

## PERANCANGAN PUSAT BUDAYA SUNDA BANDUNG, DI DESA CIHIDEUNG, KABUPATEN BANDUNG BARAT, DENGAN PENDEKATAN PERILAKU DAN BUDAYA

### BANDUNG SUNDANESE CULTURE DEVELOPMENT CENTER DESIGN, IN CHIDEUNG VILLAGE, WEST BANDUNG DISTRICT, WITH BEHAVIOUR AND CULTURE APPROACH

Akmalia Ansarullah<sup>1</sup>, Ratri Wulandari<sup>2</sup>, Reza Hambali Wilman Abdulhadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

<sup>1</sup>[akmliansarullah@gmail.com](mailto:akmliansarullah@gmail.com) <sup>2</sup>[wulandarir@telkomuniversity.ac.id](mailto:wulandarir@telkomuniversity.ac.id) <sup>3</sup>[rezahwa@telkomuniversity.ac.id](mailto:rezahwa@telkomuniversity.ac.id)

#### Abstrak

Kebudayaan tidak terlepas dari kebiasaan dan adat istiadat turun temurun warga sekitar yang menjadi sebuah jati diri sebagai ketahanan budaya. Salah satu contoh kebiasaan masyarakat Sunda Bandung yang tidak pernah punah hingga saat ini adalah 'ngariung' yang dalam Bahasa Indonesia berarti berkumpul. Setelah menganalisa eksisting yang digunakan di Cihideung, Kabupaten Bandung Barat, ditemukan bahwa bukaan dan lansekap yang luas menyebabkan kurangnya interaksi yang terjadi antara pengguna ruang antarbangunan. Kasus tersebut berakibat pada terkikisnya kebudayaan yang dimiliki oleh Budaya Sunda Bandung, terutama pada kegiatan 'ngariung'. Selain itu, adanya perbedaan usia pengguna ruang menjadi salah satu faktor tidak terjadinya komunikasi yang diharapkan. Adapun upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan perancangan yang dapat memicu terjadinya interaksi di dalam ruangan dengan menyediakan area titik temu pengguna ruang dan meminimalisir penggunaan sekat yang dibantu oleh elemen interior lain. Area titik temu dapat berupa tempat diskusi, belajar, makan dan kegiatan bersantai lainnya.

**Kata kunci : Interaksi, ngariung, Sunda Bandung**

#### Abstract

*Culture is inseparable from habits and customs of local people who become a identity as a cultural resilience. One example of the habits of the Sundanese people of Bandung that have never been extinct until now is 'ngariung' which in Indonesian means gathering. After analyzing the existing used in Cihideung, West Bandung Regency, it was found that openings and wide landscapes caused a lack of interaction that occurred between users of building space. The case resulted in the erosion of culture owned by the Sundanese culture of Bandung, especially in the 'ngariung' activity. In addition, the difference in age of space users is one factor that is not expected to occur in communication. The effort that can be done is by presenting a design that can trigger interactions in the room by providing a space for meeting the space users and minimizing to use of bulkheads aided by other interior elements. The meeting area can be in the form of discussion, study, meals and other leisure activities.*

**Keywords: Interaction, ngariung, Bandung Sundanese**

## 1. Pendahuluan

### 1.1.Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri bahwa zaman sangat berperan dalam memengaruhi kebudayaan yang dimiliki sebuah daerah. Era modernisasi yang pesat membuat kesenian tradisional banyak terlupakan. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya minat masyarakat akan kesenian tradisional yang dianggap kuno serta kurangnya media untuk pengembangan budaya Sunda Bandung. Dalam sambutan Gubernur Jawa Barat, M. Ridwan Kamil pada sebuah acara Musyawarah Daerah Asosiasi Pelaku Pariwisata Indonesia (ASPPI) DPD Jawa Barat yang diadakan September, 2018, mengatakan bahwa kebudayaan merupakan salah satu daya tarik pariwisata Indonesia yang perlu dikembangkan secara khusus di Kota Bandung.

Pentingnya aspek budaya perlu dikembangkan pada sebuah daerah dipaparkan pula dalam Rancangan Awal (RPJMD) Kota Bandung Tahun 2018-2023, menyampaikan isu strategis yang menjadi sasaran untuk menciptakan visi Kota Bandung yaitu “Terwujudnya Kota Bandung yang Unggul, Nyaman, Sejahtera dan Agamis”. Beberapa upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kebudayaan di Kota Bandung dengan dibangunnya kampung wisata di setiap wilayah, adanya pusat budaya dan pusat kreatifitas pemuda perwilayah, *youthspace* di setiap kelurahan, pengembangan ekosistem kreatif dan pengembangan infrastruktur terpadu ekonomi kreatif. Adapun beberapa pengakuan yang disampaikan oleh komunitas seni dan budaya di Bandung yang mengatakan bahwa perlunya wadah terpusat untuk kegiatan seni dan budaya karena masih banyak perkumpulan yang merasa kurangnya fasilitas untuk mengekspresikan penciptaan mereka.

Kebudayaan tidak terlepas dari kebiasaan dan adat istiadat turun temurun warga sekitar yang menjadi sebuah jati diri sebagai ketahanan budaya. Salah satu contoh kebiasaan masyarakat yang tidak pernah punah hingga saat ini adalah ‘*ngariung*’. *Ngariung* berasal dari kata ‘*Riung*’ yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kumpul atau berkumpul. Dalam kebiasaan masyarakat Bandung, sering kali diidentifikasi dengan kegiatan bersilaturahmi dan berdiskusi, yang ditandai dengan sekumpulan orang duduk melingkar ditemani ‘*kulubkuluban*’ atau rebus-rebusan atau bahkan ditemani nasi liwet atau makanan berat lainnya.

Kota Bandung merupakan *landmark* dan etalase kota yang berarti Bandung menjadi pusat segala aktifitas seperti kesenian, kebudayaan, pariwisata, pendidikan, sejarah, perdagangan, ekonomi dan pemerintahan. Adapun wilayah yang sedang fokus dalam kegiatan

pengembangan kebudayaan dan pariwisata yaitu, Bandung bagian Utara, Timur dan Barat (DISBUDPAR, 2019). Pada Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Barat No. 12 Tahun 2012 tentang rencana tata ruang dan wilayah Kabupaten Bandung Barat 2009-2024 pada Bab 1 Pasal 1 ketentuan No. 54, kawasan pariwisata Kabupaten Bandung Barat adalah kawasan luas yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata diantaranya wisma, restoran, kafe, resort, pasar wisata dan kegiatan sejenis lainnya. Pada Peraturan Daerah Kabupaten Bandung No. 4 Tahun 2012 tentang rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Bandung Barat, pembangunan kawasan kepariwisataan diarahkan pada pembangunan ekowisata, wisata agro, desa wisata, wisata budaya, wisata danau dan *terminal tour*.

Cihideung merupakan daerah yang tepat untuk menghadirkan sebuah pusat pengembangan budaya karena posisinya yang strategis dari segi alam. Hal ini menyebabkan bangunan yang digunakan lebih memanfaatkan kondisi alam sekitar akibatnya banyak area terbuka dan area lansekap yang luas sehingga bangunan terpisah-pisah namun tetap dalam satu ruang lingkup. Kondisi eksisting bangunan tersebut menimbulkan perpecahan interaksi pengguna ruang. Tentu hal ini bertolak belakang dengan kebiasaan orang Sunda Bandung yang terbiasa dengan aktifitas '*ngariung*'. Selain itu, kondisi tercampurnya aktifitas pengguna ruang dari segi usia menyebabkan pelaku komunitas berbeda pendapat dan pola pikir (Art Global Timur Community, 2019). Banyaknya jumlah komunitas seni dan budaya di Bandung pun tidak sebanding dengan jumlah area pertunjukan untuk menampilkan bidang mereka masing-masing (DISBUDPAR, 2019).

Dengan adanya Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung di Cihideung, menjadi salah satu upaya untuk menjaga kebudayaan Sunda Bandung agar tidak terkikis dan tetap diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Tujuan umum dari perancangan ini agar masyarakat dapat kembali pada Kesundaannya. Adapun fokus penting yang ingin dicapai yaitu terciptanya kebudayaan yang kuat dengan interaksi yang baik oleh seluruh masyarakat terlibat.

## 1.2 .Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi masalah yang menjadi pertimbangan untuk membuat sebuah perancangan Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung di Cihideung, diantaranya:

- a. Kebudayaan merupakan salah satu daya tarik pariwisata Indonesia yang perlu dikembangkan secara khusus di Kota Bandung, akan tetapi belum ada wadah yang

memfasilitasi edukasi dan pembinaan untuk memperdalam pengetahuan dan wawasan tentang kebudayaan terutama di Bandung bagian Barat. Selain itu, beberapa kegiatan kebudayaan belum terwadahi seperti musik, tari dan teater. Ada ratusan komunitas yang belum memiliki tempat untuk mempertunjukkan bidang mereka masing-masing. Banyaknya jumlah komunitas tidak sebanding dengan wadah pertunjukan yang tersedia.

- b. Kondisi massa bangunan yang dibatasi oleh ruang terbuka dan lansekap yang cukup luas menimbulkan kurangnya interaksi pengguna ruang antarbangunan berupa komunikasi. Hal ini bertolak belakang dengan kebudayaan orang Sunda yang terbiasa berkumpul dan berbincang.
- c. Usia pengguna ruang yang beragam menyebabkan perbedaan pendapat dan pola pikir

### 1.3 Tujuan & Sasaran Perancangan

#### 1.3.1 Tujuan

##### a. Tujuan umum perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung, di Cihideung dengan pendekatan perilaku dan budaya yang sesuai dengan tujuan pusat pengembangan budaya tersebut serta memperhatikan aspek tiap elemen-elemen yang dirancang dengan tujuan memberikan solusi agar masyarakat lokal maupun mancanegara bisa lebih dikenal dan dilestarikan melalui wadah yang menampung semua jenis kegiatan kebudayaan dan media pembelajarannya.

##### b. Tujuan khusus perancangan

Tujuan khusus dari Perancangan Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung di Cihideung ada beberapa, yaitu:

- Belum adanya pusat budaya di daerah Bandung Barat bertujuan untuk membantu pengembangan budaya setempat mengingat kota Bandung sedang mengupayakan adanya kampung wisata, pusat budaya, pusat kreativitas dan *youthspace* di setiap daerah secara merata

- Mempererat interaksi antarmanusia yang terlibat mengingat kondisi eksisting bangunan yang ruang terbuka dan lansekapnya cukup luas dalam kegiatan edukasi dan pembinaan budaya
- Menanggulangi perbedaan pendapat dan pola pikir pengguna ruang dengan perancangan zonasi berdasarkan usia tanpa memecahbelah kesatuan hubungan antarmanusia

### 1.3.2 Sasaran perancangan

Sasaran perancangan ialah yang dituju berdasarkan tujuan perancangan diatas adalah sebagai berikut:

- a. Membuat perancangan interior yang interaktif dimana furnitur dan penyajian objek dapat berinteraksi sehingga pengunjung merasa pengalaman wisata budaya yang tidak terlupakan
- b. Membuat perancangan dengan tata layout yang menyebabkan pengguna ruang bertemu pada satu titik untuk berinteraksi, meminimalkan penggunaan sekat, dan dengan bantuan elemen interior lain yang dapat menciptakan interaksi pengguna ruang antarbangunan dengan kondisi eksisting terdapat banyak ruang terbuka dan lansekapnya cukup luas dalam kegiatan edukasi dan pembinaan budaya.
- c. Membuat zonasi pembagian ruang yang sesuai dengan usia pengguna ruang tanpa memecahbelah kesatuan hubungan antarmanusia

## 1.4 Metode Perancangan

Tahapan metodologi desain yang dilakukan yaitu:

### 1. Tahap Pengumpulan Data

- a. Observasi: pengamatan langsung ke tempat pembinaan budaya daerah setempat.
- b. Dokumentasi: berupa foto, video, maupun perekam suara.
- c. Wawancara: melakukan wawancara dengan komunitas-komunitas pelaku seni dan budaya yang nantinya akan terlibat dalam hasil perancangan. Selain itu, wawancara juga dilakukan di Disparbud Kota Bandung untuk mendapatkan data ril tentang keadaan kebudayaan Kota Bandung.

d. Studi Literatur: didapatkan dari berbagai sumber, seperti buku, internet, jurnal, bacaan populer dengan kasus dan permasalahan yang saling berhubungan.

## 2. Studi Komperatif

Membandingkan objek yang telah di survei baik di dalam maupun luar negeri sebagai acuan dan gambaran perancangan dan kebutuhan ruang dengan mendata kegiatan objek yang di survei kemudian mengkaji kelebihan dan kekurangan dari beberapa objek yang survei.

## 3. Tahap Analisa

Menganalisa hasil survei dari beberapa objek terkait dan objek lainnya yang bersangkutan dengan perancangan. Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dapat mengetahui yang mana yang harus diperbaiki dan dikembangkan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan perencanaan desain yang lebih baik lagi.

## 4. Tahap Sintesa

Tahap ini merupakan tahap perencanaan desain yang akan diaplikasikan. Dengan menggali lebih dalam lagi kreatifitas dan ketajaman dalam mendesain

## 5. Konsep Desain

Data-data yang telah di analisa kemudian saling dihubungkan dan membentuk konsep baru dan data sesuai dengan konsep yang akan dituju. Pada tahap ini akan melihat tahap analisa sebagai acuan agar kesalahan desain tidak diulang. Serta memecahkan masalah yang muncul selama tahap penyusunan konsep desain yang baru.

## 6. Desain Awal

Ide perancangan desain dituangkan dalam perencanaan.

## 7. Desain Alternatif

Pada tahap ini desain baru yang dibuat memiliki lebih dari satu pilihan desain, namun sesuai dengan tema konsep yang diterapkan dan berdasarkan hasil dari survei yang dilakukan

#### 8. Pengembangan Desain

Tahap ini merupakan pelengkap dari komponen desain yang kurang dan masih perlu disempurnakan agar lebih baik lagi

#### 9. Desain Akhir

Jika seluruh tahap telah terlaksanakan, maka pada tahap desain berupa sketsa 3D, gambar teknik dan maket (presentasi hasil perancangan)

## **2.Kajian Literatur dan Data Perancangan**

### **2.1.Tinjauan Umum Pusat Pengembangan Budaya**

Pusat Pengembangan Budaya adalah tempat membina dan mengembangkan kebudayaan, organisasi, bangunan atau kompleks yang mempromosikan budaya dan seni, yang di dalamnya terdapat lingkungan komunitas seni, organisasi, fasilitas swasta, pemerintah yang disponsori.

### **2.2 Tinjauan Umum Pendekatan Perilaku dan Budaya**

Budaya adalah sebuah ciri atau identitas dari sekumpulan orang yang mendiami wilayah tertentu. Budaya ini timbul karena perbuatan yang dilakukan oleh manusia secara berkala dan berulang sehingga menimbulkan kebiasaan yang pada akhirnya menjadi sebuah budaya daerah setempat. Budaya yang telah terbentuk itu akan masuk dan mengakar di dalam kehidupan manusia, sehingga tanpa kita sadari budaya ini telah memengaruhi kehidupan manusia. Secara garis besar, budaya memengaruhi kehidupan manusia, dalam bersosialisasi, menciptakan masyarakat konsumtif, dan masyarakat modern. Oleh karena itu, budaya erat kaitannya dengan kehidupan manusia karena budaya akan terus berkembang, maka perilaku manusia pun turut berkembang.

### **2.3 Tinjauan Umum Kegiatan Ngariung**

Dalam kehidupan budaya terdapat berbagai idealisme kebaikan dan keburukan. Idealisme kebaikan menyangkut tentang hal-hal yang dianggap positif dan jika tidak

dilakukan maka mendapatkan imbalan. Sedangkan jika melakukan sebuah keburukan maka akan mendapatkan hukuman dari pihak lain.

Menurut Kuswari 2016, tata krama orang Sunda dalam kegiatan ngariung dapat disimpulkan dalam beberapa poin yang didasarkan pada nilai kesopanan yang diterapkan. Adapun poin tersebut adalah sebagai berikut:

- Diskusi dengan posisi duduk
- Makan dengan melingkar
- Menggunakan tangan kanan apabila makan
- Mendahulukan orang yang lebih tua atau orang yang lebih dihormati

Dari poin-poin yang dijabarkan diatas, dapat dijabarkan kembali klasifikasi kegiatan ngariung sebagai berikut:

- Duduk lesehan (duduk)  
Cara duduk pria ialah dengan sila sedangkan wanita duduk dengan posisi *emok* yaitu duduk dengan cara bersimpul, dimana posisi kedua kaki diduduk di bawah badan (Kuswari, 2016).
- Makan dengan ngariung  
Makan ngariung atau makan bersama-sama di tempat dan waktu yang bersamaan. Area untuk berkumpul biasanya di tempatkan di tengah-tengah ruang agar dapat dijangkau oleh pengguna ruang. Posisi duduk ayah ibu atau orang yang dihormati harus duduk berdekatan dan area untuk laki-laki dan perempuan sebaiknya dipisahkan.

## 2.4 Aturan Pemerintah

Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Standar & Fasilitas untuk menjalankan fungsinya sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan, maka didalam sebuah pusat kebudayaan pada umumnya terdapat fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi administratif/perkantoran  
Merupakan seluruh kegiatan administratif dalam pusat kebudayaan.
- b. Fungsi edukatif/pendidikan  
Meliputi seluruh kegiatan pendidikan, misalnya kegiatan perpustakaan, penyelenggaraan seminar-seminar dan kursus-kursus bahasa dan sebagainya

- c. Fungsi rekreatif/hiburan.  
Meliputi seluruh kegiatan pertunjukan seni, pemutaran film, pameran dan sebagainya.
- d. Fungsi informatif/penerangan  
Seluruh kegiatan informatif melalui media cetak, digital maupun radio/televisi dan sebagainya.
- e. Fungsi pengembangan usaha  
Pengembangan usaha merupakan tambahan mengingat potensi wilayah yang dimiliki Cihideung. Sebagian besar pekerjaan di Cihideung merupakan penjual tanaman hias yang dikelola secara mandiri.

Dengan fungsi yang demikian kompleks, maka pusat-pusat kebudayaan yang didirikan negara-negara tertentu dinegara-negara lain mempunyai kegiatan yang berbeda-beda pada masing-masing negara, tergantung dari kebutuhan dan keadaan politik, ekonomi, sosial dan budaya kedua belah pihak.

## 2.5 Data Proyek Perancangan

- a. Nama Proyek : Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung
- b. Fungsi gedung : Taman Budaya Cihideung
- c. Sifat proyek : Fiksi / *New Design*
- d. Pengelola : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung
- e. Lokasi : Jalan Sersan Bajuri, Desa Cihideung, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat
- f. Luas tapak : 13.168 m<sup>2</sup>
- g. Fasilitas Ruang
  - **Administrasi:** Ruang direktur, ruang wakil direktur, ruang manajer, ruang kepala bagian (pertunjukan, workshop dan sanggar, galeri, exhibition), accounting, humas pembangunan dan pengembangan usaha (security, medis, parking, marketing), ruang rapat, ruang tunggu/lobby, pantry, toilet
  - **Edukasi:** sanggar (sanggar lukis, sanggar tari, sanggar musik, sanggar teater dan sanggar kriya), workshop (lukis, kriya, musik, tari, angklung, tani), auditorium (ruang kontrol, tribun, stage), perpustakaan (front desk, mini cafe, pengelola perpustakaan)
  - **Rekreasi:** Pertunjukan musik, tari dan teater (stage, backstage, tribun, sound, lighting, ruang kostum, ruang rias, ruang medis)

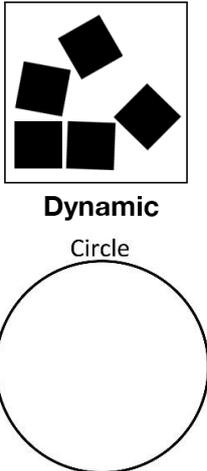
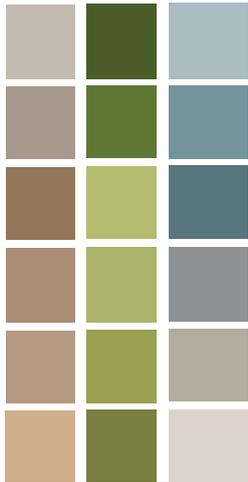
- **Informasi:** Galeri temporer
- **Pengembangan usaha:** Restoran (janitor, dapur, area cuci, area makan, kasir), souvenir shop (gudang penyimpanan, kasir), penjualan tanaman hias
- **Servis:** Toilet, ruang bilas, loading dock, musholla, ruang medis.

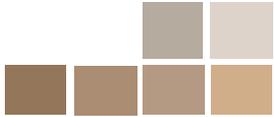
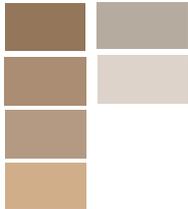
### 3. Konsep Perancangan

#### 3.1 Konsep Visual

Konsep yang terlihat oleh mata yang mempertimbangkan fungsi ruang. Berikut adalah konsep visual yang diaplikasikan pada perancangan:

##### 3.1.1 Penerapan Konsep Bentuk, Material dan Warna

Studi	Bentuk	Material	Warna
<b>Dinding</b>			
Penerapan	<p>Bentuk yang diterapkan adalah bentuk-bentuk yang dinamis dan tidak kaku sehingga lebih memacu pengguna ruang untuk saling berinteraksi karena bentuk lengkungan yang menstimulasi pertemuan manusia. Selain itu, dinding dibuat tidak tajam namun lengkungan tidak terlalu ekstrem</p>  <p style="text-align: center;"><b>Dynamic</b> Circle</p>	<p>Material yang digunakan banyak menggunakan kayu mengingat budaya Sunda identik dengan bangunan dan ruangan yang maksimal menggunakan kayu. Di beberapa sisi menggunakan dinding yang polos akan tetapi tetap menggunakan aksesoris kayu sebagai keterkaitan ruangan dengan ruangan lainnya.</p> 	<p>Warna yang digunakan adalah warna alam karena eksisting banyak bukaan. Untuk terlihat menyatu dengan alam, maka warna yang diaplikasikan adalah warna coklat, hijau, putih, biru dan warna netral lainnya tergantung pada fungsi ruang</p> 
<b>Ceiling</b>			
penerapan	<p>Bentuk yang digunakan selaras dengan elemen lainnya yaitu bentuk melengkung dan digunakan beberapa repetisi pada ceiling</p>	<p>Material yang digunakan dominan menggunakan kayu dan material lainnya sebagai pelengkap. Hal ini mendukung penggunaan material ruang budaya</p>	<p>Warna yang digunakan adalah putih polos dan beberapa aksesoris kayu karena untuk mendukung keselarasan dengan elemen interior lainnya. sedangkan</p>

	<p>dengan pertimbangan fungsi ruang.</p> 	<p>Sunda yang banyak menggunakan material kayu.</p> 	<p>warna putih polos bertujuan untuk menetralkan ceiling dengan material kayu agar tidak terlalu ramai.</p> 
<b>Lantai</b>			
<p>Penerapan</p>	<p>Bentuk dinding melengkung di beberapa ruangan untuk mendukung terjadinya interaksi karena adanya titik temu. Jika dibandingkan dengan bentuk yang kaku, bentuk melengkung mempunyai nilai estetika yang lebih tergantung pada ruangan dan kebutuhannya.</p> 	<p>Lantai disesuaikan dengan bentuk elemen interior lain yaitu melengkung. Pemilihan bentuk lengkung dapat menjadi pemisah ruang selain dinding. Karena konsep yang diterapkan tidak menggunakan banyak sekat, maka pola lantai menjadi salah satu solusinya. Dilihat dari segi visual, bentuk melengkung menimbulkan daya tarik pengguna ruang</p> 	<p>Warna lantai menggunakan warna coklat, putih dan abu-abu. Pemilihan coklat agar mengembalikan ruangan pada suasana kesundaan. Warna putih untuk ruang-ruang yang lebih formal dan warna abu-abu untuk ruangan yang fungsinya sebagai penunjang. Warna abu-abu juga bisa digantikan dengan warna lainnya tergantung pada kebutuhan</p> 

Tabel 3.1 Konsep visual

Sumber: data pribadi

### 3.2 Persyaratan Umum Ruang

#### 3.2.1 Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan.

##### a. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang bersumber dari sinar matahari. Sinar alami mempunyai banyak manfaat selain untuk menghemat energy listrik juga dapat membunuh kuman. Berikut adalah beberapa sumber cahaya utama yang dapat dimanfaatkan:

- Sunlight

Cahaya matahari langsung dengan tingkat cahaya yang tinggi

- Daylight

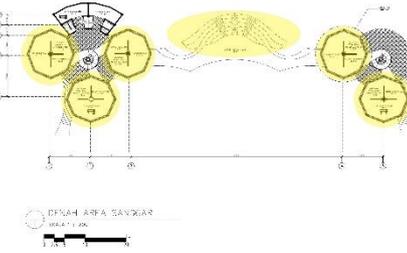
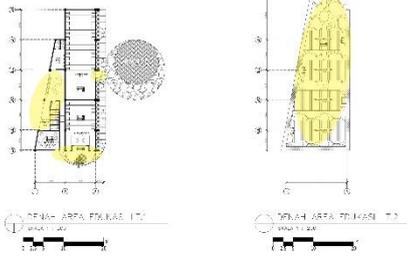
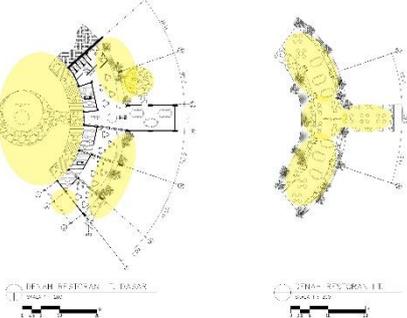
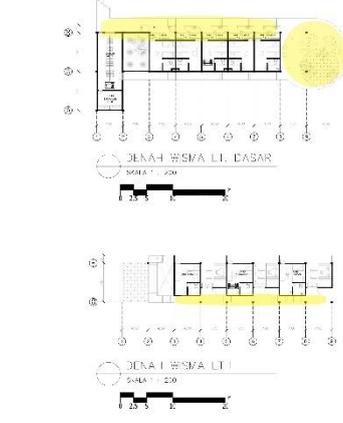
Cahaya matahari yang sudah tersebar di langit dan tingkat cahayanya rendah

- Reflected

Cahaya matahari yang sudah dipantulkan

Berikut adalah sinar alami yang berpotensi pada setiap bangunan

Bangunan	Pencahayaannya alami	penjelasan
Bangunan 1 dan 2 lantai 1		<p>Pencahayaannya alami yang diterima pada area bangunan 2, maksimal karena sifat ruangan yang semi outdoor, dimana sisi depan bangunan tidak menggunakan dinding.</p>
Bangunan 1 dan 2 lantai 2		<p>Tidak ada bukaan berupa jendela pada area interior bangunan. Sehingga membutuhkan bantuan cahaya buatan untuk pencahayaan dalam ruang.</p>
Bangunan 1 dan 2 lantai 3		<p>Semua area pada lantai 3 bangunan 1 dan 2 adalah outdoor sehingga mendapatkan pencahayaan alami yang maksimal.</p>
Bangunan 3		<p>Bangunan 3 pada area tribunnya menerima cahaya dari sela-sela ceiling. Dan pada area koridor backstage tidak memiliki dinding pada salah satu sisinya.</p>

Bangunan 4		Area sanggar pada bangunan 4 ini menggunakan bambu sebagai material utama dinding sehingga cahaya masuk melalui celah-celah bambu.
Bangunan 5		Lantai 1 bangunan 5 menerima cahaya alami pada beberapa titik saja. Area indoor tidak terdapat jendela. Sedangkan lantai 2 bangunan 4 semua areanya outdoor.
Bangunan 6		Lantai 1 dinding berupa kaca transparan, sehingga cahaya alami pada siang hari masih maksimal. Sedangkan lantai 2 areanya outdoor.
Bangunan 7		Area wisma dan dapur mendapatkan cahaya alami yang kurang sehingga memerlukan bantuan cahaya buatan untuk memaksimalkan kegiatan yang ada pada ruang.

Tabel 3.2 Pencahayaan alami pada eksisting

Sumber: data pribadi

#### b. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan berfungsi untuk menggantikan pencahayaan sinar matahari yang bersifat sementara. Kesan ruang cenderung diciptakan oleh intensitas dan warna dari lighting. Berikut adalah penerapan pencahayaan buatan:

Sistem pencahayaan	Jenis lampu	Area	sebaran	Jenis pencahayaan	Teknik pencahayaan	lampu
Utama	Down light	Area yang tidak memiliki jendela seperti galeri, perpustakaan, auditorium, dll.	Merata keseluruhan ruangan	General light	Direct	LED
Tambahan	Track spot light	Pada area wall display galeri	Terpusat pada objek yang dipamerkan	Accent light	Diret	LED
	Hanging lamp	Lobby, kasir pada restaurant, souvenir shop	Fokus pada kegiatan di meja kerja	Accent light	Indirect	LED
	Hidden lamp	Display souvenir shop dan area galeri	Memberikan aksen dramatis dan memperindah display pada souvenir shop	Accent light	Direct	LED strip

Tabel 3.3 Aplikasi pencahayaan buatan

Sumber: data pribadi

### 3.2.2 Penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada ruang tertutup seperti galeri, perpustakaan, auditorium dan lain-lain adalah penghawaan buatan. Pada sangat diperlukan penghawaan buatan untuk menjaga kelembaban ruang dan objek pameran. Penghawaan buatan ini menggunakan AC central yang diletakkan pada ceiling ruangan dan exhaust fan untuk menghisap udara kotor serta menghilangkan bau tidak sedap. Selain itu penggunaan penghawaan buatan pada area pameran bertujuan untuk menjaga kelembaban ruang sehingga dapat meningkatkan performa dari display yang disajikan pada area pameran. Oleh karena itu terdapat alat untuk mengatur suhu yang digunakan pada area pameran dengan tujuan agar ruang pameran tidak berubah-ubah suhunya, yaitu tidak lebih dari 19°C.

Nama	Ruang	Gambar
AC Split	Area administrasi, dan ruang pengelola, area workshop dan wisma	
AC Ceiling System Mounted	Area gelari, auditorium, perpustakaan	

Tabel 3.4 Aplikasi penghawaan

Sumber: data pribadi

### 3.2.3 Pengkondisian Udara

Konsep akustik yang diterapkan pada bangunan adalah tranquility yang berarti ketenangan di dalam suasana alami. Hal ini dicapai dengan memperbanyak penghijauan disekitar bangunan. Sedangkan pada beberapa

ruangan tertentu yang memerlukan penanganan akustik khusus seperti auditorium menggunakan teknik peredaman kebisingan yang menggunakan material glasswool yang dirancang sedemikian rupa agar dapat mengurangi kebisingan. Penggunaan material lantai juga diperhatikan agar pengunjung tidak terganggu dengan suara-suara yang dihasilkan oleh pengunjung lainnya.



Gambar 3.1 Glasswool

Sumber: <https://www.indotrading.com/product/glasswool-roll-p265084.aspx>

### 3.2.4 Keamanan

#### a. Keamanan Pencurian

Sebagai antisipasi pencegahan pencurian dan kerusakan dari objek pameran adalah secara umum menggunakan kamera cctv pada beberapa titik di di galeri, lobby, resepsionis, kantor, restaurant, souvenir shop, ruang penyimpanan dan ruangan lainnya.



Gambar 3.2 CCTV

Sumber: [www.lelong.com.my/dummy-cctv-ccd-ir-camera-red-led-blinking](http://www.lelong.com.my/dummy-cctv-ccd-ir-camera-red-led-blinking)

#### b. Keamanan kerusakan

Selain itu untuk antisipasi keamanan kerusakan dari benda pameran di galeri digunakan Screen Protector berupa plastik pelapis layar yang akan digunakan pada objek pameran yang banyak mendapat sentuhan secara langsung. Sedangkan untuk display pameran yang minim atau tidak mendapatkan sentuhan secara langsung akan diberikan pelindung layar berupa pelapis akrilik yang akan melindungi seluruh bagian display yang tidak dapat disentuh. Selain itu, memberikan jarak antara pengunjung dan objek yang dipamerkan seperti alat dan bahan ngahuma. Salah satu solusi

yang menjadi penawaran dengan memberikan area khusus untuk menyentuh bahan gahuma dan alat yang bisa digunakan.



Gambar 3.3 Screen protector

Sumber: [www.lelong.com.my/dummy-cctv-ccd-ir-camera-red-led-blinking](http://www.lelong.com.my/dummy-cctv-ccd-ir-camera-red-led-blinking)

#### c. Keamanan Material

Dengan memberikan signage pada benda-benda yang tidak boleh disentuh.

### 4. Hasil Perancangan



Gambar 4.1 Perspektif Kantor Administrasi



Gambar 4.2 Perspektif Souvenir Shop



Gambar 4.3 Perspektif Area Diskusi Forum



Gambar 4.4 Perspektif Kelas



Gambar 4.5 Perspektif Sanggar



Gambar 4.6 Perspektif Wisma



Gambar 4.7 Perspektif Gedung Pertunjukan Indoor



Gambar 4.8 Perspektif Area Diskusi Outdoor



Gambar 4.9 Perspektif Area Diskusi Forum



Gambar 4.10 Perspektif Restaurant

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1. Kesimpulan

Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung yang terletak di Desa Cihideung, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat merupakan fasilitas publik yang dikelola oleh Pemerintah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang memwadahi kegiatan dan aktifitas komunitas seni dan budaya Kota Bandung baik secara fisik maupun nonfisik. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk menjaga kebudayaan yang menjadi identitas sebuah daerah dengan berbagai upaya pelestarian budaya. Selain itu, meningkatkan pariwisata yang telah ditetapkan Peraturan Daerah Bandung Barat, dimana Desa Cihideung merupakan daerah dengan potensi pariwisata yang sangat besar karena kekayaan mata air dan indahnya tanaman hias yang dikelola oleh masyarakat setempat.

Kondisi eksisting dengan massa bangunan yang terpisah-pisah merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menanggapi keadaan kontur yang curam pada daerah Sub Urban. Oleh karena itu, kondisi ini memungkinkan pengguna ruang antarbangunan kurang berinteraksi, sehingga bila sangkutkan dengan kebiasaan orang Sunda, yaitu 'Ngariung' maka hal ini dapat mengurangi dan mengikis nilai kesundaan dari Pusat Budaya ini. Karena kondisi yang demikian, maka pada perancangan ini menggunakan konsep Ngariung pada pengolahan elemen interior agar tidak mengurangi nilai kesundaan yang ingin dicapai. Dengan pemilihan

konsep Ngariung tersebut, sehingga fokus pendekatan pada perancangan ini erat kaitannya dengan perilaku manusia, interaksi dan budaya.

Pengangkatan konsep dan pendekatan yang diaplikasikan pada perancangan didasari oleh wawancara yang dilakukan oleh pihak-pihak yang bersangkutan, pengambilan data ril, literatur, observasi, survei ke beberapa tempat serupa dan perbandingan objek perancangan dengan objek yang telah ada, sehingga apa yang dihadirkan pada Perancangan Pusat Pengembangan Budaya Sunda Bandung di Desa Cihideung ini dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dipaparkan. Diharapkan perancangan ini memberikan nilai kemanusiaan terhadap sesama lebih terjalin melalui interaksi dan manusia lebih menjadikan masa lalu, terutama budaya, sebagai bahan pembelajaran untuk hari ini dan bekal di kemudian hari.

## 5.2 Saran

Pada perancangan kali ini, terdapat beberapa hal yang belum tercapai. Diharapkan untuk perancangan berikutnya aspek-aspek yang dikaji lebih baik. Adapun hal-hal yang perlu dikaji adalah sebagai berikut:

- Melakukan pencarian data yang lebih lengkap guna menambah wawasan pribadi dan keperluan perancangan yang lebih baik lagi,
- Melakukan wawancara dan kunjungan yang lebih baik untuk mendapatkan data. Sebaiknya pencarian data dilakukan dengan cara turun langsung kepada pelaku-pelaku komunitas seni dan budaya. Selain mengambil data, komunikasi tersebut, dapat menambahkan relasi dengan khalayak,
- Mengkaji kembali bagaimana Sunda yang lebih filosofis agar perancangan lebih menonjolkan kesundaannya, dan
- Memberikan fasilitas untuk umum dan komunitas yang lebih baik lagi dengan dasar literatur yang telah ditelaah.

## 6. Daftar Pustaka

Badan Standarisasi Nasional., 2000. Standar Nasional Indonesia (SNI) Konservasi Energi pada Sistem (SNI 03-6197-2000). Jakarta: Departemen Perindustrian.

Bemmelen, R.W. Van., 1949. *The Geology of Indonesia*, Vol. 1 A, Government Printing Office, The Hauge.

City of Chicago., 2010. Chicago Cultural Center, (Online), ([https://www.chicago.gov/city/en/depts/dca/supp\\_info/chicago\\_culturalcenter.html](https://www.chicago.gov/city/en/depts/dca/supp_info/chicago_culturalcenter.html) . diakses Maret 2019).

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. 2013-2018. *RENSTRA*. Bandung.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. 2015. *Sejarah Kota Bandung*. Bandung: DISBUDPAR.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. 2015. *200 Tahun Kota Bandung*. Bandung: DISBUDPAR.

D.K.Ching, Francis. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Cetakan ke-7. Jakarta: Erlangga, 1999.

Ernst dan Neufert P., 2000. *Architect Data, edisi ke-3*. Oxford Brookes University. London.

Gheulia, Al Nurul. 2016. SAA SXLII Taman Budaya Cihideung [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Parahyangan.

Jabar Ekspres, 2016. Anggaran Dipungkas, Festival Cihideung Batal Digelar, <https://jabarekspres.com/2016/anggaran-dipungkas-festival-cihideung-batal-digelar/>

Kabupaten Bandung. 2012. Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Barat No. 12 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Bandung Barat. Pemerintah. Bandung.

Kurniawan, Benny., 2012. *Ilmu Budaya Dasar*. Tangerang: Jelajah Nusa

Kusumadinata, K., 1979, *Data Dasar Gunungapi Indonesia*. Dit, Vulk., Bandung.

Leslie L.Doelle, E. (1972). *Environmental Acoustic*. New York: McGraw-Hill, Inc.

Malay Heirtage Centre., 2017. Malay Heritage Centre, (Online), (<https://www.malayheritage.org.sg/en> . Diakses Maret 2019).

Naufal, Alwan. 2014. Pusat Kebudayaan Sunda [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Telkom

Nawabha Studio., 2018. Kawasan Teras Budaya Cibiru, (Online), (<https://nawabha.com/portfolio/kawasan-teras-cibiru/> . diakses Februari 2019).

Notoatmodjo, Soekidjo., 2009. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. (1979) *Human Dimension And Interior Space*. Jakarta: Erlangga.

Pemerintah Kota Bandung. 2019. *Rancangan Awal RPMJD Kota Bandung Tahun 2018-2023*. Bandung: DISBUDPAR.

Pojok Bandung, 2016. Festival Tahunan Agrowisata Cihideung Terancam Batal, <http://bandung.pojoksatu.id/read/2016/10/02/festival-tahunan-agrowisata-cihideung-terancam-batal/>

Salura, Purnama. *Sundanese Architectur*. Cetakan ke-1. Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2015.

Skirball Cultural Center., 2019. Skirball Cultural Center, (Online), (<https://www.skirball.org/> . diakses Maret 2019)

Zulfiqar, Muhammad AR. 2016 SXLII Sarana Pelatihan Pertunjukan Tradisional [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Parahyangan.