

## Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular Berbasis Kosmologi Tri Tangtu Buana pada Rancangan Bangunan Youth Cultural Center

Tsalitsa Fatihan Mubina<sup>1</sup>, Tecky Hendrarto<sup>2</sup>

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

E-mail: tsalitsa.fatihan@mhs.itenas.ac.id

### Abstrak

Globalisasi menghadirkan tantangan bagi keberlanjutan budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda yang rentan tergerus arus budaya asing. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan ruang representatif yang mampu mewadahi aktivitas kreatif sekaligus memperkuat identitas budaya. Oleh karena itu, dirancanglah *Youth Culture Center* di kawasan Antapani, Bandung, sebagai fasilitas kreatif, edukatif, dan rekreatif yang mendorong pelestarian budaya Sunda serta memenuhi kebutuhan ruang publik bagi pemuda. Lokasi dipilih karena memiliki konsentrasi pemuda produktif yang tinggi, namun terbatas dalam ketersediaan fasilitas kebudayaan. Konsep desain menggunakan pendekatan arsitektur neo-vernakular, yakni memadukan nilai-nilai tradisional lokal dengan bahasa arsitektur modern agar bangunan tetap kontekstual, fungsional, dan relevan bagi generasi kini. Metode perancangan diterapkan melalui studi literatur, analisis kawasan, studi banding, dan studi preseden yang menghasilkan dasar konseptual desain. Hasil kajian ini diaplikasikan pada transformasi massa bangunan yang menyesuaikan kondisi tapak, perumusan zonasi ruang publik, semi publik, dan servis, serta pemilihan material lokal dengan teknologi modern. Dengan pengaplikasian metode tersebut, tercipta rancangan yang kontekstual, beridentitas lokal, serta mampu menjadi wadah interaksi dan kreativitas generasi muda. Hasil perancangan menghadirkan bangunan yang tidak hanya menjadi pusat kegiatan seni dan budaya, tetapi juga ikon baru Kota Bandung yang mendukung interaksi sosial, kolaborasi, dan pengembangan kreativitas generasi muda.

**Kata Kunci:** arsitektur neo-vernakular, budaya sunda, fasilitas, pelestarian budaya, *Youth Culture Center*.

### Abstract

*Globalization poses significant challenges to the sustainability of local culture, particularly among younger generations who are vulnerable to the influence of foreign cultural values. This condition creates the need for a representative space that can accommodate creative activities while strengthening cultural identity. Therefore, the Youth Culture Center is designed in the Antapani area of Bandung as a creative, educational, and recreational facility that promotes the preservation of Sundanese culture while fulfilling the need for public spaces for youth. The location was chosen due to its high concentration of productive youth, yet limited cultural facilities. The design concept adopts a neo-vernakular architectural approach, which combines local traditional values with modern architectural language to ensure the building remains contextual, functional, and relevant for today's generation. The design method was carried out through literature studies, site analysis, comparative studies, and precedent research, which together formed the conceptual basis of the design. The results of these studies were applied to the transformation of the building mass in response to site conditions, the formulation of zoning for public, semi-public, and service areas, and the use of local materials integrated with modern technology. In the interior, this approach is reflected in the use of wood, geometric patterns inspired by traditional weaving, and modern lighting arrangements to create a warm yet dynamic atmosphere. The final design presents a building that not only functions as a center for art and cultural activities but also as a new icon of Bandung that fosters social interaction, collaboration, and youth creativity.*

**Keywords:** neo-vernakular architecture, Sundanese culture, facilities, culture preservation, *Youth Culture Center*.

## 1. Pendahuluan

Globalisasi adalah fenomena yang menghubungkan negara-negara dan individu di seluruh dunia melalui berbagai aspek kehidupan, seperti perdagangan, pariwisata, kebudayaan, dan teknologi. Meskipun globalisasi membawa dampak positif, seperti peningkatan pola pikir rasional dan kemudahan aktivitas sehari-hari, ia juga membawa dampak negatif, terutama dalam bentuk meningkatnya sifat materialistis, konsumtif, dan individualis yang mengancam keberlanjutan budaya lokal. Ermawan (2017) menyebutkan bahwa deras arus budaya asing dapat memicu culture shock, di mana masyarakat kesulitan dalam menyaring budaya luar, sehingga mengakibatkan ketidakseimbangan dalam kehidupan sosial [1]. Kondisi ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat menggerus nilai-nilai budaya lokal yang menjadi identitas suatu komunitas.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, upaya pelestarian budaya lokal melalui dua pendekatan penting, yaitu pengalaman budaya dan pengetahuan budaya, menjadi semakin relevan. Pengalaman budaya dapat dilakukan dengan terlibat langsung dalam aktivitas budaya, seperti seni tari dan karawitan, sementara pengetahuan budaya diwujudkan melalui penyediaan pusat informasi budaya sebagai sarana edukasi yang efektif bagi generasi muda [1]. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mendirikan *Youth Culture Center*, sebuah ruang kreatif yang tidak hanya memperkenalkan seni dan 1 budaya lokal, tetapi juga mendorong generasi muda untuk menjaga dan melestarikannya dalam konteks kekinian.

Kota Bandung, yang dikenal sebagai kota kreatif, menghadapi tantangan dalam menyediakan ruang publik yang dapat mengakomodasi aktivitas budaya dan seni, terutama di kalangan pemuda [2]. Meskipun sudah ada beberapa fasilitas kebudayaan yang dikelola oleh pemerintah, seperti Padepokan Mayang Sunda dan Gedung Kesenian Rumentang Siang, banyak di antaranya yang belum secara maksimal difungsikan dan belum menjangkau kawasan-kawasan dengan konsentrasi pemuda yang tinggi, seperti Kecamatan Antapani. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Antapani Tengah memiliki jumlah pemuda usia produktif (15–29 tahun) yang dominan, sehingga sangat membutuhkan wadah untuk berkreasi dan berkegiatan di ruang publik yang aman dan konstruktif. [3]

Dalam konteks ini, pembangunan *Youth Culture Center* di kawasan Antapani menjadi langkah strategis untuk menyediakan ruang kreatif yang dapat mendukung pengembangan identitas budaya lokal, sekaligus memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk terlibat dalam pelestarian budaya Sunda. Keberadaan pusat budaya ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara generasi muda dan budaya lokal, memfasilitasi berbagai kegiatan seni dan budaya, serta menjadi tempat yang inklusif untuk pengembangan kreativitas.

Selain itu, pembangunan *Youth Culture Center* juga sejalan dengan kebijakan Pemerintah Kota Bandung yang mendorong pelestarian budaya Sunda sebagai bagian integral dari pembangunan kota [4]. Kebijakan ini bertujuan untuk menjaga warisan budaya agar tetap hidup, dikenal, dan diwariskan kepada generasi mendatang, serta berkontribusi pada sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Dengan demikian, *Youth Culture Center* di Antapani diharapkan dapat menjadi pusat pembinaan karakter, pengembangan kreativitas, serta pelestarian nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan perkembangan zaman.

## 2. Metode

### 2.1 Tinjauan Teori

#### 2.1.1 Definisi dan Fungsi Bangunan

*Youth Culture Center* merupakan istilah bahasa Inggris yang terdiri dari tiga kata yang mana masing-masing memiliki arti sebagai berikut:

- Youth* yang berarti pemuda atau remaja;
- Culture* yang berarti budaya, dapat diartikan sebagai: pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah;
- Center* yang berarti pusat.

Secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pusat kebudayaan (*culture center*) memiliki pengertian sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan. Sedangkan menurut

Natasya (2019) pusat kebudayaan (culture center) merupakan bagian dari ruang publik yang memiliki nilai budaya dan sejarah yang penting dalam proses terbentuknya suatu kawasan perkotaan maupun kota itu sendiri [5].

Dari penjelasan di atas disimpulkan *Youth Culture Center* adalah pusat kebudayaan yang dirancang khusus untuk generasi muda sebagai wadah interaksi, ekspresi seni, pengembangan kreativitas, serta pelestarian budaya. Fasilitas ini biasanya mencakup ruang komunitas, galeri seni, ruang pertunjukan, studio kreatif, serta area edukasi dan diskusi yang mendukung pertumbuhan intelektual dan sosial anak muda.

Melalui jurnal berjudul “*The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres*” oleh Dita Pfeifere (2022) dijabarkan bahwa *Culture Center* secara umum dibentuk oleh empat dimensi utama yaitu seni budaya, edukasi, rekreasi dan sosial. Melalui beberapa teori yang ada dapat disimpulkan, fungsi dari masing-masing aspek pembentuk *Culture Center* sebagai berikut: [6]

**Tabel 1. Empat Dimensi Pembentuk Culture Center**

| Dimensi     | Fungsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Seni/Budaya | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan akses untuk seni dan kebudayaan</li> <li>2. Memproduksi/ menyebarluaskan produk seni dan kebudayaan (pameran, penampilan, konser, dll)</li> <li>3. Memberi kesempatan bagi komunitas untuk berpartisipasi</li> <li>4. Menjaga dan melestarikan budaya lokal/tradisional</li> <li>5. Mengumpulkan dan mendistribusikan informasi mengenai seni dan budaya</li> </ol> |
| Edukasi     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan edukasi seni dan budaya/ edukasi informal</li> <li>2. Menawarkan edukasi artistik pada anak-anak dan generasi muda</li> <li>3. Menawarkan kesempatan pembelajaran jangka panjang</li> <li>4. Menawarkan edukasi dan partisipasi dalam aktivitas seperti <i>workshops</i>, kelas, debat dan pembelajaran teori.</li> </ol>                                           |
| Rekreasi    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan akses atau tempat untuk rekreasi</li> <li>2. Merencanakan acara <i>entertainment</i></li> <li>3. Merencanakan acara dan aktivitas rekreasi</li> </ol>                                                                                                                                                                                                               |
| Sosial      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkul komunitas untuk berpartisipasi, bekerja, dan <i>volunteering</i>.</li> <li>2. Mempromosikan kebudayaan dan seni kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas</li> </ol>                                                                                                                                                                                               |

Sumber: Kerenhapukh, Yemima. (2023)

### 2.1.2 Konsep Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular pada dasarnya berusaha menghadirkan desain yang modern namun tetap berakar pada nilai-nilai lokal [7]. Pendekatan ini lahir dari proses akulturasi budaya yang memunculkan perubahan bentuk sesuai perkembangan zaman, tanpa menghilangkan identitas setempat. Neo-vernakular juga dapat dipahami sebagai upaya menyeimbangkan bangunan dengan lingkungannya, sambil mengangkat nilai kosmologis, filosofis, dan budaya lokal yang sudah mengakar di masyarakat untuk kemudian dikembangkan menjadi karya arsitektur yang baru dan relevan [8].

Menurut Charles Jenks, terdapat beberapa ciri-ciri arsitektur neo-vernakular sebagai berikut [9]:

- Menggunakan atap bubungan, atap memiliki tritisan yang memanjang ke arah permukaan tanah yang menutupi dinding, sehingga diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut.
- Penggunaan batu bata.
- Menggunakan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- Kesatuan antara interior dengan ruang luar yang ada disekitarnya.
- Warna-warna yang kuat dan kontras.

Arsitektur neo-vernakular memiliki beberapa prinsip-prinsip perancangan sebagai berikut [10]:

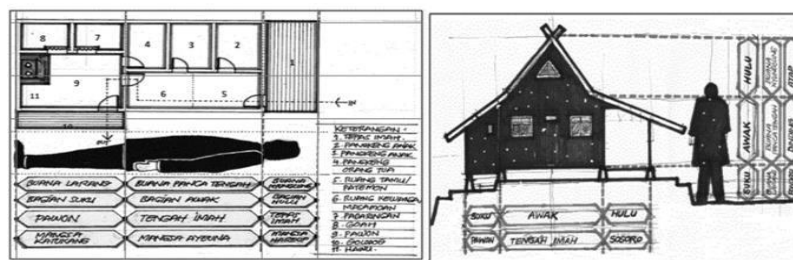
- Hubungan langsung, merupakan adaptasi yang kreatif dari arsitektur setempat yang disesuaikan

- dengan nilai dan fungsi bangunan sekarang
- Hubungan abstrak, memberikan kesan bangunan yang dipakai melalui hasil analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur
- Hubungan landscape, merefleksikan kondisi lingkungan, seperti kondisi fisik topografi dan iklim
- Hubungan kontemporer, pemilihan penggunaan teknologi, bentuk, dan ide yang cocok dengan program konsep arsitektur
- Hubungan masa depan, mempertimbangkan dan memperhitungkan kondisi yang akan datang.

### 2.1.3 Kosmologi Tri Tangtu Buana

Kosmologi Sunda merupakan pandangan filosofis masyarakat Sunda tentang diri, lingkungan alam, serta hubungannya dengan Tuhan. Istilah ini berasal dari gabungan kata *kosmos*, *logos*, dan *Sunda*. Secara etimologis, *kosmos* dalam bahasa Yunani berarti keteraturan, harmoni, atau dunia, sedangkan *logos* berarti kata atau wacana. Adapun kata *Sunda* merujuk pada ruang budaya tempat kosmologi ini hidup dan berkembang.

Teori ini berasal dari kepercayaan Sunda Wiwitan, yang merupakan sistem kepercayaan asli masyarakat Sunda sebelum datangnya pengaruh Hindu-Buddha dan Islam. Dalam ajaran ini, alam semesta dipandang sebagai satu kesatuan spiritual yang hidup, dan manusia berada di tengahnya sebagai penjaga keseimbangan. Teori 3 Dunia menggambarkan cara pandang hidup masyarakat Sunda yang bertumpu pada pola hubungan tiga, dan dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, arsitektur, dan sosial. [11]



**Gambar 1. Konsep Organisasi dan Tampak Imah Panggung Masyarakat Sunda**

Sumber: Nuryanto (2016)

Pada Gambar 1 Teori Tiga Dunia dalam kosmologi Sunda, dikenal juga sebagai "Tri Tangtu di Buana", merupakan suatu sistem konseptual yang memetakan alam semesta ke dalam tiga lapisan atau wilayah eksistensial yaitu [12]:

- Dunia Atas (Buana Nyuncung) merupakan dunia dengan spiritual tertinggi (sangat disucikan/sakral), tempat tinggal para dewa, roh leluhur, dan Sang Hyang Kersa
- Dunia Tengah (Buana Tengah) adalah dunia tengah sebagai tempat tinggal manusia atau kehidupan bagi makhluk ciptaan Sanghyang
- Dunia Bawah (Buana Larang) menurut keyakinan ajaran Sunda Wiwitan, merupakan tempat menunggu para arwah orang yang meninggal dunia sebelum tiba saatnya naik ke Bumi Suci Alam Padang (Ambu Luhur) ke pangkuan Sanghyang Sunan Ambu.

Teori 3 Dunia mencerminkan pola hubungan tiga yang mendasari cara berpikir dan kehidupan masyarakat Sunda, dan dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Sunda, seperti seni, arsitektur, dan sosial. Teori Tiga Dunia menekankan pentingnya [11]:

- Keseimbangan hidup (fisik, sosial, spiritual)
- Harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan
- Kesadaran terhadap posisi manusia sebagai penjaga keseimbangan dunia.

## 2.2 Metode Penelitian

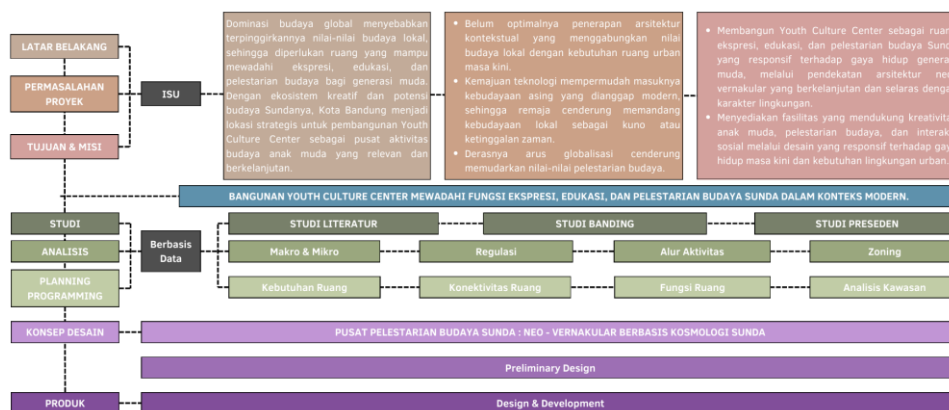
Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menelaah secara mendalam aspek sosial, budaya, serta kebutuhan pengguna yang kemudian dijadikan landasan dalam perancangan *Youth*

*Culture Center*. Menurut Sugiyono, metode deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian, namun tidak dimaksudkan untuk menarik kesimpulan yang berlaku secara umum [13]. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, serta observasi langsung [14]. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan sesuai dengan hasil analisis tersebut. Tahap awal dimulai dengan studi literatur, yang bertujuan memperoleh informasi aktual terkait topik kajian.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *Youth Culture Center* yang mampu mewadahi aktivitas kreatif sekaligus memperkuat identitas budaya Sunda di Kota Bandung.

### 2.3 Tahapan Penelitian

Sebagai landasan dalam merancang *Youth Culture Center*, dibuat sebuah skema pemikiran yang merangkum keterkaitan antara berbagai faktor perancangan, hasil analisis, dan pendekatan konseptual yang diterapkan.



**Gambar 2. Skema Pemikiran Perancangan *Youth Culture Center***

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Penelitian Youth Culture Center dimulai dari identifikasi latar belakang dan isu melemahnya budaya lokal, yang kemudian dijawab melalui studi literatur, banding, dan preseden untuk merumuskan konsep desain “Pusat Pelestarian Budaya Sunda: Neo-Vernakular Berbasis Kosmologi Sunda” sebagai dasar pengembangan rancangan yang kontekstual, fungsional, dan bermakna budaya.

## 3. Proses Desain

### 3.1 Data Lokasi Proyek

Proyek ini berlokasi di Jl. Terusan Jakarta, Antapani Tengah, Kecamatan Antapani, Kota Bandung, yang termasuk dalam area dengan aktivitas perkotaan yang cukup padat. Jalan ini memiliki konektivitas tinggi karena terhubung dengan sejumlah jalur utama di Kota Bandung serta mudah dijangkau baik menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Berikut merupakan peta lokasi *Youth Culture Center* ditunjukkan pada Gambar 3.





**Gambar 3. Lokasi Youth Culture Center**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

|                         |                                                                                       |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama Proyek Perencanaan | : <i>Youth Culture Center</i>                                                         |
| Lokasi                  | : Jl.Terusan Jakarta, Antapani Tengah, Kec. Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat 40291. |
| Fungsi Proyek           | : Pusat Kebudayaan                                                                    |
| Luas Lahan              | : ± 18.400 m <sup>2</sup> / 18.4 ha                                                   |
| Sifat Proyek            | : Fiktif                                                                              |

### 3.2 Elaborasi Tema

Elaborasi tema adalah proses menggali dan mengembangkan ide utama agar desain memiliki keterkaitan yang kuat dengan fungsi, makna, dan pendekatan yang digunakan.

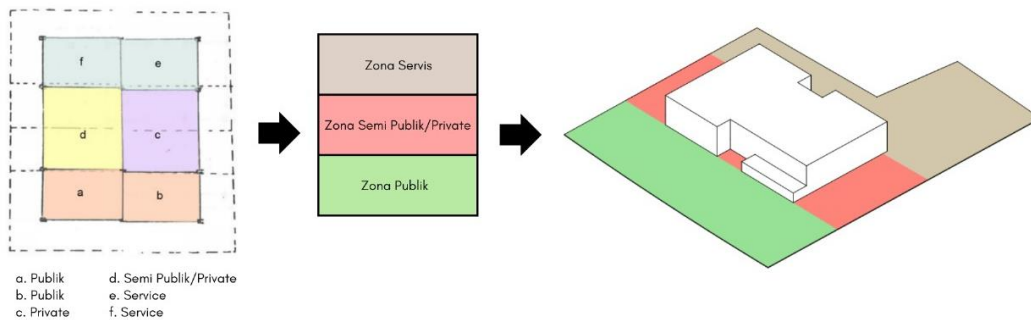
| POINT   | YOUTH CULTURE CENTER                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR                                                                                                                             | PENERAPAN                                                                                                                                                                                                         |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MEAN    | Merupakan pusat aktivitas generasi muda yang berfokus pada seni, budaya, dan ruang sosial interaktif. Fungsi utama sebagai ruang edukasi dan ekspresi kreatif yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Pendekatan arsitektur yang menggabungkan unsur tradisional dan modern dengan mengutamakan kearifan lokal, nilai kosmologi, dan prinsip keberlanjutan. | Mewujudkan ruang publik untuk generasi muda yang mencerminkan nilai-nilai budaya Sunda melalui interpretasi modern arsitektur tradisional yaitu, penerapan <i>Tri Tangtu Buana</i> dalam bentuk zonasi dan ruang. |
| PROBLEM | Generasi muda saat ini menghadapi krisis identitas budaya akibat globalisasi dan kurangnya ruang publik yang kontekstual dan representatif.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Tantangan dalam menjadi relevansi budaya lokal di tengah perkembangan arsitektur global yang cenderung mengabaikan kearifan lokal.                    | Mendesain Youth Culture Center yang menjawab kebutuhan ekspresi, kreativitas, dan pelestarian budaya dalam bentuk ruang yang fungsional, fleksibel, dan kontekstual.                                              |
| FACT    | Kota Bandung memiliki komunitas kreatif dan budaya lokal yang kuat namun belum terfasilitasi secara maksimal.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Neo-Vernakular hadir sebagai solusi atas kebutuhan ruang yang adaptif namun tetap mengakar pada tradisi lokal.                                        | Penggabungan antara elemen arsitektur Sunda (seperti atap julang ngapak, pola ruang dalam, dan orientasi spiritual) dengan teknologi dan material kontemporer,                                                    |
| NEED    | Dibutuhkan fasilitas publik yang mampu mawadahi kegiatan seni, budaya, dan edukasi dalam satu kawasan yang terbuka dan inklusif.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Arsitektur yang mempresentasikan identitas lokal dan namun tetap responsif terhadap gaya kehidupan masa kini.                                         | Ruang multifungsi seperti kelas seni, budaya, ruang diskusi, ruang terbuka hijau, dan area pertunjukan dalam satu kesatuan tapak.                                                                                 |
| GOAL    | Menciptakan Youth Culture Center sebagai ikon budaya dan kreativitas yang relevan bagi generasi muda Bandung.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal melalui pendekatan arsitektur yang membumi dan berkelanjutan.                                           | Bangunan yang berakar pada budaya Sunda namun tetap kontekstual, efisien, dan menarik secara visual untuk generasi muda urban.                                                                                    |
| KONSEP  | Konsep arsitektur Neo-Vernakular pada bangunan Youth Culture Center menggabungkan nilai-nilai arsitektur lokal dengan interpretasi modern, menggunakan material alami maupun kontemporer secara kontekstual. Desain ini mencerminkan identitas budaya, khususnya kosmologi Sunda berdasarkan <i>Tri Tangtu Buana</i> (Buana Nyungcung, Buana Tengah, dan Buana Larang), yang diinterpretasikan ke dalam bentuk, ruang, dan zonasi bangunan secara simbolik dan fungsional. Pendekatan ini menciptakan ruang yang inklusif, adaptif, dan berakar pada kearifan lokal, sekaligus mampu menjadi wadah ekspresi, kreativitas, dan kolaborasi komunitas muda di lingkungan urban. |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                   |

**Gambar 4. Elaborasi Tema Perancangan Youth Culture Center**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Skema penelitian *Youth Culture Center* dimulai dari identifikasi latar belakang dan isu melemahnya budaya lokal, yang kemudian dijawab melalui studi literatur, banding, dan preseden untuk merumuskan konsep desain “Pusat Pelestarian Budaya Sunda: Neo-Vernakular Berbasis Kosmologi Sunda” sebagai dasar pengembangan rancangan yang kontekstual, fungsional, dan bermakna budaya.

### 3.3 Konsep Zoning Tapak



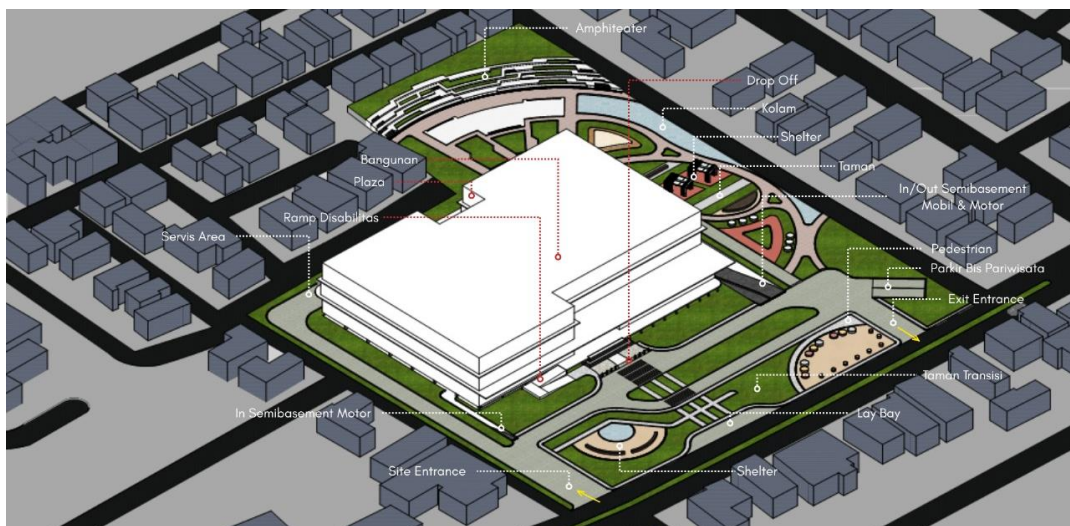
**Gambar 5. Pembagian Zoning dan Peletakan**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Pembagian zona pada *Youth Cultural Center* berangkat dari pola ruang rumah tradisional Sunda yang membedakan area publik, semi publik, dan privat/servis. Pada site, zona publik ditempatkan di bagian depan untuk aktivitas terbuka, zona semi publik di tengah sebagai ruang pusat utama kegiatan, sedangkan zona privat dan servis berada di belakang agar lebih terlindungi. Bangunan utama diletakkan secara sentral di area semi publik dengan orientasi yang memperhatikan jalan utama, iklim, dan keselarasan lanskap, sehingga prinsip tradisional tetap terjaga namun disesuaikan dengan kebutuhan ruang kontemporer melalui pendekatan arsitektur neo-vernakular.

Bangunan utama diletakkan di area semi publik dengan beberapa pertimbangan berikut:

- Area semi publik merupakan zona ideal untuk aktivitas inti *Youth Culture Center*, karena beberapa kegiatan di dalam bangunan memerlukan suasana yang lebih tenang, terkontrol, dan minim gangguan dari aktivitas luar.
- Penempatan bangunan di zona ini mampu meminimalkan gangguan suara, visual, dan lalu lintas kendaraan yang berpotensi mengganggu aktivitas di dalam ruangan.
- Posisi tersebut juga secara tidak langsung membentuk buffer alami antara area publik dan area servis, sehingga menciptakan alur sirkulasi yang lebih teratur dan nyaman.

### 3.4 Konsep Sirkulasi dan Aksesibilitas Tapak



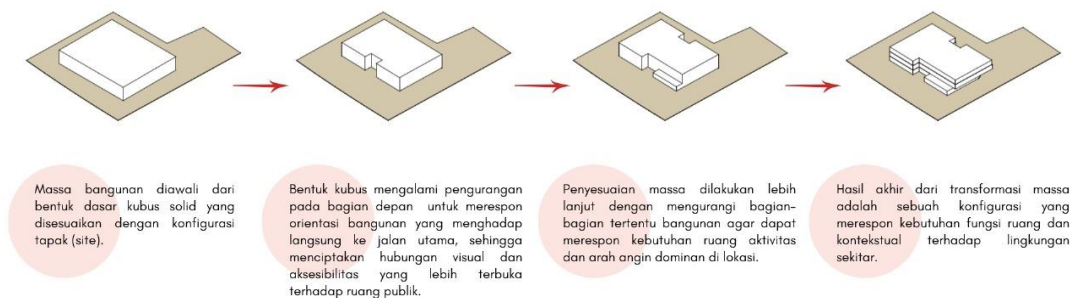
**Gambar 6. Konsep Sirkulasi dan Akses pada Tapak**  
Sumber: Dokumen Paribadi, 2025

Konsep sirkulasi dan akses pada tapak dirancang untuk menciptakan alur pergerakan yang tertib, nyaman, dan minim konflik. Akses utama ditempatkan di sisi timur laut sebagai pintu masuk menuju area *drop-off*, memudahkan pengunjung sekaligus mengarahkan mereka secara alami ke bangunan yang menghadap utara.

Sementara itu, pintu keluar berada di sisi barat laut untuk mendukung sistem sirkulasi satu arah dari timur ke barat sehingga lebih lancar. Untuk kendaraan bermotor, jalur masuk semi basement ditempatkan di timur laut khusus motor agar tidak bercampur dengan mobil, sedangkan mobil masuk melalui barat laut dengan fasilitas *drop-off* sebelum menuju parkir. Kendaraan keluar melalui jalur semi basement barat laut yang langsung terhubung ke *exit* site, sehingga tidak mengganggu arus utama.

Parkir bus disediakan di sisi barat karena memiliki area terbuka luas dan dekat dengan akses masuk-keluar, memudahkan manuver kendaraan besar tanpa menghambat sirkulasi. Adapun *loading* area ditempatkan di sisi selatan tapak untuk memisahkan pergerakan logistik dari area publik, sehingga distribusi barang dan kebutuhan teknis dapat berlangsung efisien.

### 3.5 Gubahan Massa



**Gambar 7. Transformasi Bentuk pada Perancangan Youth Culture Center**

Sumber: Dokumen Paribadi, 2025

Proses pembentukan massa *Youth Culture Center* berawal dari bentuk dasar balok yang kemudian disesuaikan dengan bentuk dan kondisi tapak. Bagian depannya dibuat terbuka untuk menghadirkan pandangan yang luas dan akses langsung ke jalan utama, sehingga tercipta hubungan yang lebih akrab dengan area publik. Bangunan juga diangkat sekitar 1,2 meter untuk semibasement. Beberapa bagian massa dikurangi untuk mengakomodasi kebutuhan ruang di dalamnya, sambil memanfaatkan arah angin dominan supaya sirkulasi udara alami lebih maksimal. Hasilnya adalah bangunan yang memadukan konsep neo-vernakular dengan sentuhan elemen rumah tradisional Sunda.



**Gambar 8. Hirarki Bangunan**

Sumber: Dokumen Paribadi, 2025

Hasil gubahan massa *Youth Culture Center* terinspirasi dari rumah panggung Sunda dengan mengadaptasi kosmologi Tri Tangtu Buana yang membagi bangunan ke dalam tiga bagian utama. Buana Larang diwujudkan melalui elevasi bangunan setinggi 1,2 meter, menciptakan area semi-basemen yang difungsikan sebagai parkir, sirkulasi kendaraan, dan ruang teknis. Bagian ini mencerminkan dunia bawah yang dihormati namun tidak dijadikan ruang utama aktivitas manusia. Buana Tengah terletak pada lantai 1, 2, dan sebagian lantai 3 sebagai pusat kehidupan, menampung ruang-ruang komunal, galeri seni, *workshop*, ruang diskusi, dan pembelajaran yang mencerminkan aktivitas sosial dan kreatif generasi muda. Sementara itu, Buana Nyungcung diwujudkan melalui bentuk atap yang menegaskan arah vertikal ke langit, berfungsi sebagai pelindung sekaligus simbol aspirasi spiritual menuju hal-hal luhur. Pembagian



ini menghadirkan harmoni antara manusia, bumi, dan langit, sekaligus menegaskan identitas arsitektur neo-vernakular yang berpijak pada kearifan lokal namun tetap relevan dengan kebutuhan kontemporer.

### 3.6 Konsep Fasad Bangunan

Tahapan ini berfokus pada bagaimana karakter bentuk yang telah terbentuk diwujudkan secara nyata melalui pemilihan material dan ekspresi visual bangunan yang mencerminkan identitas fungsi serta konsep arsitektural secara keseluruhan. Berikut merupakan uraian dari konsep bangunan dan fasad pada *Youth Culture Center*:

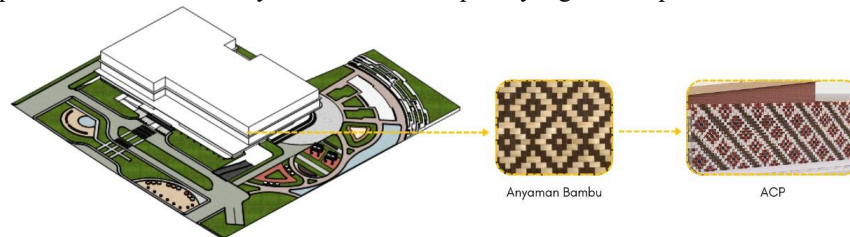
- a) Atap bangunan dirancang dengan mengadopsi bentuk Julang Ngapak, kemudian dikombinasikan dengan elemen atap modern untuk menciptakan komposisi yang tidak hanya kontekstual secara budaya, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan fungsional bangunan kontemporer.



**Gambar 9. Bentuk Atap**

Sumber: Pinterest, 2025

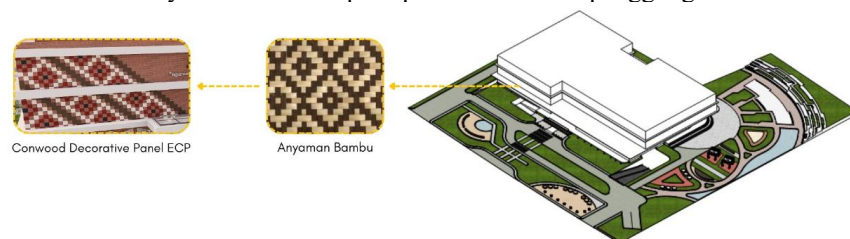
- b) Sebagian fasad bangunan menggunakan secondary skin dari *Aluminium Composite Panel* (ACP) yang disusun dalam pola vertikal berulang, membentuk motif anyaman bambu seperti pada bilik rumah panggung Sunda. Pola ini menciptakan ritme visual yang dinamis sekaligus merepresentasikan nilai budaya lokal dalam tampilan yang kontemporer.



**Gambar 10. Secondary Skin**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

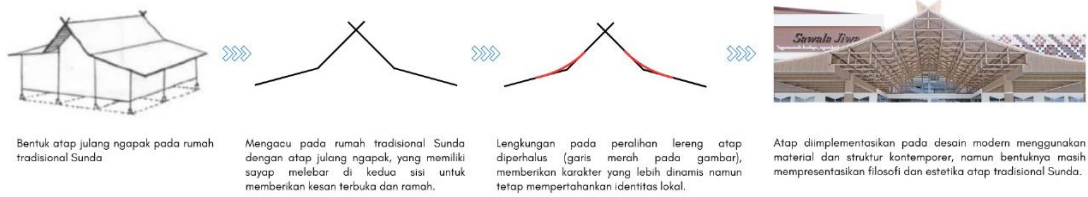
- c) Sebagian fasad bangunan menggunakan finishing dinding bata tempel dan finishing *metal cutting* yang disusun dalam pola vertikal berulang, selaras dengan elemen *secondary skin* pada bangunan, membentuk motif anyaman bambu seperti pada bilik rumah panggung Sunda.



**Gambar 11. Secondary Skin**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

- d) Entrance bangunan menggunakan atap julang ngapak sebagai ciri khas arsitektur Sunda, yang berfungsi menegaskan area masuk sekaligus memperkuat identitas visual. Bentuk atap ini merupakan hasil transformasi dari julang ngapak tradisional dengan penambahan lengkungan halus pada peralihan sudut atap, sehingga menghadirkan karakter yang lebih dinamis namun tetap mempertahankan esensi dan identitas lokal.



**Gambar 12. Secondary Skin**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

## 4. Hasil Desain

### 4.1.1 Tataan massa dan sirkulasi lahan



**Gambar 13. Tataan Massa Youth Culture Center**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

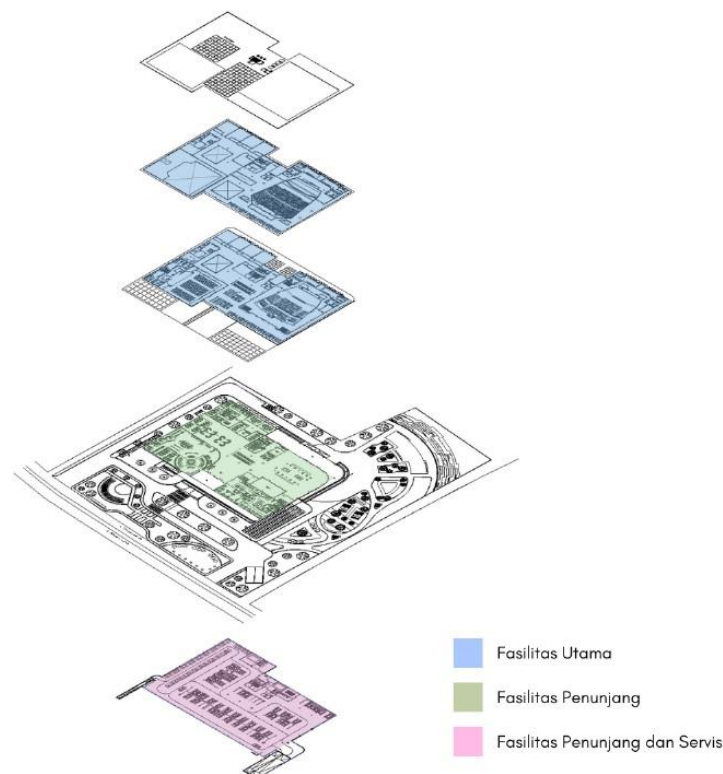
Posisi bangunan diletakkan secara central pada site dengan orientasi yang mempertimbangkan intensitas matahari dan posisi jalan utama yaitu Jalan Terusan Jakarta. Penempatan ini dirancang agar aktivitas inti dapat berlangsung dalam suasana tenang, terkontrol, dan minim gangguan dari luar. Penempatan ini juga membantu meredam kebisingan, mengatur pandangan, serta mengurangi lalu lintas kendaraan di sekitar bangunan. Selain itu, posisinya berfungsi sebagai *buffer* alami antara zona publik dan zona servis, sehingga menciptakan sirkulasi yang tertata dan nyaman.

Bangunan utama berada di sisi timur untuk mengoptimalkan ruang terbuka hijau di barat, sekaligus memisahkan jalur servis dari zona publik. Akses utama di timur laut diarahkan ke area *drop-off* sisi utara, dengan sistem sirkulasi satu arah menuju pintu keluar di barat laut. Akses ke semi-basement dipisah untuk motor (timur laut) dan mobil (barat laut), dengan pintu keluar yang sama di barat laut. Parkir bus ditempatkan di sisi barat dekat pintu keluar untuk memudahkan manuver, sedangkan *loading*

*area* berada di selatan dan terhubung langsung dari jalur masuk utama agar distribusi logistik efisien dan terpisah dari pengunjung.

#### 4.1.2 Penerapan pada Denah Bangunan

Dalam perancangan *Youth Culture Center*, setiap lantai diatur dengan pembagian fungsi yang jelas, menyesuaikan karakter aktivitas dan kebutuhan ruangnya. Lantai-lantai tersebut dirancang saling melengkapi, mulai dari area terbuka untuk kegiatan publik hingga ruang yang lebih tenang dan privat untuk aktivitas yang membutuhkan fokus. Pendekatan zonasi ini bertujuan tidak hanya untuk memaksimalkan pemanfaatan ruang, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman, tertata, dan mendukung kelancaran alur kegiatan penggunaannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 14.



**Gambar 14. Tatanan Ruang Vertikal pada *Youth Culture Center***

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Lantai semi-basement berfungsi sebagai area pendukung utama yang menampung fasilitas penunjang demi kelancaran aktivitas di seluruh lantai. Dalam kosmologi Sunda, konsep Buana Larang dimaknai sebagai ruang transisi dan tempat menunggu, yang pada desain ini diwujudkan sebagai area tersembunyi namun esensial.

Lantai dasar hingga lantai tiga diibaratkan Buana Tengah yaitu, simbol keseimbangan dan kehidupan sebagai ruang interaksi sosial, kolaborasi, dan pertukaran gagasan. Lantai dasar difungsikan untuk kegiatan sosial dan publik, meliputi perpustakaan, lobi, *foodcourt*, kafe, *coworking space*, ruang rapat, kantor pengelola, serta area komunal fleksibel yang dapat digunakan sebagai ruang pameran. Lantai dua dan tiga difokuskan pada aktivitas yang lebih privat, seperti auditorium, ruang serbaguna, studio seni, ruang kelas, dan fasilitas kreatif yang mendukung pelatihan, *workshop*, dan pengembangan keterampilan.

Lantai atap merepresentasikan Buana Nyuncung, simbol tujuan tertinggi dan keterhubungan dengan nilai luhur, yang diwujudkan melalui bentuk atap menjulang sebagai penanda pencapaian puncak.



#### 4.1.3 Penerapan pada Fasade Bangunan

Fasad *Youth Culture Center* dirancang dengan pendekatan neo vernakular berbasis kosmologi Tri Tangtu Buana yang menekankan pada konsep pembagian 3 hirarki sebagai prinsip utama desainnya.



**Gambar 15. Fasad *Youth Culture Center***  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Fasad bangunan dirancang dengan menonjolkan konsep neo-vernakular melalui kombinasi material tradisional dan modern. Dinding menggunakan bata tempel terrakota bevel pada beberapa bagian untuk menegaskan karakter lokal. Pada sisi barat diterapkan secondary skin dari ACP bermotif kayu dengan tiga variasi warna yang disusun membentuk pola anyaman, berfungsi mengurangi panas matahari sekaligus menjaga privasi. Sisi timur menggunakan finishing metal cutting bermotif serupa yang selain estetik juga fleksibel, mudah diaplikasikan, serta ramah lingkungan. Keseluruhan pola anyaman ini merepresentasikan bilik rumah tradisional Sunda dan menciptakan keselarasan visual. Sebagai penanda utama, entrance bangunan menggunakan atap julang ngapak yang ditransformasi secara modern melalui penyederhanaan garis dan lengkungan halus, menghadirkan kesan terbuka, ramah, sekaligus memperkuat identitas lokal dalam tampilan kontemporer.

#### 4.1.4 Eksterior Bangunan



**Gambar 16. Fasad Bangunan *Youth Culture Center***  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Eksterior *Youth Culture Center* mengadopsi pendekatan arsitektur neo-vernakular dengan menggabungkan bentuk massa modern dan elemen visual budaya Sunda. Massa bangunan disusun secara simetris, dilengkapi julang ngapak yang merepresentasikan tipologi arsitektur tradisional, namun diolah dengan sentuhan desain kontemporer. Bidang kaca berukuran besar pada fasad menghadirkan kesan transparan dan memaksimalkan pencahayaan alami, sehingga bangunan tampak ringan dan seolah mengapung, mengingatkan pada rumah panggung khas Sunda. Sementara itu, motif geometris dengan

kombinasi tiga warna kayu yang terinspirasi dari anyaman bambu pada bilik rumah tradisional berfungsi sebagai identitas visual sekaligus elemen estetis yang memperkaya tampilan fasad.



**Gambar 17. Eksterior Bangunan Youth Culture Center**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Ruang luar *Youth Culture Center* dirancang sebagai area komunal terbuka yang menjadi ruang bertemu dan berinteraksi, merepresentasikan hubungan manusia dengan manusia dalam filosofi Tri Tangtu Buana. Elemen utamanya meliputi taman transisi di bagian depan sebagai penyambut, taman di sisi barat yang memberi ruang teduh untuk beraktivitas santai, serta amfiteater di selatan sebagai pusat pertunjukan dan diskusi terbuka.

Penataan lanskap mendorong terjadinya pertemuan dan aktivitas bersama, baik yang bersifat formal seperti acara seni maupun yang informal seperti percakapan santai. Melalui pendekatan neo-vernakular, ruang luar ini tidak hanya menjadi pelengkap estetika, tetapi juga simbol keterhubungan sosial, sebagaimana ruang terbuka dalam budaya Sunda menjadi pusat kehidupan bersama di lingkungan kampung.

#### 4.1.5 Interior Bangunan

Interior *Youth Culture Center* menerapkan pendekatan neo-vernakular dengan memadukan elemen arsitektur tradisional lokal dan sentuhan desain modern yang fungsional. Material alami seperti kayu, anyaman, dan warna bumi digunakan untuk menghadirkan nuansa hangat dan familiar, sementara tata cahaya, tata ruang, serta bentuk plafon dikemas secara kontemporer guna menciptakan suasana dinamis yang sesuai dengan karakter setiap ruang.



**Gambar 18. Interior Bangunan**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025



Pada Gambar diatas area *Foodcourt* dan *Exhibition Hall* menggunakan material dan motif kayu mendominasi interior sehingga menghadirkan kesan ramah sekaligus hangat. Plafon berpola geometris yang terinspirasi dari motif anyaman tradisional diolah dalam wujud modern dengan pencahayaan terintegrasi, menambah kekayaan visual pada ruang. Kehadiran bukaan besar juga dimanfaatkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami sekaligus menciptakan keterhubungan harmonis antara ruang dalam dan luar.



**Gambar 19. Interior Bangunan**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

Sementara itu, pada Gambar 19. menunjukan area seperti Studio Musik, Studio Tari, Ruang Serbaguna, Auditorium, dan *Receptionist* tetap mengedepankan nuansa lokal melalui penggunaan material kayu dan detail sederhana khas tradisional, yang kemudian dipadukan dengan tata pencahayaan modern dan palet warna netral. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat identitas ruang, tetapi juga mendukung kenyamanan, fleksibilitas, serta menciptakan atmosfer ramah bagi pengguna.

Secara keseluruhan, pendekatan neo-vernakular pada interior *Youth Culture Center* menjadikan setiap ruang tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga merepresentasikan identitas budaya lokal yang direinterpretasi melalui bahasa desain masa kini, sehingga tetap relevan bagi generasi sekarang maupun yang akan datang.

## 5. Kesimpulan

Perancangan *Youth Culture Center* di Antapani, Bandung, berhasil mewujudkan tujuan utamanya sebagai wadah interaksi, kreativitas, sekaligus pelestarian budaya Sunda melalui pendekatan arsitektur neo-vernakular berbasis kosmologi Tri Tangtu Buana. Nilai kebaruan tampak dari integrasi filosofi kosmologi Sunda ke dalam zonasi ruang, gubahan massa, fasad, hingga interior, sehingga menghasilkan bangunan yang fungsional sekaligus beridentitas lokal dan tetap relevan bagi generasi muda.

Prinsip Tri Tangtu Buana diterapkan melalui hirarki bangunan (Buana Larang, Buana Tengah, dan Buana Nyungcung), penggunaan material lokal dengan dukungan teknologi modern, serta penciptaan ruang publik yang inklusif. Dengan demikian, *Youth Culture Center* tidak hanya berperan sebagai pusat seni dan budaya, tetapi juga diharapkan menjadi ikon baru Kota Bandung yang memperkuat identitas budaya, mendorong kolaborasi, dan berkontribusi bagi perkembangan sektor kreatif maupun pariwisata.

## 6. Daftar Referensi

- [1] D. A. Kurniawan *et al.*, “Pelestarian Budaya Jawa Melalui Pembelajaran Kreatif di Desa Slogoretno Sebagai Wujud Gerakan Nasionalisme,” vol. 21, no. 2, pp. 1–10, 2021.
- [2] Z. N. Hasanah and P. Nugroho, “Kesiapan Kota Bandung Menuju Kota Kreatif Studi Kasus : Kampung Kreatif di Bandung,” *Pros. Semin. Nas. Kota Kreat.*, vol. 1, no. 11, pp. 199–209, 2016.
- [3] Badan Pusat Statistik Kota Bandung, *Kecamatan Antapani Dalam Angka*. 2023.
- [4] D. Dharmaputra, “Majukan Kota Bandung Melalui Pelestarian Budata Sunda,” Bandung Kreasi. [Online]. Available: [https://www.mediaxpresi.com/2022/05/31/majukan-kota-bandung-melalui-pelestarian-budaya-sunda/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.mediaxpresi.com/2022/05/31/majukan-kota-bandung-melalui-pelestarian-budaya-sunda/?utm_source=chatgpt.com)
- [5] Natasya, “Pusat Kebudayaan Sebagai Ruang Publik Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial-Budaya Pada Kawasan Pasar Lama Tangerang,” *Pros. Semin. Nas. Desain Sos.*, pp. 402–409, 2019.
- [6] Y. Kerenhapukh, “Perancangan Cultural Center di Kawasan Bubakan, Semarang,” pp. 9–38, 2023.
- [7] F. Oktaviani and T. Hendrarto, “Penerapan Neo-Vernakular Sunda pada Rancangan Archaeology Museum of Gua Pawon di Bandung, Jawa Barat,” *J. Itenas*, vol. 2, no. 2, pp. 1–11, 2022, [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1237%0Ahttps://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/1237/1140>
- [8] T. Hendrarto, “Konsep Neo Vernakular Dengan Sentuhan Elemen Modern Pada Kawasan Wisata Gunung Halu,” *Fad*, vol. 3, no. 1, pp. 187–198, 2023.
- [9] C. Widi and L. Prayogi, “Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Budaya dan Hiburan,” *J. Arsit. Zo.*, vol. 3, no. 3, pp. 282–290, 2020, doi: 10.17509/jaz.v3i3.23761.
- [10] J. Jumaeroh, “Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Pada Perancangan Griya Batik Jonegoroan Di Bojonegoro,” *DEARSIP J. Archit. Civ.*, vol. 2, no. 2, pp. 115–124, 2022, doi: 10.52166/dearsip.v2i2.3534.
- [11] T. Yunika, A. Hadi Prabowo, and D. Rosnarti, “Kosmologi arsitektur sunda pada perancangan pusat seni dan budaya jawa barat,” *J. AGORA*, vol. 17, no. 2, pp. 73–80, 2019.
- [12] D. Ahdiat and dan Dadang Ahdiat, “Kajian Hubungan Makna Kosmologi Kajian Hubungan Makna Kosmologi Rumah Tinggal Antara Arsitektur Tradisional Masyarakat sunda dengan Arsitektur Sundan Arsitektur Tradisional Masyarakat bali (Penggalian kearifan lokal menuju pembangunan berbasis konsep bang,” no. June, 2017, [Online]. Available: [www.tangtungsundayana.com](http://www.tangtungsundayana.com)
- [13] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV., 2013.
- [14] W. Krisdian, A. Yudi Permana, M. Syaom Barliana, and M. Arsitektur Fakultas Pendidikan dan Teknik, “HIDUP HARMONIS: Kawasan Wisata Alam Sebagai Media Pembelajaran Pengalaman Budaya Sunda,” vol. 5, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jaz->