

PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF SEBAGAI REINTERPRETASI CERITA SANGKURIANG PADA RANCANGAN YOUTH CULTURAL CENTER

Salma Azzahra¹, Tecky Hendrarto²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: salma.azzahra@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Generasi muda saat ini semakin menjauh dari budaya lokal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya ruang publik yang mampu menghadirkan pengalaman yang interaktif dan bermakna. Sementara itu, pelestarian budaya memerlukan partisipasi aktif dari masyarakat, terutama kalangan muda. Sementara itu, pelestarian budaya memerlukan partisipasi aktif dari masyarakat, terutama kalangan muda. Dalam tugas akhir ini, dirancang sebuah Youth Cultural Center di Kota Bandung dengan menerapkan pendekatan arsitektur naratif. Cerita rakyat Sangkuriang digunakan sebagai dasar narasi untuk membangun alur spasial yang imersif, edukatif dan mengandung nilai-nilai budaya lokal. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan ruang budaya yang tidak hanya mewadahi aktivitas seni dan komunitas, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai lokal melalui pengalaman ruang. Proses perancangan dilakukan melalui studi literatur, analisis tapak, identifikasi struktur naratif, serta pemetaan narasi yang diterjemahkan ke dalam elemen arsitektural. Hasil dari proyek ini diharapkan dapat menjadi contoh bagaimana arsitektur dapat berperan sebagai media komunikasi budaya yang relevan bagi generasi muda.

Kata Kunci: Arsitektur Naratif, Cerita Sangkuriang, Folklore Reimagined, Youth Cultural Center.

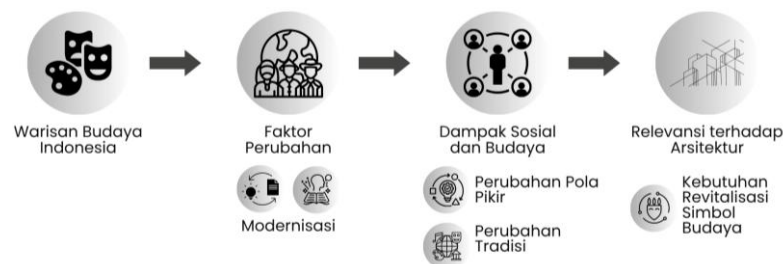
Abstract

Today's youth are becoming increasingly disconnected from local culture. One of the causes is the lack of public spaces that can provide interactive and meaningful experiences. Meanwhile, cultural preservation requires active participation from the community, particularly among the youth. This final project proposes the design of a Youth Cultural Center in Bandung City, employing a narrative architecture approach. The folk tale of Sangkuriang is used as the narrative foundation to shape a spatial sequence that is immersive, educational, and rich in cultural values. The goal of this design is to create a cultural space that not only accommodates arts and community activities but also communicates local values through spatial experiences. The design process involves literature studies, site analysis, identification of narrative structure, and mapping the narrative into architectural elements. The result of this project is expected to demonstrate how architecture can act as a medium for cultural communication that is both relevant to the younger generation.

Keywords: Narrative Architecture, Sangkuriang Story, Folklore Reimagined, Youth Cultural Center.

1. Pendahuluan

Budaya lokal merupakan identitas yang terbentuk dari sekumpulan nilai, cerita, dan praktik yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, dalam era globalisasi yang terjadi, generasi muda saat ini semakin terlepas dari budaya lokal. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak dari generasi muda yang lebih terbiasa dengan pengaruh budaya global yang sering kali tidak relevan dengan kearifan lokal yang telah ada sejak lama. Salah satu aspek yang paling terpengaruh adalah menurunnya minat dan keterlibatan generasi muda dalam pelestarian budaya lokal, yang pada akhirnya dapat menyebabkan hilangnya identitas budaya suatu bangsa. Padahal, pelestarian budaya sangat bergantung pada partisipasi aktif masyarakat, terutama kalangan muda [1]. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk mengembalikan ketertarikan generasi muda melalui media yang dapat menghubungkan dengan budaya mereka secara lebih langsung dan menyenangkan.



Gambar 1. Diagram Latar Belakang Youth Cultural Center di Bandung
Sumber : Data Pribadi

Salah satu penyebab utama menjauhnya generasi muda dari budaya lokal adalah kurangnya ruang publik yang mampu menyediakan pengalaman interaktif dan bermakna. Banyak ruang publik yang dirancang secara pasif, hanya berfungsi sebagai sebuah tempat saja, tanpa mendorong keterlibatan aktif dari pengguna khususnya generasi muda. Dalam hal ini arsitektur memiliki peranan penting sebagai media yang tidak hanya mewadahi aktivitas, tetapi juga mampu menyampaikan cerita dan membentuk pengalaman ruang. Pendekatan arsitektur naratif merupakan salah satu bentuk metode di mana ruang dirancang berdasarkan struktur cerita, baik melalui urutan ruang, simbol, maupun pengalaman ruang yang terbentuk melalui transisi antar ruang. Pendekatan ini sesuai dengan gagasan Bernard Tschumi pada akhir 1970-an yang memperkenalkan bahwa ruang dan kalau peristiwa simultan, menolak pandangan bahwa arsitektur hanya terfokus pada bentuk atau fungsi statis [2]. Integrasi narasi ke dalam ruang memungkinkan ruang untuk berperan sebagai sarana eksplorasi emosional, reflektif, dan partisipatif [1].

Menanggapi isu tersebut, pada tugas akhir ini dirancang sebuah Youth Cultural Center di Kota Bandung sebagai ruang budaya yang akan dirancang dengan pendekatan arsitektur naratif. Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki kekayaan akan budaya dan sejarah yang kuat, namun di sisi lain juga menunjukkan dinamika modernisasi yang cepat. Kota ini juga memiliki populasi generasi muda yang tinggi serta komunitas kreatif yang aktif, namun belum sepenuhnya difasilitasi dengan ruang publik yang mampu mewadahi aktivitas yang bersifat imersif dan kontekstual. Studi tentang placemaking di Bandung menunjukkan bahwa ruang publik tidak hanya ditentukan oleh elemen fisiknya, tetapi juga oleh kemampuannya dalam mengaktifkan keterlibatan pengguna, terutama generasi muda [3].

Cerita rakyat Sangkuriang dipilih sebagai dasar naratif karena memiliki keterkaitan dengan identitas masyarakat Sunda serta mengandung struktur cerita yang simbolik dan kuat. Pada penelitian geomitologi oleh Abdurahman & Kadarisman (2022) juga menunjukkan bahwa cerita rakyat Sangkuriang memiliki keterkaitan langsung dengan bentuk geografis kawasan Bandung, seperti Gunung Tangkuban Parahu dan Danau Purba, sehingga memperkuat potensi narasi lokal sebagai landasan desain [4]. Dalam cerita rakyat Sangkuriang, terdapat alur perjalanan tokoh utama yang kaya akan konflik, simbolisme, dan transformasi. Unsur-unsur ini kemudian diterjemahkan ke dalam pengalaman ruang, dari ruang awal yang tenang dan kontemplatif, menuju zona konflik yang lebih dinamis dan ekspresif, hingga ruang puncak yang bersifat simbolik sebagai klimaks narasi.

Melalui pendekatan arsitektur naratif, proyek ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan ruang aktivitas budaya dan komunitas, tetapi juga sebagai medium komunikasi budaya yang mampu menyampaikan nilai-nilai budaya lokal secara imersif, edukatif, dan partisipatif. Konsep ini sejalan dengan gagasan Marc Whitley (2018) yang menyatakan bahwa arsitektur sebagai medium yang dinamis: "space, event, movement" dimana ruang sebagai rangkaian narasi setiap pengalaman yang membentuk makna bagi penggunanya [5]. Dengan demikian, setiap ruang berperan sebagai "babak" dalam cerita, sehingga mengajak pengguna khususnya generasi muda untuk merasakan pengalaman warisan budaya lokal secara kontekstual dan imersif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan perancangan berbasis narasi (*narrative-based design research*). Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode yang berfokus pada upaya menggambarkan serta memahami objek penelitian sesuai dengan kondisi nyata di lapangan [6]. Metode ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menginterpretasikan cerita rakyat Sangkuriang ke dalam desain baik bentuk maupun alur ruang melalui arsitektur naratif. Arsitektur naratif tidak hanya menciptakan ruang yang fungsional tetapi juga menyusun pengalaman spasial yang mampu membentuk narasi melalui urutan ruang, atmosfer, dan simbolisme [7]. Dalam konteks ini, narasi digunakan sebagai pondasi konseptual yang diterjemahkan menjadi elemen-elemen desain seperti zonasi, bentuk massa, sirkulasi, hingga pengalaman emosional dalam ruang.

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, sehingga data yang diperoleh lebih banyak berupa kata-kata dan visual, bukan angka [8]. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi eksisting tapak, nilai budaya lokal, serta konteks sosial masyarakat. Sementara itu, metode kualitatif digunakan untuk memahami objek studi secara lebih mendalam, terutama dalam menafsirkan makna yang terkandung dan nilai-nilai budaya yang menjadi latar belakang dari cerita rakyat Sangkuriang.

2.1 Kerangka Teori Arsitektur Naratif

Analisis dan penerapan desain mengacu pada kerangka Tissink (2016), yang menjelaskan bahwa hubungan antara cerita dan narasi dalam arsitektur mencakup dua aspek utama: isi cerita dan ekspresi spasial.

Tabel. 1 Elemen Narasi dalam Arsitektur menurut Tissink (2016)

Elemen	Penjelasan
Linking	Menghubungkan ruang dengan identitas budaya atau cerita yang diangkat.
Structuring	Menyusun ruang dan program berdasarkan alur cerita tertentu.
Elemen	Penjelasan
Framing	Mengarahkan pengalaman pengguna melalui rute atau bukaan.

Sumber: Tissink, F. E. (2016). *Narrative-Driven Design: Roles of Narratives for Designing the Built Environment*

Aspek- aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif [9]:

1. *Spatial Intelligence*

Kaitan antara ruang arsitektural dan ruang spasial saling berhubungan dalam membentuk ruang yang tergambar dalam pikiran. Gambaran ini terbentuk dari kombinasi persepsi dan pengalaman ruang yang kemudian diproses menjadi pengetahuan pribadi, memori dan keadaan pikiran kita.

2. *Temporality/Memory & Sequence*

Arsitektur didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen, namun memori dan sekuens dapat membuat arsitektur seperti fantasi. Penceritaan ruang lewat tiap sekuens dapat memudahkan manusia untuk memahami apa yang disampaikan oleh arsitek.

2.2 Tahapan Penelitian

Proses penelitian ini memiliki beberapa tahapan utama, sebagai berikut:

1. Tahapan Pengumpulan Data
 - a) Survei Tapak, mengamati kondisi dan potensi tapak serta menganalisis data mikro dan makro pada site. Data ini digunakan sebagai acuan dalam mengoptimalkan potensi tapak dalam menentukan zonasi.
 - b) Studi pustaka, menggunakan referensi dari jurnal, buku dan publikasi ilmiah yang berkaitan dengan arsitektur naratif dan penerapan konsep naratif (*folklore reimagined*). Studi pustaka ini memberikan kerangka konseptual dan sebagai referensi desain yang relevan dengan konsep perancangan
2. Tahap Analisis *site* dilakukan untuk menentukan zonasi, kebutuhan ruang, dan jumlah ruang. Dalam proses analisis, konsep naratif (*folklore reimagined*) menjadi acuan utama agar dapat mengakomodasi alur naratif cerita rakyat Sangkuriang dalam perancangan.
3. Penerapan konsep ke dalam tapak, yaitu dengan menerapkan hasil analisis data dan studi pustaka ke dalam perancangan. Tahap ini mencakup penyusunan *layout* dan gubahan massa bangunan yang mencerminkan narasi cerita, serta mempertimbangkan antara fungsi, estetika dan konteks lingkungan.

3. Proses Desain

3.1 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2. Lokasi Tapak
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

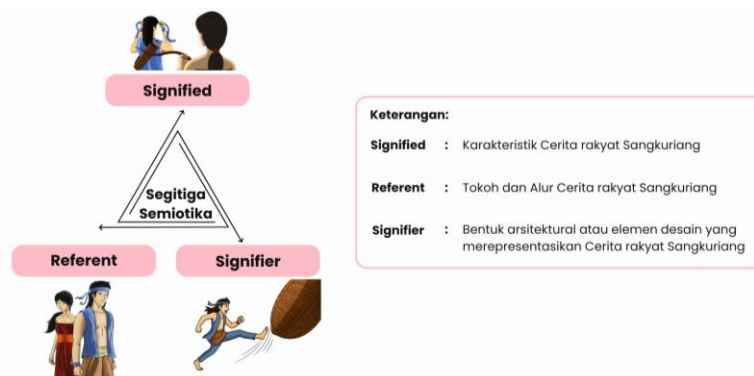
Proyek perancangan *Youth Cultural Center* ini berlokasi di Kota Bandung, tepatnya di Jl. Soekarno-Hatta, Manjahlega, Kec. Rancasari dengan luas lahan sekitar $\pm 1.700 \text{ m}^2$. Tapak ini berada pada kawasan urban dengan intensitas aktivitas masyarakat yang cukup tinggi dan potensi konektivitas yang baik dan strategis karena memiliki akses langsung ke jalan utama kota yang menghubungkan berbagai zona. Memiliki luas lahan sekitar $\pm 1.700 \text{ m}^2$., dimana hal ini mampu memberikan fleksibilitas ruang yang cukup untuk merancang bangunan publik yang inklusif dan mampu mengakomodasi berbagai aktivitas komunitas muda di Kota Bandung. Selain itu, lokasi ini juga terhubung dengan jalan lokal yaitu Jl. Rancabolang.

Secara peraturan tata bangunan, tapak ini memiliki ketentuan koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 11.900 m² yang membatasi luas area terbangun, dengan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sebesar 59.500 m² sebagai batas maksimum total luas lantai dari seluruh massa bangunan yang dapat dibangun. Koefisien Dasar Hijau (KDH) sebesar 3.400 m², serta Koefisien Tapak Bangunan (KTB) sebesar 10.200 m², sehingga tapak dapat dirancang secara optimal dengan mempertimbangkan antara kebutuhan ruang yang terbangun dengan ruang terbuka hijau. Garis Sepadan Bangunan (GSB) yang ditetapkan adalah sejauh 15 m dari Jl. Soekarno-Hatta dan 3 m dari Jl. Rancabolang.

Lokasi tapak ini memiliki potensi besar karena dikelilingi oleh berbagai fungsi pendukung yang dapat menunjang aktivitas masyarakat. Di sebelah utara tapak, berbatasan dengan permukiman, hotel dan lahan terbuka hijau. Terdapat fasilitas kesehatan seperti RS Al Islam serta beberapa bangunan industri dan komersial di sebelah timur dan pada arah selatan di dominasi oleh permukiman dan institusi pendidikan, yang dapat menjadi potensi kawasan sebagai zona pembelajaran dan pengembangan. Sementara pada arah barat, terdapat Metro Indah Mall, sekolah kejuruan, dan pusat hiburan yang menjadikan lingkungan tapak aktif sepanjang hari dengan aktivitas masyarakat yang cukup tinggi.

Memiliki kawasan yang potensial untuk dikembangkan sebagai ruang publik yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat urban, khususnya generasi muda. Perancangan Youth Cultural Center di lokasi tidak hanya mempertimbangkan aspek infrastruktur, tetapi juga memperhatikan aspek sosial dan budaya. Kota Bandung yang dikenal sebagai kota kreatif memiliki kondisi sosial dan budaya yang mampu mendukung perkembangan tersebut. Konektivitas, kemudahan akses, keberagaman fungsi sekitar tapak, serta adanya ruang sosial yang aktif menjadikan tapak ini sebagai tempat yang tepat untuk menghadirkan ruang budaya yang dinamis, terbuka dan relevan dengan perkembangan identitas generasi muda.

3.2 Konsep Arsitektur Naratif



Gambar 2. Segitiga Semiotika

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

Berdasarkan tujuan perancangan untuk mengangkat kembali cerita rakyat Sangkuriang di tengah arus modernisasi yang mempengaruhi generasi muda, serta pendekatan naratif yang dipilih, konsep dasar perancangan ini memanfaatkan karakteristik naratif cerita sebagai *signified*. Sementara itu, *referent* diperoleh dari tokoh, simbol dan alur cerita Sangkuriang yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk arsitektural, tata ruang, dan pengalaman spasial.

Penerjemahan narasi ke dalam desain mengacu pada kerangka Tissink (2016), yang membagi hubungan cerita dan arsitektur ke dalam 3 elemen utama:

1. **Linking**, menghubungkan bentuk dan ruang dengan identitas budaya Sunda melalui simbolisme dari Gunung Tangkuban Parahu, danau purba, serta perjalanan tokoh utama.
2. **Structuring**, menyusun alur ruang sesuai urutan cerita: awal yang tenang (prolog), zona konflik, klimaks dan resolusi.
3. **Framing**, mengarahkan pengalaman pengguna dengan rute dan bukaan yang menciptakan transisi suasana kontemplatif hingga dramatis.

3.3 Struktur Cerita



Gambar 3. Tokoh dan Alur Cerita Rakyat Sangkuriang sebagai Referent
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

Struktur naratif cerita rakyat Sangkuriang digunakan sebagai kerangka utama dalam menyusun, di mana setiap tahap cerita diterjemahkan menjadi zona dengan atmosfer dan pengalaman yang berbeda. Pendekatan ini memungkinkan perjalanan pengguna dapat mengikuti alur emosional. Alur yang digunakan dalam penyampaian cerita yaitu alur maju atau progresi, mulai dari paparan (*exposition*), tahap pengembangan konflik (*rising action*), pertikaian (*conflict*), permasalahan (*complication*), titik puncak (*climax*), penyelesaian (*denouement*), meskipun tidak membatasi pengguna untuk mengikuti urutan alur cerita secara menyeluruh.

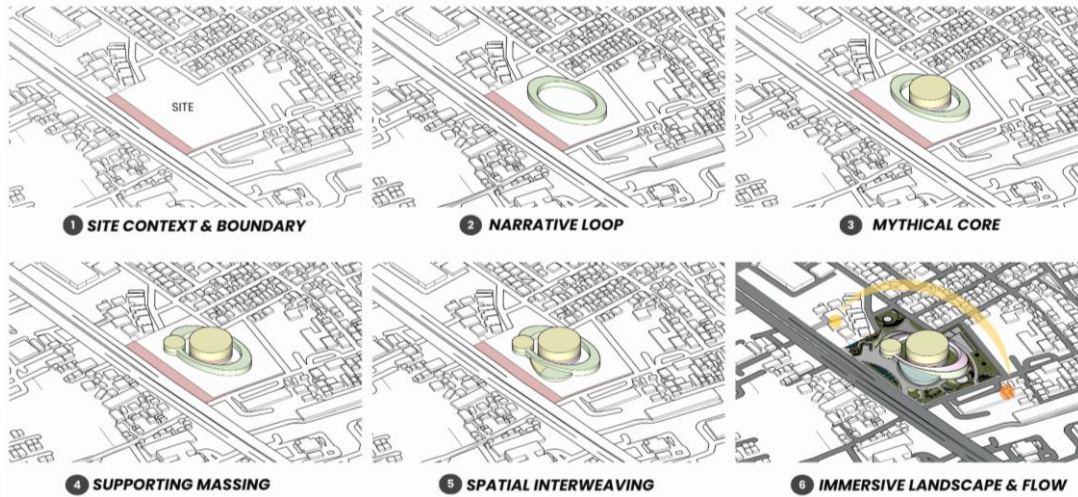
Pendekatan ini sejalan dengan konsep *narrative fragment*, di mana setiap ruang yang dirancang sebagai fragmen narasi. Potongan cerita yang berdiri sendiri namun saling terhubung melalui symbol dan nuansa. Konsep ini sejalan dengan pendekatan *polyvocal* dan *multivalent* dalam narasi arsitektural menurut Coates, yang menekankan bahwa arsitektur menyampaikan makna melalui pengalaman spasial yang tidak selalu diakses secara berurutan[10].

Tabel. 2 Pemetaan Struktur Cerita ke Zona Ruang

Tahap Cerita	Deskripsi Narasi	Zona Ruang dalam Desain
<i>Exposition</i>	Kehidupan Dayang sumbi di hutan sebelum lahirnya sangkuriang (suasana tenang)	Area masuk dan plaza penerima
<i>Rising Action</i>	Lahirnya Sangkuriang dan Pertemuan kembali dengan Dayang Sumbi	<i>Gallery</i>
<i>Conflict</i>	Pertemuan dan tantangan yang diberikan Dayang Sumbi kepada Sangkuriang	Koridor transisi
<i>Complication</i>	Sangkuriang menerima tantangan untuk membangun perahu	Zona tengah (Area Explorasi)
<i>Climax</i>	Sangkuriang menendang perahu hingga terbalik hingga menjadi gunung	Ruang Utama (Auditorium)
<i>Denouement</i>	Penyelesaian cerita dan refleksi akhir	Ruang tenang menghadap lanskap

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

3.4 Transformasi Bentuk



Gambar 4. Transformasi Bentuk
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

Proses transformasi bentuk pada perancangan ini berasal dari alur cerita rakyat Sangkuriang, yang diterjemahkan ke dalam elemen tapak, massa dan lanskap. Setiap tahap transformasi mengandung makna simbolis yang berkaitan dengan unsur cerita dan tujuan pengalaman ruang.

1. Site context & Boundary

Penentuan batas tapak yang mengacu pada regulasi dan mempertimbangkan aksesibilitas dari Jalan Soekarno-Hatta dan Jalan Rancabolang sebagai aksesibilitas utama.

2. Narrative Loop



Gambar 5. Analogi perahu
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

Berdasarkan **Gambar 5**, bentuk dasar melingkar diimplementasikan sebagai representasi perahu yang menjadi simbol penting dalam cerita Sangkuriang dan sebagai siklus naratif, menjadi dasar pembentukan ruang dan jalur sirkulasi utama.

3. Mythical Core

Bangunan utama sebagai pusat kegiatan diletakkan ditengah lingkaran, merepresentasikan klimaks dari cerita Sangkuriang menjadi ruang eksplorasi budaya.

4. Supporting Massing

Massa tambahan bangunan disusun mengikuti urutan naratif: prolog, konflik, klimaks, hingga penutup, membentuk alur ruang yang bercerita.

5. Spatial Interweaving

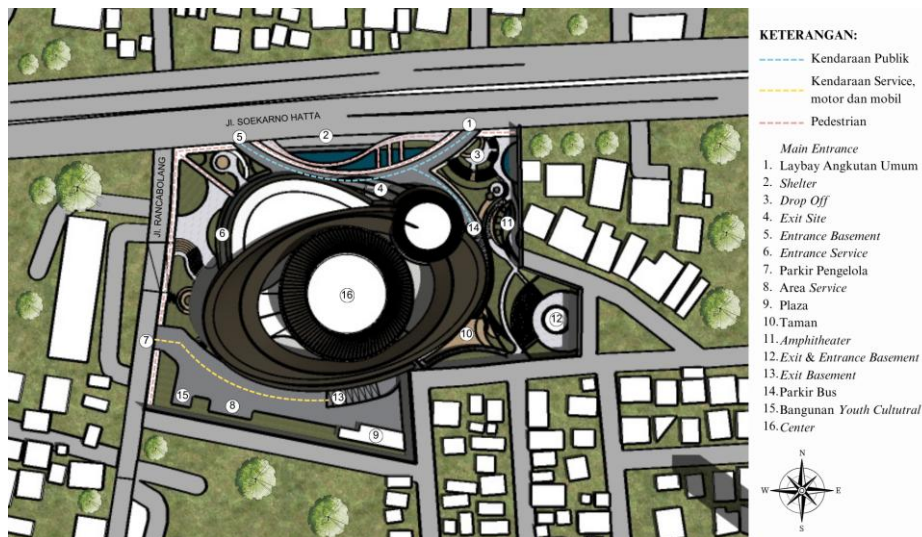
Gubahan massa menciptakan hubungan antar ruang yang terhubung secara fungsional dan simbolis, mencerminkan alur naratif dalam pengalaman ruang.

6. Immersive Landscape & Flow

Lanskap difungsikan sebagai medium naratif yang mengarahkan pengunjung menelusuri alur cerita secara intuitif dan emosional, dari pembuka hingga penutup.

3.5 Pola Sirkulasi dalam Tapak

Sirkulasi pada tapak *Youth Cultural Center* terbagi menjadi sirkulasi kendaraan publik, kendaraan *service* dan pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan publik terdiri dari kendaraan pribadi seperti mobil, dengan akses keluar dan masuk dari *main entrance* di Jalan Soekarno-Hatta (Utara). Sementara itu, untuk karyawan/staff, kendaraan *service*, serta motor diarahkan melalui pintu masuk yang berada di Jalan Rancabolang (Barat). Adapun sirkulasi pejalan kaki masuk melalui *entrance site* yang terhubung langsung dengan plaza, taman dan bangunan *Youth Cultural Cente*, hal ini dapat dilihat pada **Gambar 6**.

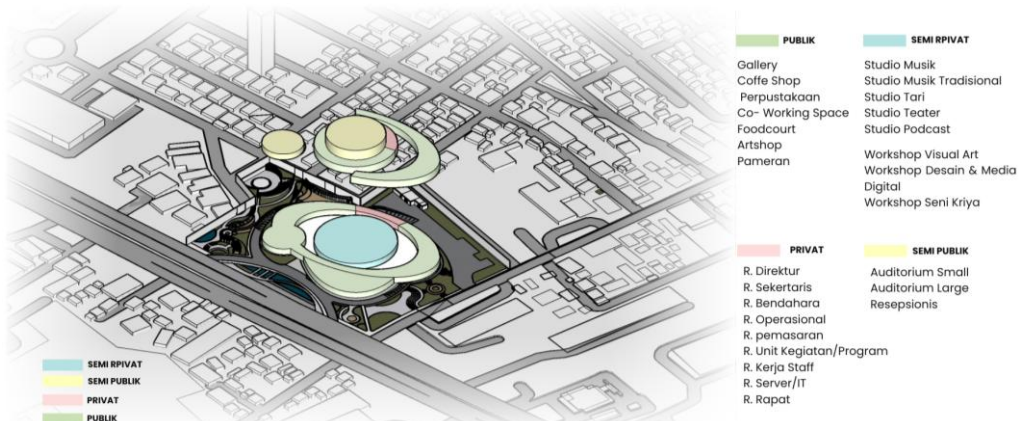


Gambar 6. Sirkulasi Kendaraan dan Pejalan Kaki
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

3.6 Zonasi dan Alur Ruang Dalam

a) Zonasi Ruang Dalam

Pembagian zonasi ruang dalam proyek ini berdasarkan tingkat aksesibilitas dan fungsi, sekaligus dikaitkan dengan struktur ruang naratif sangkuriang seperti pada **Gambar 7**. Setiap zona tidak hanya diatur secara fungsional, tetapi juga didesain agar selaras dengan cerita: ruang publik sebagai pengenalan (prolog), semi publik dan semi privat sebagai ruang perkembangan cerita (konflik dan komplikasi), dan ruang privat sebagai area internal (resolusi dan pengelolaan).



Gambar 7. Zonasi Ruang Dalam
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

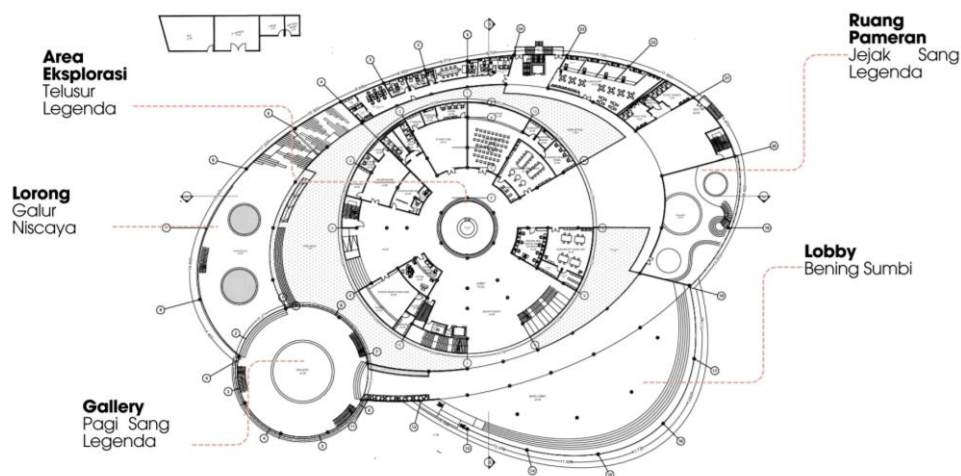
Tabel. 3 Zonasi Ruang dan Keterkaitan Naratif

Zona	Deskripsi Narasi	Zona Ruang dalam Desain	Keterkaitan Naratif
Publik	Ruang terbuka untuk pengunjung umum	<i>Gallery, coffee shop, perpustakaan, artshop, co-working space, ruang pameran</i>	Representasi prolog/pengenalan cerita dan budaya
Semi Publik	Ruang pertunjukan dan interaksi	Auditorium, resepsionis	Menghadirkan suasana konflik dan klimaks (pengalaman kolektif)
Semi Privat	Ruang kreatif dan eksplorasi	Studio musik, tari teater, <i>podcast, workshop</i>	Menggambarkan komplikasi cerita, proses kreatif dan interaktif
Privat	Ruang staff dan manajemen	Kantor direktur, ruang rapat, staff, server	Resolusi, area internal dan pengelolaan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

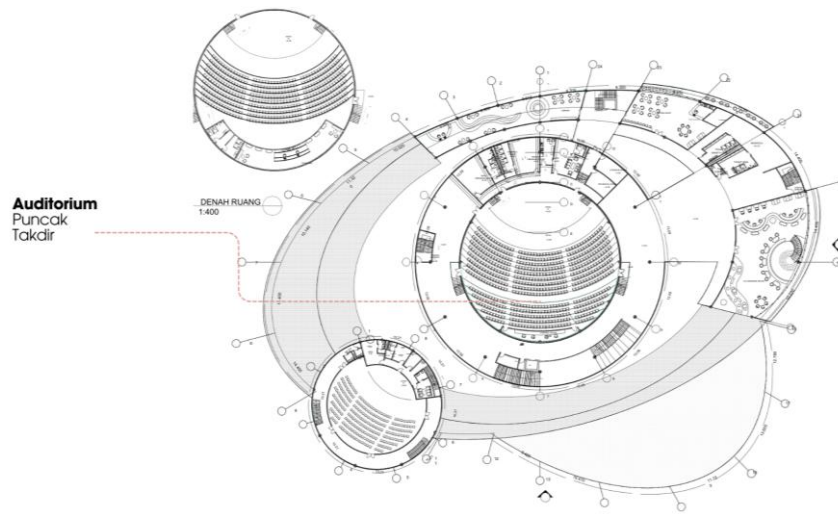
b) Alur Ruang Dalam

Alur ruang dalam *Youth Cultural Center* menggunakan *fragmented narrative*, sehingga pengunjung tidak harus mengikuti jalur secara linier. Setiap zona berfungsi sebagai fragmen narasi yang dialami dari berbagai sudut pandang. Pengunjung dapat memilih alurnya sendiri sesuai dengan sudut pandang tokoh dalam cerita. Hal ini menjadikan ruang-ruang di dalam *Youth Cultural Center* sebagai potongan narasi yang dapat dirangkai menjadi cerita sesuai jalur yang dipilih oleh pengunjung yang dapat dilihat pada **Gambar 8**.



Gambar 8. Denah Lantai Dasar

Sumber : Dokumen Pribadi, 2025



Gambar 9. Denah Lantai 2
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

1. Perspektif Tokoh Dayang Sumbi

Lobby, Bening Sumbi (*Exposition/Prolog*) - Gallery, Pagi Sang Legenda (*Rising Action*) - Lorong, Galur Niscaya (*Conflict*) - Area Eksplorasi, Telusur Legenda (*Complication*) - Auditorium, Puncak Takdir (*Climax*)-Ruang Pameran, Jejak Sang Legenda (*Resolution/Denouement*). Alur ini menggambarkan perjalanan dari awal cerita, konflik dengan Sangkuriang hingga titik klimaks cerita.

2. Perspektif Tokoh Sangkuriang

Lobby, Bening Sumbi (*Exposition/Prolog*) - Lorong, Galur Niscaya (*Conflict*) - Area Eksplorasi, Telusur Legenda (*Complication*) - Auditorium, Puncak Takdir (*Climax*)-Ruang Pameran, Jejak Sang Legenda (*Resolution/Denouement*). Pada alur ini menekankan sisi penarian jati diri, konflik dan ambisi Sangkuriang.

3. Multi perspektif

Pengunjung dapat memilih zona tertentu tanpa harus mengikuti alur secara linear.

4. Hasil Rancangan

Hasil rancangan merupakan tahap akhir dari proses perancangan yang telah melalui analisis tapak, kebutuhan ruang, zonasi serta pengembangan konsep desain. Pada hasil rancangan ini, ditampilkan visualisasi rancangan yang mencakup eksterior dan interior yang merepresentasikan konsep utama.

a) Eksterior

Eksterior bangunan *Youth Cultural Center* dirancang dengan pendekatan yang organik dan naratif. Bentuk yang spiral dan berlapis merepresentasikan perahu Sangkuriang sebagai elemen utama dalam legenda dan budaya yang terus berkembang. Fasad bangunan mengikuti bentuk bangunan yang tidak hanya berfungsi sebagai simbol naratif, tetapi juga sebagai metafora perjalanan siklus waktu yang menjadi inti cerita. Lanskap hijau disekitar bangunan dan fasad yang terbuka, menciptakan pengalaman transisi dari luar ke dalam yang tetap terikat pada konsep narasi. Hal ini dapat terlihat pada **Gambar 9**.

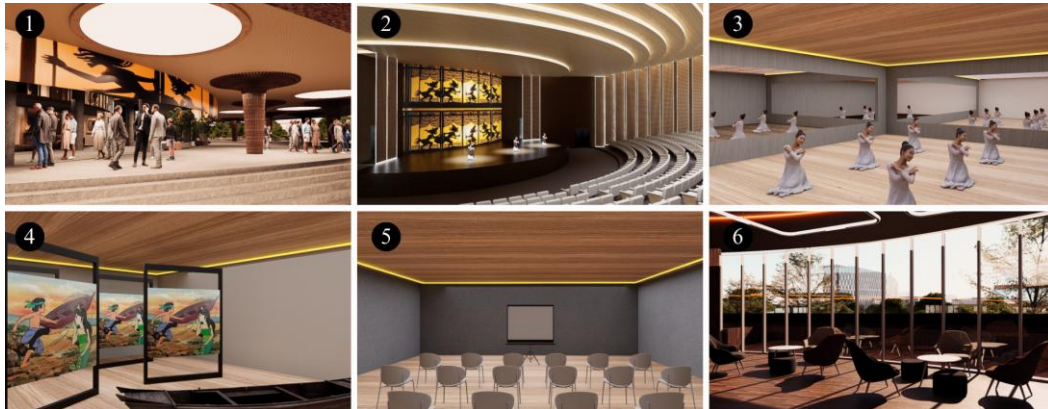


Gambar 10. Eksterior Bangunan Youth Cultural Center
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

b) Interior

Interior bangunan *Youth Cultural Center* dirancang menyesuaikan suasana yang selaras dengan konsep utama, yaitu cerita rakyat Sangkuriang yang tidak hanya berfungsi sebagai simbol perjalanan budaya, tetapi juga sebagai pengingat bagi generasi muda di era globalisasi untuk tetap mengenali dan melestarikan identitas budaya lokal. Terdapat enam interior yang sudah dirancang, seperti terlihat pada **Gambar 10**.

1. **Lobby**, area *lobby* ini terdapat beberapa bentuk kolom yang menyerupai bentuk batang pohon dan bukaan atap yang menciptakan kesan teduh, sekaligus memperkuat hubungan dengan elemen alam dan cerita rakyat.
2. **Auditorium**, ruang pertunjukan menggunakan elemen lengkung pada plafon dan dinding, merepresentasikan gelombang air sebagai penguat narasi perahu. Latar belakang panggung yang menampilkan visualisasi yang bertema legenda, sehingga pengunjung dapat langsung terhubung dengan konteks budaya.
3. **Ruang Tari**, dirancang dengan bukaan lebar dan mendukung aktivitas seni tradisi untuk menjadi media pewarisan budaya.
4. **Ruang Pameran**, visualisasi cerita rakyat, termasuk legenda Sangkuriang ditampilkan melalui media grafis dan instalasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang imersif.
5. **Ruang kelas**, suasana yang simple dengan dominasi material kayu, mendukung kegiatan edukasi, diskusi dan workshop.
6. **Coffee Shop**, area santai bagi pengunjung, dengan bukaan yang luas ke arah luar untuk mengadirkan suasana yang terbuka.



Gambar 11. Interior Bangunan Youth Cultural Center
Sumber : Dokumen Pribadi, 2025

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan *Youth Cultural Center* di Kota Bandung menunjukkan bahwa tujuan utama untuk menghadirkan ruang interaktif yang menghubungkan generasi muda dengan budaya lokal melalui pendekatan arsitektur naratif. Gubahan massa bangunan yang mengikuti alur cerita Sangkuriang berhasil menciptakan pengalaman ruang yang imersif, mulai dari tahap pengenalan hingga klimaks. Selain itu, inovasi pada penerapan konsep naratif (*Folklore Reimagined*), yaitu menjadikan cerita rakyat sebagai medium untuk membentuk identitas ruang publik dan juga mengatasi isu minimnya ruang publik bermakna bagi anak muda.

Sebagai pengembangan lebih lanjut, desain ini dapat dikaji kembali dengan memperluas integrasi teknologi interaktif dan digital agar penyampaian lebih mudah diterima oleh generasi muda di era globalisasi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai strategi keberlanjutan, baik dari segi energi, material maupun pengelolaan ruang komunitas, sehingga *Youth Cultural Center* tidak hanya berfungsi sebagai pusat kebudayaan, tetapi juga sebagai model arsitektur masa depan yang adaptif dan kontekstual.

6. Daftar Referensi

- [1] S. Jo, K. Lee Professor, and T. University, "213 Journal of Asian Architecture and Building Engineering/ Architecture as Narrative: On Bernard Franken's Ruminations on Characterization, Integration, and Imagination," 2007.
- [2] M. Charitonidou, "Simultaneously Space and Event: Bernard Tschumi's Conception of Architecture," *ARENA J. Archit. Res.*, vol. 5, no. 1, Nov. 2020, doi: 10.5334/ajar.250.
- [3] D. Ihsanti and Widiyani, "Youth Empowerment in Urban Kampung Neighborhood Through Placemaking," *J. Public Sp.*, vol. 9, no. 2, pp. 223–232, Nov. 2024, doi: 10.32891/jps.v9i2.1790.
- [4] O. Abdurahman and D. S. Kadarisman, "Geomythology as a Geotourism Attraction , Case Study : The Sangkuriang Legend in The Bandung Highland and Its ' Surrounding Areas Based on Geological to Hermeneutics Interpretation," vol. 2, no. 1, pp. 34–40, 2022.
- [5] M. Whitley, K. E. Donna, and D. E. Becker, "Architectural Narrative through Spatial Sequencing," 2018.
- [6] F. Hikmawati, *MTODOLOGI PENELITIAN*.
- [7]: Bernard Tschumi, *Event-Cities*. The MIT Press, 1996.
- [8] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- [9] R. M. Prastowo, N. B. Hartanti, and N. Rahmah, "Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum," *Pros. Semin. Nas. Pakar*, pp. 1–7, 2019, doi: 10.25105/pakar.v0i0.4145.
- [10] C. Jamieson, "Citation for published version : Document Version : This is the Accepted Manuscript version . This manuscript version is distributed under the terms of the," vol. 20, no. January, 2015.