

PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DALAM PERANCANGAN *ARTSCAPES CULTURAL CENTER* DI JALAN TERUSAN JAKARTA KOTA BANDUNG

Nelvita Fadlika Listiani ¹, Erwin Yuniar Rahadian ²

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

E-mail: nelvita.fadlika@mhs.itenas.ac.id ¹ dan ears@itenas.ac.id ²

Abstrak

Seni dan budaya memegang peran penting dalam membentuk identitas bangsa, khususnya bagi generasi muda sebagai pewaris nilai-nilai budaya. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan zaman yang pesat, keterhubungan Gen Z dan Milenial terhadap budaya lokal semakin memudar. Kondisi ini semakin diperburuk oleh kurangnya ruang budaya yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan cara berekspresi khas generasi muda secara kontekstual dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Artscares Cultural Center di Kota Bandung sebagai wadah ekspresi seni generasi muda dan pelaku seni dengan menerapkan arsitektur metafora. Pendekatan ini digunakan untuk membangkitkan kembali memori budaya Sunda melalui penerjemahan nilai dan simbol identitas kota Bandung ke dalam bentuk arsitektural yang komunikatif dan inspiratif. Metode perancangan dilakukan secara kualitatif dengan menganalisis kebutuhan ruang dan perilaku pengguna sasaran, yaitu generasi muda. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa pendekatan arsitektur metafora dengan inspirasi bentuk dari bunga Patrakomala, yang merepresentasikan identitas kota Bandung, dapat diterapkan dalam desain pusat kebudayaan. Desain ini mampu menjadi ruang budaya yang dapat menjembatani antara budaya lokal dan kehidupan modern generasi muda.

Kata Kunci:

Identitas, Metafora, Pelestarian, Pusat Kebudayaan

Abstract

Art and culture play a vital role in shaping national identity, particularly for the younger generation as the inheritors of cultural values. However, in the midst of rapid globalization and technological advancements, the connection between Gen Z and Millennials to local culture is gradually diminishing. This condition is further exacerbated by the lack of cultural spaces that cater to the needs, interests, and unique expressions of the younger generation in a contextual and interactive manner. This research aims to design the Artscares Cultural Center in Bandung City as a platform for artistic expression for the younger generation and art practitioners by applying metaphorical architecture. This approach revives the memory of Sundanese culture through the translation of Bandung City's values and symbols into communicative and inspirational architectural forms. The design methodology is qualitative, analyzing the spatial needs and behavioral patterns of the target users, namely the younger generation. The results of the design demonstrate that the metaphorical architecture approach, inspired by the form of the Patrakomala flower representing Bandung City's identity, can be effectively applied in designing a cultural center. This design is capable of becoming a cultural space that bridges local culture and modern life for the younger generation.

Keywords: Identity, Metaphor, Preservation, Cultural Center

1. Pendahuluan

Kota Bandung merupakan salah satu pusat kebudayaan dan kreativitas di Indonesia, dengan warisan sejarah dan seni yang kaya [1]. Kota ini dikenal sebagai "Kota Kembang" dan memiliki julukan "Paris van Java" karena arsitekturnya yang khas serta atmosfer budayanya yang dinamis. Keberadaan berbagai institusi seni, komunitas kreatif, serta ruang publik yang mendukung kegiatan budaya menjadikan Bandung sebagai salah satu destinasi utama bagi seniman dan pecinta budaya [2]. Menurut data BPS Kota Bandung tahun 2024, Kota Bandung mempunyai wilayah seluas 16.729,65 Ha dengan jumlah penduduk mencapai 2.506.603 jiwa pada tahun 2024 [3]. Potensi yang dimiliki Kota Bandung adalah sumber daya manusia terutama generasi muda.

Namun, di tengah perkembangan zaman yang semakin modern, banyak kaum muda yang mulai kehilangan keterkaitan dengan budaya lokal akibat pengaruh globalisasi dan kurangnya akses terhadap ruang budaya yang mendukung kreativitas mereka [4]. Di samping itu, saat ini masih terdapat keterbatasan dalam penyediaan ruang budaya yang benar-benar dapat mengakomodasi kebutuhan Gen Z dan Milenial. Banyak fasilitas budaya yang tersedia lebih berorientasi pada generasi yang lebih tua, sehingga tidak cukup menarik bagi kaum muda. Selain itu, kurangnya fasilitas yang interaktif dan edukatif menyebabkan rendahnya minat generasi muda dalam mengenal serta melestarikan budaya lokal.

Salah satu cara efektif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan membangun *Artscares Youth Cultural Center* sebagai pusat kebudayaan yang tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan ekspresi seni bagi Gen Z dan Milenial. Dengan adanya *Youth Cultural Center*, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang mendukung regenerasi budaya serta memperkuat identitas kultural dalam kehidupan generasi muda [5]. Pusat kebudayaan ini akan menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengeksplorasi, baik dalam konteks tradisional maupun modern. Hal ini, diharapkan dapat menciptakan dialog yang harmonis antara masa lalu dan masa kini, sehingga kebudayaan tidak hanya sekadar dilestarikan, tetapi juga berkembang sesuai dengan zaman.

Pendekatan arsitektur metafora dalam desain ini dapat memberikan pesan dan kesan yang bermakna. Nilai-nilai budaya diwujudkan dalam bentuk arsitektural yang sesuai dengan kebutuhan estetika dan identitas Gen Z dan Milenial saat ini. *Artscares Youth Cultural Center* dapat menjadi jembatan antara budaya lokal dan modern, sehingga generasi muda tetap terhubung dengan warisan budaya mereka lebih relevan. Oleh karena itu, perancangan *Artscares Youth Cultural Center* menjadi langkah strategis dalam memperkuat identitas budaya serta meningkatkan partisipasi mereka dalam dunia seni dan budaya.

Lokasi tapak berada di Jalan Terusan Jakarta, Bandung, dipilih berdasarkan pertimbangan strategis seperti aksesibilitas tinggi terhadap jalur utama kota, kedekatannya dengan kawasan pendidikan dan permukiman padat, serta keterhubungannya dengan pusat kegiatan masyarakat. Lingkungan sekitarnya yang heterogen menjadi lahan yang potensial untuk menghadirkan bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora yang mampu merepresentasikan elemen-elemen budaya lokal yang bermakna. Berdasarkan urgensi tersebut, pemilihan lokasi tapak menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan perancangan. Dengan melihat potensi dan relevansi lokasi terhadap tujuan perancangan, tapak ini diharapkan mampu menjadi wadah yang mendekatkan kembali masyarakat khususnya Gen Z dan Millennial dengan akar budaya lokal.

1.1 *Artscares Youth Culture Center*

Nama *Artscares* dipilih untuk *Youth Cultural Center* agar merefleksikan tujuan bangunan ini sebagai pusat kegiatan seni dan budaya bagi kaum muda. Kata *Artscares* sendiri merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *art* (seni) dan *scapes* (pemandangan atau lanskap). Nama ini menggambarkan bangunan ini sebagai tempat yang tidak hanya menampilkan karya seni, tetapi juga sebagai tempat untuk menciptakan, mengeksplorasi, dan mengembangkan seni dan budaya. Melalui nama *Artscares*, diharapkan bangunan ini dapat menjadi tempat yang inspiratif dan kreatif bagi kaum muda untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat dan minat mereka dalam bidang seni dan budaya.

Menurut KBBI arti kata pusat merupakan tempat yang letaknya di bagian tengah, pangkal yang menjadi pimpinan [6]. Sementara itu, budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) dan diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan budi serta akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *Colere*, artinya mengolah atau mengerjakan. Bisa juga diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia [7].

1.2 *Arsitektur Metafora*

Beberapa definisi berbeda juga dilontarkan oleh para ahli mengenai pengertian dari arsitektur metafora, yakni [8]:

1. Anthony C. Antoniades dalam *Poetic of Architecture*

Beliau mengatakan bahwa metafora merupakan suatu cara untuk memahami suatu hal, sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baru dari sebuah topik dalam pembahasan. Pada bukunya, beliau mengklasifikasikan metafora menjadi tiga kategori, yakni *intangible* (tidak nyata), *tangible* (nyata) serta *combine* antara keduanya.

2. Geoffrey Boadbent dalam *Design in Architecture*

Beliau mengemukakan bahwa “*transferring: figure of speech in which a name or description term is transferred to some object different form*”. Metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang.

3. James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes dalam *Introduction of Architecture*

Beliau mengemukakan bahwa metafora memperhatikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang biasanya melihat secara literal.

4. Charles Jenks dalam *The Language of Post Modern Architecture*

Beliau mengemukakan bahwa metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain. Misalnya bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya unsur yang mirip.

1.3 *Prinsip Arsitektur Metafora*

Arsitektur metafora pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Menurut Antoniades (1990), karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini [9]:

1. Berusaha memindahkan sebuah keterangan dari satu subjek ke subjek lainnya

Prinsip dasar ini dapat mencakup penyederhanaan, interpretasi ulang, atau simbolisasi dari ide tersebut ke dalam elemen desain seperti bentuk massa, fasad, atau interior. Hal ini berarti bahwa dalam perancangannya, arsitektur tidak hanya dibatasi pada bentuk fisik semata, tetapi juga berusaha menjadi bentuk ruang atau massa yang dapat dirasakan secara visual maupun emosional.

2. Berusaha untuk melihat suatu subjek seolah-olah subjek menjadi sesuatu hal yang berbeda

Arsitektur metafora melibatkan imajinasi dan interpretasi yang dalam, di mana elemen arsitektural dapat menyampaikan simbolisme atau nilai tertentu. Misalnya, motif lokal, bentuk alam, atau artefak budaya bisa direpresentasikan dalam bentuk arsitektur sebagai simbol identitas atau memori kolektif.

3. Merubah fokus penelitian atau penyelidikan suatu area konsentrasi atau penyelidikan lainnya

Prinsip ini tidak hanya menjadi penyelesaian spasial dari suatu kebutuhan fungsi, tetapi juga menjadi medium komunikasi, ekspresi budaya, dan penyelidikan makna. Dengan demikian, pendekatan metafora dalam arsitektur memperluas cakrawala desain, menghadirkan kedalaman narasi, serta menjembatani antara bentuk, makna, dan pengalaman manusia terhadap ruang.

1.4 Penerapan Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora diterapkan dalam arsitektur sebagai sarana untuk menyampaikan makna. Berdasarkan konsep metafora arsitektur yang dikemukakan oleh Antoniades (1990) dalam *Poetics of Architecture: Theory of Design*, penulis mengembangkan prinsip-prinsip penerapan metafora arsitektur ke dalam enam kategori utama, yaitu metafora formal, simbolik, naratif, konseptual, emosional, dan kontekstual. Kategori ini disusun sebagai interpretasi atas pemahaman penulis terhadap bentuk penerapan metafora dalam konteks desain *Youth Cultural Center* yang relevan dengan tujuan desain dan karakter pengguna [9]:

1. Metafora Formal (*Formal Metaphor*)

Metafora ini muncul ketika bentuk bangunan menyerupai atau mengadaptasi bentuk lain dari alam, budaya, atau objek sehari-hari.

2. Metafora Tipologis (*Typological Metaphor*)

Mengambil bentuk dasar atau arketipe dari masa lalu atau budaya tertentu dan mengadaptasinya dalam konteks modern.

3. Metafora Struktural (*Structural Metaphor*)

Menggunakan sistem struktur bangunan untuk menyampaikan makna tertentu.

4. Metafora Material (*Material Metaphor*)

Pemilihan dan penggunaan material bukan hanya berdasarkan fungsi, tetapi juga makna simbolik.

5. Metafora Fungsional (*Functional Metaphor*)

Menggunakan fungsi ruang untuk menyampaikan ide atau simbol.

6. Metafora Simbolik atau Imajinatif (*Symbolic/Imaginary Metaphor*)

Metafora ini paling abstrak, di mana keseluruhan konsep atau tema bangunan merupakan hasil dari ide imajinatif atau narasi simbolik.

7. Metafora Konseptual (*Conceptual Metaphor*)

Bentuk dan ruang tidak secara literal menyerupai objek lain, namun mewakili ide-ide abstrak seperti keterbukaan, perubahan, atau identitas.

2. Metode

Pendekatan metodologi dalam perancangan *Artscares Youth Cultural Center* ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Pendekatan kualitatif dipilih karena proses perancangan arsitektur tidak hanya melibatkan aspek teknis dan fungsional, tetapi juga aspek kultural, sosial, dan filosofis yang bersifat non-kuantitatif. Hal ini sejalan dengan tujuan utama proyek, yaitu merepresentasikan warisan budaya Sunda melalui pendekatan arsitektur metafora. Untuk mendukung hal tersebut, metode kualitatif digunakan dalam menggali berbagai informasi melalui studi literatur, observasi lapangan, serta analisis kebutuhan pengguna.

Studi literatur dilakukan untuk mengkaji referensi terkait teori, studi banding bangunan sejenis, analisis tapak, serta kebutuhan ruang yang diperlukan. Seluruh data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu dengan mendeskripsikan temuan dan menginterpretasikannya secara mendalam. Fokus analisis diarahkan pada unsur budaya Sunda, identitas lokal, kondisi tapak, serta inspirasi bentuk dari bangunan referensi yang relevan. Hasil deskripsi ini juga mengkaji bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterjemahkan ke dalam elemen arsitektur yang kontekstual, estetis, dan bermakna.

Melalui pendekatan ini, proses perancangan tidak sekedar menghasilkan bentuk fisik bangunan, melainkan juga sebagai media interpretasi budaya yang mampu membangun kembali kesadaran masyarakat terutama generasi muda terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal [4]. Proses analisis dalam perancangan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis tapak, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis konsep. Analisis ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis tapak, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis konsep. Analisis tapak difokuskan pada pemahaman terhadap karakteristik proyek, seperti aksesibilitas, konektivitas, kondisi lingkungan, serta elemen pendukung lainnya. Sementara itu, analisis kebutuhan pengguna difokuskan pada pola aktivitas, fleksibilitas ruang, serta preferensi desain yang sesuai dengan Gen Z dan Milenial [10]. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan konsep perancangan mencakup aspek fungsional, estetika, dan keberlanjutan.

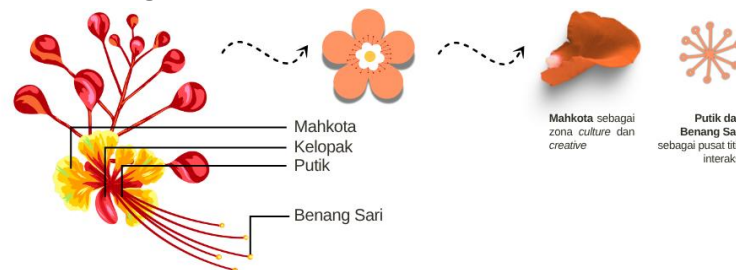


Gambar 1. Bagan Metode Perancangan
Sumber: Data Pribadi, 2025.

3. Diskusi/Proses Desain

Perancangan *Artsapes Cultural Center* dilakukan dengan pendekatan arsitektur metafora yang berfokus pada penerjemahan nilai dan warisan budaya Sunda ke dalam bentuk arsitektural. Pendekatan ini mengadaptasi filosofi dan karakter visual bunga Patrakomala sebagai simbol keindahan, identitas, dan kebanggaan lokal. Konsep tersebut diwujudkan melalui pengolahan tapak yang merepresentasikan keterhubungan budaya dengan lingkungan, gubahan massa yang memvisualisasikan bentuk kelopak bunga, penerapan motif tradisional pada elemen fasad, hingga strategi interior yang mengangkat pola, warna, dan material khas Sunda untuk menciptakan pengalaman ruang yang sarat makna.

3.1 Konsep Bentuk Bangunan



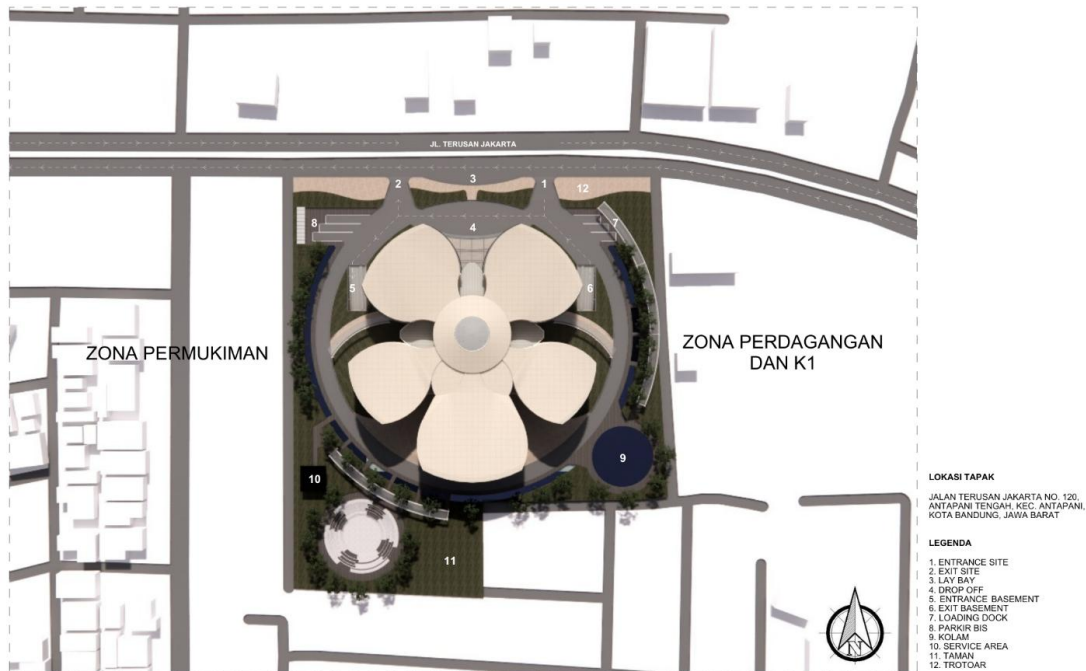
Gambar 2. Gubahan Massa dari Bunga Patrakomala
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Dalam perancangan gubahan massa, inspirasi diambil dari struktur morfologi bunga yang secara umum dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu struktur atas, struktur tengah, dan struktur bawah. Struktur atas terdiri dari benang sari dan putik, yang berfungsi sebagai alat reproduksi bunga. Struktur tengah adalah mahkota bunga (*corolla*) yang berperan menarik perhatian penyerbuk dengan warna dan bentuknya yang mencolok. Sementara itu, struktur bawah terdiri dari kelopak (sepal), tangkai, dan dasar bunga yang berfungsi sebagai penopang dan pelindung.

Penerapan metafora morfologi bunga ini diaplikasikan dalam konsep gubahan massa dengan mengadopsi tiga elemen utama, yaitu mahkota, kelopak, dan tangkai bunga. Kelopak dan tangkai ditempatkan pada posisi paling bawah, menggambarkan elemen penopang dalam komposisi massa bangunan, sehingga massa pada bagian ini memiliki ketinggian yang lebih rendah dan dimaknai sebagai dasar atau fondasi yang kokoh. Mahkota, yang dalam bunga menempati posisi di atas kelopak, diterjemahkan dalam gubahan massa sebagai elemen yang posisinya lebih tinggi dan lebih dominan secara visual. Hal ini menciptakan hierarki yang jelas antara massa yang lebih rendah (kelopak dan tangkai) dan massa yang lebih tinggi (mahkota), sekaligus menampilkan komposisi yang dinamis dan bertingkat.

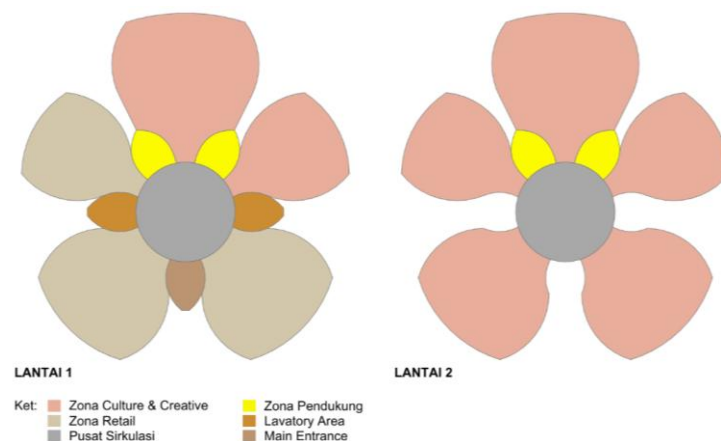
3.2 Konsep Penataan Massa pada Tapak dan Bangunan

Konsep penataan massa tapak ditata berdasarkan hierarki fungsi dan karakter ruang, membentuk pola zonasi yang mengalir dari publik ke privat, serta memperhatikan keterhubungan antar zona. Penempatan massa juga merespons kondisi eksisting tapak seperti vegetasi, aksesibilitas, dan potensi pandangan, sehingga menciptakan tatanan ruang luar dan dalam yang saling mendukung. Dengan memanfaatkan bentuk massa yang dinamis dan terfragmentasi, penataan ini memberikan pengalaman ruang yang terbuka namun tetap terkendali, sekaligus menjadi representasi visual dari konsep warisan budaya yang terus berkembang secara berlapis dan adaptif dalam struktur sosial masyarakat urban.



Gambar 3. Penataan Massa Tapak
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Bangunan utama, yang merupakan *Artscapes Cultural Center*, berada di tengah tapak dan menjadi fokus utama dari perencanaan. Di sekelilingnya terdapat sirkulasi dan fasilitas pendukung. Akses masuk (*entrance*) dan keluar (*exit*) ditempatkan di sisi selatan yang berbatasan langsung dengan jalan utama, memudahkan sirkulasi kendaraan. Area *basement* memiliki pintu masuk dan keluar yang ditempatkan di sisi utara bangunan, memisahkan arus kendaraan masuk dan keluar untuk mengurangi kemacetan. Area Parkir Bis diletakkan di sisi utara dekat *entrance* untuk memudahkan akses penumpang ke dalam bangunan tanpa harus masuk jauh ke dalam kawasan. *Amphiteater* berada di area belakang bangunan, memanfaatkan ruang terbuka yang lebih tenang dari lalu lintas jalan utama. Jalur pedestrian dan *lay bay* ditempatkan di bagian depan bangunan untuk memfasilitasi pejalan kaki dan penurunan penumpang kendaraan pribadi. Ruang terbuka hijau di sekeliling bangunan memperkuat hubungan antara bangunan dan lingkungannya, sekaligus menciptakan suasana yang nyaman. Secara keseluruhan, penataan tapak ini memperhatikan keterpaduan sirkulasi, kenyamanan pengunjung, dan fungsi ruang secara efektif.



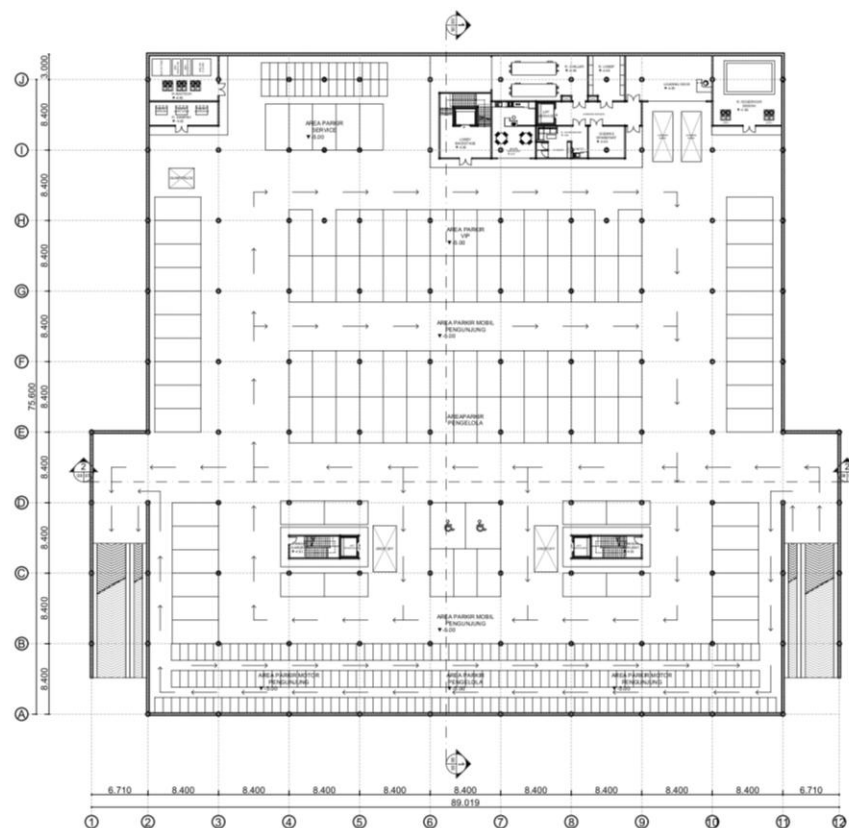
Gambar 4. Penataan Massa Bangunan Lantai Dasar (kiri) dan Lantai Atas (kanan)
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Penataan *zoning* bangunan dirancang dengan pembagian ruang yang terstruktur melalui penerapan tiga zona utama, yang masing-masing memiliki fungsi spesifik dan saling mendukung satu sama lain. Zonasi ini bertujuan untuk menciptakan alur sirkulasi yang efisien, serta memastikan kenyamanan dan keteraturan dalam penggunaan ruang. Konsep penataan massa bangunan dalam rancangan ini menerapkan pendekatan zonasi fungsional yang jelas antara lantai dasar dan lantai atas.

Pada lantai dasar, area utama difokuskan pada interaksi publik dengan adanya plaza sebagai ruang terbuka pusat yang menghubungkan berbagai fungsi di sekitarnya. Sementara itu, pada lantai dua, penataan massa bangunan lebih difokuskan pada fasilitas edukasi dan kantor pengelola. Auditorium mendominasi lantai ini sebagai ruang utama untuk acara, seminar, dan pertunjukan skala besar dan kecil. Di sisi barat dan timur, terdapat *creative area* yang dimaksudkan sebagai ruang kreasi dan *co-working space* bagi generasi muda. Sama seperti di lantai dasar, *service & lavatory area* tetap disediakan untuk kenyamanan pengguna. Plaza tetap menjadi elemen penghubung sentral yang memfasilitasi sirkulasi antara ruang-ruang utama di lantai dua. Secara keseluruhan, konsep penataan massa bangunan ini menciptakan hubungan harmonis antara fungsi budaya, ekonomi kreatif, dan edukasi dengan dukungan sirkulasi yang jelas dan ruang terbuka publik yang inklusif.

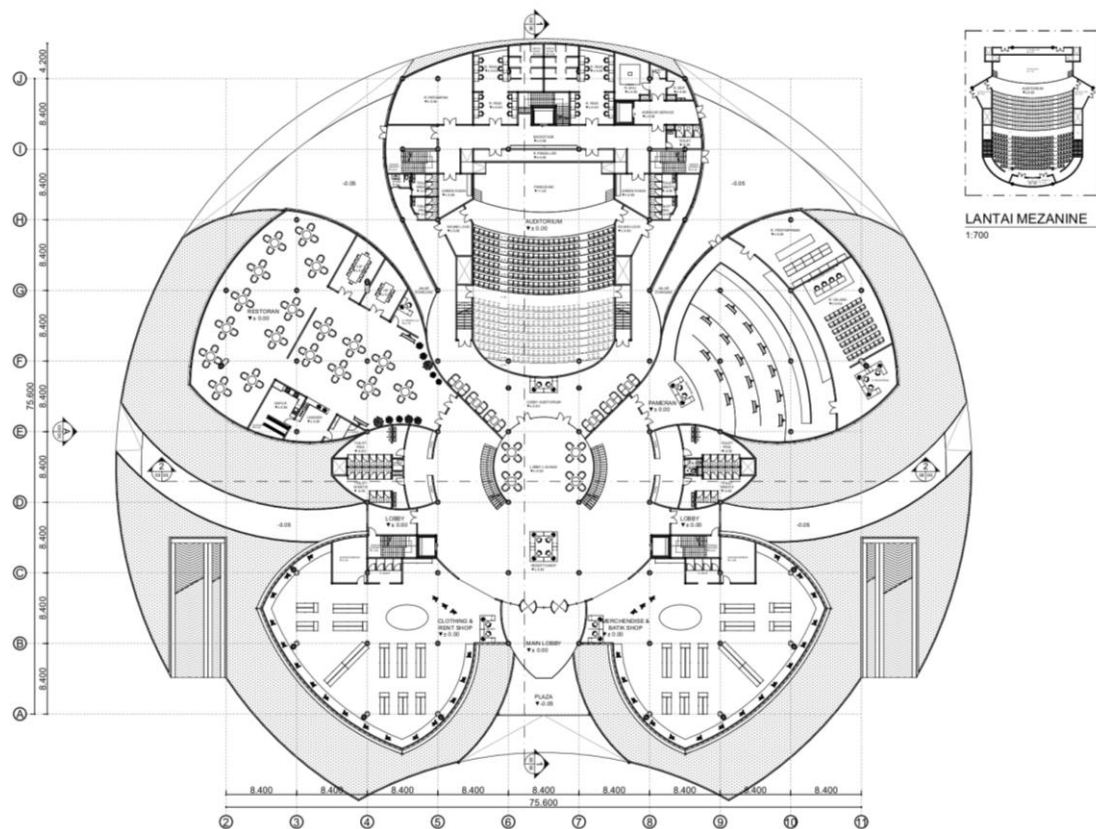
3.3 *Tatatanan Ruang dan Sirkulasi*

Tatanan ruang dalam bangunan *Artsapes Cultural Center* disusun secara radial dengan pusat sebagai area sirkulasi utama dan lima massa sekitarnya yang menyerupai kelopak bunga, sesuai dengan pendekatan metafora bentuk bunga Patrakomala. Zona publik seperti ruang pameran, *foyer*, auditorium, dan perpustakaan diletakkan pada area mahkota lantai dasar yang mudah diakses langsung dari area *drop off*, sehingga mendukung alur sirkulasi pengunjung yang lancar dan intuitif. Ruang-ruang edukatif seperti studio seni, ruang kelas budaya, dan studio tari ditempatkan pada mahkota lain yang terletak di lantai dua, untuk menjaga suasana belajar yang kondusif.



Gambar 5. Denah *Basement*
Sumber: Data Pribadi, 2025.

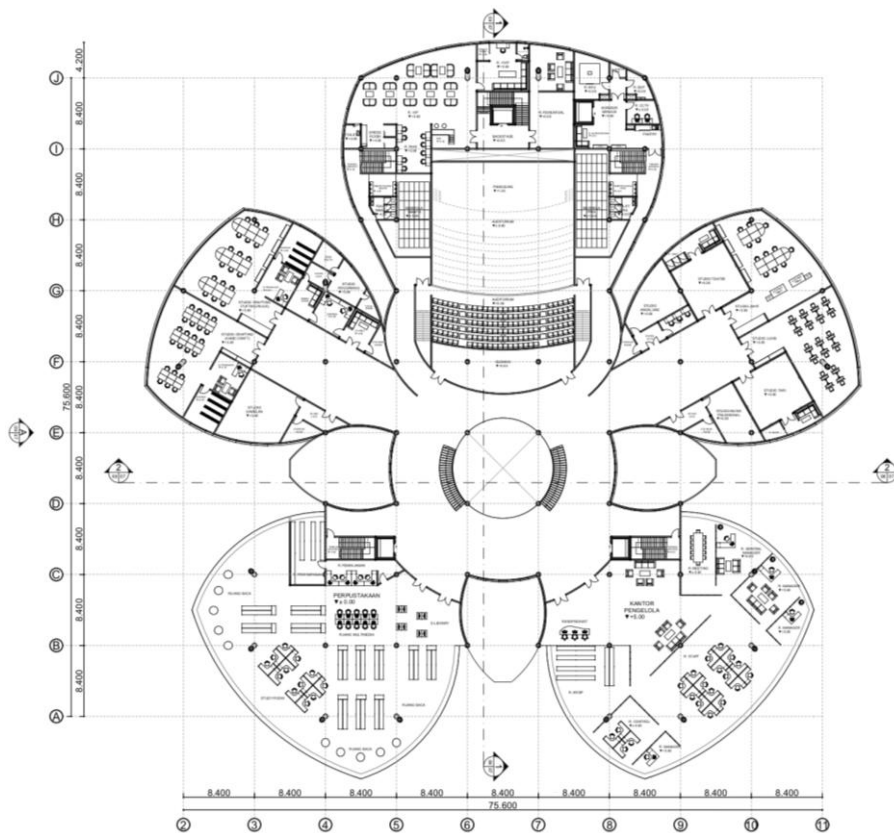
Pada denah *basement*, tatanan ruang dirancang secara efisien untuk mendukung fungsi utama sebagai area parkir kendaraan roda empat dan roda dua, dilengkapi dengan elemen *service* dan akses vertikal yang tersebar merata. Area parkir menempati sebagian besar luas lantai basement dan dibagi menjadi tiga blok utama kanan, tengah, dan kiri dengan barisan parkir yang tertata rapi serta jalur sirkulasi satu arah yang jelas ditandai oleh panah arah. Sirkulasi kendaraan didesain mengelilingi seluruh zona parkir, memungkinkan mobil untuk masuk, berputar, dan keluar tanpa hambatan. Di tengah basement, terdapat dua inti sirkulasi vertikal utama yang masing-masing terdiri dari dua unit lift dan tangga darurat. Akses ini strategis karena berada dekat dengan zona parkir disabilitas, sehingga mempermudah mobilitas pengguna berkebutuhan khusus.



Gambar 6. Denah Lantai Dasar
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Pada denah lantai dasar, bangunan ini dirancang dengan konsep radial yang berpusat pada *lobby* utama berbentuk bundar di tengah bangunan. Sirkulasi pengunjung bergerak secara menyebar dari titik pusat ini ke lima area utama bangunan, mengikuti pola kelopak bunga yang tampak pada bentuk denah. Tata ruang dibagi berdasarkan fungsi, dimulai dari area kelopak yang berada di depan bangunan sebagai *main entrance*. Auditorium di sisi selatan yang menjadi elemen utama dengan kapasitas besar dan akses langsung dari pusat. Pada sisi timur atas, terdapat restoran yang menjadi area kuliner makanan khas Sunda. Sementara itu, sisi barat diisi oleh ruang pameran yang dirancang dengan alur satu arah untuk membimbing pengunjung menyusuri narasi secara bertahap dan berkesinambungan. Pada sisi utara difungsikan sebagai retail yang menjual hasil kerajinan dengan layout terbuka.

Setiap zona dihubungkan oleh koridor radial yang memperkuat kesan dinamis dan organik, sementara area sirkulasi vertikal seperti tangga dan lift tersebar merata di kiri dan kanan bangunan untuk mendukung mobilitas antar lantai. Ruang transisi antar zona juga diisi dengan elemen-elemen pendukung yang tersebar untuk menjaga alur pergerakan tetap nyaman dan berkesan.



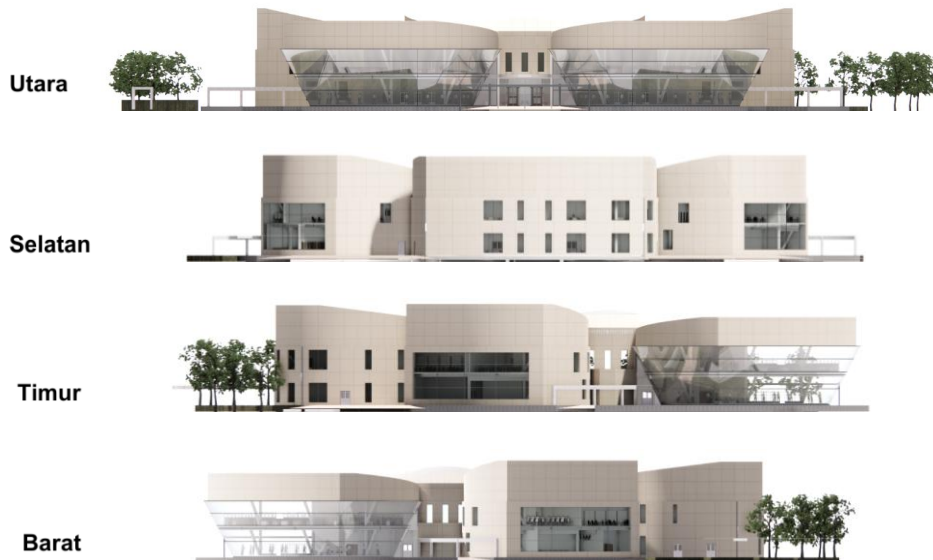
Gambar 7. Denah Lantai Dua
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Denah lantai dua ini menampilkan konsep tatanan ruang berbentuk metaforis menyerupai bunga, dengan lima “mahkota” sebagai zona fungsional utama yang mengelilingi ruang sirkulasi pusat berbentuk lingkaran. Sirkulasi utama pada lantai ini berpusat pada ruang tengah bundar, yang berperan sebagai *void* atau *lobby* utama lantai atas, menghubungkan seluruh bagian bangunan secara radial. Dari titik pusat ini, pengunjung dapat mengakses masing-masing zona fungsional melalui koridor pendek yang tersebar simetris ke lima arah, menciptakan sirkulasi yang intuitif antar fungsi.

Tatanan ruang terbagi ke dalam lima area utama sesuai bentuk mahkotanya. Di sisi selatan bangunan, terdapat *backstage* auditorium. Dua mahkota di sisi timur dan barat diperuntukkan bagi fungsi studio/kelas budaya, seperti ruang kelas tari, musik tradisional, dan kerajinan, masing-masing dengan tata letak yang privat dan tertutup agar mendukung fokus dan konsentrasi. Sementara itu, dua mahkota di sisi timur atas bangunan, memiliki fungsi edukatif sebagai ruang *workshop* atau studio kriya, dilengkapi meja kerja, rak display, dan area peralatan, memungkinkan aktivitas seni dan kerajinan berlangsung secara aktif. Selain itu, terdapat juga perpustakaan yang dilengkapi dengan ruang baca dan ruang multimedia, menjadikannya zona kontemplatif yang mendukung aktivitas belajar mandiri.

Melalui pola radial yang mengutamakan keterhubungan antar ruang dan pembagian fungsi yang jelas di tiap mahkota, sirkulasi pada lantai dua dirancang untuk mempermudah orientasi pengguna sekaligus menciptakan pengalaman ruang yang menyeluruh. Desain ini mencerminkan filosofi metafora bunga sebagai simbol warisan budaya dan keterbukaan terhadap aktivitas seni, edukasi, dan komunitas. Konsep tata massa dan sirkulasi tersebut secara keseluruhan merepresentasikan pendekatan metafora, di mana bentuk bangunan dan alur gerak pengunjung menggambarkan bunga yang mekar dan menyebar dari satu titik pusat. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat identitas visual bangunan, tetapi juga memperkaya pengalaman spasial pengunjung melalui narasi yang memadukan fungsi ruang, nilai budaya, dan bentuk arsitektural secara harmonis.

3.4 Desain Fasad



Gambar 9. Tampak Bangunan
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Fasad *Artscapes Cultural Center* menggunakan material *Aluminium Composite Panel (ACP)* berwarna krem muda sebagai elemen utama. Pemilihan ACP didasari pada kemampuannya menghadirkan tampilan modern dan elegan sekaligus tetap fleksibel untuk membentuk lekukan lembut yang mengikuti metafora kelopak bunga *Patrakomala* pada gubahan massa bangunan. Warna krem muda dipilih untuk menciptakan kesan hangat, harmonis, dan mudah berintegrasi dengan lanskap hijau di sekitar tapak. Pemilihan warna ini juga merepresentasikan nilai kesederhanaan, kelembutan, dan keanggunan budaya Sunda, selaras dengan konsep utama bangunan yang mengangkat warisan budaya lokal. Selain diaplikasikan pada fasad, material ACP juga digunakan pada penutup atap bangunan. Hal ini memberikan kesinambungan visual antara bidang vertikal dan horizontal, sehingga bentuk kelopak bunga terlihat utuh dan konsisten dari berbagai sudut pandang. Karakter ACP yang ringan memudahkan pembentukan atap dengan lekukan organik, sementara ketahanannya terhadap cuaca ekstrem memastikan kualitas estetika tetap terjaga dalam jangka Panjang. Material ini mampu bertahan dari paparan sinar UV, hujan, dan kelembapan tanpa mengalami perubahan warna signifikan. Pemasangan ACP pada bangunan ini menggunakan sistem rangka hollow galvanis sebagai penopang. Sambungan panel dirancang rapat dengan sistem *sealant weatherproof* untuk mencegah kebocoran sekaligus menjaga estetika.

3.5 Eksterior Bangunan



Gambar 8. Eksterior Bangunan
Sumber: Data Pribadi, 2025.

Area luar bangunan didesain sebagai ruang transisi yang mengundang interaksi, dengan jalur pejalan kaki yang melingkari bangunan, taman, kolam, serta *amphitheater* terbuka yang menjadi wadah aktivitas seni dan pertunjukan luar ruang. Tata vegetasi dipilih dari tanaman lokal dan pohon peneduh yang tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga berfungsi mengurangi panas dan meningkatkan kenyamanan termal.

Penciptaan ruang luar dan fasad yang selaras ini menghasilkan kesan eksterior yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kaya makna filosofis. Bangunan tampil sebagai landmark budaya yang menggabungkan nilai tradisi dan teknologi modern, serta mengundang pengunjung untuk merasakan keterhubungan antara arsitektur, alam, dan budaya.



Gambar 9. Eksterior Bangunan
Sumber: Data Pribadi, 2025.

4. Kesimpulan

Perancangan *ArtsCAPES Cultural Center* di Jalan Terusan Jakarta, Kota Bandung berhasil mencapai tujuan utama sebagai wadah ekspresi seni dan budaya generasi muda dengan mengusung pendekatan arsitektur metafora. Penerjemahan filosofi bunga Patrakomala ke dalam gubahan massa, tata ruang, fasad, dan elemen interior mampu menciptakan bangunan yang komunikatif, inspiratif, serta relevan dengan kebutuhan sosial, edukatif, dan kreatif Gen Z dan Milenial.

Nilai kebaruan dari desain ini terletak pada penerapan metafora budaya Sunda yang diintegrasikan secara menyeluruh, mulai dari konsep bentuk, pemilihan material, hingga strategi penataan ruang luar. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan identitas visual yang kuat, tetapi juga menggabungkan fungsi budaya, ekonomi kreatif, dan edukasi dalam satu kesatuan yang harmonis.

Desain bangunan berbentuk kelopak bunga yang terhubung secara radial, dilengkapi fasilitas auditorium, ruang pameran, studio seni, perpustakaan, ruang retail, restoran, ruang terbuka hijau, kolam, dan amphitheater. Setiap elemen dirancang untuk saling terhubung melalui koridor dan lanskap yang mendukung aktivitas sosial, seni, dan budaya secara inklusif.

Untuk pengembangan selanjutnya, penelitian dapat difokuskan pada evaluasi pengalaman pengguna dan pengaruh desain metafora terhadap keterlibatan budaya generasi muda, serta penerapan teknologi hijau yang lebih luas guna meningkatkan keberlanjutan lingkungan dan efisiensi energi bangunan.

5. Daftar Referensi

- [1] A. Sunjayadi, "Melacak Akar Kreativitas Di Kota Bandung Masa Kolonial," *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2020, 10(3), pp. 243-259.
- [2] F. Fitriyana, *Pengembangan Bandung Kota Kreatif Melalui Kekuatan Kolaboratif Komunitas*. Tesis Magister. Institut Teknologi Bandung, Indonesia. 2012.
- [3] Badan Pusat Statistik Kota Bandung, *Kota Bandung dalam Angka 2024*, vol. 44. Bandung: BPS-Statistics Bandung Municipality, 2024.

- [4] B. P. Siburian, L. Nurhasanah, and J. A. Fitriana, “Pengaruh Globalisasi terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia.” *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 2021, 10(2), pp. 31–39.
- [5] T. Teladani and Musywaroh, “Youth Community Center sebagai Wadah Program GenRe dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kabupaten Karawang.” *Senthong: Jurnal Ilmiah Arsitektur*, 2023, 1(1), pp. 1–15.
- [6] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Pusat Kebudayaan.” [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. [Diakses tanggal: 10-Mar-2025].
- [7] Y. I. Hermawan, M. Nurhamsyah, T. W. Caesariadi, “Pusat Kebudayaan Tionghoa Sungai Kakap,” *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 2024, 12(2), pp. 228-242.
- [8] R. S. D. Permathati, Sumaryoto, A. H. Purnomo, “Penerapan Arsitektur Metafora pada Strategi Perancangan Pusat Kecantikan Tradisional di Surakarta.” *Jurnal Arsitektura*, 2019, 17(2), pp. 195- 202.
- [9] A. C. Antoniadis, *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1990.
- [10] V. M. Ramadhani, “Preferensi pilihan jenis hunian berdasarkan perilaku belanja generasi Z,” *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 2021, 5(2), pp. 97–104.