

Re Desain Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda

Resi Anggraini Tandri – Ratri Wuandari, MSc, MA

Program Studi Desain Interior, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu, Bandung

E-mail:

resitandri@students.telkomuniversity.ac.id

wulandarir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak.

Pusat Pengembangan Kebudayaan merupakan salah satu Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Kemendikbud. Namun, usaha untuk memaksimalkan proses pengembangan dan kegiatan Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda masih sangat kurang, selain itu Gedung Pusat Pengembangan ini masih belum dapat menampung segala fungsi kegiatan yang dibutuhkan oleh Penggerak Budaya dan tidak menerapkan Visi dari Pusat Pengembangan itu sendiri. Sehingga, dibutuhkan perancangan ulang yang bertujuan untuk memaksimalkan segala fasilitas yang dibutuhkan dan sesuai dengan Visi dari Pusat Pengembangan. Setelah melakukan survey lokasi dan menganalisis data maka pendekatan desain yang digunakan untuk perancangan ini adalah pendekatan Perilaku Budaya orang Sunda yang masih terlihat saat ini dan *Smart Tools* guna untuk mendukung visi Pusat Pengembangan ini agar menjadi tempat yang mengikuti perkembangan zaman. Untuk tema perancangan yang dipakai adalah “Ngariung” atau berkumpul, kegiatan ngariung masih sangat kuat di kalangan masyarakat Sunda dengan adanya tema “Ngariung” di dalam Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda ini diharapkan mampu menjadi kunci untuk melestarikan kegiatan ngariung. Sedangkan konsep yang digunakan yang juga ikut mengimplementasikan semua kegiatan yang ada yaitu “Ruang Kolaborasi” dimana dengan adanya konsep ini para Penggerak Budaya dengan konsep ruang yang ada akan terus semangat untuk mengembangkan budaya Sunda secara Bersama-sama.

Kata Kunci: Pusat Pengembangan, kebudayaan, sunda, ngariung, kolaborasi

Abstrack.

Cultural Development Center is one of Kemendikbud's medium-term National development plans. However, the attempt to maximize the development and activity process on the Sundanese Culture Development Center is still lacking, in addition the Central Building of the Development is still not yet able to accommodate all the functions of the activities required by the Mover of the Culture and not apply the Vision of the Center for Development itself. So, it takes a re-design that aims to maximize all the facilities needed and in accordance with the Vision of the Center for Development. After doing a site survey and analyze the data then the design approach used for the design of this approach is the Behavior of the Culture of Sunda people which still looks current and Smart Tools in order to support the vision Development Center to be a place to follow the development of the times. For design theme used is “Ngariung” or gathering, activities ngariung is still very strong among the Sunda with the theme “Ngariung” in the Center of the Development of Sunda Culture is expected to be the key to preserving the ngariung. While concepts are used that also implements all the activities there namely the “Ruang Kolaborasi” where the presence of this concept is the Driving Culture with the concept of existing space will continue the spirit to develop the Sunda culture Together.

Keywords: development center, culture, Sundanese, ngariung, collaboration

1. Pendahuluan

Latar belakang perancangan ulang Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda ini merujuk pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional dan diperlukannya revitalisasi oleh Kemendikbud dengan cara melakukan penelitian, pelatihan, pembangunan dan modernisasi (Baswedan, 2015). Selain itu adanya Pusat Pengembangan Kebudayaan tidak hanya semata-mata untuk meningkatkan eksistensi kebudayaan tetapi juga untuk menampung para penggerak kebudayaan yang sering kebingungan mencari ruang untuk kegiatan mereka. Salah satu gedung yang dimanfaatkan sebagai pengembangan kebudayaan yaitu Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda, tetapi Gedung ini kurang mendapat minat masyarakat dan perhatian dari pemerintah. Terbukti dengan jumlah pengunjung yang sedikit dibanding dengan pusat pengembangan kebudayaan lainnya, data kunjungan rata-rata per minggu berjumlah 215-300 jiwa pada Januari 2020. Berbed jauh dengan Teras Sunda Cibiru dengan jumlah kunjungan 650-800 jiwa pada Januari 2020.

Faktor sepi pengunjung pada Gedung ini karena tidak adanya fasilitas pendukung untuk menjalankan fungsinya. Selain itu, minimnya ruang yang dapat digunakan para penggerak budaya sehingga banyak aktivitas kebudayaan yang tidak dapat dilakukan di Gedung ini. Disisi lain banyak ruangan yang terbengkalai dan tidak berfungsi sesuai dengan standarisasi interior hal ini karena Gedung Kolonial yang sebenarnya dibangun tidak untuk fungsi

pusat pengembangan melainkan tempat pertunjukan.

Berdasarkan visi dari badan pengembangan ini sendiri ingin menjadikan Gedung ini sebagai gaya hidup dari setiap generasi tetapi faktanya Gedung ini masih sangat tertinggal dari desain yang kekinian. Desain kekinian yang dimaksud adalah desain ruang yang mencakup hal yang sangat minimalis, sederhana dan juga terkait teknologi (Dwiwanto, 2019). Sehingga, diperlukan desain ulang yang menunjang segala kekurangan pada bangunan ini. Redesain juga diharapkan mampu untuk terus meningkatkan antusiasme penggerak budaya serta Masyarakat. Tujuannya agar dapat memperkenalkan dan mengembangkan eksistensi kebudayaan Sunda.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya:

1. Bangunan Kolonial, sehingga tidak ada karakteristik budaya Sunda kekinian.
2. Tidak adanya penunjang fasilitas edukasi.
3. Tidak adanya penunjang fasilitas pengembangan usaha.
4. Banyak ruang di Gedung ini yang belum di manfaatkan semaksimal mungkin.
5. Adanya aktivitas di Ruang Teater, Gamelan dan Pameran yang belum sesuai standar interior.

1.2 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini yaitu:

1. Luas Bangunan yang akan dirancang \pm 2000m² berlokasi di JL Naripan No 7-9 Bandung.

2. Batasan Ruang dalam perancangan ini yang digunakan sebagai acuan, yaitu:
 - a. Primer (Teater, Ruang Pameran, Ruang Sanggar, Ruang Musik dan Perpustakaan).
 - b. Sekunder (Kantor, Ruang Operator, Ruang Pertemuan, Toko Souvenir, dan Kafetaria).

2. Kajian Literatur

Pusat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pokok pangkal atau yang jadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Sedangkan pengertian pengembangan menurut Andrew F. Sikula “proses memberikan pendidikan jangka panjang dengan suatu prosedur sistematis dan terorganisasi dengan tujuan pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan umum”. Dan pengertian Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat (Tylor, 1871). Sehingga, pengertian Pusat Pengembangan Kebudayaan Secara singkat dapat didefinisikan sebagai Tempat yang menyediakan informasi secara visual, non visual hingga tertulis guna memberikan pendidikan jangka panjang mengenai kebudayaan suatu tempat serta membina mereka yang sedang belajar, dan turut berpartisipasi dalam pendidikan, pengetahuan, dan acara budaya asal dan budaya setempat.

3. Metode Penelitian.

Metode yang digunakan pada perancangan pada perancangan Pusat Pengembangan

Kebudayaan Sunda ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi (Survey Lapangan)

Melakukan survey lapangan secara langsung sesuai dengan objek perancangan yang dilakukan dengan tiga tempat yaitu Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda, Teras Sunda Cibiru, dan Dago Tea House. Aspek yang diperhatikan pada observasi adalah aktivitas manusia, elemen ruang, organisasi ruang, sirkulasi, dan jadwal kegiatan dan event.
- b. Wawancara

Melakukan tatap muka dan Tanya jawab dengan petugas dan pengunjung di tiga tempat observasi.
- c. Melakukan Studi Literatur

Mencari landasan teori yang berkaitan dengan topic perancangan.
- d. Buku yang menjadi landasan literature, yaitu:
 - Human Dimention
 - Time Server Sstandar untuk Interior Desain
 - Desain, Bandung, Budaya Sunda Bandung
 - Kebudayaan Sunda
 - Data Arsitek Jilid 1
 - Data Arsitek Jilid 2
 - Kebudayaan Sunda Suatu Pendekatan Sejarah

4. Konsep dan Aplikasi Perancangan

Dalam perancangan tema yang dipakai haruslah mengandung budaya Sunda dan masih terus terlihat hingga saat ini karena Kemendikbud menyatakan bahwa kebudayaan harus mengikuti perkembangan zaman agar tidak ditinggalkan. Maka tema yang dipakai yaitu “Ngariung” atau berkumpul. Pemilihan tema ini berdasarkan

pertimbangan dari perilaku fisik orang Sunda yang masih terlihat hingga sekarang. Sedangkan untuk menunjang dalam melakukan desain maka konsep yang dipakai adalah “Ruang Kolaborasi” dimana kolaborasi memiliki makna kerja sama. Kata Kolaborasi cocok untuk Penggerak Budaya yang secara kerja sama berkarya, bermimpi, bekerja keras untuk kemajuan Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda ini.

Dalam perancangan Re-Desain Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda, area yang dipilih sebagai denah khusus merupakan ruang-ruang yang mendukung aktivitas sehari-hari yang juga mendukung kegiatan pengembangannya. Serta menggambarkan ruang kolaborasi di dalamnya yang identik dengan ngariung. Berikut beberapa plot ruang yang digunakan dalam denah khusus, yaitu:



(Gambar 1. Perspektif Ruang Pengajaran)

Ruang pertama adalah ruang pengajaran budaya dibuat lesehan agar memberikan kesan kebersamaan dimana untuk area duduk murid dibuat ketinggian 40cm dari lantai dan diberikan meja *up and down* yang dapat digunakan oleh murid agar mereka dapat menyesuaikan dengan pengajaran, apabila meja tidak digunakan maka meja dapat diturunkan sejajar dengan area duduk mereka. Untuk proses pengejarannya sendiri menggunakan *Smart Board* agar memberikan ketertarikan dan keingintahuan yang

tinggi. Selain itu juga dibuat *custom frame* untuk lampu dengan aksara sunda dengan menggunakan material plywood dan akrilik.



(Gambar 2. Perspektif Ruang Gamelan)

Ruang kedua adalah Ruang Gamelan, di desain dengan tata layout yang saling berhadapan yang diperuntukan agar sirkulasi jalan yang baik, karena luasan ruang yang minim tetapi memiliki banyak alat musik di dalamnya. Peletakkan alat musik dibagi menjadi dua bagian yaitu pada sisi kiri dan kanan ruang untuk memaksimalkan sirkulasi sehingga pada bagian tengah ruang dapat digunakan oleh pengajar untuk melihat satu per satu pemain musik.



(Gambar 3. Perspektif Ruang Kafetaria)

Ruang ketiga adalah Kafetaria, Kafetaria ini merupakan ruang yang terdiri dari empat bagian yaitu area lesehan yang digunakan untuk membaca berdiskusi, area makan, area souvenir dan area bermain mesin tarian. Dan dilengkapi dengan area kitchen serta toilet untuk pengunjung. Kafetaria ini terkoneksi dengan ruang pameran dan lobby

teater. Untuk area lesehan bagian ceilingnya di desain dengan anyaman bambu yang memiliki cela sekitar 1-2cm yang dibuat seperti atap rumah dan apabila disinari dengan lampu dari atasnya akan terdapat bayangan seperti rumah tradisional yang masih menggunakan material bambu.



(Gambar 4. Perspektif Ruang Kantor)

Ruang keempat adalah kantor, terdiri dari ruang meeting khusus karyawan, ruang pimpinan, ruang kerja karyawan dan pantry. Untuk area kerja karyawan terdapat tiga area. Area pertama adalah set kursi dan meja yang saling berhadapan dengan rekan kerja lainnya dibuat berhadapan agar bisa mudah untuk berkomunikasi. Selain itu juga terdapat area lesehan apabila karyawan jenuh dan lelah duduk di kursi. Selain itu juga ada area bar pada sisi jendela untuk mengisi ruang kosong. Selain itu pada sisi kiri ruang kerja terdapat dinding yang di khususkan untuk menyimpan piagam dan penghargaan bagi gedung ini.



(Gambar 5. Perspektif Ruang Lukis)

Ruang kelima adalah ruang lukis, tata layout dibuat saling berhadapan dimana pada bagian tengah merupakan area melukis guru dan di bagian tengah ruang digunakan untuk guru mengontrol murid yang diajarinya. Ruang lukis ini dapat menampung 15 orang untuk melukis menggunakan kanvas, selain itu ruang lukis ini juga dilengkapi dengan rak untuk menyimpan perlengkapan mewarnai untuk melukis.



(Gambar 6. Perspektif Ruang Pameran)

Ruang keenam adalah ruang pameran, Ruang Pameran ini merupakan jenis pameran temporer dengan jangka waktu pameran 7-14 hari dimana setiap hari akan selalu ada pameran disini. Layout di ruang pameran ini memiliki jalur seperti ruang pameran pada umumnya, untuk ceiling didesain ekspos bertujuan untuk memberikan kesan tradisional yang menarik dan unik. Dengan menonjolkan setiap konstruksi kuda-kuda dengan material kayu yang difinishing natural, pada bagian entrance terdapat panel bambu berbentuk wayang gunung yang merupakan tanda pembuka dan penutup pada pertunjukan wayang dan diibaratkan sebagai istana.



(Gambar 7. Perspektif Ruang Serba Guna)

Ruang ketujuh adalah ruang serba guna, penyusunan meja dan kursi di ruang serba guna ini dapat disusun sesuai dengan keinginan agar dapat menyesuaikan kegiatan yang digunakan. Desain ruang ini dibuat lebih minimalis karena pada bagian ceilingnya sudah terlalu detail ukiran batik sukapura yang digunakan sebagai pencahayaan. Pemilihan batik sukapura karena batik ini merupakan identitas bangsa Indonesia yang menggambarkan masyarakat Sunda. Batik ini memiliki konsep geometric dan sejumlah keteraturan dengan motif alam yang membawa cerita ke masa lalu dan memiliki pesan moral yang apabila diterapkan dalam kehidupan setiap generasi akan membawa kemajuan, itulah juga yang diharapkan untuk gedung ini agar terus maju dari generasi ke generasi.



(Gambar 8. Perspektif Ruang Sanggar Tari)

Ruang ke delapan adalah ruang sanggar tari, Ruang Sanggar tari ini diperuntukan untuk pengembangan tari baik tradisional hingga modern dengan terdapat 10 sanggar tari yang memiliki jadwal di gedung ini yang

sudah ditetapkan oleh pengurus. Ruang sanggar tari ini terdapat ruang logistic untuk penyimpanan barang seperti sound system atau lainnya, dan juga terdapat ruang untuk berganti pakaia yang berada di balik panel bambu yang dipahat membentuk sileut penari jaipong dan penari merak, pemilihan tari ini karena kedua tari ini merupakan tarian yang berasal dari tanah Sunda. Selain itu pemilihan lampu sorot di ruangan ini dibuat agar penari yang sedang berlatih merakan bahwa mereka sedang melakukan pertunjukan sehingga mereka akan menari sebaik mungkin.

5. Kesimpulan

Perancangan Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda telah selesai dikerjakan, dengan permasalahan umum banyak ruang yang tidak digunakan semaksimal mungkin dan juga tidak adanya desain yang dapat menggambarkan kebudayaan Sunda. Untuk memecahkan masalah tersebut proses perancangan ini menggunakan pendekatan perilaku budaya Sunda yang masih terlihat hingga saat ini dan juga menggunakan pendekatan *Smart Tools* yang bertujuan untuk memaksimalkan Visi dari Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda ini yang menginginkan bangunan ini menjadi gaya hidup dari setiap generasi. Dengan konsep yang digunakan yaitu “Ruang Kolaborasi” juga menghubungkan konsep tersebut dengan pendekatan perilaku orang sunda yaitu ngariung sehingga tata ruang dikelola agar setiap individu yang ada di dalam ruang akan berinteraksi satu dan lainnya. Dengan menerapkan lesehan pada beberapa area dan menggunakan meja yang lebar agar dapat digunakan secara bersama-sama dan juga mendesain ruang memusat. Sedangkan untuk pendekatan *smart tools* yang di

terapkan pada perancangan ini baru hanya sebatas digunakan pada proses pengembangan dan pembelajaran, serta digunakan untuk menarik antusias pengunjung dengan adanya mesin tarian modern yang di remake menjadi tarian tradisional Sunda agar pengunjung yang datang memiliki kesan pada bangunan ini.

Daftar Pustaka.

- Baswedan, A. (2015, November 14). *Program Prioritas Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved from Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan:
www.kemendikbud.go.id
- Dwiwanto, D. (2019, Juli 11). *Seperti Apa Tren Desain Kekinian*. Retrieved from Artikel Rumah: artikel.rumah123.com
- Ekadjati. (1993). *Kebudayaan Sunda*. Bandung.
- Jamaludin. (2017). *Desain, Bandung & Budaya Sunda*. Bandung.
- Salayanti, S. (2017). Analisa Pola Budaya Sunda Primodal . *Idealog*, 52.
- Tylor, E. (1871). Tentang Konsep Kebudayaan. *Imoversitas Diponegoro*, 29.