

Pendekatan *Intangible Metaphor* Melalui Representasi Peribahasa Sunda ‘Tuntungna Ruyung Ka Sasaha Gé Nepi’ dalam Perancangan Rumpaka *Youth Cultural Center* di Bandung

Isma Nurinsan ¹, Utami ²

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

E-mail: isma.nurinsan@mhs.itenasac.id

Abstrak

*Kebudayaan bukan sekadar kesenian, melainkan cara hidup, cara berpikir, dan cara memaknai dunia di sekitarnya, kebudayaan merefleksikan nilai, norma, dan pandangan hidup masyarakat. Di Indonesia, nilai seperti gotong royong, toleransi, keberagaman, dan religiusitas melekat dalam kehidupan sosial. Namun, arus urbanisasi dan globalisasi memicu pergeseran nilai, sehingga generasi muda semakin terputus dari akar budayanya. Kota Bandung, sebagai kota kreatif dengan gaya hidup modern yang berkembang pesat, turut menghadapi tantangan serupa. Rumpaka Youth Cultural Center adalah pusat kebudayaan pemuda di Bandung yang dirancang untuk mewadahi interaksi, pembelajaran, dan pembentukan karakter generasi muda melalui arsitektur berbasis budaya lokal. Konsepnya berlandaskan peribahasa Sunda “Tuntungna ruyung ka sasaungan ogé nepi” yang dimaknai sebagai proses berkelanjutan hingga tercapainya tujuan. Filosofi ini diterjemahkan melalui pendekatan *Intangible Metaphor* dengan tiga prinsip utama: tahapan, keterkaitan, dan pencapaian tujuan. Prinsip tahapan diwujudkan lewat alur ruang yang terintegrasi dalam zonasi lanskap, membentuk respons psikologis sejak awal. Prinsip keterkaitan diterapkan melalui pengaturan fungsi yang saling terhubung, menciptakan kesinambungan aktivitas. Prinsip pencapaian tujuan tercermin pada orientasi massa dan sirkulasi progresif menuju pusat kegiatan sebagai klimaks perjalanan ruang. Penerapan prinsip ini menghasilkan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sarat makna budaya, sekaligus menjadi media pembentukan karakter dan penyampai pesan mendalam bagi generasi muda.*

Kata Kunci: Intangible metaphor, Peribahasa Sunda, Representatif, Rumpaka Youth Cultural Center

Abstract

*Culture is not merely art, but a way of life, a way of thinking, and a way of interpreting the world around us. Culture reflects the values, norms, and worldviews of a society. In Indonesia, values such as mutual cooperation, tolerance, diversity, and religiosity are deeply ingrained in social life. However, the tide of urbanization and globalization has triggered a shift in values, causing younger generations to become increasingly disconnected from their cultural roots. Bandung, as a creative city with a rapidly developing modern lifestyle, faces similar challenges. Rumpaka Youth Cultural Center is a Youth Cultural Center in Bandung designed to facilitate interaction, learning, and character building among the younger generation through architecture based on local Culture. The concept is based on the Sundanese proverb “Tuntungna ruyung ka sasaungan ogé nepi,” which means a continuous process until the goal is achieved. This philosophy is translated through an *Intangible Metaphor* approach with three main principles: stages, interconnectedness, and goal achievement. The principle of stages is realized through an integrated spatial flow within landscape zoning, creating a psychological response from the outset. The principle of interconnectedness is applied through the arrangement of interconnected functions, creating continuity in activities. The principle of achieving goals is reflected in the orientation of the mass and progressive circulation towards the Center of activity as the climax of the spatial journey. The application of this principle results in a design that is not only functional but also rich in cultural meaning, while also serving as a medium for character building and conveying profound messages to the younger generation.*

Keywords: Intangible metaphor, Sundanese proverb, Cultural representation, Youth Cultural Center

1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan pilar penting dalam pembentukan identitas bangsa, mencerminkan nilai, norma, dan pandangan hidup masyarakat. Di Indonesia, nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, keberagaman, dan religiusitas telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial. Namun, dalam konteks urbanisasi dan globalisasi yang cepat, terjadi pergeseran nilai yang menyebabkan keterputusan generasi muda dengan akar budayanya. Kota Bandung, sebagai kota kreatif dengan perkembangan gaya hidup modern yang pesat, turut mengalami tantangan ini. [1][2]

Minimnya ruang ekspresi budaya yang inklusif bagi pemuda menjadi salah satu persoalan utama. Laporan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung (2023) menunjukkan bahwa banyak komunitas seni mengalami kesulitan dalam mengakses ruang berkarya yang memadai. [3] Hal ini diperparah dengan kurangnya fasilitas yang mendorong interaksi lintas budaya serta pelestarian nilai lokal melalui pendekatan yang relevan dengan generasi muda. [4]

Menanggapi tantangan tersebut penelitian ini bertujuan untuk merancang Rumpaka *Youth Cultural Center* di Kota Bandung sebagai pusat ekspresi dan edukasi budaya yang terbuka, dinamis, dan kontekstual. Fasilitas ini dirancang untuk mendukung kegiatan seni, budaya, dan kolaborasi antar komunitas, sekaligus mendorong keterlibatan aktif generasi muda. Pendekatan *Intangible Metaphor* digunakan dalam proses perancangan untuk menerjemahkan nilai-nilai abstrak budaya lokal khususnya dari peribahasa Sunda ke dalam bentuk ruang yang bermakna secara arsitektural.

Tujuan utama dari perancangan ini meliputi penyediaan ruang yang mendukung ekspresi dan pelestarian budaya lokal, peningkatan partisipasi generasi muda melalui desain yang interaktif dan kontekstual, penciptaan ruang budaya yang inklusif dan kolaboratif, serta perumusan model desain berbasis nilai budaya yang dapat diadaptasi di wilayah lain. Referensi proyek seperti *Maison des Métallos* di Paris dan *Youth Arts Center* di Singapura menunjukkan bahwa pusat budaya yang memiliki kekuatan konseptual mampu menghadirkan ruang dialog lintas budaya yang efektif dan menarik bagi anak muda.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini mengacu pada teori ruang publik dari Habermas (1989), yang menekankan pentingnya keberadaan ruang sosial yang inklusif, serta teori *architectural metaphor* dari Broadbent (1977), yang memandang arsitektur sebagai medium representasi makna. Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana menerjemahkan nilai peribahasa Sunda ke dalam bentuk arsitektur yang bermakna, menciptakan ruang kreatif yang menarik dan relevan bagi pemuda, serta mengintegrasikan pendekatan *Intangible Metaphor* dalam pengalaman spasial yang kontekstual secara budaya dan sosial.[5]

Metodologi yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-kualitatif dengan metode analisis konseptual, yang mencakup ekstraksi makna dari peribahasa, transformasi nilai budaya ke dalam konsep desain, dan penerapannya dalam rancangan pusat budaya.

Dengan pendekatan ini, Rumpaka *Youth Cultural Center* diharapkan dapat menjadi ruang yang tidak hanya mendukung kreativitas, tetapi juga memperkuat identitas budaya generasi muda di tengah tantangan globalisasi dan modernisasi.

2. Metode

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis konseptual. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menginterpretasikan makna dari peribahasa Sunda “Tuntungna ruyung ka sasaha gé nepi”, yang kemudian diterjemahkan ke dalam representasi arsitektural melalui perancangan Rumpaka *Youth Cultural Center*. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam budaya lokal dan bagaimana nilai tersebut dapat direpresentasikan secara spasial melalui pendekatan *Intangible Metaphor* dalam arsitektur.

2.1.1. Definisi

Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat tanpa manipulasi data. Penelitian jenis ini mengandalkan data kualitatif dari sumber-sumber seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menyusun gambaran yang mendalam mengenai objek atau fenomena yang diteliti.[6] Sementara itu, analisis konseptual digunakan untuk membedah suatu konsep ke dalam elemen-elemen dasarnya. Dalam konteks arsitektur, metode ini berfungsi untuk mengembangkan dasar ide perancangan dengan menggali makna, hubungan, dan representasi dari sebuah gagasan, sehingga konsep yang dihasilkan memiliki konsistensi dan relevansi terhadap konteks budaya maupun fungsional.[7]

2.1.2. Tahapan penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, dilakukan serangkaian tahapan yang terstruktur guna memastikan setiap langkah berjalan sistematis dan sesuai dengan pendekatan metodologis yang digunakan. Tahapan ini disusun berdasarkan alur logis mulai dari eksplorasi makna hingga penerjemahannya ke dalam bentuk arsitektural. Secara umum, tahapan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap utama yang tergambar dalam bagan berikut:



Gambar 1 Alur Metode Penelitian

Sumber: Penulis, 2025

Melalui tahapan ini, diharapkan proses perancangan tidak hanya menghasilkan desain yang fungsional, tetapi juga memiliki kedalaman makna yang kuat dan kontekstual dengan budaya lokal yang diangkat dalam studi ini.

2.2 Landasan Teori

Perancangan *Rumpaka Youth Cultural Center* menggunakan pendekatan *Intangible Metaphor* untuk menerjemahkan nilai dan makna non-fisik ke dalam bentuk arsitektur. Bangunan *Youth Cultural Center* dipilih sebagai wadah pengembangan kreativitas, kolaborasi, dan pelestarian budaya bagi generasi muda. Konsep ini diperdalam melalui filosofi Sunda “Tungtungna ruyung ka sasaungan ogé nepi”, yang menggambarkan perjalanan bertahap hingga mencapai tujuan.

2.2.2 Youth Cultural Center

Pemuda (*Youth*) merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, yang umumnya berada pada rentang usia 14–24 tahun .[8] Periode ini ditandai oleh perkembangan signifikan dalam

aspek fisik, kognitif, serta emosional-sosial (Rice, 1990). Perubahan tersebut memengaruhi kesadaran individu terhadap kebebasan, peran, dan posisinya dalam masyarakat. [9]

Kebudayaan (*Culture*) menurut Edward Burnett Tylor (1871), adalah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat, dan kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan berkembang melalui proses sosial dan diwariskan antargenerasi.[9]

Center atau pusat, secara terminologis merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai titik sentral penyelenggaraan berbagai aktivitas, menyediakan sarana yang mendukung fungsi tertentu secara spesifik dalam suatu konteks.[10]

Dari pengertian tersebut, *Youth Cultural Center* dapat dimaknai sebagai fasilitas yang dirancang untuk mendukung proses tumbuh kembang pemuda, khususnya dalam aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif, melalui kegiatan berbasis budaya. Fasilitas ini menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan pemuda menumbuhkan kreativitas, memperkuat identitas, serta memahami peran dan kontribusinya dalam masyarakat melalui aktivitas yang berlandaskan pada nilai pengetahuan, seni, dan moral budaya.

2.2.3 Pendekatan Arsitektur *Intangible Metaphor*

Pendekatan *Intangible Metaphor* dalam arsitektur mengedepankan aspek non-fisik seperti makna, nilai budaya, dan simbolisme yang dituangkan ke dalam bentuk-bentuk fisik bangunan. Metafora digunakan untuk menerjemahkan pesan atau filosofi budaya ke dalam elemen desain yang mampu menciptakan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengguna [11][12]

Dalam konteks ini, pendekatan metafora tidak hanya diterapkan pada bentuk visual, namun juga dalam struktur narasi, urutan ruang, dan atmosfer yang dibangun, sehingga pengguna dapat merasakan keterhubungan emosional dan interpretasi mendalam terhadap ruang.[13] Pendekatan ini memungkinkan desain berfungsi sebagai medium representasi dari nilai-nilai budaya dan ekspresi identitas kolektif masyarakat.[14]

2.2.4 Tuntungna Ruyung Ka Sasaha Gé Nepi

Ungkapan dalam bahasa Sunda sering kali memiliki makna kontekstual dan interpretatif, termasuk "Untungna ruyung ka sasaha gé nepi." dalam peribahasa Sunda, makna sering kali lebih mendalam dan bersifat simbolis. Kata "ruyung", yang secara harfiah berarti cangkang atau kulit luar dari biji atau buah, dalam konteks kiasan sering dikaitkan dengan usaha atau kerja keras yang dilakukan untuk mencapai sesuatu. [15]Sementara itu, kata "nepi" berarti sampai atau tercapai. Berdasarkan pemaknaan tersebut, ungkapan ini dapat diartikan sebagai: "Jika seseorang terus berusaha, pada akhirnya akan sampai pada tujuannya."

terjemahan dari ungkapan ini, yaitu menggambarkan pentingnya usaha, proses yang berkelanjutan, untuk meraih tujuan. Peribahasa ini mencerminkan nilai budaya Sunda yang menekankan kerja keras, ketekunan, dan keadilan dalam distribusi manfaat dari suatu usaha.

2.3 Elaborasi Tema

Dalam suatu proses perancangan arsitektur, kejelasan tema menjadi fondasi utama yang mengarahkan konsep dan strategi desain. Oleh karena itu, tahap elaborasi tema dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap ide dasar, serta menguraikan keterkaitannya dengan konteks, nilai, dan tujuan perancangan yang diusung.

Tabel 1 *Elaborasi Tema*

Aspek	<i>Youth Cultural Center</i>	<i>Intangible Metaphor</i>	Penerapan
<i>Mean</i>	<i>Youth Cultural Center</i> adalah fasilitas untuk generasi 14–24 tahun dalam proses transisi menuju kedewasaan,	Arsitektur <i>Intangible Metaphor</i> digunakan untuk merepresentasikan nilai-nilai budaya Sunda melalui peribahasa, dalam	Menggunakan <i>Metaphora</i> peribahasa Sunda ‘Tuntungna Ruyung Ka Sasaha Gé Nepi’ yang bermakna “pentingnya

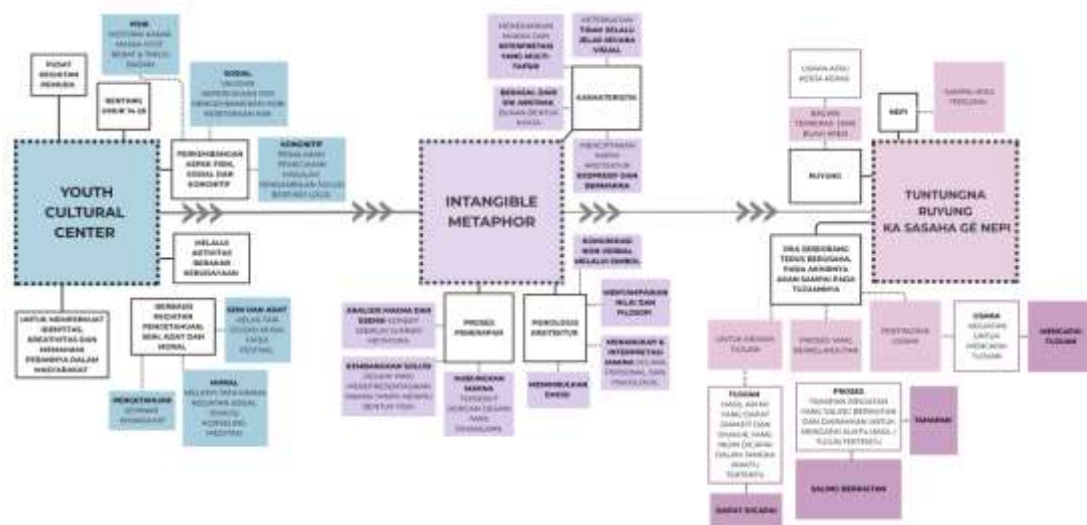
Aspek	<i>Youth Cultural Center</i>	<i>Intangible Metaphor</i>	Penerapan
	dengan fokus pada ekspresi, interaksi sosial, dan pemahaman budaya melalui aktivitas seni, adat, dan moral.	bentuk arsitektur yang inspiratif.	usaha yang berkelanjutan dan bertahap” sebagai dasar konsep arsitektur.
Problem	Minimnya ruang budaya interaktif yang mendukung perkembangan remaja di tengah globalisasi.	<i>Intangible Metaphor</i> dihadirkan untuk menjembatani kebutuhan akan ruang budaya tradisional dengan ekspresi budaya kontemporer anak muda.	Mendesain gubahan massa yang merepresentasikan proses yaitu tahapan yang saling berkaitan dan mengarah pada satu tujuan sebagai narasi visual dan spasial dari perkembangan remaja.
Fact	Bandung butuh fasilitas budaya inovatif yang memperkuat kreativitas dan identitas lokal.	<i>Intangible Metaphor</i> sebagai pendekatan untuk mewujudkan ruang budaya yang berbicara secara emosional dan visual kepada generasi muda.	Membuat ruang-ruang kolaboratif, terbuka, dan fleksibel, dengan identitas lokal kuat untuk mendukung keberlanjutan komunitas seni dan budaya muda.
Need	Wadah kolaborasi seni-budaya yang membangun kesadaran identitas, etika, dan kreativitas remaja.	<i>Intangible Metaphor</i> menjadi alat untuk menyampaikan pesan keberagaman, toleransi, sopan santun, dan musyawarah dalam wujud desain ruang.	Merancang fasilitas seperti galeri seni, studio kreatif, ruang diskusi, dan area ekspresi publik yang membawa nilai edukasi budaya ke dalam aktivitas sehari-hari.
Goal	<i>Youth Cultural Center</i> sebagai pusat ekspresi, edukasi, dan inovasi budaya generasi muda.	<i>Intangible Metaphor</i> dirancang untuk membangun pengalaman ruang yang mampu menginspirasi kreativitas, dan penghargaan terhadap budaya lokal.	Menjadikan <i>Youth Cultural Center</i> sebagai ikon budaya muda di Bandung melalui desain yang kreatif, inklusif, dan berakar pada nilai-nilai budaya lokal.
Concept	<i>Youth Cultural Center</i> dirancang sebagai simbol perjalanan anak muda dalam memahami budaya, nilai, dan kreativitas. Mengangkat peribahasa Sunda “ <i>Tuntungna Ruyung Ka Sasaha Gé Nepi</i> ”, konsep arsitektur dibentuk berdasarkan makna proses bertahap, keterhubungan, dan arah tujuan. Penerapan prinsip tersebut diwujudkan melalui gubahan massa, <i>zoning</i> dan perjalanan ruang, hingga pengolahan landscape.		

Sumber: Penulis, 2025

Melalui proses elaborasi ini, tema tidak hanya berfungsi sebagai inspirasi awal, tetapi juga menjadi dasar yang konsisten dalam mengarahkan pendekatan dan keputusan desain. Dengan demikian, perancangan menjadi lebih terstruktur, relevan, dan bermakna terhadap isu yang diangkat.

2.4 Mind Map

Mind map disusun untuk memetakan keterkaitan antar aspek penting dalam proses perancangan. Terdapat tiga komponen utama yang menjadi landasan *Rumpaka Youth Cultural Center*, yaitu *Youth Cultural Center*, arsitektur *intangible metaphor*, dan peribahasa Sunda “*Tuntungna ruyung ka sasaungan ogé nepi*”. Ketiganya menjadi acuan awal dalam menurunkan gagasan desain ke bentuk konseptual yang lebih terstruktur.



Gambar 2 Mind Map
Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan Gambar 1. *mind map* yang telah disusun, definisi *Youth Cultural Center* menjadi dasar dalam penyusunan program ruang. Hal ini bertujuan agar setiap ruang yang dirancang sesuai dengan konteks serta mendukung kebutuhan perkembangan pengguna utama, yaitu remaja dan pemuda dengan rentang usia 14–24 tahun.

Pendekatan *Intangible Metaphor* digunakan sebagai landasan dalam proses berpikir desain, menjadi panduan konseptual yang mengarahkan perancang dari tahap eksplorasi hingga penerapan spasial.

Peribahasa Sunda "*Tungtungna ruyung ka sasaungan oge nepi*" dijadikan sebagai nilai filosofis utama dalam perancangan. Peribahasa ini bermakna bahwa setiap usaha yang terus dilakukan akan mencapai tujuannya. Setelah diekstraksi, makna ini melahirkan tiga prinsip penting: tahapan, keterkaitan, dan pencapaian tujuan. Ketiga prinsip tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam strategi perancangan ruang dan bentuk, sehingga membentuk alur pengalaman ruang yang mendalam dan bermakna.

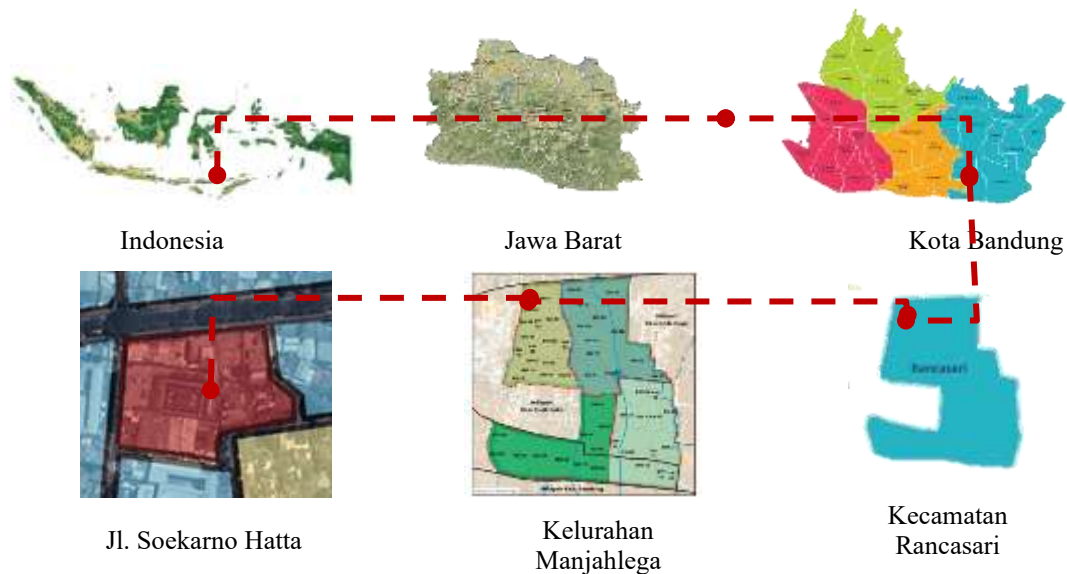
3. Analisa dan Pembahasan Desain

Peribahasa Sunda "*Tungtungna ruyung ka sasaungan oge nepi*" diekstraksi menjadi tiga prinsip utama: tahapan, keterkaitan, dan pencapaian tujuan. Ketiga prinsip ini menjadi dasar konseptual dalam merancang Rumpaka *Youth Cultural Center*, sekaligus direpresentasikan ke dalam strategi perancangan bangunan dan tapak.

3.1 Data & Lokasi Proyek

Perancangan berlokasi di Jl. Soekarno Hatta, Kelurahan Manjahlega, Kecamatan Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40286. Kawasan ini berada di lingkungan yang strategis dengan karakteristik campuran antara permukiman, fasilitas pendidikan, dan area komersial.

Nama Proyek	: Rumpaka <i>Youth Cultural Center</i>
Luas Lahan	: ± 1,7 Ha
Luas Bangunan	: 25.250 m ²
Fungsi Bangunan	: Ruang pengembangan diri, ruang interaksi sosial
Sifat Project	: Semi nyata / fiktif
Owner/Pemberi Tugas	: Pemerintah
Fungsi Tambahan	: Ruang kreatif, edukasi, dan ketrampilan



Gambar 3 Lokasi Ssite Perancangan
Sumber: www.google.com , 2025

Tapak dikelilingi oleh jaringan jalan utama dan fasilitas pendukung, dengan batas sebagai berikut: Dengan batasan yang terdiri sebagai berikut: 1) Utara : Jl. Soekarno Hatta 2) Selatan: SMK Mediacom & Jl. Venus Baru 3) Barat: Jl. Rancabolang 4) Timur: Amanda Mart Go+, Jl Venus Baru dan Jl. Venus Baru IX. Lokasi ini memiliki aksesibilitas yang baik dan potensi pengembangan yang sesuai untuk mendukung fungsi bangunan yang direncanakan.

Keunggulan utama lokasi ini adalah kemudahan akses dan posisinya yang strategis sebagai pusat pergerakan masyarakat. Hal ini memberikan peluang bagi proyek ini untuk menjangkau lebih banyak kalangan, khususnya anak muda yang aktif dalam kegiatan seni dan budaya.

3.2 Penerapan Tema perancangan dalam Bangunan

Penerapan prinsip tersebut diwujudkan melalui gubahan massa, *zoning* dan perjalanan ruang, hingga pengolahan landscape. Setiap elemen dirancang agar merepresentasikan perjalanan bertahap yang saling terhubung dan mengarahkan pengguna menuju pengalaman ruang yang bermakna. Dengan demikian, metafora tidak hanya hadir sebagai simbol, tetapi juga membentuk struktur spasial yang mendukung narasi perancangan secara utuh.

3.2.1 Gubahan Massa

Gubahan massa pada Rumpaka *Youth Cultural Center* menjadi medium utama untuk menerjemahkan tema *Intangible Metaphor* ke dalam bentuk fisik. Mengacu pada tiga prinsip utama—tahapan, keterkaitan, dan pencapaian tujuan komposisi massa disusun secara bertingkat dan saling terhubung, sehingga perjalanan ruang yang dilalui pengguna merefleksikan proses perkembangan pemuda dari fase eksplorasi hingga pencapaian diri.





Gambar 4 *Gubahan Massa*
Sumber: Penulis, 2025

Prinsip saling berkaitan diwujudkan melalui konektivitas antar massa bangunan yang terintegrasi lewat koridor, plaza terbuka, dan sirkulasi yang mengalir. Hubungan ini mendorong interaksi dan kolaborasi antar pengguna, mencerminkan semangat gotong royong yang menjadi nilai budaya utama.

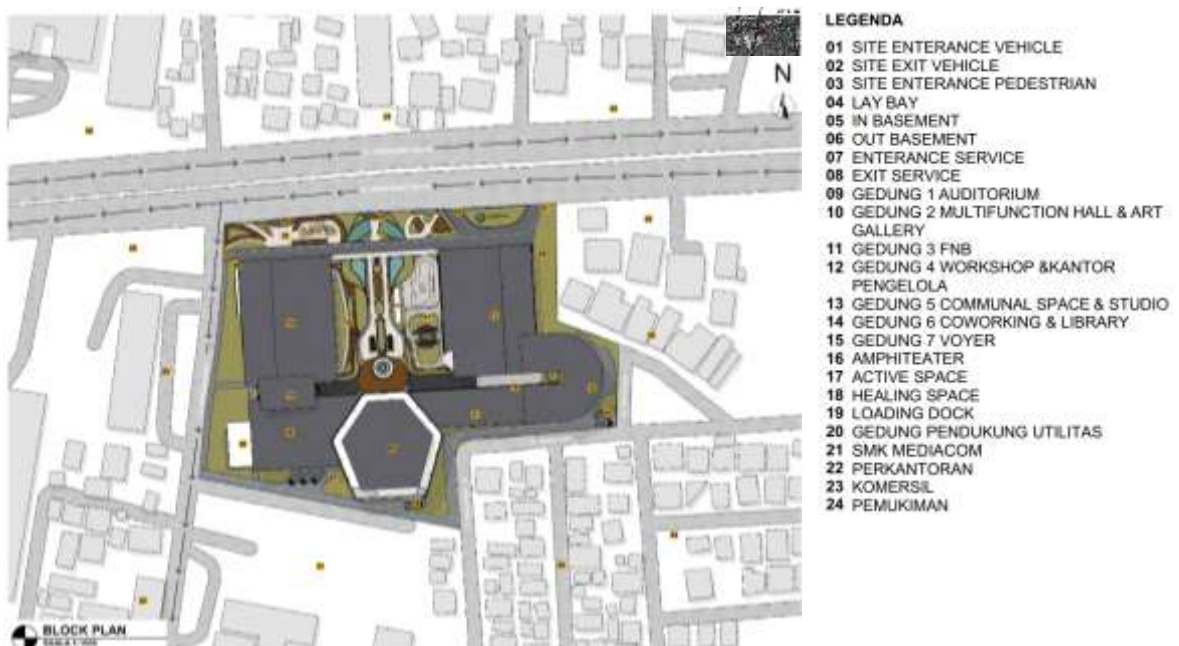
Prinsip tahapan diwujudkan melalui alur perjalanan ruang yang diintegrasikan ke dalam aspek spasial, dengan pembagian zonasi pada lanskap tapak. Pengalaman ini dirancang untuk membentuk respons psikologis yang dirasakan pengguna sejak pertama kali memasuki kawasan.

Prinsip mencapai tujuan tercermin dari orientasi massa dan pola sirkulasi yang mengarahkan pengguna secara progresif menuju pusat kegiatan sebagai klimaks perjalanan ruang. Alur ini menyimbolkan perjalanan bertahap menuju pencapaian diri.

Ketiga prinsip tersebut menjadi fondasi pembentukan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sarat makna. Melalui pendekatan intangible Metaphor, Rumpaka *Youth Cultural Center* hadir sebagai ruang yang membentuk karakter, menanamkan nilai budaya, dan menyampaikan pesan mendalam bagi generasi muda yang berproses di dalamnya.

3.2.2 Zoning pada Tapak

Konsep *zoning* tapak didasarkan pada karakteristik aktivitas yang terbagi menjadi area statis dan dinamis. Pembagian ini menjaga kenyamanan pengguna sekaligus mengoptimalkan fungsi ruang sesuai kebutuhan masing-masing aktivitas.



Gambar 5 *Block Plan*
Sumber: Penulis, 2025

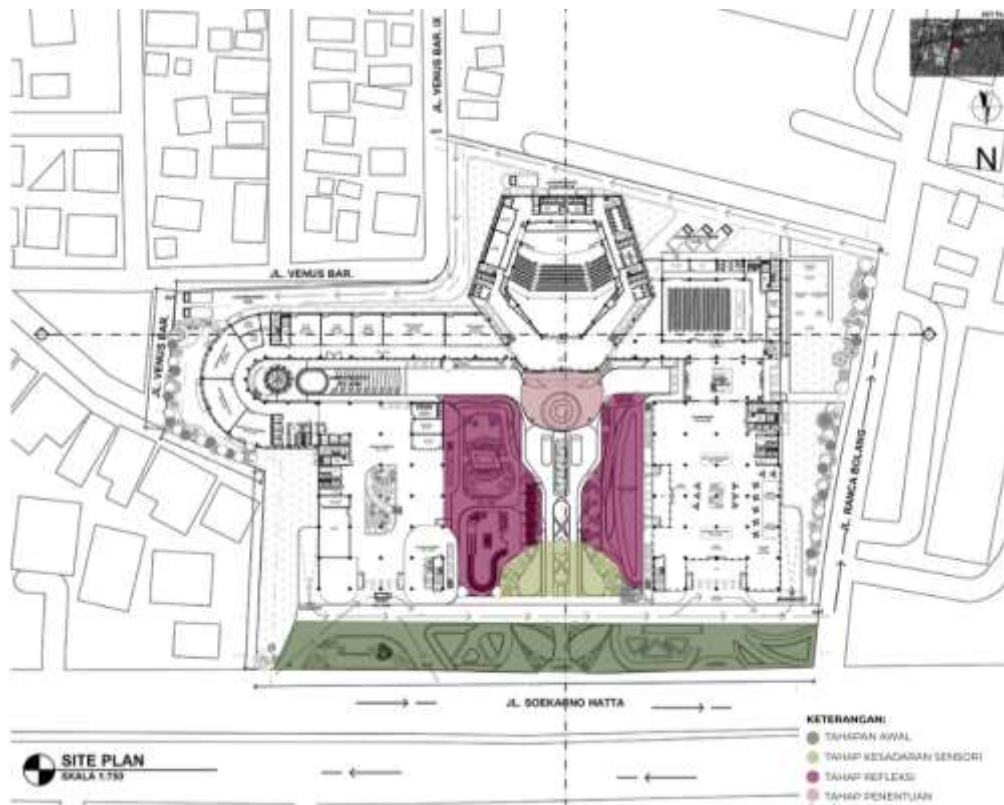
Konsep sirkulasi memuat alur pergerakan pada kawasan tapak. Desain sirkulasi difokuskan untuk menciptakan pengalaman ruang yang intuitif, efisien, dan mudah dipahami oleh pengguna

- **Aktivitas statis:** Aktivitas yang bersifat tenang dan membutuhkan konsentrasi tinggi, seperti membaca, berdiskusi, atau konseling.
- **Aktivitas dinamis:** Aktivitas yang melibatkan gerak aktif dan interaksi tinggi, seperti berkarya, bermain, atau pertunjukan seni.

Penempatan fungsi-fungsi pada tapak disesuaikan dengan intensitas aktivitas serta tingkat kebisingannya, guna menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung produktivitas.

3.2.3 Zoning pada Landscape

Sebagai wujud representasi dari filosofi peribahasa Sunda "*Tungtungna ruyung ka sasaungan ogé nepi*", terdapat tiga nilai utama yang menjadi landasan pendekatan perancangan, yaitu: proses bertahap, keterkaitan antar elemen, dan tujuan akhir. Pada rancangan Rumpaka *Youth Cultural Center* ini, pendekatan terhadap konsep "tahapan" tidak hanya diterapkan dalam aspek spasial melalui pembagian zonasi ruang, namun juga dihadirkan dalam bentuk pengalaman psikologis yang dirasakan oleh pengguna sejak pertama kali memasuki tapak.



Gambar 6 Site Plan

Sumber: Penulis, 2025

1. Tahap Awal – Melepas Dunia Luar

Pengalaman tersebut dimulai dari area entrance laybay, yang berfungsi sebagai zona transisi dari lingkungan luar menuju area komunitas. Secara psikologis, momen ini memberikan pemisahan yang jelas antara kondisi eksternal yang padat dan bising dengan suasana internal yang lebih tenang dan reflektif.

2. Tahap Kesadaran Sensori – Aktivasi Emosi

Selanjutnya, pengguna diarahkan melewati elemen kolam dengan air mancur, yang secara sadar maupun tidak sadar menghadirkan stimulasi sensorik melalui percikan air yang mengenai kulit. Elemen ini berperan dalam menciptakan kesadaran sensori, sehingga pengguna dapat lebih hadir secara emosional dalam ruang yang sedang dimasuki.

3. Tahap Refleksi – Menghadapi Pilihan

Perjalanan berlanjut pada jalur yang diapit oleh dua area dengan karakter kontras, yaitu area aktif dan area healing. Jalur ini dirancang untuk menghadirkan momen reflektif terhadap pilihan dan identitas, di mana pengguna secara psikologis mulai merasakan keterlibatan emosi dan kemungkinan arah pertumbuhan diri—antara kebutuhan untuk berekspresi dan kebutuhan untuk menyembuhkan atau merenung.

4. Tahap Penentuan – Menentukan Arah

Tahapan terakhir berada pada ruang penerima utama, di mana pengguna dihadapkan pada keputusan untuk memilih fasilitas atau zona mana yang ingin dituju. Tahap ini melambangkan momen penentuan arah dan tujuan, yang sejalan dengan makna utama dari peribahasa tersebut, yakni bahwa setiap individu memiliki jalur pertumbuhan masing-masing yang akan membawanya pada pencapaian akhir yang bermakna.

Dengan demikian, pendekatan tahapan secara psikologis ini menjadi bagian penting dalam mengonstruksi pengalaman ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga bermakna secara emosional dan filosofis bagi para penggunanya.

4. Kesimpulan

Penerapan filosofi peribahasa Sunda "Tungtungna ruyung ka sasaungan ogé nepi" yang bermakna bahwa jika seseorang terus berusaha, pada akhirnya akan mencapai tujuannya. Terdapat 3 prinsip utama yang diambil dari pemaknaan tersebut yaitu: tahapan, keterkaitan, dan pencapaian tujuan yang direpresentasikan dalam Rumpaka *Youth Cultural Center* melalui bentuk fisik dan pengalaman ruang.

Ketiga prinsip ini diterapkan secara konsisten dalam desain melalui gubahan massa yang mengikuti alur progresif, *zoning* tapak yang mengatur keterhubungan antar fungsi, serta pengolahan lanskap yang mengarahkan pengguna untuk mengalami perjalanan ruang secara bertahap. Penerapan tersebut menghasilkan narasi spasial yang memandu pengunjung dari tahap eksplorasi hingga pencapaian, sejalan dengan filosofi peribahasa Sunda "Tungtungna ruyung ka sasaungan ogé nepi", dan memperkuat makna kultural yang diusung.

Nilai kebaruan desain terletak pada penerapan filosofi peribahasa Sunda "Tungtungna ruyung ka sasaungan ogé nepi" melalui pendekatan *Intangible Metaphor* pada bangunan *Youth Cultural Center*. Metafora ini tidak hanya diwujudkan sebagai simbol visual, tetapi diintegrasikan secara mendalam ke dalam pengalaman spasial dan psikologis pengguna. Pendekatan tersebut menjadikan desain bukan sekadar fungsional, melainkan sarat makna dan relevan bagi pembentukan karakter generasi muda.

Luaran desain mencakup laporan perancangan, model tiga dimensi, gambar skematik, detailed engineering design (DED), serta visualisasi arsitektural. Untuk pengembangan selanjutnya, penelitian dapat diarahkan pada uji coba pengguna atau prototipe skala guna mengukur efektivitas metafora intangible dalam membentuk persepsi, emosi, dan pemahaman budaya. Hasilnya dapat menjadi acuan penyempurnaan konsep dan penerapannya pada konteks budaya lain.

5. Daftar Referensi

- [1] H. Izzati, "Kajian Prinsip Arsitektur Analogi Pada Massa Bangunan," pp. 64–72, 2021.
- [2] Y. S. Annoralia, S. Istijanto, T. Wilfritz, and S. Panjaitan, "STUDY OF ANALOGICAL ARCHITECTURE CONCEPT OF THE DESIGN JARAN BODHAG 'S TRADITIONAL ART FACILITIES IN PROBOLINGGO CITY KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR ANALOGI," vol. 4, no. 2, pp. 217–222, 2024.

- [3] S. Pembangunan Kebudayaan Dan Kepariwisata Berfungsi Sebagai Dasar Dalam Perumusan Rencana Dan Program Pembangunan Kebudayaan Dan Kepariwisata Daerah *et al.*, “STRATEGI DAN KEBIJAKAN DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA BANDUNG”.
- [4] “KAJIAN PERKEMBANGAN DAN KONTRIBUSI INFRASTRUKTUR PENDUKUNG KOTA KREATIF TERHADAP KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA KREATIF DESAIN.” Accessed: Mar. 25, 2025. [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/ftsp/article/view/1864/1608>
- [5] Y. Supriadi, “Relasi Ruang Publik Dan Pers Menurut Habermas,” 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.unpad.ac.id/kajian-jurnalisme>
- [6] Z. Saleh, “Pengembangan Potensi Diri Anak Melalui Program kegiatan Islami Majelis Anak Shaleh Kota Parepare,” 2021.
- [7] K. London and M. Ostwald, “Architectural Research Methods,” *Nexus Netw J*, vol. 6, no. 1, pp. 51–53, Apr. 2004, doi: 10.1007/S00004-004-0006-7.
- [8] “Dialogue and Mutual Understanding The World Programme of Action for Youth-a guide for action on youth development”.
- [9] M. Bucholtz, “Youth and cultural practice,” *Annu Rev Anthropol*, vol. 31, pp. 525–552, 2002, doi: 10.1146/annurev.anthro.31.040402.085443.
- [10] FA and Wijaya, “TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM 2.1 Tinjauan Mengenai Youth 2.1.1 Definisi Youth,” pp. 24–36, 2018, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/13857/3/TA147542.pdf>
- [11] G. Broadbent, “DRS Digital Library Design Methods in Architecture,” 1967.
- [12] “PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA GENDANG PADA PERANCANGAN GEDUNG PERFORMING ART CENTER DI KOTA BARU PARAHYANGAN BANDUNG.” Accessed: Aug. 10, 2025. [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/3728/3075>
- [13] “PENERAPAN ARSITEKTUR PSIKOLOGI TERHADAP PERANCANGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SENI PERTUNJUKAN DI KOTA BARU PARAHYANGAN KABUPATEN BANDUNG BARAT.” Accessed: Aug. 10, 2025. [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1777/1517>
- [14] Tylor B. Edward, *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy*, vol. 1. London: Murray, 1871. Accessed: Mar. 25, 2025.
- [15] C. Nurcahyana, “Rancang Bangun Aplikasi Peribahasa Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition,” Mar. 2021, Accessed: May 04, 2025. [Online]. Available: <https://elibrary.unikom.ac.id>