

PENERAPAN FALSAFAH SUNDA PADA PERANCANGAN PERFORMING ARTS CENTER MELALUI PENDEKATAN INTANGIBLE METAPHOR ARCHITECTURE DI KOTA BARU PARAHYANGAN

Habib Fathurraziqin¹, Juarni Anita²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: habib.fathurraziqin@mhs.itenas.ac.id, anit@itenas.ac.id

Abstrak

Bandung sebagai salah satu kota yang dijuluki sebagai kota kreatif menghasilkan beragam seni dan budaya pertunjukan, termasuk di dalamnya adalah seni tradisional sunda seperti tari, musik, dan seni pertunjukan lainnya. Kurangnya fasilitas yang memadai di Bandung menjadi hambatan bagi pelaku di industri seni untuk mengembangkan dan menampilkan karya mereka. Pengembangan gedung pertunjukan dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan ini yang berlokasi di Kota Baru Parahyangan, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Pendekatan desain melalui arsitektur metafora abstrak, yaitu desain yang mengedepankan bentuk - bentuk berdasarkan abstraksi falsafah sunda, yaitu silih asah, asih, asuh. Falsafah ini dapat memberikan ikon baru bagi kawasan Kota Baru Parahyangan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi penerapan falsafah sunda sebagai metafora abstrak pada sebuah gedung pertunjukan. Hasilnya berupa tiga buah zona bangunan yang merepresentasikan falsafah tersebut yaitu silih asah diterjemahkan ke dalam zona oertunjukan, silih asih diterjemahkan sebagai zona publik dan silih asuh diterjemahkan sebagai mengelola dan membina berupa ruang pengelola dan ruang latihan. Ragam hias dan warna juga mendukung konsep falsafah tersebut sehingga gedung ini dapat menjadi ikon bagi Kota Baru Parahyangan.

Kata Kunci: arsitektur metafora abstrak, gedung pertunjukan, Kota Baru Parahyangan, silih asah asih asuh

Abstract

Bandung as one of the cities dubbed as a creative city produces a variety of performing arts and culture, including Sundanese traditional arts such as dance, music, and other performing arts. The lack of adequate facilities in Bandung is an obstacle for actors in the art industry to develop and display their work. The development of a performance hall can be one of the solutions to this problem located in Kota Baru Parahyangan, Padalarang, West Bandung Regency. The design approach is through abstract metaphor architecture, a design that emphasizes forms based on the abstraction of Sundanese philosophy, namely silih asah, asih, asuh. This philosophy can provide a new icon for the Kota Baru Parahyangan area. The purpose of this research is to identify the application of Sundanese philosophy as an intangible metaphor in a performance hall. The results are three building zones that represent the philosophy, namely silih asah translated into the performance zone, silih asih translated as a public zone and silih asuh translated as managing and fostering in the form of a manager's room and training room. The ornamental and color variety also supports the concept of the philosophy so that this building can become an icon for Kota Baru Parahyangan.

Keywords: intangible metaphor architecture, Kota Baru Parahyangan, performing arts building, silih asah asih asuh

1. Pendahuluan

Kota Bandung sebagai salah satu kota yang dijuluki kota kreatif menghasilkan beragam seni dan budaya, termasuk di dalamnya adalah seni tradisional Sunda seperti tari, musik, dan seni pertunjukan lainnya. Terlepas dari itu, kini masyarakat juga mulai melirik seni dan pertunjukan modern seperti *dance group*, orkestra, teater, dan lainnya yang menjadikan Bandung memiliki seni pertunjukan yang beragam dari ranah tradisional hingga modern. Seni pertunjukan merujuk pada karya seni yang melibatkan tindakan oleh individu atau kelompok di lokasi dan waktu tertentu. Umumnya, ada empat elemen penting dalam seni pertunjukan, yaitu waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan antara seniman dan penonton. [1]. Kurangnya fasilitas yang memadai di Bandung menjadi hambatan bagi perkembangan pelaku industri seni. Adanya anggapan mengenai gedung pertunjukan yang telah ada dianggap kuno dan juga tidak memadai. Padahal dengan adanya kemajuan dalam industri seni dan pertunjukan ini berpotensi menjadi daya tarik yang menarik bagi wisatawan untuk datang ke Bandung..

Bandung sebagai ibu kota Jawa Barat juga memiliki permasalahan terkait keterbatasan lahan yang berbanding terbalik dengan meningkatnya jumlah penduduk. Hal ini mendorong Bandung untuk memiliki kota satelit. Kota satelit adalah kota kecil yang terletak di pinggir kota utama atau disebut juga suburban yang bertujuan untuk mendukung kehidupan kota utama [2]. Kota Baru Parahyangan sebagai salah satu kota satelit Bandung berada di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Kota ini memiliki luas 1.250 Ha dan berjarak kurang lebih 20 Km dari Kota Bandung dan memiliki beragam fasilitas seperti pendidikan mulai dari *playgroup* hingga universitas, maupun yang berbentuk non formal seperti Sundial Puspa Iptek, Bale Seni Barli, kawasan komersil dan taman tematik yang tersebar di setiap tatar (*cluster*). Belum adanya fasilitas gedung pertunjukan atau *performing arts center* dapat menjadi potensi untuk dikembangkan sebuah gedung pertunjukan yang dapat memfasilitasi pelaku seni dan juga sebagai daya tarik bagi wisatawan, baik lokal maupun mancanegara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan gedung pertunjukan atau *performing arts center* di Kota Baru Parahyangan yang dapat menjadi wadah bagi para pelaku seni untuk mengembangkan dan menampilkan karya seni mereka, juga sebagai daya tarik bagi wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Kota Baru Parahyangan. Gedung pertunjukan harus memiliki ke-khas-an yang bisa memuat nilai – nilai lokal untuk menjadi ikon di kawasan tersebut. Oleh karena itu pendekatan arsitektur secara metafora abstrak digunakan, sebagai abstraksi nilai – nilai budaya Sunda pada desain gedung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penerapan falsafah sunda sebagai metafora abstrak pada sebuah gedung pertunjukan.

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan situasi yang sedang terjadi saat ini, dengan tujuan menjelaskan keadaan yang ada sebagaimana adanya saat penelitian dilakukan. Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer berupa foto tapak yang diambil langsung oleh peneliti, sedangkan data sekunder terdiri dari informasi pendukung yang diperoleh dari berbagai jurnal dan studi preseden tentang gedung pertunjukan di Indonesia dan luar negeri yang tersedia di internet.

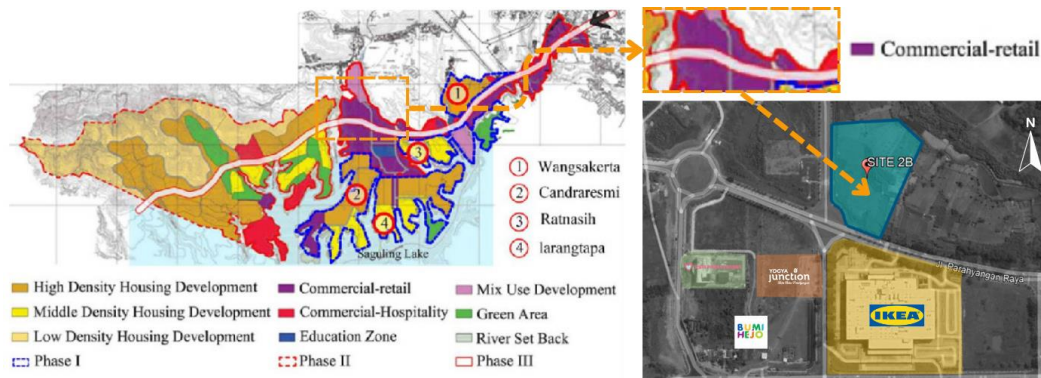
2. Eksplorasi dan Proses Rancangan

2.1 Definisi Proyek

Nama proyek ini adalah KAYA *Performing Arts Center*. Penamaan “Kaya” merupakan akronim dari dua kata sanskreta yaitu “kala” (काल kalā) yang artinya seni dan “natya” (नाट्य nāṭya) yang artinya pertunjukan, penggunaan dua kata ini memiliki arti yang tidak jauh berbeda yaitu tentang seni. Adapun kata “kaya” dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti mempunyai banyak (mengandung banyak dan sebagainya). Penamaan “Kaya” diharapkan dapat menjadi sebuah pusat seni dan pertunjukan yang akan menjadi sebuah wadah bagi pelaku industri seni untuk mengembangkan dan menampilkan karyanya yang dapat dinikmati oleh khalayak umum baik domestik maupun mancanegara.

2.2 Identifikasi Lokasi

Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah kota satelit yang berlokasi di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Sebagai kota mandiri, Kota Baru Parahyangan memiliki beberapa zona seperti zona residensial, pendidikan, komersial, *hospitality*, dan kawasan hijau (**Gambar 1**). Kota ini beraspirasi dan berkomitmen untuk menjadi kota pendidikan yang akan memberikan manfaat bagi seluruh masyarakat baik di Kabupaten Bandung Barat maupun di Kota Bandung. Lokasi tapak berada di Jalan Parahyangan Raya yang merupakan area pengembangan kawasan komersial - retail, di mana area tersebut direncanakan menjadi kawasan komersil seperti ruko, mall, swalayan, dan lainnya. Lokasi tapak berada di jalan utama sehingga memiliki potensi menggaet banyak pengunjung dengan akses yang dapat dijangkau oleh transportasi umum (bus, ojek *online*), transportasi pribadi (mobil atau motor), sepeda, dan pejalan kaki (**Gambar 1**)



Gambar 1. Zona kawasan Kota Baru Parahyangan dan lokasi tapak
Sumber : Himsari Hanan 2014, google earth (diolah)

Tapak berada di kawasan sub-urban dengan luas 25.818 m² dengan bentuk iregular segi lima (**Gambar 2**). Pada bagian utara site terdapat area dengan kondisi topografi curam yang mengarah ke aliran sungai ciburuy. Pada tapak bagian selatan dan barat kondisi tapak cukup datar dengan kondisi tapak eksisting berupa lahan perkebunan. Tapak ini memiliki lokasi yang strategis di sepanjang jalan utama, sehingga mudah diakses, baik oleh pengendara dan pejalan kaki.



Gambar 2. Kondisi topografi tapak
Sumber : [Contour map creator](#) (diolah)

2.3 Metode Pendekatan Rancangan

Metode pendekatan perancangan yang digunakan adalah arsitektur metafora abstrak atau *intangible metaphor architecture*. Metafora sendiri dalam arsitektur mengacu pada sebuah upaya untuk memberi makna pada sesuatu dengan membandingkan objek dengan objek lain, serta mencoba melihat suatu objek dari perspektif yang berbeda [3]. Metafora merupakan sebuah pendekatan dalam desain arsitektur

yang mengusung konsep sebagai inti ide, yang kemudian diekspresikan dalam makna secara konkret atau abstrak kepada pengguna bangunan. Hal ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan [4]. Dalam arsitektur, metafora terbagi ke dalam tiga macam, yaitu metafora teraba (*tangible metaphor*), metafora abstrak (*intangible metaphor*), dan metafora kombinasi (*combined metaphor*). Dari ketiga kategori tersebut, peneliti menggunakan metafora abstrak atau *intangible metaphor* sebagai pendekatan arsitektur pada perancangan bangunan Kaya *Performing Arts Center*. Metafora abstrak sering dijumpai dalam bangunan - bangunan publik seperti museum, gedung pertunjukan, fasilitas umum, dan lainnya.

Arsitektur metafora abstrak adalah pendekatan arsitektur yang berangkat dari sebuah konsep, gagasan, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamian, komunitas, tradisi, budaya) [5]. Terkadang bentuk metafora ini dapat menimbulkan multiinterpretasi karena pendekatan arsitektur ini berangkat dari sesuatu yang literal, tidak seperti metafora teraba yang berangkat dari sesuatu yang berwujud atau berkarakter, baik secara visual maupun material.

2.4 Silih Asah, Asih, Asuh

Suku Sunda adalah salah satu kelompok etnis yang budayanya masih sangat dipengaruhi oleh agama dan memiliki ikatan kuat dalam sistem sosialnya. Falsafah kearifan lokal dari suku Sunda berperan signifikan dalam membentuk kepribadian mereka, dengan penekanan pada kekuatan komunitas [6]. Dalam falsafah Sunda, kata "silih" memiliki arti "saling", yang menunjukkan nilai transformasi resiprokal dan kesantunan dalam interaksi satu sama lain. Selain itu, kata "silih" menjadi kunci untuk mempelajari tatanan ontologis atau kosmologi. Makna dari silih asah adalah bertukar ilmu pengetahuan dan pengalaman, saling memperkaya pikiran dan jiwa. Silih Asih diartikan sebagai cinta dan kasih sayang yang tulus antar sesama. Sementara silih asuh memiliki arti memandu, menjaga, merawat, memperhatikan, memimpin, dan mengelola dengan cermat demi hal-hal yang positif [7].

2.5 Penerapan Tema

Perancangan Kaya *Performing Arts Center* menggunakan pendekatan arsitektur metafora abstrak dengan mengimplementasikan falsafah masyarakat sunda silih asah, asih, dan asuh. Implementasi yang dihasilkan berupa zona bangunan yang merepresentasikan ketiga falsafah tersebut. Penerapan tema tersebut dapat dilihat di **Gambar 3**.

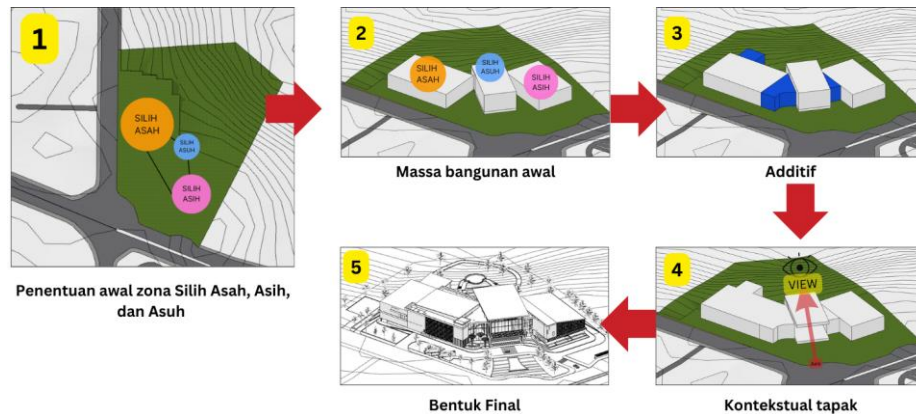
Kata Kunci	Aplikasi Ruang	Visualisasi
Silih Asah Palet warna 	Saling mencerdaskan, saling menambah ilmu pengetahuan, memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. Auditorium sedang, Auditorium kecil, serta fasilitas penunjang area pertunjukan Area Pertunjukan	
Silih Asih Palet warna 	Tingkah laku yang memperlihatkan rasa kasih sayang yang tulus, dengan maksud mewujudkan suatu kebahagiaan di antara mereka. Restoran, Amphitheatre, Workspace and Library, Galeri Seni atau Pameran Area Publik	
Silih Asuh Palet warna 	Membimbing, menjaga, mengayomi, memerhatikan, membina secara seksama dengan harapan agar selamat lahir batin dan bahagia dunia akhirat Studio / Ruang Latihan, Kantor Pengelola Area Pengelola	

Gambar 3. Implementasi tema
Sumber: dibuat oleh penyusun

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Gubahan Massa

Perancangan gedung pertunjukan ini menyesuaikan dengan konsep silih asah, asih, asuh dengan mengimplementasikannya ke dalam tapak (**Gambar 4**). Awal mulanya adalah menentukan area yang akan menjadi zona silih asah, silih asih, dan silih asuh. Zona silih asah merupakan area pertunjukan sehingga peruntukan area ini cukup besar. Silih asih merupakan area publik dan merupakan tempat sering terjadinya interaksi antar manusia sehingga zona ini berada di dekat jalan utama. Adapun zona asuh merupakan penghubung di antara zona asah dan asih.

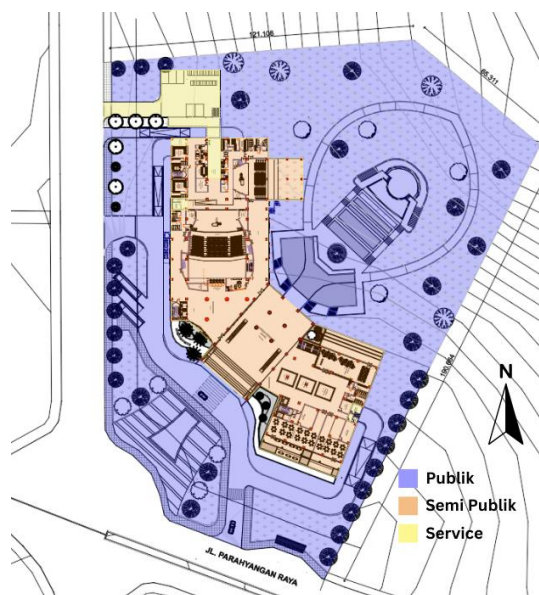


Gambar 4. Transformasi massa bangunan

Sumber : dibuat oleh penyusun

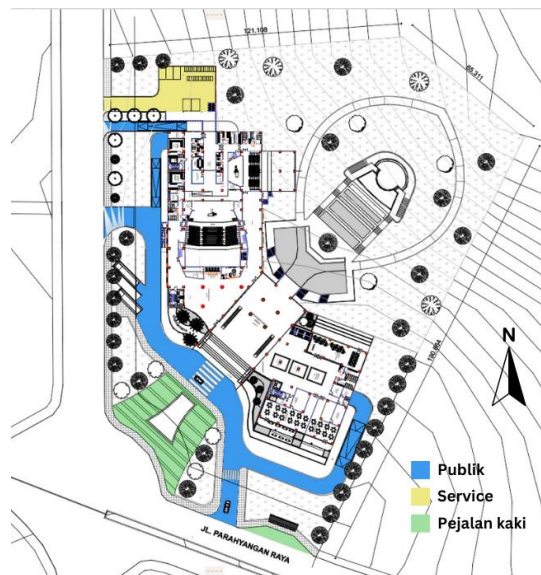
3.2 Konsep Zoning dan Sirkulasi Tapak

Secara garis besar, tapak terbagi menjadi tiga zona yaitu publik, semi publik, dan servis (**Gambar 5**). Ketiga zona ini diletakkan berdasarkan tema yang diusung dengan penyesuaian terhadap lokasi dan situasi di sekitar tapak. Zona publik meliputi area hijau dan area yang dapat diakses oleh segala pengguna seperti plaza, *amphitheatre*, dan *skywalk*. Zona semipublik merupakan bangunan utama yang terbagi ke dalam 3 zona yaitu zona asah, zona asih, zona asuh. Sedangkan zona *service* adalah zona yang diperuntukkan untuk perangkat utilitas dan juga area yang digunakan untuk kebutuhan *loading* penampil.



Gambar 5. Pembagian zona tapak

Sumber : dibuat oleh penyusun



Gambar 6. Sirkulasi dalam tapak

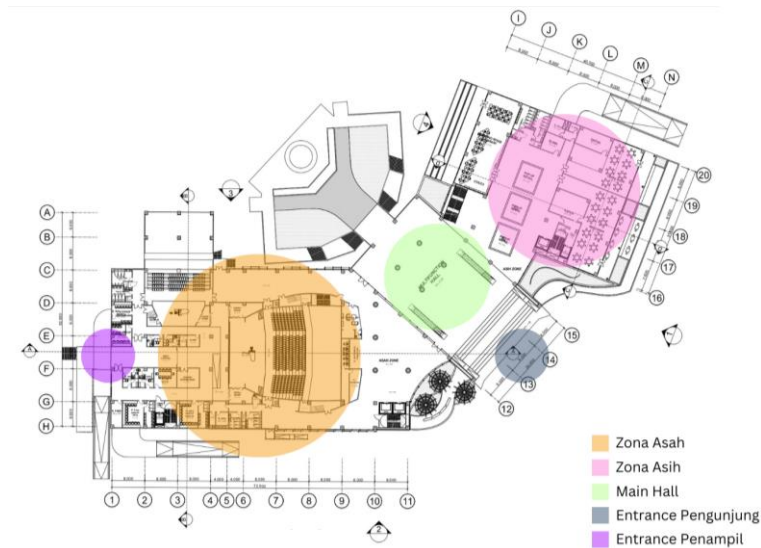
Sumber : dibuat oleh penyusun

Site entrance utama berada di jalan Parahyangan Raya di mana jalan tersebut merupakan jalan utama yang langsung terhubung dengan tapak. Sedangkan sirkulasi keluar site dan *service* berada di jalan lokal. Hal ini dilakukan agar mengurangi volume kendaraan yang berasal dari jalan utama sehingga sirkulasi kendaraan tidak padat di satu titik (**Gambar 6**). Selain itu, terdapat area plaza bagi pejalan kaki yang berada di *hook* jalan dan langsung menghadap *entrance* utama bangunan dan area pemberhentian kendaraan umum berupa *layby* bagi pengunjung yang menggunakan transportasi umum, adapun sirkulasi pejalan kaki berupa pedestrian yang akan memudahkan akses bagi pejalan kaki.

3.3 Konsep Zoning Bangunan

Pembagian zona pada bangunan terbagi menjadi tiga, sesuai dengan tema yang diusung yaitu silih asah, asih, dan asuh. Konsep pembagian zona pada bangunan ini berlaku tiap lantai kecuali pada lantai *basement* yang diperuntukkan untuk area parkir kendaraan dan juga beberapa perangkat utilitas. Lantai dasar memiliki luas 5.780 m² dengan dua zona bangunan utama yaitu zona asah dan zona asuh (**Gambar 7**). Selain dua zona tersebut terdapat *main hall* yang dapat digunakan sebagai area multifungsi. Zona asah merupakan area yang merepresentasikan sesuatu yang bersifat saling mencerdaskan, saling menambah ilmu pengetahuan, memperluaskan wawasan dan pengalaman lahir batin. Sifat – sifat ini kemudian diterjemahkan sebagai area pertunjukan berupa dua buah auditorium dan juga area pendukung seperti loket tiket, area penampil, dan lain sebagainya. Zona asuh merupakan area yang memiliki sifat kasih sayang dengan maksud mewujudkan suatu kebahagiaan antar sesama. Zona ini diterjemahkan ke dalam area yang bersifat publik dan mengundang interaksi antar manusia seperti restoran, pameran seni, perpustakaan, dan lain sebagainya.

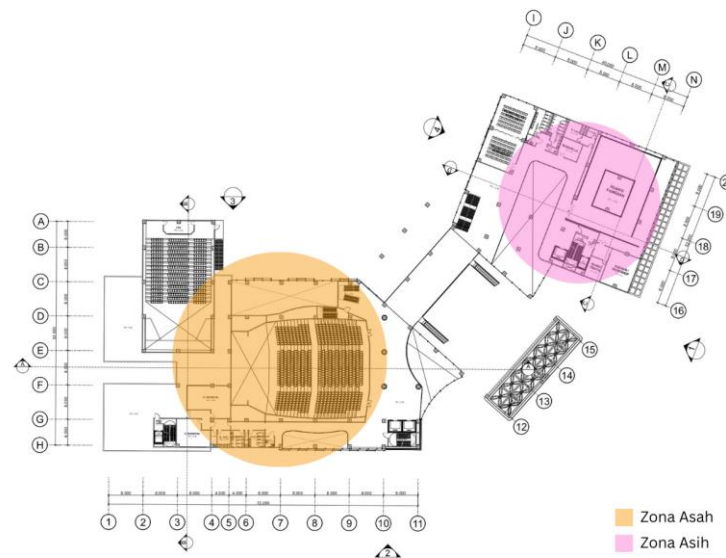
Sirkulasi pada lantai dasar ini secara garis besar terbagi ke dalam dua bagian, yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi untuk penampil. Sirkulasi pengunjung diakses dari *entrance* utama yang berada di depan bangunan setelah melakukan *drop off*. Setelah memasuki area *main hall*, pengunjung dapat memilih menuju area asah, asih, ataupun area belakang bangunan utama berupa *amphitheatre* dan *skywalk* untuk menikmati pemandangan. Sirkulasi penampil berada di bagian belakang yang menyatu dengan area *loading* penampil dan *service*. Pada bagian belakang ini terdapat ruangan – ruangan penunjang bagi penampil berupa ruang rias solo, grup, dan vip dengan ruang tim manajemen artis.



Gambar 7. Denah lantai dasar

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lantai dua pada bangunan ini memiliki luas total 3.657m² dengan dua zona utama yaitu zona asah dan zona asih. Kedua zona ini terhubung oleh lantai yang berada di area main hall dilengkapi dengan eskalator sehingga sirkulasi antara kedua zona ini tidak terputus (**Gambar 8**). Terdapat dua buah auditorium pada zona asah, yaitu auditorium besar dengan kapasitas 1002 penonton, dan auditorium kecil dengan kapasitas 314 penonton. Selain itu di lantai dua pada zona asah terdapat dua buah ruang latihan yang dapat diakses dari lantai dasar menggunakan lift atau tangga. Sedangkan pada zona asih, terdapat ruangan pameran yang dapat digunakan untuk memamerkan karya seni seperti lukisan, patung, maupun instalasi seni lainnya. Selain itu terdapat ruangan workshop yang dapat digunakan sebagai ruangan untuk kegiatan pembelajaran, rapat, atau lainnya.

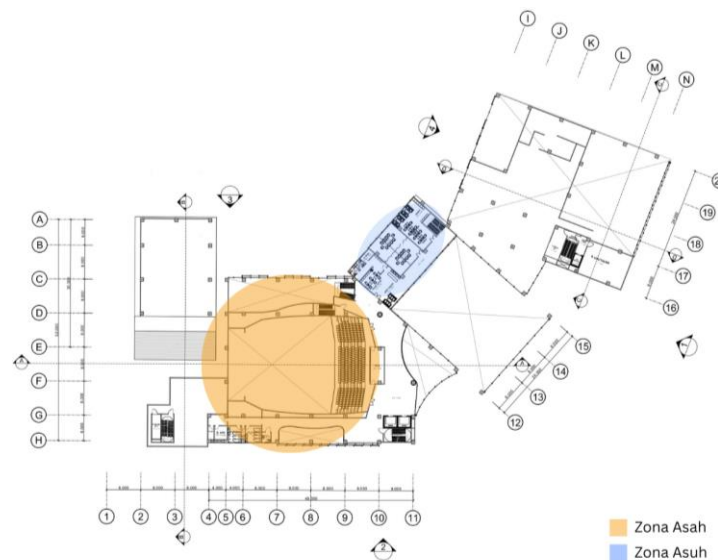


Gambar 8. Denah lantai dua

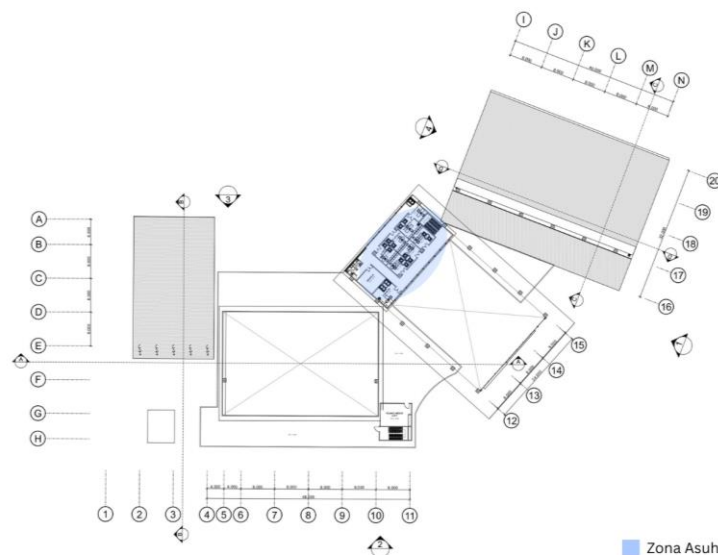
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lantai tiga pada bangunan ini memiliki luas total 1.355m² dengan dua zona, yaitu zona asah dan zona asih. Pada zona asah hanya berupa area penonton auditorium berupa lantai balkon dan beberapa ruang penunjang seperti kamar mandi dan ruangan perangkat utilitas. Di satu sisi, pada lantai tiga ini terdapat

zona asuh yang memiliki sifat membimbing, menjaga, mengayomi, memerhatikan, dan membina secara seksama. Zona asuh ini diterjemahkan ke dalam ruangan – ruangan berupa kantor pengelola. Akses menuju zona asuh melalui pintu yang terdapat di zona asah (**Gambar 9**). Pada zona asuh di lantai tiga ini, area kantor pengelola berupa *front office*, ruang rapat, dan ruang kerja karyawan. Lantai ke empat hanya berupa zona asuh dengan luas 382m² berupa ruang kerja ketua divisi, manajer, dan direktur dengan dilengkapi dengan mushalla dan kamar mandi (**Gambar 10**). Akses menuju lantai empat ini hanya bisa dilalui oleh tangga dari area kantor pengelola di lantai 3 (**Gambar 9**).



Gambar 9. Denah lantai tiga
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Denah lantai empat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

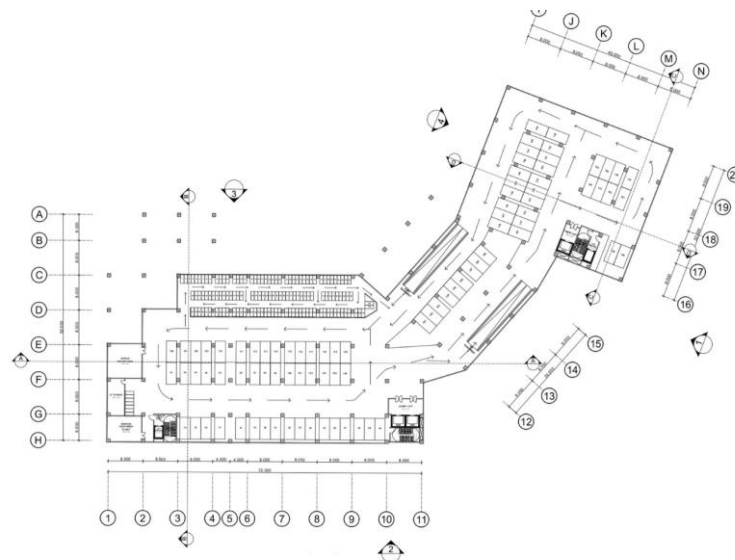
Terdapat dua lantai *basement* pada bangunan ini yang memiliki fungsi utama sebagai area parkir kendaraan. Kapasitas kantong parkir pada bangunan ini berjumlah 159 untuk mobil dan 132 untuk motor. Pada lantai *basement* 1, selain sebagai area parkir terdapat juga ruang *security*, kantor pengelola parkir, gudang penyimpanan, dan juga ruangan perangkat utilitas mekanikal elektrik seperti ruang chiller, ruang genset, dan ruang perangkat elektrik

lainnya. Terdapat pula ruang untuk pembuangan sampah sementara yang terbagi menjadi dua, yaitu ruang sampah basah, dan ruang sampah kering. Pada lantai *basement* 1 ini, terdapat zona asuh berupa ruangan latihan dan juga mushalla (**Gambar 11**), namun aksesibilitas men ruangan ini hanya bisa dilalui dari lantai dasar dengan menggunakan tangga. Lantai *basement* 2 pada bangunan ini difungsikan sebagai area parkir mobil dan motor serta terdapat ruang utilitas plumbing berupa *sewage treatment plant* (STP), *ground water tank* (GWT), dan juga ruang teknis (**Gambar 12**).



Gambar 11. Denah lantai *basement* 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Denah lantai *basement* 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

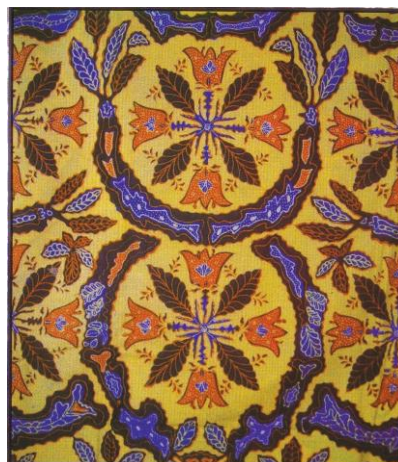
3.4 Rancangan Fasad

Desain fasad bangunan KAYA Performing Arts Center ini terdiri dari dua elemen utama berupa dinding *cladding* dan juga *secondary skin* dengan motif batik. Fasad bangunan dihadapkan pada arah barat, barat daya, dan selatan bangunan yang merupakan fasad utama dan akan terlihat dari arah jalan raya parahyangan (**Gambar 13**). Pada area main *entrance*, fasad bangunan berupa *curtain wall* dengan tambahan *signage* berupa nama bangunan dengan *canopy* bermotif batik kawung di area *drop off*. Area kiri dan kanan main entrance terdapat taman tematik dan juga sculpture berbentuk pohon dengan warna yang merepresentasikan falsafah masyarakat Sunda yaitu palet warna kuning sebagai representasi silih asah yang melambangkan semangat, palet warna merah muda sebagai representasi silih asih yang menyiratkan rasa kasih sayang, dan biru sebagai representasi silih asuh merepresentasikan loyalitas, tanggung jawab, dan kepercayaan.

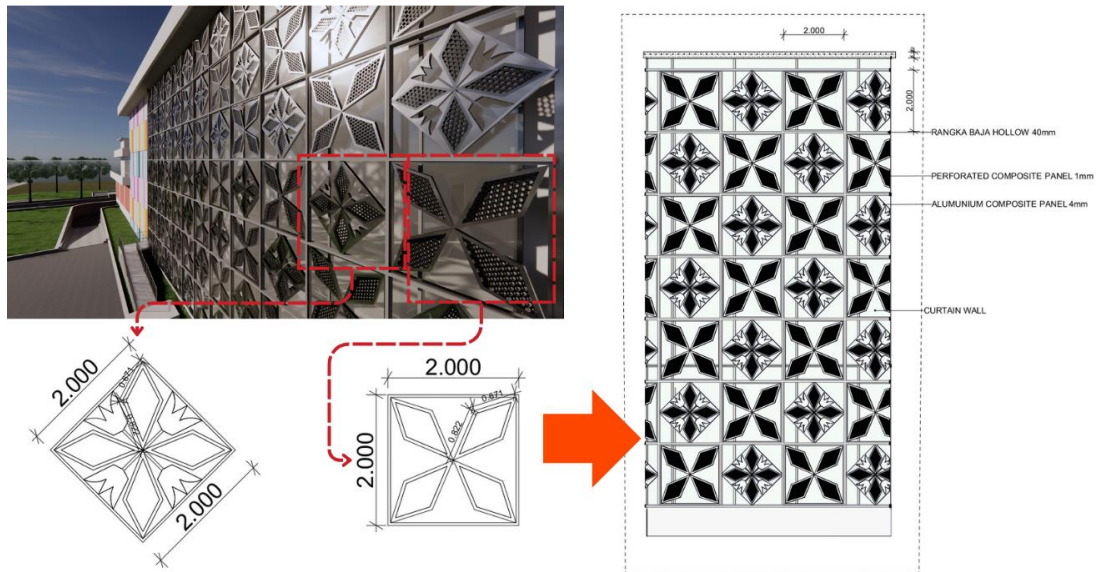


Gambar 13. Penerapan fasad motif warna pada area tampak selatan bangunan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Elemen fasad *cladding wall* pada bangunan merupakan perpaduan dari 3 warna yang merepresentasikan silih asih, asah, dan asuh. Selain sebagai estetika, fasad ini melapisi area – area berdinding masif tanpa bukaan. Elemen fasad *secondary skin* merupakan elemen fasad yang tidak hanya berfungsi sebagai estetika, namun juga berperan dalam pembayangan ke dalam sehingga mengurangi efek panas berlebih ke dalam bangunan. Pemilihan motif batik sebagai *secondary skin* ini juga bertujuan sebagai penguatan identitas lokal budaya pada bangunan ini. Adapun motif batik pada *secondary skin* ini terinspirasi dari salah satu motif batik Cianjur (**Gambar 14**) yang memperlihatkan kondisi tanah sunda yang subur dengan adanya motif padi, dan juga bunga. Material yang digunakan pada *secondary skin* ini adalah *aluminium composite panel* dan juga *perforated composite panel* dengan bentuk modul berupa persegi dengan ukuran 2 x 2 meter. Motif yang digunakan dari batik Cianjur sebagai *secondary skin* ini adalah bentuk daun dan bunga dengan proporsi yang simetris dan saling berdiagonal dan tegak lurus (**Gambar 15**).



Gambar 14. Motif batik Cianjur
Sumber : [Berita Satu](#) (2015)



Gambar 15. Secondary skin motif batik Cianjur
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada fasad bangunan bagian barat didominasi oleh bukaan berupa curtain wall dengan secondary skin motif batik Cianjur (**Gambar 16**). Penambahan secondary skin ini selain menambah estetika bangunan, juga sebagai elemen pembayangan pasif dan mereduksi panas matahari berlebih sehingga memberikan kenyamanan terhadap pengguna [8]. Pada bagian dinding yang masif, fasad bangunan berupa *wall cladding* dengan kombinasi warna putih, kuning, biru, dan merah muda yang merepresentasikan prinsip tri silas (silih asah, asih, asuh). Selain itu, terdapat area berupa *LED screen* sebagai media informasi terkait acara atau kegiatan yang sedang berlangsung di bangunan tersebut.



Gambar 16. Tampak barat bangunan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

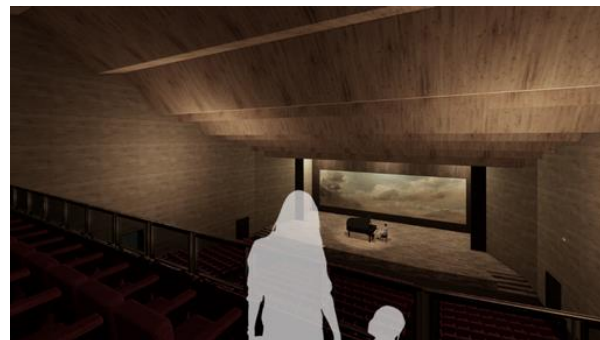
3.5 Interior Bangunan

Interior pada area *lobby* didesain dengan inspirasi sentuhan budaya lokal dengan material plafon berupa *wall composite panel* dengan motif dan tekstur yang menyerupai kayu. Selain itu pada kolom bangunan dilapisi motif batik sehingga memberikan sentuhan budaya lokal (**Gambar 17**). Area lobby didominasi oleh bukaan berupa curtain wall sehingga mengurangi penggunaan pencahayaan buatan pada siang hari. Pada lantai dasar lobby bangunan, terdapat area pembelian tiket dan juga ruang tamu vip. Transportasi vertikal berupa lift terdapat di area *lobby* dengan jumlah lift 2 buah sedangkan untuk eskalator terdapat di area *main hall*.

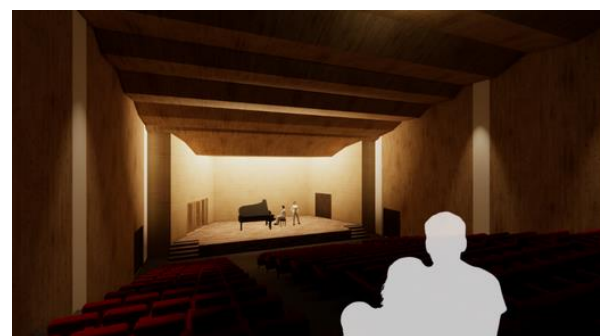


Gambar 17. Area *lobby* zona asah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Auditorium besar memiliki kapasitas penonton berjumlah 1002 kursi. Luas panggung pada auditorium ini memiliki luas 152m² yang dapat digunakan sebagai pertunjukan orkestra, teater, paduan suara, dan lainnya. Selain itu area panggung dilengkapi dengan layar *LED* berukuran 4 x 15 meter. Perancangan auditorium ini tetap perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti akustik, tata letak kursi, visual, pencahayaan, dan estetika secara keseluruhan [9] . Material plafon pada auditorium ini menggunakan kayu yang berfungsi sebagai reflektor (**Gambar 18**). Pada auditorium kecil memiliki kapasitas 314 kursi dengan luas panggung 62m². Auditorium kecil ini dapat digunakan untuk pertunjukan dengan skala penampil yang kecil seperti resital, *chamber*, dan lain sebagainya. Interior pada auditorium ini didominasi oleh material kayu yang berfungsi sebagai *reflector* akustik (**Gambar 19**).



Gambar 18. Interior auditorium besar
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 19. Interior auditorium kecil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.6 Eksterior Bangunan

Area depan bangunan berupa plaza yang diperuntukan untuk para pejalan kaki. Area plaza ini berada di sekitar *hook* tapak dan langsung mengarah ke *main entrance* bangunan (**Gambar 20**). Area plaza ini

dapat berfungsi sebagai *public space* di mana orang – orang bisa bertemu, berkumpul, bahkan area ini dapat dipergunakan oleh seniman untuk menampilkan karyanya. Adanya vegetasi berupa pepohonan di sekitarnya dan ditambah dengan kolam air mancur di tengah plaza memberikan efek sejuk pada area ini.



Gambar 20. Area plaza
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bagian belakang bangunan terdapat amphitheatre dan skywalk yang mengelilingi area belakang bangunan. Panggung pada area amphitheatre memiliki bentuk dua setengah lingkaran dengan material lantai berupa kayu dan pada bagian depan panggung terdapat kolam sebagai elemen penyejuk (**Gambar 21**). Pada bagian bawah panggung terdapat ruangan yang dapat digunakan sebagai ruang persiapan sebelum tampil dengan akses tangga yang berada di samping panggung. Area penonton berbentuk persegi panjang dengan mengikuti topografi kontur pada tapak tersebut, adapun material yang digunakan adalah beton ekspos. *Amphitheatre* ini dapat digunakan sebagai area pertunjukan outdoor dengan view yang mengarah ke area hutan di sebrang tapak.



Gambar 21. Area *amphitheatre*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan

Perancangan Kaya *Performing Arts Center* berlokasi di Kota Baru Parahyangan menjadi solusi akan belum adanya gedung pertunjukan yang memadai di kota Bandung yang dapat mewadahi para pelaku seni dan juga sebagai daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kota Baru Parahyangan. Perancangan ini menggunakan pendekatan metafora abstrak atau *intangible metaphor architecture* dengan menerapkan falsafah masyarakat sunda yaitu silih asah, asih, dan asuh. Hasilnya berupa tiga zona yang merepresentasikan ketiga prinsip falsafah tersebut di mana silih asah merupakan area pertunjukan, silih asih merupakan area publik, dan silih asuh merupakan area pengelola. Hadirnya Kaya *Performing Arts Center* ini diharapkan menjadi solusi atas kurangnya fasilitas gedung pertunjukan di Kabupaten Bandung Barat dan Kota Bandung yang sekaligus menjadi ikon baru di Kota Baru Parahyangan dengan menerapkan unsur budaya lokal, baik pada ruang maupun fasad bangunan.

5. Daftar Referensi

- [1] M. A. Sikumbang dan Y. Putra, "Designing a Binjai City Performing Arts Building with a Tropical Architecture Approach," *International Journal of Architecture and Urbanism*, vol. 6, no. 3, Des 2022, doi: 10.32734/ijau.v6i3.10393.
- [2] N. Mylajingga dan L. Mauliani, "KAJIAN ELEMEN PERANCANGAN HAMID SHIRVANI PADA KAWASAN KOTA SATELIT," 2019.
- [3] S. Fitri Rizky, S. Amalia, dan C. Nursaniah, "Metaphor Approach in Architecture Design," *Jurnal Arsitektur ZONASI*, vol. 5, no. 2, 2022, doi: 10.17509/jaz.v5i2.41403.
- [4] A. Darfina, "Penerapan Arsitektur Metafora Pada Museum Tsunami Aceh Di Banda Aceh," *JURNAL ARSITEKNO*, vol. II, hlm. 1–8, 2013.
- [5] R. Purnamasari, "Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Fashion Design & Modelling School," *Jurnal Linears*, vol. 5, no. 2, hlm. 61–70, Nov 2022, doi: 10.26618/j-linears.v5i2.7097.
- [6] N. Fauzia, S. Maslihah, dan D. Z. Wyandini, "Trisilas Local Wisdom Scale , Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh," *Jurnal Psikologi TALENTA*, vol. 5, no. 2, hlm. 121, Mar 2020, doi: 10.26858/talenta.v5i2.12757.
- [7] D. Ikbali, "ANALISISKONSEP SILIH ASAH, SILIH ASIH, SILIH ASUH DALAM MENUMBUHKAN SIKAP PERSATUAN DAN KESATUAN DI MASYARAKAT KAMPUNG SUKAWANA," Universitas Pasundan, Bandung, 2022. Diakses: 23 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/61007>
- [8] A. N. Kurniawan dan J. Anita, "Penerapan Konsep Adaptive Architecture pada Era New Normal dalam Rancangan Lo.ka Mall Parahyangan," *e-Proceeding*, vol. I, no. 1, Sep 2021.
- [9] C. P. Bimantara, J. Anita, dan R. P. Sihombing, "PENERAPAN KONSEP KEBAHAGIAAN DALAM ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN TAMAN KEMAH MUSIK DI SITU CILEUNCA, KABUPATEN BANDUNG," *e-Proceeding*, vol. 3, 2023.