubungan Langsung
Merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
2. Hubungan Abstrak
Meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan Lansekap
Mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
4. Hubungan Kontemporer
Meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.

5. Hubungan Masa Depan

Merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

2.5 Studi Preseden Pusat Kebudayaan

2.5.1 Taman Budaya Jawa Timur (TBJT)



Gambar 2.11 Taman Budaya Jawa Timur

Sumber : <https://direktori.vokasi.unair.ac.id>

Taman Budaya Provinsi Jawa Timur berperan sebagai pusat studi dan pengembangan kesenian yang mencakup seluruh wilayah Jawa Timur. Selama ini, Taman Budaya Jawa Timur (TBJT) dikenal sebagai ruang terbuka bagi beragam aktivitas seni dan budaya. Masyarakat mengenalnya sebagai lokasi berbagai pertunjukan seni yang diadakan di Gedung Cak Durasim, Pendopo Jayengrana, Galeri Prabangkara, serta area lain di dalam kompleks TBJT. Selain itu, tempat ini juga sering dimanfaatkan sebagai sarana latihan seni seperti tari, teater, musik, lukis, pedalangan, dan bentuk seni lainnya.

Sejak berdirinya pada tahun 1978, TBJT telah mengalami banyak perkembangan yang membuatnya memiliki posisi khusus di kalangan seniman maupun penikmat seni. Besar harapan semua pihak agar keberadaan Taman Budaya Jawa Timur terus memberikan kontribusi nyata dalam memajukan kesenian dan kebudayaan, serta membawa manfaat luas bagi para seniman maupun masyarakat umum.

Beberapa fasilitas di Taman Budaya Jawa Timur (TBJT) diberi nama tokoh-tokoh seni tradisional, baik yang tercatat dalam sejarah maupun yang dikenal melalui cerita rakyat. Sebagai contoh, Gedung Cak Durasim dinamai untuk mengenang sosok legendaris dalam dunia ludruk yang

memang pernah hidup dan berkontribusi besar pada kesenian. Sementara itu, fasilitas lainnya menggunakan nama tokoh cerita rakyat seperti Sawunggaling, termasuk nama saudara-saudaranya hingga ibunya, yang turut dijadikan identitas berbagai bagian kompleks tersebut.

Adapun beberapa fasilitas yang disediakan pada taman budaya ini, yakni ruang pertunjukan, sanggar tari, tempat diskusi dan bertukar pikiran, ruang rapat, galeri seni, teater terbuka, wisma, ruang gamelan, dan perpustakaan.

Relevansi dengan perancangan bangunan saya:

1. Keberadaan gedung teater terbuka dan tertutup memberikan fleksibilitas dalam penyelenggaraan berbagai pertunjukan seni dan budaya, baik dalam skala kecil maupun besar.
2. Tersedianya wisma bagi seniman dari luar daerah Kabupaten Bogor berfungsi sebagai fasilitas pendukung untuk beristirahat sebelum melaksanakan pertunjukan seni dan budaya.

2.5.2 Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan

Minangkabau (PDIKM), Sumatera Barat



Gambar 2.12 PDIKM

Sumber : <https://id.wikipedia.org>

Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) merupakan sebuah museum yang berada di Kota Padang Panjang, tepatnya di Kelurahan Silaing Bawah, Kecamatan Padang Panjang Barat, Sumatera Barat. Museum ini menyimpan beragam koleksi dan informasi mengenai kebudayaan Minangkabau, baik dalam bentuk dokumentasi visual maupun audio. Lokasinya dapat dijangkau melalui jalur utama

Padang–Bukittinggi, dengan jarak sekitar dua kilometer dari pusat kota Padang Panjang.

PDIKM memiliki koleksi yang sangat beragam, dengan jumlah lebih dari 3.000 dokumen berdasarkan data yang ditemukan oleh peneliti. Koleksi tersebut mencakup buku, kliping koran, foto-foto, serta mikrofilm yang membahas berbagai aspek kebudayaan Minangkabau. Sebagian besar dokumen tersebut masih menggunakan bahasa Belanda dan Arab Melayu.

Adapun Fasilitas lain yang diberikan pada bangunan ini, ialah ruang pameran interaktif, perpustakaan khusus, area baca, ruang seminar, dan auditorium untuk kegiatan edukasi dan apresiasi budaya.

Relevansi dengan perancangan bangunan saya:

1. Memiliki beragam jenis informasi dan dokumentasi mengenai budaya Minangkabau, PDIKM dapat dijadikan sebagai model bagi pengembangan pusat kebudayaan Sunda dalam upaya pelestarian dan promosi budaya lokal.
2. Memiliki koleksi artefak budaya yang luas, Artefak-artefak ini tidak hanya dipajang untuk dilihat, tetapi juga dijaga dengan baik untuk memastikan keberlangsungan budaya.

Tabel 2.3 Tabel komparasi studi preseden pusat kebudayaan

Aspek	Taman Budaya Jawa Timur (TBJT)	Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM)
Lokasi	Surabaya, Jawa Timur	Padang Panjang, Sumatera Barat
Fungsi Utama	pengelolaan data seni budaya, pelaksanaan dan evaluasi program, penyelenggaraan diskusi dan lokakarya, dokumentasi dan publikasi, fasilitasi pertunjukan seni, serta kerja sama dalam presentasi karya seni.	Dokumentasi dan pelestarian budaya Minangkabau, museum, penelitian
Kegiatan	latihan menari, teater, musik, menggambar atau melukis, pedalangan dan seni-seni lainnya.	Penyimpanan arsip budaya, dokumentasi Sejarah Minangkabau, penelitian budaya

Fasilitas penyuluhan substansial maupun teknis	-	Ruang seminar, auditorium
Fasilitas pemberian bantuan	-	-
Fasilitas bimbingan organisasi	Ruang rapat.	-
Fasilitas kaderisasi	Ruang latihan gamelan, sanggar tari	-
Fasilitas promosi	Gedung pertunjukan tertutup, galeri seni, dan teater terbuka.	Ruang pameran interaktif.
Fasilitas penerbitan dan pendokumentasian	Perpustakaan dan dokumentasi.	Perpustakaan, area baca.
Fasilitas kritik seni	Forum budaya terbuka.	-

Sumber: Analisis Penulis, 2025

2.6 Studi Preseden Neo-Vernakular

2.6.1 Masjid Raya Sumatera Barat



Gambar 2.13 Masjid Raya Sumatera Barat

Sumber : <https://www.sumbar.bwi.go.id>

Masjid Raya Sumatera Barat, yang juga dikenal sebagai Masjid Raya Syekh Ahmad Khatib Al Minangkabawi, berlokasi di Jalan Chatib Sulaiman, Kota Padang, Sumatera Barat. Proses pembangunannya dimulai dengan peletakan batu pertama pada 21 Desember 2007 dan

selesai pada 4 Januari 2019, dengan total anggaran mencapai sekitar Rp330 miliar.

Menurut arsiteknya, Rizal Muslimin, desain Masjid Raya Sumatera Barat terinspirasi oleh tiga elemen utama: sumber mata air sebagai representasi unsur alam, simbol bulan sabit, serta bentuk Rumah Gadang. Desain ini merefleksikan integrasi antara sejarah Islam, budaya Minangkabau, dan nilai-nilai tradisionalnya. Filosofi ‘Alam takambang jadi guru’ yang berpijak pada prinsip ‘adat basandi syara’, syara’ basandi kitabullah’ menunjukkan bahwa adat Minangkabau diperkuat oleh ajaran Islam, sebagaimana rumah yang kokoh karena memiliki sandaran yang kuat (Supriatna & Handayani, 2021).

Relevansi dengan perancangan bangunan saya:

1. Pendekatan adaptif terhadap bentuk tradisional dapat diterapkan pada pusat kebudayaan ini dengan mengombinasikan atap Julang Ngapak khas Sunda dengan struktur modern yang kokoh dan hemat energi.
2. Pmeenerapan sistem ventilasi dan pencahayaan alami pada masjid ini dapat dijadikan acuan dalam perancangan bangunan yang mendukung kenyamanan ruang sekaligus efisiensi energi.

2.6.2 Museum Sri Baduga, Jawa Barat



Gambar 2.14 Museum Sri Baduga

Sumber : <https://id.wikipedia.org>

Museum Sri Baduga adalah museum yang terletak di Kota Bandung, Jawa Barat, dan berada di bawah pengelolaan Pemerintah Provinsi Jawa

Barat. Museum ini mulai dirintis pada tahun 1974 dengan memanfaatkan bangunan lama bekas Kawedanan Tegallega, dan secara resmi dibuka pada 5 Juni 1980 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat itu, Daoed Joesoef. Nama museum ini diambil dari gelar Sri Baduga Maharaja, salah satu raja Kerajaan Pajajaran, sebagaimana tercantum dalam Prasasti Batutulis.

Bangunan mengadaptasi atap Suhunan Jolopong yang merupakan atap khas arsitektur sunda, yang memiliki ciri khas berupa dua bidang atap yang dipisahkan oleh suhunan di tengah bangunan. Suhunan ini sejajar dan sama panjang dengan sisi bawah atap, sementara sisi lainnya lebih pendek dan tegak lurus terhadap suhunan. Selain itu, bangunan ini mengadaptasi rumah panggung yang menjadi salah satu komponen arsitektur tradisional sunda.

Relevansi dengan perancangan bangunan saya:

1. Desain bangunan ini mengadopsi konsep rumah panggung tradisional Sunda, di mana lantai utama ditinggikan sekitar 0,5 hingga 1 meter dari permukaan tanah. Elemen ini tidak hanya berfungsi secara struktural, tetapi juga merepresentasikan simbolisme arsitektur adat Sunda.
2. Atap capit gunting diadaptasi secara simbolik dengan bentuk dan material modern, tetap mempertahankan nilai budaya dalam desain pusat kebudayaan Sunda.
- 3.

Tabel 2.4 Tabel komparasi studi preseden Arsitektur Neo-Vernakular

Aspek	Masjid Raya Sumatera Barat	Museum Sri Baduga
Lokasi	Padang, Sumatera Barat	Bandung, Jawa Barat
Konsep Desain	Adaptasi Rumah Gadang dengan atap gonjong, tanpa kubah	Adaptasi rumah panggung Suhunan Jolopong dengan menggunakan bahan material modern
Hubungan Langsung	Bentuk atap gonjong yang khas Rumah Gadang diadaptasi sebagai elemen utama tanpa menggunakan kubah	Bentuk bangunan menyerupai rumah panggung namun ketinggian lantai tidak dinaikkan seperti rumah panggung

Hubungan Abstrak	<i>Secondary Skin</i> yang memiliki 13 bentuk corak yang diambil dari budaya Minangkabau	Motif lukisan pada dinding depan bangunan yang diambil dari motif ornament bangunan sunda, khususnya Cirebon, seperti kangkungan dan Runcuk Bung
Hubungan Lansekap	Lanskap taman dirancang dengan vegetasi lokal yang mampu beradaptasi dengan iklim tropis basah Sumatera Barat.	Penanaman vegetasi pada area sekitar bangunan guna mengurangi polusi suara dikarenakan berada di pinggir jalan utama Kota Bandung
Hubungan Kontemporer	Menggunakan material modern seperti Beton bertulang, rangka baja ringan, batu alam, kayu	Menggunakan material modern seperti Beton bertulang, rangka baja ringan, bata hebel
Hubungan Masa Depan	Menggunakan struktur tahan gempa hingga 10 magnitudo, menjadikan masjid ini juga sebagai tempat evakuasi saat terjadi bencana.	Menggunakan struktur bangunan modern guna memudahkan modifikasi ke depan.

Sumber: Analisis Penulis, 2025

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Ide dan gagasan yang ingin penulis dimasukkan kedalam perancangan ini tidak jauh dari latar belakang masalah yang dihadapi, hal ini mencakup merosotnya kesadaran masyarakat terhadap budaya lokal, terbatasnya sarana pelestarian dan pendidikan budaya, kurangnya integrasi arsitektur vernakular dalam pembangunan modern, serta belum maksimalnya pengembangan wisata berbasis budaya di Kabupaten Bogor.

Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, rancangan ini mengajukan sejumlah solusi. Penulis bermaksud merancang sebuah pusat edukasi dan kebudayaan yang menitikberatkan pada interaksi partisipatif. Di samping itu, pendekatan arsitektur Neo-vernakular akan diterapkan untuk menampilkan karakter lokal, dengan mengadaptasi unsur-unsur dari rumah adat Sunda ke dalam desain bangunan.

3.2 Pendekatan Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur Neo-vernakular dengan mengintegrasikan bentuk dan prinsip-prinsip rumah adat sunda ke dalam rancangan bangunan secara adaptif. Menurut Bagoes Wiryomartono (2001), Neo-vernakular adalah pendekatan arsitektur yang memadukan nilai lokal, spiritualitas, dan arsitektur modern secara harmonis, Desain Neo-vernakular ini menekankan akar budaya dan lokalitas, serta tetap beradaptasi dengan kehidupan masa kini.

Prinsip-prinsip tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam tahap analisis. Metode ini diterapkan dengan cara melakukan justifikasi terhadap berbagai aspek dalam arsitektur neo-vernakular, di antaranya adalah:

- a. Konfigurasi bentuk bangunan
- b. Orientasi bangunan
- c. Fasad bangunan
- d. Tapak
- e. Lingkungan

3.3 Titik Berat Perancangan

Beberapa elemen dasar yang akan diadaptasi dengan karakteristik arsitektur Neo-vernakular dalam pembentukan ruang maupun bangunan yang dibutuhkan oleh pengguna adalah sebagai berikut :

- a. Inovasi
- b. Bentuk
- c. Zoning
- d. Organisasi Ruang
- e. Konstruksi
- f. Material
- g. Sistem utilitas

3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, terdapat dua jenis sumber data utama, yaitu data primer dan data sekunder, dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. Data Primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti. Data ini dikumpulkan melalui aktivitas seperti observasi di lapangan dan dokumentasi yang dilakukan sendiri oleh peneliti.
- b. Data Sekunder adalah data yang tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti, melainkan melalui pihak lain atau dari berbagai dokumen. Contohnya termasuk buku, jurnal ilmiah, laporan tahunan, literatur, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Data dikumpulkan melalui pencarian informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal penelitian, dan artikel majalah. Informasi yang diperoleh dapat berupa data fisik maupun nonfisik yang mendukung proses perancangan.

2. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan mengunjungi dan meninjau langsung lokasi proyek. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik dan kondisi aktual dari tapak yang akan dirancang.

3. Dokumentasi

Metode ini berfungsi sebagai pendukung dalam penyusunan laporan. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan gambar studi preseden serta kondisi eksisting lokasi, yang nantinya akan digunakan dalam tahap analisis.

3.6 Metode Pengolahan Data

3.6.1 Metode Analisa

Proses analisis data dilakukan secara kualitatif dan deskriptif, dengan menggunakan beberapa pendekatan analisis berikut:

1. Analisis Kontekstual

Mencakup kajian terhadap lokasi dari skala makro, mezzo, hingga mikro, serta keterkaitannya dengan lingkungan sekitar, tata ruang wilayah, pola sirkulasi dan aksesibilitas, kondisi visual, iklim, dan sistem utilitas.

2. Analisis Fungsional

Melibatkan pengkajian fungsi bangunan, karakteristik pengguna, aktivitas yang berlangsung, serta pola dan alur kegiatan yang terjadi di dalamnya.

3. Analisis Spasial

Berfokus pada identifikasi kebutuhan ruang, ukuran ruang yang diperlukan, serta hubungan antar ruang dalam perancangan.

4. Analisis Desain

Merupakan evaluasi terhadap penerapan konsep desain pada bentuk dan elemen bangunan, khususnya dalam konteks pendekatan arsitektur neo-vernakular.

3.6.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah merumuskan konsep perancangan tapak bangunan, yang akan

menjadi landasan dalam proses desain. Adapun konsep yang dikembangkan meliputi:

1. Konsep Dasar

Mengacu pada penerapan pendekatan arsitektur neo-vernakular, yang menjadi pijakan utama dalam pembentukan karakter bangunan.

2. Konsep Perancangan Arsitektur

Meliputi aspek visual dan bentuk bangunan, pengaturan ruang dalam, tampilan fasad, serta elemen-elemen arsitektural lainnya yang mendukung identitas desain.

3. Konsep Perancangan Struktur

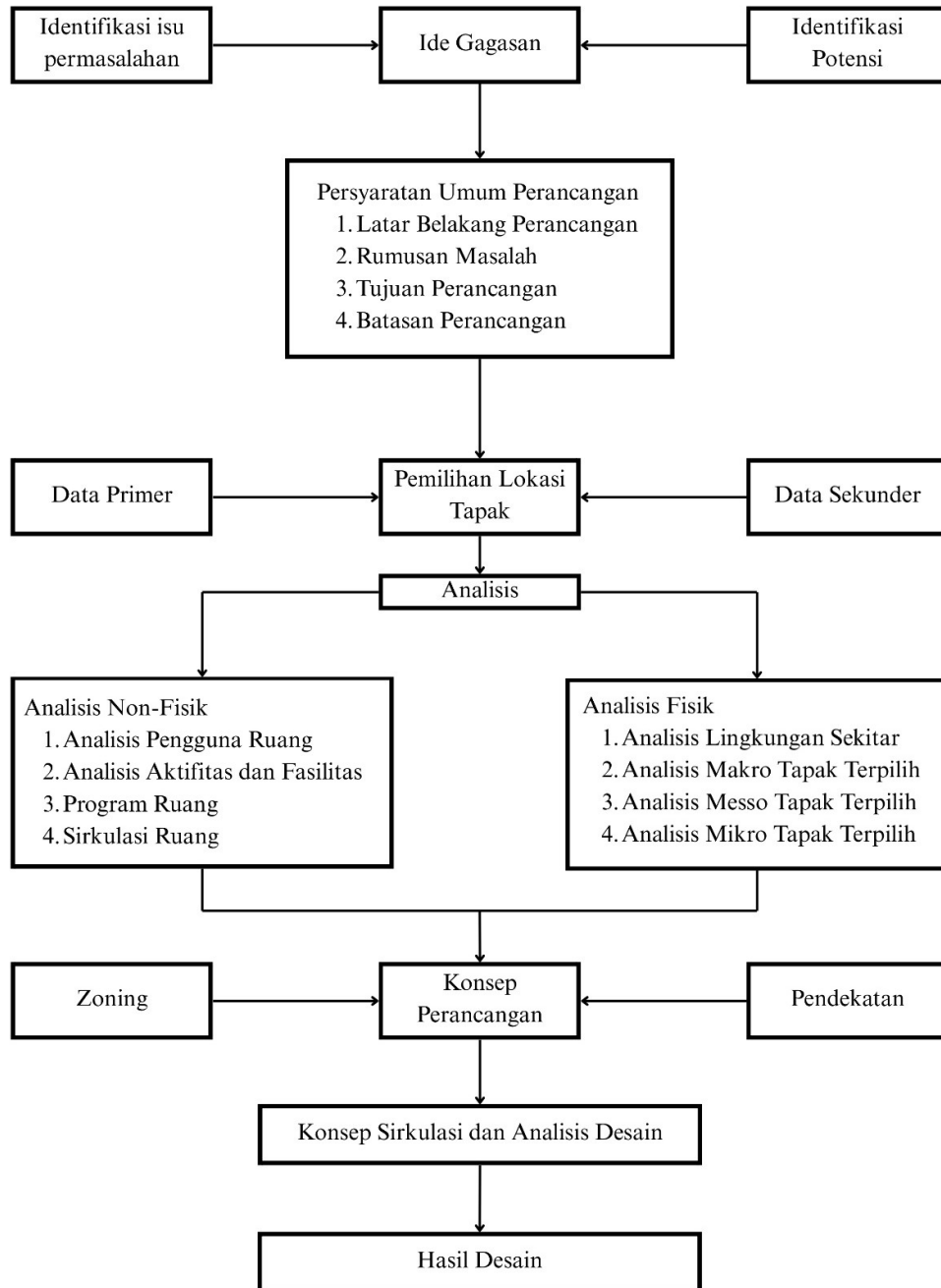
Menitikberatkan pada elemen struktural utama seperti pondasi, kolom, balok, dan sistem konstruksi lainnya yang dirancang selaras dengan konsep arsitektural.

4. Konsep Perancangan Utilitas

Mencakup sistem penunjang bangunan seperti instalasi plumbing, mekanikal, dan elektrikal, yang dirancang untuk mendukung kenyamanan dan efisiensi fungsi bangunan.

Melalui pendekatan tersebut, Pusat Kebudayaan Sunda diharapkan tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga berperan sebagai pusat inovasi yang menjembatani nilai-nilai tradisional dengan perkembangan modern, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis budaya di wilayah Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

3.7 Alur Perancangan



Gambar 3.1 Alur Perancangan

Sumber :Olah Data Pribadi 2025

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penulisan laporan pra tugas akhir yang berjudul “Perancangan Pusat Kebudayaan Sunda di Kabupaten Bogor Dengan Pendekatan Neo-Vernakular” adalah sebagai berikut:

1. Perancangan pusat kebudayaan ini mampu merepresentasikan nilai, tradisi, dan filosofi Sunda melalui penerapan elemen arsitektur yang bersumber dari kearifan lokal. Hal ini tercermin pada tata massa bangunan, bentuk atap, penggunaan material, serta ornamen yang sarat makna budaya.
2. Pusat kebudayaan dirancang untuk mewadahi berbagai aktivitas, seperti pertunjukan seni, pendidikan budaya, pameran, penelitian, serta kegiatan sosial masyarakat. Dengan demikian, fungsi bangunan tidak hanya sebagai sarana rekreasi budaya, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian tradisi Sunda.
3. Rancangan memperhatikan kondisi lingkungan sekitar melalui pengaturan tata ruang luar, pengolahan lanskap, serta penerapan konsep ramah lingkungan. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya ruang terbuka hijau, orientasi bangunan terhadap iklim setempat, dan integrasi dengan elemen alam seperti air dan pepohonan.
4. Konsep desain yang diterapkan tidak hanya menekankan pada aspek fungsional, tetapi juga menghadirkan nilai simbolis yang mencerminkan falsafah hidup masyarakat Sunda, yaitu harmoni antara manusia, alam, dan Sang Pencipta.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penyusunan laporan pra tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perlunya keterlibatan masyarakat serta seniman lokal dalam proses pengelolaan agar bangunan ini benar-benar hidup dan berfungsi sesuai kebutuhan komunitas.

2. Kajian lebih lanjut mengenai aspek keberlanjutan (sustainable design) perlu dilakukan untuk mendukung kelestarian lingkungan sekaligus memperpanjang umur bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor (2025). *Kabupaten Bogor dalam angka 2025*. Bogor: Kabupaten Bogor.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor (2024). *Kecamatan Tamansari dalam angka 2024*. Bogor: Kabupaten Bogor.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (2022). *Potret Sosial Budaya Provinsi Jawa Barat 2021*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor (2021). *Kabupaten Bogor dalam angka 2021*. Bogor: Kabupaten Bogor.
- Ayatrohaedi (2020). *Masyarakat Sunda Sebelum Islam*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Kurnia, G., et al. (2003). *Deskripsi Kesenian Jawa Barat*. Bandung: Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat.
- Muanas, D., et al. (1998). *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat*. Jakarta: CV. Pialamas Permai.
- Salura, S. (2014). *Sundanese Architecture*. Bandung: Remaja Rosdakarya PT
- Ekadjati, E. S. (1995). *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Dunia Pustaka Jaya PT.
- Jencks, C. A. (1977). *The Language of Post-Modern Architecture*. New York: Rizzo International Publications, Inc.
- Chiara, J. D & Callender, J. (1983). *TIME-SAVER STANDARDS FOR BUILDING TYPES second edition*. Singapura: raw-Hill Inc.
- Nurhamsah, I. (2019). *Siksa Kandang Karesian: Teks dan Terjemahan*. Jakarta: Perpusnas Press
- Islahuddin, Y., et al. (2022). *Kajian Ornamen Secondary Skin Masjid Raya Sumatera Barat*. Banda Aceh: Universitas Malikussaleh
- Sunarminto, T., et al. (2022). *Strategi pengembangan wisata warisan budaya di Kabupaten Bogor*. Jurnal Pariwisata Pesona Volume 7 No 1.
- Muslimin, R. (2014). *Desain Masjid Raya Sumatera Barat: Integrasi Arsitektur Tradisional dan Modern*. Jurnal Arsitektur Islam, 5(2), 120-135.
- Dasilelo, A. E. X., et al. (2021). *Cultural Center Kabupaten Landak*. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, Vol. 9, No. 1.

- Diskominfo Bandung. (2024). *Taman Budaya Jawa Barat, Ruang Ekspresi dengan View Keren di Kota Bandung*. Diakses pada 18 Mei 2025, dari <https://jabarprov.go.id/berita/taman-budaya-jawa-barat-ruang-ekspresi-dengan-view-keren-di-kota-bandung-12146>
- Diskominfo Bandung. (2024). *Sejarah Museum Sri Baduga, Dahulu Kantor Adminitrasi Kota Bandung*. Diakses pada 18 Mei 2025, dari <https://jabarprov.go.id/berita/sejarah-museum-sri-baduga-dahulu-kantor-adminitrasi-kota-bandung-14532>
- Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Suamalyo. (2014). dari *Arsitektur Neo Vernakular*. Diakses pada 26 Mei 2025, <http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com/2014/04/arsitektur-neo-vernakular.html>
- Cak Durasim: Info dan Berita Taman Budaya Jawa Timur*. Diakses pada 3 Juni 2025, dari <https://cakdurasim.com/>
- Portal Resmi Website Kecamatan Tamansari*. Diakses pada 29 Juni 2025, dari <https://kecamatanamansari.bogorkab.go.id/>