

PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR DALAM PERANCANGAN "BALAREA BUDAYA" YOUTH CULTURAL CENTER DI ANTAPANI, KOTA BANDUNG

Rohaeni¹ Bambang Subekti²

Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur Dan Desain Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : rohaeni@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Generasi muda memiliki peran penting dalam perkembangan budaya dan kreativitas suatu kota, namun ketersediaan ruang publik yang mendukung ekspresi seni dan kreativitas di kawasan Antapani, Kota Bandung, masih terbatas. Minimnya fasilitas yang mendukung interaksi sosial dan eksplorasi seni menyebabkan kurangnya ruang bagi anak muda untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara optimal. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk merancang Youth Cultural Center dengan menerapkan konsep arsitektur Neo-Vernakular sebagai pendekatan utama dalam desain. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis tapak, studi literatur, serta studi komparatif terhadap proyek sejenis untuk memahami kebutuhan pengguna dan potensi lingkungan. Konsep utama yang diusung adalah "Harmoni Tradisi dan Modernitas dalam Ruang Kreatif", yang diwujudkan melalui integrasi elemen budaya lokal dalam desain kontemporer guna menciptakan ruang yang fungsional, adaptif, dan berkarakter. Pendekatan ini tidak hanya mempertahankan nilai-nilai tradisional tetapi juga mengakomodasi kebutuhan generasi muda dalam era modern. Hasil dari perancangan ini adalah Youth Cultural Center yang mampu menjadi wadah ekspresi seni, interaksi sosial, dan inovasi kreatif dalam lingkungan yang inklusif dan inspiratif. Dengan demikian, diharapkan fasilitas ini dapat mendorong perkembangan budaya dan kreativitas anak muda, serta memperkuat identitas arsitektur lokal dalam konteks urban.kunci.

Kata kunci: Youth Cultural Center, Neo-Vernakular, Kreativitas, Arsitektur Kontemporer, Identitas Lokal

Abstract

The younger generation plays a crucial role in the cultural and creative development of a city; however, the availability of public spaces that support artistic and creative expression in the Antapani area of Bandung City remains limited. The lack of facilities that encourage social interaction and artistic exploration results in insufficient opportunities for young people to fully express their creativity. Therefore, this project aims to design a Youth Cultural Center by applying the concept of Neo-Vernacular Architecture as the primary design approach. The research methodology includes site analysis, literature studies, and comparative studies of similar projects to understand user needs and environmental potential. The main concept, "Harmony of Tradition and Modernity in a Creative Space," is implemented through the integration of local cultural elements into contemporary design to create a functional, adaptive, and character-rich space. This approach not only preserves traditional values but also accommodates the needs of the younger generation in the modern era. The design outcome is a Youth Cultural Center that serves as a platform for artistic expression, social interaction, and creative innovation in an inclusive and inspiring environment. Thus, this facility is expected to foster youth cultural and creative development while reinforcing the local architectural identity in an urban context.

Keywords: Youth Cultural Center, Neo-Vernacular Architecture, Creativity, Contemporary Architecture, Local Identity

1. Pendahuluan

Generasi muda di Kota Bandung saat ini hidup dalam era globalisasi yang sarat dengan budaya populer global. Akses tanpa batas melalui internet, media sosial, dan hiburan digital menyebabkan mereka lebih familiar dengan budaya modern internasional ketimbang budaya lokal. Budaya populer global tersebut tidak hanya memengaruhi gaya hidup, tetapi juga pola pikir, cara berpakaian, hingga selera hiburan generasi muda. Kondisi ini membuat budaya tradisional Sunda, yang kaya akan nilai filosofis dan estetika, semakin terpinggirkan dari kehidupan sehari-hari [1].

Fenomena ini tampak jelas pada menurunnya penggunaan bahasa Sunda di kalangan remaja, serta semakin jarangnyanya kesenian tradisional seperti wayang golek, gamelan degung, dan tari jaipong dipelajari maupun dipertunjukkan. Kesenian tradisional tersebut cenderung dianggap kuno dan tidak relevan dengan kebutuhan zaman. Padahal, seni dan budaya Sunda menyimpan kekayaan yang dapat menjadi sumber identitas, kebanggaan, serta daya tarik unik bagi masyarakat dan wisatawan.

Minimnya inovasi dalam memperkenalkan budaya Sunda kepada generasi muda turut memperburuk keadaan. Upaya pelestarian sering kali terbatas pada acara seremonial, festival tahunan, atau kegiatan formal yang hanya bersifat simbolik. Metode ini tidak mampu menjangkau generasi muda yang lebih menyukai kegiatan kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Akibatnya, banyak dari mereka tidak merasa terhubung dengan warisan budaya daerahnya sendiri [2].

Ruang publik yang ada pun belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan ekspresi generasi muda. Pusat kebudayaan di Kota Bandung cenderung bersifat statis, formal, dan kurang atraktif. Misalnya, galeri atau gedung kesenian hanya berfungsi sebagai tempat pertunjukan atau pameran tanpa ruang partisipatif yang mendorong interaksi langsung. Situasi ini membuat generasi muda lebih memilih ruang-ruang komersial seperti mall atau kafe modern untuk menyalurkan kreativitasnya [3].

Padahal, Kota Bandung memiliki potensi besar untuk menghadirkan ruang ekspresi budaya yang mampu menarik minat generasi muda sekaligus mengangkat identitas lokal. Bandung dikenal sebagai kota kreatif dengan komunitas seni dan budaya yang dinamis. Jika potensi ini dipadukan dengan pendekatan arsitektur yang tepat, maka dapat tercipta ruang budaya yang tidak hanya fungsional tetapi juga menjadi landmark kota yang membanggakan.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah belum tersedianya wadah ekspresi yang benar-benar kontekstual bagi generasi muda. Banyak pusat kebudayaan hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi dan pertunjukan, tanpa memberikan ruang fleksibel bagi generasi muda untuk bereksperimen, berkreasi, dan berkolaborasi. Akibatnya, budaya lokal semakin jauh dari keseharian mereka, dan terjadilah jurang antara nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan aktual generasi muda.

Situasi ini sebenarnya dapat menjadi peluang bagi bidang arsitektur. Arsitektur tidak hanya berperan dalam menyediakan fasilitas fisik, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya. Melalui desain ruang yang tepat, arsitektur dapat menjembatani kebutuhan generasi muda dengan warisan budaya lokal. Desain yang komunikatif, adaptif, dan inklusif dapat mendorong generasi muda untuk lebih terlibat dalam kegiatan budaya [4].

Dalam konteks inilah, perancangan Youth Cultural Center dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular Sunda menjadi solusi yang relevan. Arsitektur neo-vernakular dipilih karena mampu menggabungkan elemen tradisional dengan estetika modern. Melalui pendekatan ini, nilai-nilai budaya Sunda dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kontekstual dan menarik bagi generasi muda.

Konsep perancangan Youth Cultural Center mengadaptasi elemen-elemen khas arsitektur Sunda, seperti atap Julang Ngapak yang filosofinya mencerminkan keterbukaan dan perlindungan, serta motif Batik Kawung yang diterapkan pada fasad sebagai simbol harmonisasi dan kesederhanaan. Elemen-elemen tersebut dipadukan dengan tata ruang yang fleksibel, terbuka, dan mendukung kolaborasi. Dengan demikian, bangunan tidak hanya menghadirkan identitas lokal tetapi juga menjadi ruang inklusif untuk berekspresi.

Melalui perancangan ini, Youth Cultural Center diharapkan dapat menjadi wadah kreativitas yang sekaligus berfungsi sebagai media pelestarian budaya Sunda. Bangunan ini bukan sekadar fasilitas kebudayaan, tetapi simbol keterhubungan generasi muda dengan akar tradisi di tengah derasnyanya arus globalisasi. Dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular, pusat budaya ini akan memadukan nilai lokal dengan kebutuhan modern, sehingga mampu menjadi ruang ekspresi, interaksi, dan pembelajaran bagi generasi muda di Kota Bandung.

2. Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam perancangan Youth Cultural Center dengan Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Sunda di Antapani, Kota Bandung meliputi tiga pendekatan utama, yaitu kualitatif, kuantitatif, dan studi lapangan. Ketiga pendekatan ini dipadukan agar rancangan yang dihasilkan bersifat komprehensif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda sebagai pengguna utama bangunan.

1. Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan aspirasi generasi muda dalam menggunakan ruang publik. Metode yang dipakai antara lain wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), serta observasi langsung pada komunitas seni, budaya, dan pemuda di Kota Bandung. Melalui pendekatan ini diperoleh informasi mengenai jenis aktivitas kreatif yang diminati, cara generasi muda berinteraksi di ruang publik, serta preferensi mereka terhadap desain ruang yang nyaman dan inspiratif. Hasil pengumpulan data kualitatif menunjukkan bahwa generasi muda cenderung menyukai ruang yang fleksibel, interaktif, memiliki identitas visual kuat, serta mampu memfasilitasi kolaborasi.

2. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data numerik melalui survei dan kuesioner. Survei ini mencakup pertanyaan mengenai preferensi fasilitas (seperti auditorium, perpustakaan, studio kreatif, dan cafe), frekuensi kunjungan ke ruang budaya, serta kapasitas ruang yang dibutuhkan. Data kuantitatif yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui skala kebutuhan pengguna. Misalnya, jumlah responden yang menginginkan auditorium berkapasitas besar, berapa banyak ruang workshop yang dibutuhkan, serta luas ideal untuk area pameran atau ruang diskusi. Data ini berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam menentukan program ruang, kapasitas fasilitas, hingga perencanaan kebutuhan parkir dan area servis.

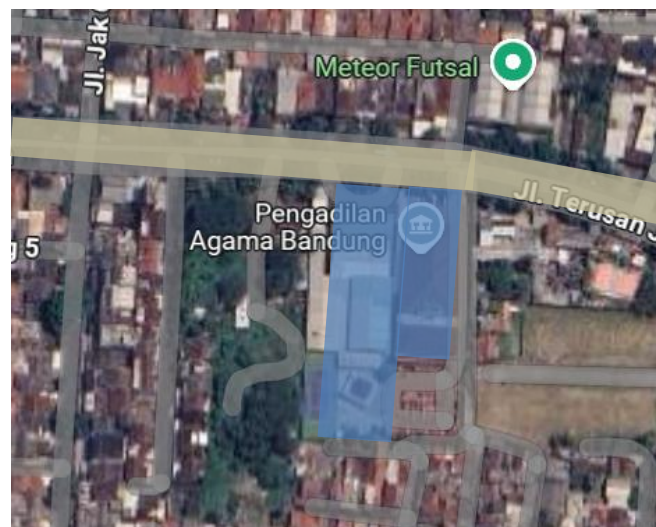
3. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan langsung di kawasan Antapani, Kota Bandung, sebagai lokasi tapak perancangan. Analisis tapak dilakukan untuk memahami kondisi eksisting yang memengaruhi perancangan Youth Cultural Center di Antapani. Dari aspek orientasi matahari, tapak dikaji untuk mengetahui arah pencahayaan alami yang paling optimal, sehingga strategi bukaan, shading, dan penggunaan material dapat dirancang guna menghadirkan kenyamanan termal tanpa mengurangi efisiensi energi. Selanjutnya, faktor tingkat kebisingan menjadi perhatian penting mengingat lokasi tapak berada di jalur utama Antapani dengan lalu lintas padat. Hal ini memerlukan penerapan solusi peredaman suara melalui penempatan massa bangunan, penggunaan vegetasi buffer, serta material dinding berlapis peredam. Kondisi vegetasi eksisting diidentifikasi untuk menentukan jenis pohon yang dapat dipertahankan maupun ditambahkan sebagai peneduh alami dan pengurang kebisingan. Selain itu, pola sirkulasi tapak dipetakan dengan memperhatikan akses keluar-masuk kendaraan dan pejalan kaki agar alur pergerakan internal maupun eksternal lebih efisien, aman, dan tidak menimbulkan konflik sirkulasi. Terakhir, aspek aksesibilitas dianalisis untuk menilai keterhubungan tapak dengan fasilitas perkotaan, ketersediaan transportasi publik, serta kemungkinan integrasi dengan lingkungan sekitar. Keseluruhan analisis ini menjadi dasar dalam menyusun blokplan, menentukan zonasi, dan merancang gubahan massa bangunan yang kontekstual serta responsif terhadap kondisi lingkungan tapak.

3. Proses Desain

3.1 Deskripsi Proyek

Nama Proyek	: Balarea Budaya
Luas Lahan	: 18.000m ²
Luas Bangunan	: 7.680 m ²
Site Proyek	: Semi nyata, Fiktif
Lokasi	: Jl. Terusan Jakarta No.116, Kec. Antapani, Kota Bandung
Batas Tapak	: Timur : Hotway's Chicken Bandung Antapani Barat : Jl. Rumah Ibu Selatan : Perumahan Warga Utara : Jl. Terusan Jakarta



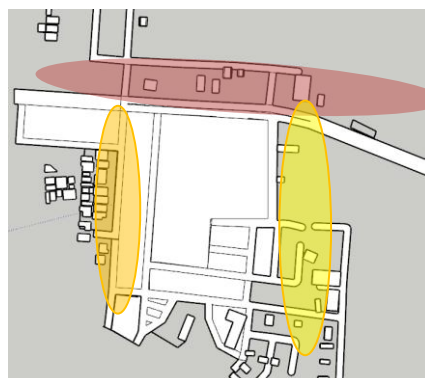
Gambar 3.1 Lokasi Site

Sumber : Data Pribadi 2025

3.2 Analisis Tapak

a. Kebisingan

Kebisingan tinggi	
Kebisingan Sedang	
Kebisingan Rendah	



Gambar 3.2 Lokasi Site

Sumber : Data Pribadi 2025

Tapak yang berlokasi di jalur utama Antapani terpapar kebisingan lalu lintas hingga >65 dB. Solusi perancangan adalah menempatkan fungsi-fungsi yang bersifat publik (seperti plaza

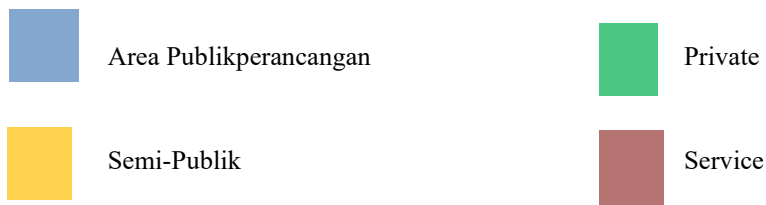
terbuka) di sisi yang terlindung, serta menggunakan vegetasi rindang sebagai buffer [5]. Dinding berlapis material peredam suara juga diintegrasikan dalam bangunan untuk menekan kebisingan.

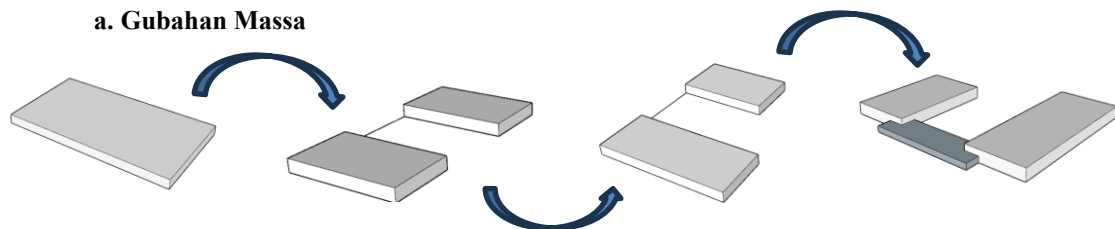
Tapak di jalur utama Antapani memiliki tingkat kebisingan >65 dB akibat lalu lintas padat. Solusi desain dilakukan dengan menempatkan zona publik di area terlindung, menambah vegetasi buffer, serta menggunakan dinding berlapis material peredam suara untuk menjaga kenyamanan akustik bangunan.

4. Hasil Rancangan



Gambar 4 Blockplan
Sumber : Data Pribadi 2025





Gambar 4.a Gubahan Massa
Sumber : Data Pribadi 2025

Menurut, Dr. Purnama Salura dalam buku “Sundanese Architecture” bahwasannya bentuk dasar bangunan arsitektur Sunda secara filosofi dan morfologi wajib berupa kotak atau persegi panjang. Bukan sekadar bentuk fungsional, tapi mengandung nilai budaya Sunda yang dalam. [1]

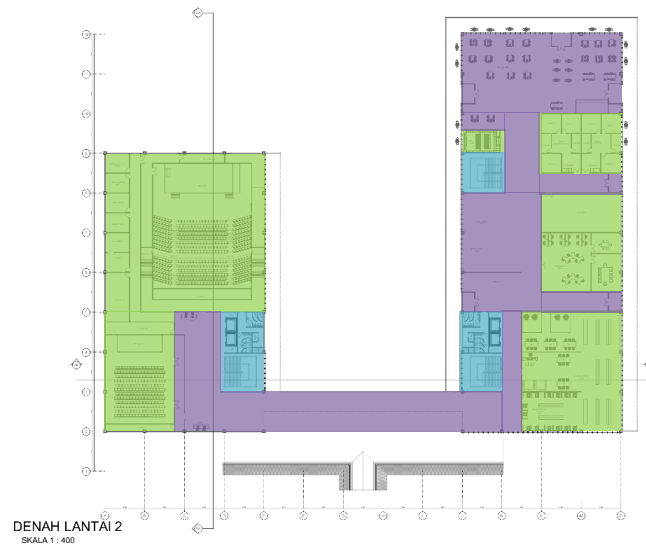
Gubahan massa menyesuaikan bentuk tapak dengan prinsip keterpaduan fungsi dan estetika. Massa di sisi kanan lebih pendek, sedangkan sisi kiri lebih panjang, mengikuti kontur site dan pola sirkulasi pengunjung.

Elemen aditif berupa kanopi lebar diletakkan di depan bangunan untuk mempertegas entrance [7]. Penggunaan atap **Julang Ngapak** memberikan identitas Sunda sekaligus fungsi praktis sebagai peneduh dari sinar matahari tropis. Atap ini dipilih karena filosofinya mencerminkan keterbukaan dan perlindungan, sejalan dengan konsep bangunan yang inklusif.

b. Zonasi Ruang

Zonasi perancangan **Youth Cultural Center** didasarkan pada tingkat aksesibilitas dan privasi ruang agar aktivitas di dalam bangunan dapat berlangsung secara teratur dan nyaman. **Zona private (kuning)** ditempatkan di area yang tidak mudah diakses oleh publik, meliputi ruang pengelola, musala, serta ruang servis yang mendukung operasional bangunan. **Zona semi-public (hijau)** difungsikan untuk kegiatan komunitas tertentu dengan akses terbatas, seperti ruang workshop atau ruang latihan, sehingga interaksi dapat lebih fokus dan terkontrol [6]. **Zona sirkulasi (biru)** terdiri atas elemen pergerakan utama seperti tangga, lift, dan toilet yang menghubungkan seluruh bagian bangunan, memastikan mobilitas pengunjung berjalan efisien. Sementara itu, **zona public (ungu)** dirancang sebagai area dengan akses terbuka yang dapat digunakan oleh masyarakat luas, meliputi auditorium besar dan kecil, perpustakaan, studio kreatif, galeri pameran, serta cafe sebagai ruang interaksi informal. Akses utama menuju bangunan ditempatkan di bagian bawah dengan konsep **centralized entrance**, yaitu pintu masuk terpusat yang menjadi titik orientasi utama. Entrance ini dirancang lebar dan terbuka, menegaskan sifat bangunan yang inklusif, ramah, dan mampu menyambut berbagai kalangan generasi muda untuk berkegiatan di dalamnya.



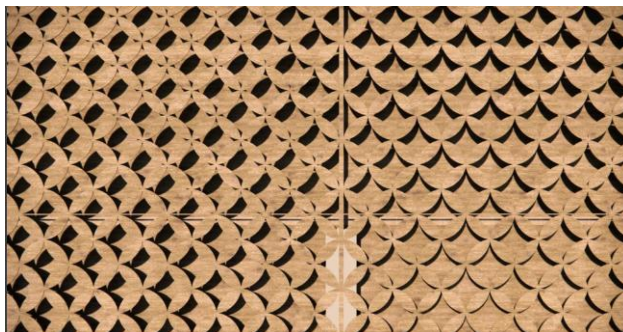


Gambar 4.b Zonasi Ruang
Sumber : Data Pribadi 2025

c. Fasad

Fasad bangunan menjadi representasi utama neo-vernakular Sunda. Motif **Batik Kawung** diaplikasikan sebagai pola panel eksterior, memberi sentuhan lokal sekaligus estetika kontemporer.

Material utama menggunakan **Aluminium Composite Panel (ACP) bermotif kayu**, dipadukan dengan curtain wall kaca. Kombinasi ini menghasilkan fasad yang dinamis dan transparan, memungkinkan pencahayaan alami serta memberikan kesan terbuka [8]. Ritme fasad dibuat organik dan ekspresif agar sesuai dengan karakter generasi muda yang aktif dan kreatif. Selain aspek estetika, fasad juga berfungsi sebagai peredam panas dan pengarah sirkulasi udara. Dengan demikian, bangunan memiliki performa iklim yang baik sekaligus identitas visual yang kuat.



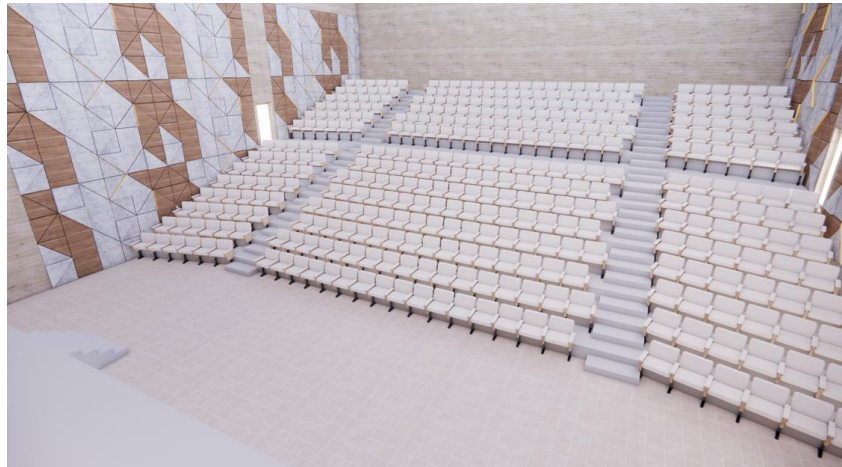
Gambar 4.c Fasad Batik Kawung
Sumber : Data Pribadi 2025

d. Interior

Interior dirancang untuk mendukung kolaborasi, kreativitas, dan kenyamanan.

Auditorium

Tersedia auditorium besar dan kecil untuk pertunjukan seni, diskusi, maupun acara komunitas.



Gambar 4.d.1 Auditorium

Sumber : Data Pribadi 2025

Bangunan ini dilengkapi dengan auditorium berkapasitas besar maupun kecil, yang dapat digunakan untuk pertunjukan seni, diskusi publik, hingga berbagai kegiatan komunitas [9]. Ruang ini dirancang nyaman dan fleksibel, sehingga mampu mendukung kreativitas generasi muda dalam mengekspresikan gagasan maupun karya seni.

Perpustakaan & Studio

Ruang belajar dan workshop dirancang terbuka dengan fleksibilitas tinggi.



Gambar 4.d.2 Perpustakaan & Studio

Sumber : Data Pribadi 2025

Ruang perpustakaan dan studio didesain dengan konsep terbuka dan fleksibel, memungkinkan berbagai kegiatan belajar maupun workshop berlangsung secara dinamis. Area ini tidak hanya menjadi tempat membaca dan riset, tetapi juga ruang kolaborasi di mana generasi muda dapat berdiskusi, berkreasi, dan mengembangkan ide-ide baru. Dengan penataan furnitur yang mudah diatur ulang, ruangan ini mampu menyesuaikan kebutuhan aktivitas mulai dari kelas kecil, sesi brainstorming, hingga pameran karya sederhana.

Cafe & Area Diskusi

Berfungsi sebagai ruang interaksi informal.



Gambar 4.d.3 Cafe & Area Diskusi

Sumber : Data Pribadi 2025

Area café didesain sebagai ruang interaksi informal yang mendorong terciptanya suasana santai dan akrab [10]. Tempat ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang makan dan minum, tetapi juga menjadi titik temu bagi komunitas untuk berdiskusi, bertukar ide, maupun membangun jejaring. Dengan pencahayaan alami dari dinding kaca besar, suasana yang tercipta terasa hangat, terbuka, dan mendukung kreativitas generasi muda.

Warna, pencahayaan, dan tata ruang dipilih untuk menciptakan suasana hangat, humanis, dan kreatif. Interior menekankan fleksibilitas tata letak agar dapat beradaptasi dengan berbagai jenis kegiatan generasi muda.



Gambar 4.d.4 Perspektif

Sumber : Data Pribadi 2025

5. Kesimpulan

Perancangan **Youth Cultural Center di Antapani, Kota Bandung** membuktikan bahwa arsitektur neo-vernakular mampu menjadi medium pelestarian budaya sekaligus ruang ekspresi generasi muda. Atap Julang Ngapak, fasad bermotif Batik Kawung, serta zonasi publik–semi publik–private mempertegas identitas Sunda yang dikemas dalam nuansa modern.

Bangunan ini bukan sekadar fasilitas kebudayaan, melainkan simbol keterhubungan antara generasi muda dengan tradisi lokal. Kehadiran pusat budaya ini diharapkan dapat menjadi wadah strategis bagi kreativitas, interaksi sosial, dan pelestarian budaya Sunda di era globalisasi.

6. Daftar Pustaka

- [1] P. Salura, *Sundanese Architecture*. Bandung: Penerbit ITB, 2018.
- [2] F. S. Tocas and E. Junianto, “Perancangan Game Trivia Budaya Sunda Menggunakan Scirra Construct,” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 207–214, 2023.
- [3] K. Choerunisa and A. Dahliyana, “Internalisasi Nilai Kebudayaan Sunda dalam Program Rebo Nyunda di Kota Bandung,” *SOSIETAS*, vol. 6, no. 2, pp. 105–115, 2016.
- [4] Y. Agustina, A. W. Purwantiasning, and L. Prayogi, “Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojaan Kota Tua Jakarta,” *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, vol. 2, no. 2, pp. 83–92, 2018.
- [5] Y. D. Setyawan, M. A. Febru, S. Nilnasalsabila, and A. M. Athiya, “Redesain Fasad Gelanggang Remaja di Kabupaten Bogor,” *Jurnal Arsitektur Nusantara*, vol. 22, no. 2, pp. 75–81, 2025.
- [6] S. Natanegara and M. Lionar, “Kompleksitas Visual pada Proporsi Lapisan-Lapisan Fasad: Masjid Raya Sumatera Barat dan Masjid Asasi,” *Jurnal Arsitektur Desain dan Development*, vol. 6, no. 1, pp. 1–12, 2025.
- [7] L. Violeta, H. Santosa, and W. Iyati, “Eksplorasi Fasad Dinamis dengan Material Aluminium Composite Panel pada Bangunan MOG di Malang,” *Jurnal Mahasiswa Departemen Arsitektur*, vol. 5, no. 1, pp. 12–19, 2017.
- [8] H. Marlina and D. Ariska, “Arsitektur Perilaku: Integrasi Perilaku Manusia dalam Desain Arsitektur,” *Rumoh Journal of Architecture*, vol. 9, no. 18, pp. 47–49, 2021.
- [9] P. R. Ningtias and P. S. Nadya, “Analisis Ketertarikan Wakaf Generasi Muda dengan Teknologi Acceptance Model,” *Perbanas Journal of Islamic Economics and Business*, vol. 2, no. 2, pp. 149–160, 2022.
- [10] S. Seyfi, T. Vo-Thanh, and M. Zaman, “Hospitality in the Age of Gen Z: A Critical Reflection on Evolving Customer and Workforce Expectations,” *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 2024.