

JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC

IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN FUTURISTIK PADA PERANCANGAN TAMAN WISATA OCEAN JOURNEY DI KOTA BANDUNG <i>Adinda Leoni Osami Musa, Theresia Pynkyawati</i>	5
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadia</i>	13
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA PERANCANGAN NEO ARTHA THEME PARK DI BANDUNG <i>Meilia Suseno Suryani, Theresia Pynkyawati</i>	20
IDENTIFIKASI ADAPTASI GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDUNG REKTORAT UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA CIREBON <i>Evellien Tiara Hanni, Sasurya Chandra</i>	30
IDENTIFIKASI BENTUK ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDONG DUWUR INDRAMAYU <i>Fadli Loviandri, Nurhidayah</i>	36
PENERAPAN TEMA <i>NATURE IN SPACE</i> PADA PERANCANGAN PARAHYANGAN BOTANICAL GARDEN <i>Fawwaz Zahra Yasykur, Theresia Pynkyawati</i>	42
IDENTIFIKASI INTERIOR PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS : GPIB MARANATHA BANDUNG) <i>M Rizky Fauzi, Yusuf Satria Wicaksono, Rizky Julian Dewanto 3, Muhammad Daffa Wafda A, Ardhiana Muhsin</i>	49
ANALISIS PENGGUNAAN MATERIAL LANTAI EPOXY PADA GEDUNG PRODUKSI DAN PENGEMASAN VAKSIN BIO FARMA <i>Rika Ayu Junita, Theresia Pynkyawati</i>	58
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadian</i>	65
MANFAAT PELAKSANAAN METODE DESIGN AND BUILD PADA PROYEK GEDUNG UTAMA KEJAKSAAN AGUNG RI TAHAP 1 <i>Rifa Ramadhanti, Nurtati Soewarno</i>	72
TRANSFORMASI BENTUK DAN RUANG PADA RUMAH PECINAN DI KAWASAN JAMBLANG <i>Sulis Yulistia, Iwan Purnama</i>	78
IDENTIFIKASI ELEMEN-ELEMEN DAN TRANSFORMASI BENTUK PADA MASJID PEJLAGRAHAN CIREBON <i>Maman Ismanto, Yovita Adriani</i>	87
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 KAMPUS SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Imam Purnama , Eka Widiyananto</i>	94
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG RUANG DALAM KANTOR MARKETING DI JATIWANGI SQUARE <i>Selbiana Yunita , Eka Widiyananto</i>	99

KATA PENGANTAR

Jurnal Arsitektur adalah jurnal yang diperuntukan bagi mahasiswa program studi arsitektur dan dosen arsitektur dalam menyebarkan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan pengabdian dengan ruang lingkup penelitian dan pengabdian mengenai ilmu arsitektur diantaranya bidang keilmuan kota, perumahan dan permukiman, bidang keilmuan ilmu sejarah, filsafat dan teori arsitektur, bidang keilmuan teknologi bangunan, manajemen bangunan, building science, serta bidang keilmuan perancangan arsitektur.

Hasil kajian dan penelitian dalam Jurnal Arsitektur ini adalah berupa diskursus, identifikasi, pemetaan, tipologi, review, kriteria atau pembuktian atas sebuah teori pada fenomena arsitektur yang ada maupun laporan hasil pengabdian masyarakat.

Semoga hasil kajian dan penelitian pada Jurnal Arsitektur Volume 15 No. 2 Bulan OKTOBER 2023 ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keilmuan arsitektur.

Hormat Saya,
Ketua Editor

Eka Widiyananto

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.15 No.2 Oktober 2023

TIM EDITOR

Ketua

Eka Widiyananto,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Anggota

Sasurya Chandra,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Farhatul Mutiah,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Yovita Adriani,ST | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Jimat Susilo ,S.Pd.,M.Pd | *Universitas Gunung Jati Cirebon*

Ardhiana Muhsin,ST.,MT | *Institut Teknologi Nasional Bandung*

Reviewer

Dr. Ir.Nurtati Soewarno, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Dr. Adam Safitri,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Iwan Purnama,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nono Carsono,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nurhidayah,ST.,M.Ars | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Ir.Theresia Pynkyawati, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Wita Widyandini,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Universitas Wijayakusuma Purwokerto*

Iskandar,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang*

Alderina Rosalia,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Palangka Raya*

Jurnal Arsitektur

p-ISSN 2087-9296

e-ISSN 2685-6166

© Redaksi Jurnal Arsitektur

Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon

Gd.Lt.1 Jl.Evakuasi No.11, Cirebon 45135

Telp. (0231) 482196 - 482616

Fax. (0231) 482196 E-mail : jurnalarsitektur@sttcirebon.ac.id

website : <http://ejournal.sttcirebon.ac.id/index.php/jas>

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	3
IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN FUTURISTIK PADA PERANCANGAN TAMAN WISATA OCEAN JOURNEY DI KOTA BANDUNG <i>Adinda Leoni Osami Musa, Theresia Pynkyawati</i>	5
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadia</i>	13
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA PERANCANGAN NEO ARTHA THEME PARK DI BANDUNG <i>Meilia Suseno Suryani, Theresia Pynkyawati</i>	20
IDENTIFIKASI ADAPTASI GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDUNG REKTORAT UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA CIREBON <i>Evellien Tiara Hanni, Sasurya Chandra</i>	30
IDENTIFIKASI BENTUK ARSITEKTUR KOLONIAL PADA BANGUNAN GEDONG DUWUR INDRAMAYU <i>Fadli Loviandri, Nurhidayah</i>	36
PENERAPAN TEMA <i>NATURE IN SPACE</i> PADA PERANCANGAN PARAHYANGAN BOTANICAL GARDEN <i>Fawwaz Zahra Yasykur, Theresia Pynkyawati</i>	42
IDENTIFIKASI INTERIOR PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS : GPIB MARANATHA BANDUNG) <i>M Rizky Fauzi, Yusuf Satria Wicaksono, Rizky Julian Dewanto 3, Muhammad Daffa Wafda A, Ardhiana Muhsin</i>	49
ANALISIS PENGGUNAAN MATERIAL LANTAI EPOXY PADA GEDUNG PRODUKSI DAN PENGEMASAN VAKSIN BIO FARMA <i>Rika Ayu Junita, Theresia Pynkyawati</i>	58
PERUBAHAN PENGGUNAAN MATERIAL PLAT KONVENSIONAL DENGAN PLAT HOLLOW CORE SLAB PADA PROYEK BASICS <i>Ersalina Alistya, Erwin Yunair Rahadian</i>	65
MANFAAT PELAKSANAAN METODE DESIGN AND BUILD PADA PROYEK GEDUNG UTAMA KEJAKSAAN AGUNG RI TAHAP 1 <i>Rifa Ramadhanti, Nurtati Soewarno</i>	72

TRANSFORMASI BENTUK DAN RUANG PADA RUMAH PECINAN DI KAWASAN JAMBLANG <i>Sulis Yulistia, Iwan Purnama</i>	78
IDENTIFIKASI ELEMEN-ELEMEN DAN TRANSFORMASI BENTUK PADA MASJID PEJLAGRAHAN CIREBON <i>Maman Ismanto, Yovita Adriani</i>	87
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG AULA LANTAI 4 KAMPUS SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI CIREBON <i>Imam Purnama , Eka Widiyananto</i>	94
IDENTIFIKASI FAKTOR LINGKUNGAN KENYAMANAN THERMAL PADA RUANG RUANG DALAM KANTOR MARKETING DI JATIWANGI SQUARE <i>Selbiana Yunita, Eka Widiyananto</i>	99

IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA PERANCANGAN NEO ARTHA THEME PARK DI BANDUNG

Meilia Suseno Suryani¹, Theresia Pynkyawati²,
Program Studi Arsitektur¹ – Institut Teknologi Nasional
Program Studi Arsitektur² – Institut Teknologi Nasional
Email: meiliasusenos@mhs.itenas.ac.id¹, thres@itenas.ac.id²

ABSTRAK

Seni dan Budaya memiliki keterkaitan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun dampak globalisasi telah meredupkan minat terhadap nilai seni tradisional seperti Seni dan Budaya Sunda. Faktor ini disebabkan oleh kurangnya perhatian dalam pengembangan serta sarana yang memadai. Permasalahan ini juga diperparah dengan banyaknya fasilitas publik di Kota Bandung yang tidak terawat dan tidak berfungsi sebagaimana layaknya. Sebagai solusi, didesainlah Neo Artha Theme Park yang mengusung tema Arsitektur Neo Vernakular untuk menghidupkan kembali dan memodernisasi Seni Tradisional Sunda. Berupaya menjadi pusat rekreasi dan pendidikan yang menarik baik bagi masyarakat lokal Bandung maupun wisatawan internasional, serta menjaga agar warisan budaya tak luntur oleh waktu. Dengan mengimplementasikan Arsitektur Neo Vernakular, taman tematik ini didesain dengan hasil analisis dan pertimbangan data yang mendalam dari permasalahan tapak dan sekitarnya. Sehingga Neo Artha Theme Park dapat menjadi jawaban, yaitu sarana dan fasilitas yang bernilai budaya lokal sebagai objek pariwisata di bidang rekreasi serta edukasi. Dan mempunyai nilai tambah, sebagai ruang terbuka hijau di pusat kota Bandung, wadah masyarakat untuk bersosialisasi, yang juga dapat bernilai ekonomi, sosial dan budaya.

Kata kunci : *Arsitektur Neo Vernakular, Edukasi, Seni Budaya, Sunda, Theme Park*

1. PENDAHULUAN

Ruang Terbuka Hijau sangat dibutuhkan terutama di area perkotaan yang padat penduduk seperti di kota Bandung saat ini. Pusat kota yang memiliki penduduk yang tidak sedikit itu membutuhkan sebuah area publik yang mampu menggabungkan fungsi praktis dan nilai estetika sambil menangani dampak perubahan gaya hidup yang dipicu oleh globalisasi. Seperti tren gaya hidup urban di mana masyarakat beraktivitas dan berkumpul dapat diwujudkan melalui konsep Taman Tematik. Taman Hiburan Tematik, yang juga dikenal sebagai theme park, menunjukkan ciri khas yang unik dibandingkan dengan jenis taman lainnya. Variasi karakteristik dalam taman tematik ini bervariasi sesuai dengan tema yang diusung. Oleh karena itu, dalam proyek ini, perancangan taman tematik diarahkan untuk menjadi tempat pertemuan publik, rekreasi, dan pembelajaran dalam wadah ruang terbuka hijau. Di antara beragam jenis taman tematik, salah satunya yaitu taman tematik dengan fokus pada Seni dan Budaya yang menarik perhatian. Seni memiliki hubungan erat dengan budaya sekitarnya, yang mampu memberikan kedalaman makna dan dampak emosional pada karya seni. Sebagai hasil dari analisis, rancangan yang diadopsi menggunakan konsep Arsitektur Neo Vernakular, yang tidak hanya merangkul nilai-nilai budaya tradisional, tetapi juga selaras dengan tema seni. Penerapan gagasan Neo

Vernakular dalam rancangan arsitektur bertujuan agar desain bangunan tidak terkesan kolot yang membosankan. Bangunan ini berupaya untuk merefleksikan kearifan lokal suatu daerah, dengan menggabungkan elemen-elemen kontemporer namun dengan tetap menghormati warisan budaya yang telah ada. Dampaknya, bangunan ini memancarkan kesan kekinian yang tidak monoton, sambil memperlihatkan variasi yang beragam. Kota Bandung yang merupakan pusat kota saat ini telah memiliki beragam Taman tematik. Namun nyatanya belum banyak dari taman tematik itu yang dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan sebagai fungsi sosial, budaya, arsitektur, ekonomi hingga lingkungan sekaligus. Selain itu kurang terawatnya fasilitas publik tersebut cukup menurunkan minat masyarakat untuk memanfaatkan sarana tersebut secara efektif dan efisien. Maka dari itu dirancanglah sebuah taman tematik yaitu Neo Artha Theme Park yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan melakukan analisa yang mendalam dan juga dilakukan penyesuaian sebagai solusi dari permasalahan masyarakat urban. Yang bukan hanya sebagai pusat berkumpul, RTH, dan lainnya namun juga mempunyai visi misi berkelanjutan, seperti meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat lokal dan mancanegara mengenai seni tradisional Sunda yang dikemas secara modern, memperluas nilai

ekonomi dengan menjadi wadah bagi para seniman lokal, menjadi tujuan pariwisata pusat kota yang berfokus pada rekreasi dan edukasi, serta menjadi bangunan pelestarian kebudayaan nasional yang dapat bersaing dengan kawasan wisata lainnya. Hingga pada akhirnya tercapailah tujuan Theme Park yang menjadi sebuah kawasan wisata yang dapat mengubah pandangan mengenai seni budaya tradisional yang kerap dipandang “kuno” menjadi menarik hingga dapat menjadi aset bagi generasi kini dan selanjutnya.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Theme Park

Menurut Bapperdalitbang Taman tematik adalah ruang publik yang aman dan nyaman, di mana rekreasi dan pendidikan berpadu. Dinamai "tematik" karena mencerminkan karakteristik khas daerah. Fungsi arsitektur Theme Park ialah menciptakan suasana sesuai tema. Secara sosial, theme park ini menjadi tempat interaksi sosial lintas lapisan masyarakat. Secara ekonomi, fungsi taman tematik ialah menarik wisatawan, berkontribusi pada ekonomi lokal melalui pendapatan dan pekerjaan. Secara ekologis, taman ini memberikan ruang terbuka hijau di perkotaan, mendukung pelestarian lingkungan. Secara keseluruhan, taman tematik memiliki peran serbaguna dalam aspek sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan.

2.2. Neo Vernakular

Menurut Tjok Pradnya Putra, konsep Arsitektur Neo-Vernakular dapat dipahami melalui akar kata "Neo" yang memiliki asal dalam Bahasa Yunani yang merujuk pada "baru." Kata "Neo" atau "baru" ini mengandung ide tentang hal-hal yang inovatif atau segar. Sementara itu, "vernacular" berasal dari istilah Latin "vernaculus," yang mengacu pada hal-hal yang bersifat asli atau lokal. Oleh karena itu, Arsitektur Neo-Vernakular dapat diartikan sebagai gaya arsitektur yang merangkul ciri-ciri asli suatu daerah dan dibangun oleh komunitas setempat. Gaya ini menggunakan bahan bangunan yang ditemukan di sekitar wilayah tersebut dan mencerminkan tradisi, adat istiadat, serta budaya lokal. Namun demikian, gaya arsitektur ini juga menyertakan sentuhan modern guna mendukung karakteristik vernakular yang ada. Dengan kata lain, Arsitektur Neo-Vernakular merupakan perpaduan harmonis antara elemen-elemen tradisional dan elemen-elemen kontemporer yang bersinergi untuk menghasilkan suatu wujud arsitektur yang unik dan bermakna. (Purnomo, 2017). Identitas kawasan tercermin dalam arsitektur neo- vernakular ini. Meskipun konstruksinya memanfaatkan material modern, bangunan tersebut tetap memadukan unsur-

unsur tradisional khas wilayahnya, baik dalam aspek fisik maupun non- fisik. Ini merupakan penafsiran yang menggambarkan nilai budaya, kesesuaian dengan lingkungan dan iklim, semuanya terintegrasi untuk mencapai rancangan desain yang optimal dan kontekstual. seperti skema pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Skema Arsitektur Neo Vernakular

Prinsip-prinsip desain dalam Arsitektur Neo Vernakular meliputi:

- 1) Hubungan Langsung: Perencanaan bangunan yang adaptif dan inovatif, menanggapi arsitektur lokal dengan mempertimbangkan nilai-nilai fungsi bangunan saat ini.
- 2) Hubungan Abstrak: Analisis tradisi budaya yang diinterpretasikan dalam bentuk arsitektur bangunan.
- 3) Hubungan Lanskap: Interpretasi lingkungan, topografi, dan iklim sebagai faktor-faktor fisik yang memengaruhi kawasan tersebut.
- 4) Hubungan Kontemporer: Pemanfaatan teknologi, gagasan-gagasan adaptif, dan harmonisasi dengan konsep arsitektur yang berlaku.
- 5) Hubungan Masa Depan: Pertimbangan dan proyeksi untuk menyesuaikan kondisi di masa yang akan datang.

Gaya arsitektur Sunda mewakili identitas khas dari Suku Sunda. Faktor-faktor seperti tradisi dan adat istiadat memiliki pengaruh yang signifikan dalam bentuk arsitektur ini. Rumah tradisional Sunda, sering kali memiliki struktur panggung, memiliki makna bahwa rumah tidak boleh bersentuhan langsung dengan tanah sebagai tanda penghormatan terhadap yang sudah meninggal. Bahan-bahan alami seperti kayu, ijuk, bambu, dan daun kelapa sering digunakan dalam konstruksi rumah tradisional Sunda. Menurut Suharjanto (2014), harmoni dengan lingkungan alam adalah aspek penting dalam desain arsitektur tradisional Sunda. Alam dianggap sebagai sumber daya yang patut dihormati dan dimanfaatkan secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari. Istilah "Bumi" digunakan dalam konteks ini untuk merujuk pada tempat tinggal komunitas Sunda. Adapun arsitektur tradisional sunda

dibagi menjadi 2 bagian, yaitu konsep pola lanskap dan juga pola bangunan.

2.2.1. Pola Lanskap

Fondasi konseptual dalam arsitektur tradisional Sunda melibatkan rasa menghormati dan integrasi dengan lingkungan alam. Itulah sebabnya, dalam pengaturan lanskap Sunda, perhatian diberikan pada potensi alam yang telah ada. Salah satu aspek yang ditekankan adalah pemanfaatan kontur tanah sebagai bagian dari karakteristik fisik alamiah. Dalam konteks ini, teridentifikasi tiga jenis pola lanskap tradisional Sunda yang menjadi ciri khasnya: Pola Linier, Pola Terpusat, dan Pola Radial, yang diilustrasikan dalam **Gambar 2**. (Herdi Anwar, 2013).

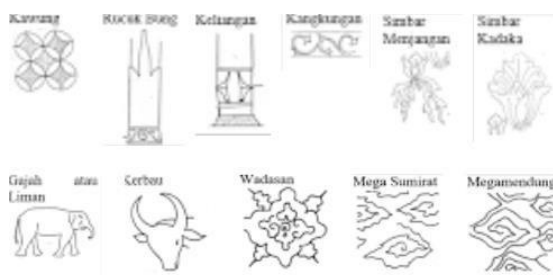


Gambar 2. Pola Lanskap Tradisional Sunda
Sumber : Herdi Anwar, 2013

2.2.2. Pola Bangunan

2.2.2.1. Wujud Ornamental

Motif-motif yang umumnya dijumpai pada ornamen rumah tradisional Sunda atau di wilayah Jawa Barat sering kali tergambar dengan jelas dalam **Gambar 3**.

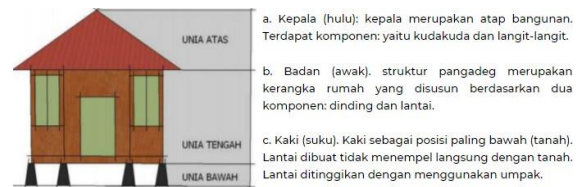


Gambar 3. Wujud Ornamental Tradisional Sunda
Sumber : Destiarmand dkk, 2017

2.2.2.2. Wujud Pembagian Tiga

Struktur dari rumah tradisional Sunda dikonstruksi berdasarkan prinsip kosmologi yang terinspirasi oleh bentuk tubuh manusia. Pandangan ini muncul karena tubuh manusia dianggap merefleksikan kompleksitas alam semesta itu sendiri. Komposisi dari rumah tradisional ini dibagi menjadi tiga bagian signifikan, yaitu bagian atas yang mewakili dunia spiritual (Kepala), bagian tengah yang melambangkan kehidupan sehari-hari (Badan), dan bagian bawah yang menghubungkan dengan dimensi bawah tanah (Kaki),

sebagaimana tergambar dalam **Gambar 4**. (Adhi & Ahdiat, 2014).



Gambar 4. Wujud Pembagian Tiga Tradisional Sunda
Sumber : Kustianingrum, Sonjaya, & Ginanjar, 2013

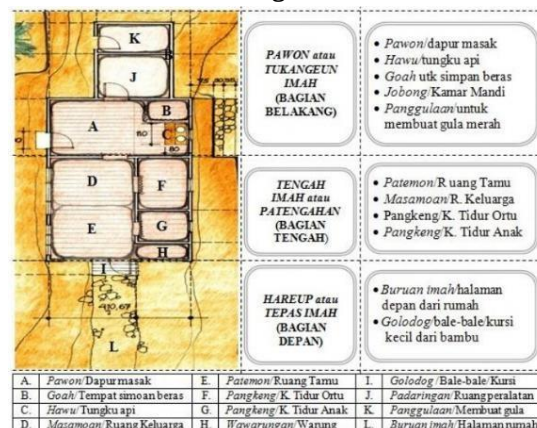
2.2.2.3. Bentuk Atap

Rumah adat Sunda memperlihatkan ragam bentuk atap yang berbeda-beda. Sesuai dengan penelitian oleh Ilham (Ilham & Sotyan, 2012), ada beberapa jenis tipologi rumah tradisional Sunda dengan variasi bentuk atap yang beragam, seperti yang tampak pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Bentuk Atap Tradisional Sunda
Sumber : Herdi Anwar, 2013

2.2.2.4. Susunan Ruang



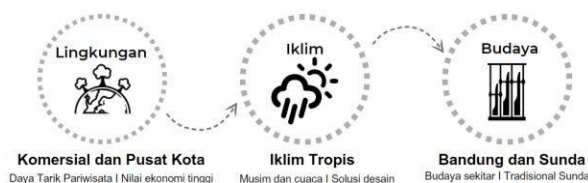
Gambar 6. Susunan Ruang Rumah Tradisional Sunda
Sumber : Adhi & Ahdiat, 2014

Berdasarkan tujuan penggunaan, pengaturan ruang di dalam rumah tradisional Sunda dapat diidentifikasi dalam tiga kategori. Pembagian ini terdiri dari ruang untuk perempuan (bagian belakang dan bagian dalam), untuk laki-laki (bagian depan dan bagian samping), serta ruang yang terletak di antara keduanya (bagian

tengah). Sementara itu, berdasarkan disposisi spasial, ruangan di dalam rumah dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: a. "Tepas imah," yang merujuk pada wilayah depan rumah; b. "Tengah imah," yaitu sektor pusat rumah; dan c. "Pawon," yang mengacu pada zona belakang, sebagaimana ditunjukkan dalam **Gambar 6**.

2.3. Elaborasi Tema

Dari hasil analisis pada **Gambar 7**, mengenai aspek permasalahan, tujuan, misi dan sasaran. Maka dilakukanlah pendekatan arsitektur melalui Arsitektur Neo Vernakular dengan memperhatikan tiga elemen utama yang saling berkaitan, yaitu lingkungan (komersial dan pusat kota), Budaya (budaya Jawa Barat: Sunda), dan Iklim (Tropis).



Gambar 7. Skema Elaborasi Tema

Dengan pendekatan itu menjadikan transformasi dari isu dan permasalahan mengenai ketiga elemen tersebut untuk mencapai tujuan yaitu bangunan serta kawasan yang menjawab kebutuhan yaitu RTH yang berfungsi hiburan dengan rekreasi. Dalam perancangannya terdapat beberapa kriteria yang mempengaruhi diantaranya ialah:

- Bentuk : Penerapan unsur budaya lingkungan dan juga iklim yang di implementasikan ke dalam bentuk bangunan. (denah, tata letak ruang, ornament dan struktur).
- Elemen Non Fisik : Budaya, pola pikir, religi dan kepercayaan ialah satu diantara banyaknya elemen non fisik yang mengacu pada makrokosmos menjadi kriteria dalam konsep perancangan.
- Karya Baru : Penerapan prinsip-prinsip bangunan pada perencanaan menghasilkan karya baru yang lebih memprioritaskan estetika yaitu penampilan visual.

Menurut Charles Janckes (1990), arsitektur neo-vernakular menggunakan bahan-bahan tradisional seperti batu bata dan keramik sebagai reaksi terhadap dominasi arsitektur internasional modern pada 1960-an dan 1970-an. Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular meliputi penggunaan bentuk atap bubungan, bahan lokal, restorasi bentuk-bentuk tradisional, keselarasan interior dengan lingkungan, dan pemakaian warna yang berani.



Gambar 8. Skema Arsitektur Tradisional Sunda

Dengan penggabungan antara kriteria, hasil, analisis dan konsep. di **Gambar 8**. Maka dilakukanlah pendekatan desain yang memerhatikan penerapan konsep dari seni dan budaya Sunda. Baik dari segi desain bangunan, fasilitas, sarana dan prasarana yang mengacu kepada kesenian tradisional dan budaya Sunda menggunakan konsep arsitektur Neo Vernakular tentunya. Dalam konsep pengaturan suatu area, penerapan prinsip interkoneksi sangat penting. Dengan menggabungkan ide "terpadu" dan "koneksi," artinya adalah menggabungkan dan menghubungkan hal-hal yang tadinya terpisah agar semuanya menjadi rapi, teratur, dan terstruktur secara keseluruhan. Tujuannya agar semua hal bisa bekerja sama dengan baik dan berjalan harmonis. Dalam hal desain ruangan, konsep interkoneksi mencakup adanya ruang-ruang untuk interaksi di antara bangunan- bangunan. Ini cocok dengan kebiasaan masyarakat Sunda yang senang berkumpul dan berinteraksi di ruang-ruang antar bangunan.

2.4. Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Theme Park

2.4.1. Bentuk

Penerapan konsep Arsitektur Neo Vernakular pada bentuk bangunan diimplementasikan dengan memperhatikan unsur budaya, lingkungan dan juga iklim. Hal ini sangat mempengaruhi bentuk sebagai bentuk adaptasi mengenai permasalahan aspek-aspek di lingkungan yang ada sembari mengimplementasikan konsep Neo Vernakular. Dalam hal ini diterapkan ke dalam bentuk bangunan mulai dari fasad, bentuk atap, ornamen dan susunan ruang dalam bangunan. Adapun pemilihan material yang digunakan memodifikasi dari gagasan ide Seni dan Budaya Sunda namun menggunakan material material yang lebih modern yang sifatnya berkelanjutan dan ramah terhadap lingkungan sekitar. Bentuk bangunan ini menerapkan esensi seni dan budaya tradisional yang dikemas menjadi lebih modern dengan sistem yang adaptif untuk generasi kini hingga generasi yang akan datang.

2.4.2. Elemen Non Fisik

Elemen non fisik yang diterapkan dalam perencanaan ialah kebudayaan Sunda sebagai budaya sekitar. Eksplorasi elemen tersebut berpengaruh kepada rancangan desain yang bisa sesuai dengan kriteria-

kriteria perancangan. Makrokosmos yang menjadi kriteria dalam konsep perancangan yang menghormati budaya, religi, pola pikir serta kepercayaan masyarakat sekitar di imlementasikan dengan tujuan mencapai perencanaan yang mempunyai bentuk baru namun mempunyai makna tetap. Filosofi tersebut dipertahankan selain untuk membudayakan nilai-nilai tradisional, namun juga sebagai bahan edukasi dan rekreasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Mulai dari pelajar, berbagai kalangan usia, pecinta seni hingga warga internasional. Sebagai upaya dalam pelestarian budaya yang dapat diterima khalayak luas.

2.4.3. Karya Baru

Bernilai tradisional, mempunyai makna tetap namun menjai karya baru yang bisa diterima oleh berbagai generasi. Karya baru bermaksud sebuah proyek bangunan maupun kawasan yang memiliki esensi nilai tradisional yang dikemas lebih aktual akan tetapi tetap mencapai tujuan yaitu pelestarian seni. Dalam hal ini hasil analisa dari berbagai aspek permasalahan yang diselesaikan menggunakan konsep Neo Vernakular yang sudah dimodifikasi. Sesuai pada **Gambar 9**.



Gambar 9. Elaborasi Neo Vernakular Pada Theme Park

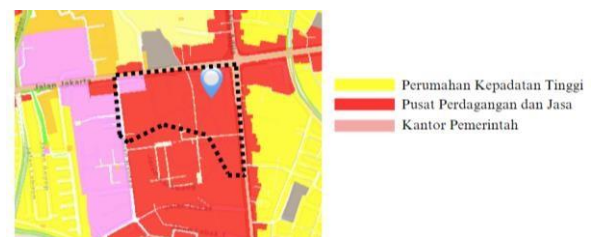
3. PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi dan Data Lokasi Neo Artha Theme Park



Gambar 10. Lokasi Proyek Neo Artha Theme Park
Sumber : gistaru.atrbpn.go.id/ (diakses 2 Mei 2023, diedit)

Neo Artha Theme park ini akan dibangun di kawasan dataran rendah seluas 34.457 m² yang berlokasi di Jalan Jakarta, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat seperti pada **Gambar 10**. Mempunyai kontur yang cenderung datar serta beriklim tropis. Pada **Gambar 11**. Regulasi di lokasi tersebut ialah KDB 70%, KLB 5,6 di wilayah Kota, Jalan Arteri, KDH 20%, dan GSB 15 m. Batas lahan di arah utara adalah Jalan Jakarta, arah timur Jalan Ibrahim Adjie, arah Barat adalah Jalan Banten, dan batas lahan selatan ialah Kiara Artha Park. Lokasi tapak menunjukkan bahwa tapak berada di kawasan pemukiman, kawasan perdagangan dan jasa serta wilayah kantor pemerintah.



Gambar 11. Regulasi tapak proyek
Sumber : gistaru.atrbpn.go.id/ (diakses 2 Mei 2023)

Berada di pusat kota yang dekat dengan pemukiman kepadatan tinggi dan bangunan komersil. Berlokasi di hook jalan yang strategis dan mudah diakses baik penjalan kaki hingga kendaraan pribadi hingga umum sekalipun. Lokasi yang strategis ini mempunyai dampak positif karena mempunyai potensi besar sebagai tempat rekreasi dan edukasi. Dari lokasi tersebut dapat dianalisis mengenai potensi view dan juga penempatan bangunan sehingga perancangan desain dapat lebih maksimal.

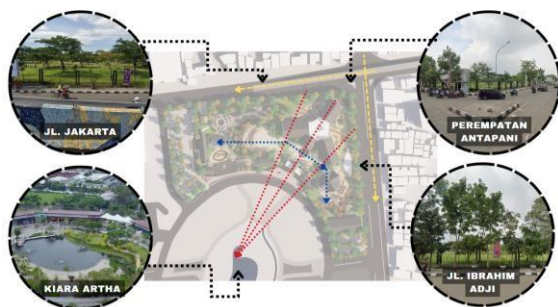
3.2. Zoning Dan Orientasi Bangunan

Setelah melakukan analisis dan permasalahan mulai dari tapak dan sekitar kawasan. Maka perencanaan kegiatan dari para pengguna bangunan diklasifikasikan menjadi area publik, privat dan servis seperti pada **Gambar 12**. Area publik untuk kegiatan pengunjung, area privat untuk kegiatan pengelola, dan area servis untuk kegiatan servis dan utilitas.



Gambar 12. Zoning Tapak Neo Artha Theme Park

Selanjutnya setelah zoning ditetapkan, maka dilakukanlah analisis untuk menentukan orientasi bangunan. Hal ini bertujuan untuk membuat pola bangunan dengan penyesuaian lanskap dengan konsep Neo Vernakular. Karena berada di kawasan Kiara Artha yang mempunyai potensi view yang baik, maka orientasi didesain memaksimalkan view kearah tersebut. Selain itu karena berada di hook jalan primer yaitu jalan Jakarta dan jalan Ibrahim Adjie. Sebagai lokasi yang strategis perlu dimaksimalkan potensi view sebagai bangunan publik yang menjadi ikonik di lokasi tersebut sesuai **Gambar 13**.



Gambar 13. Orientasi Bangunan Neo Artha Theme Park

3.3. Implementasi Teori pada rancangan Neo Artha Theme Park

3.3.1. Pola lanskap Sunda



KETERANGAN:

- | | | |
|---------------------|----------------------|-----------------------|
| A BANGUNAN PENERIMA | D PLAZA | G BANGUNAN ART MARKET |
| B BANGUNAN UTAMA | E AMPHITHEATER | H BANGUNAN MUSHOLA |
| C BANGUNAN PENAMPIL | F BANGUNAN PENGELOLA | I FOODCOURT |

Gambar 14. Blokplan Neo Artha Theme Park

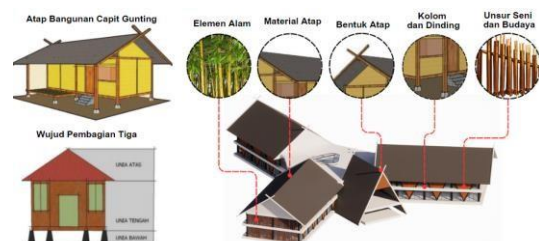
Pola lanskap pada **Gambar 14**, yang disesuaikan dengan konsep arsitektur Neo Vernakular yaitu budaya Sunda diterapkan menjadi 2 jenis pola dari total 3 pola lanskap (Herdi Anwar, 2013). Yaitu pola radial pada plaza dan bangunan utama dan juga pola linier pada pedestrian di dalam kawasan. Hal ini bertujuan untuk membedakan bangunan dan juga kawasan sesuai dengan prioritas yang telah disesuaikan dengan jenis kegiatan pengguna. Seperti yang digambarkan pada **Gambar 15**.



Gambar 15. Perspektif dan pola lanskap Neo Artha Theme Park

3.3.2. Pola Bangunan Sunda

Berdasarkan teori mengenai arsitektur neo vernacular, maka dilakukan lah elaborasi tema dengan berbagai pertimbangan. Diantaranya ialah penyesuaian antara konsep dan fungsi bangunan yaitu Theme Park. Dimana desain dan fungsi ruang tentunya menjadi salah satu pertimbangan untuk menjadi ikonik sebagai bangunan publik di sebuah kawasan pusat kota. Karena berada di kota Bandung yang termasuk pusat kota kepadatan tinggi, maka memerlukan sebuah bangunan yang mempunyai esensi visual menarik namun tetap bernilai seni. Dalam hal ini, ada beberapa penerapan yang disesuaikan ialah jenis atap bangunan yaitu atap bangunan capit gunting. Dan untuk keseluruhan bangunan menerapkan wujud pembagian tiga yang telah diadaptasi pada **Gambar 16**.



Gambar 16. Elaborasi Tema pada pola bangunan

Selain bentuk atap, konsep fasad dan pembagian bangunan pun di aklimatisasi dengan konsep kosmologis arsitektur Sunda. **Pada Gambar 17**, nampak implementasi kosmologi Sunda yaitu Dunia Atas yaitu atap dan plafond, Dunia tengah yaitu dinding dan kolom bangunan, Dunia Bawah yaitu lantai dan juga undakan. (Kustianingrum, Sonjaya, & Ginanjar, 2013)



Gambar 17 Kosmologi Sunda pada Bangunan

3.3.3. Material Bangunan

Untuk menggambarkan esensi budaya melalui pendekatan Neo Vernakular, pada **Gambar 18**, elemen visual yang mencerminkan seni tradisional dan kekayaan budaya lokal diwujudkan melalui pemanfaatan bahan modern. Arsitektur dengan ciri bangunan luas dioptimalkan dengan menggunakan rangka baja, sedangkan untuk tampilan fasad, bahan conwood dipilih. Dalam rangka menciptakan desain yang memikat, bahan-bahan yang digunakan mengalami modifikasi untuk mencapai tampilan yang lebih menarik secara estetika. Hal ini sesuai dengan pernyataan Charles Jencks mengenai ciri-ciri dari bangunan berkonsep Arsitektur Neo Vernakular.



Gambar 18. Implementasi Tema pada material Bangunan

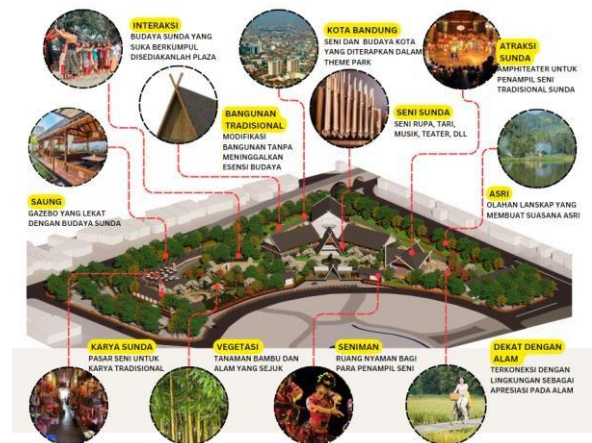
Implementasi konsep bangunan Neo Vernakular pada Neo Artha Theme Park dari hasil analisis, pertimbangan desain dan lainnya. Diterapkanlah ke dalam fasad bangunan. Material yang digunakan ialah conwood dan plat besi sebagai fasad yang didesain sedemikian rupa untuk bernilai Seni dan Budaya Sunda. Material conwood didesain seperti angklung yang disusun dalam rak dan juga plat besi yang didesain seperti bamboo untuk memberikan kesan alam seperti pada **Gambar 19**.



Gambar 19. Desain Fasad Bangunan

Dari beberapa teori mengenai arsitektur Neo Vernakular, maka diimplementasikan lah konsep tersebut ke dalam perancangan fasad bangunan Neo Artha Theme Park. Dari gagasan ide yaitu atap suhunan Capit Gunting, dibuatlah bentuk dasar yang merupakan modifikasi desain dari rumah tradisional

Sunda seperti pada **Gambar 20**. yang Menurut Ilham (Ilham & Sotyan, 2012) rumah Atap Suhunan “Capit Gunting” ini mempunyai makna harmonis dengan alam, terlindung dari cuaca, simbolis budaya yang bernilai seni dan estetika. Melalui penyesuaian desain, terciptalah bentuk dasar yang sudah adaptasi dan bertransformasi desain dengan konsep Neo Vernakular namun disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang tiap bangunan.



Gambar 20. Elaborasi Tema Neo Artha Theme Park

3.4. Implementasi Konsep Arsitektur Neo Vernakular pada desain Eksterior dan Interior Neo Artha Theme Park

3.4.1. Bangunan Penerima



Gambar 21. Eksterior Bangunan Penerima

Bangunan penerima pada **Gambar 21**. menunjukkan eksterior bangunan yang berfungsi sebagai drop off pengunjung, loket tiket, pusat informasi, tempat penitipan barang, dan atm gallery. Mempunyai fasad yang lebih ditinggikan untuk memberikan kesan eksklusif saat memasuki kawasan Neo Artha Theme Park.

3.4.2. Bangunan Utama

Gambar 22. menampilkan visual plaza dan juga eksterior bangunan utama. Bangunan utama ini terdiri dari dua lantai. Setelah menerapkan hasil analisis dari teori Neo Vernakular pada fasad, desain dan juga bentuk bangunannya. Bangunan tersebut menjadi sangat ikonik dari Neo Artha Theme Park, karean selain bangunannya paling besar dan desain ujung atap “Capit

Gunting” yang di modifikasi nampak elegan namun sederhana.



Gambar 22. Plaza Eksterior Bangunan Utama

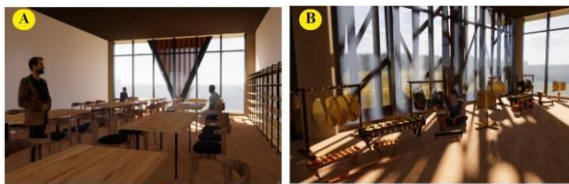
Dengan Nuansa natural dan modern, bangunan utama ini berfungsi untuk menunjang berbagai kegiatan dalam ruang pengunjung mulai dari ruangan Galeri Seni, Art Workshop, Workshop Musik, Ballroom, Art Library dan masih banyak lagi.



KETERANGAN: A ENTRANCE GALERI B NEO ARTHA GALERI

Gambar 23. Interior Neo Artha Gallery

Interior Neo Artha Galeri yang ditunjukkan pada **Gambar 23**. berkesan alami dan modern. Terhubung dengan galeri seni di lantai 2, Neo Artha Gallery ini merupakan galeri seni yang menampilkan berbagai kesenian Sunda mulai dari seni rupa, seni musik, seni lukis, dll. Seni yang ditampilkan berbentuk fisik (Sculpture, 3D, Lukisan, dll) dan juga ditampilkan secara non fisik (digital art). Yang di desain dengan strategis dan diklasifikasikan ke dalam beberapa area sesuai dengan hasil analisis seni dan budaya Sunda.



KETERANGAN: A ART WORKSHOP B MUSIC WORKSHOP

Gambar 24. Interior Art Workshop dan Music Workshop

Gambar 24. Menunjukkan ruang dalam Art Workshop dan jug Workshop Seni sebagai ruang untuk interaksi pengunjung dalam Seni rupa dan juga seni music tradisional Sunda. Ruangan yang berkesan hangat dan juga alami ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Seperti penempatan furniture dan juga pemasangan material kedap suara pada ruang Music Workshop.

3.4.3. Bangunan Pengelola



Gambar 25. Eksterior Bangunan Pengelola

Bangunan pengelola pada **Gambar 25**. meunjukkan eskterior bangunan 1 lantai yang merupakan bangunan privat. Mempunyai bukaan yang cenderung lebih kecil, diolah desainnya menggunakan esensi secondary skin yang sepadan dengan fasad bangunan tersebut. Terdiri dari ruangan pengelola, ruang rapat, pantry hingga ruangan untuk utilitas.

3.4.4. Bangunan Amphiteater



Gambar 26. Eksterior Amphiteater

Eksterior Amphiteater pada **Gambar 26**. merupakan bangunan semi indoor untuk penampilan seni. Bangunan bentang lebar ini didesain dengan implementasi fasad yang juga disesuaikan walau semi indoor.



Gambar 27. Interior Amphiteater

Interior Amphiteater pada **Gambar 27**. menunjukan area dalam Amphiteater sebagai area penampil seni tampil, mulai dari seni music, seni tari, hingga seni teater. Bersifat sentral dengan area duduk yang berundak.

3.4.5. Bangunan Penampil

Pada **Gambar 28**. Menunjukkan ekstertior bangunan penampil. Fungsinya sebagai area istirahat, ruang ganti baju, pantry, dan juga gudang barang untuk para penampil seni. Terdapat 2 bangunan penampil seni di Neo Artha Theme Park, yaitu di dekat Hall untuk penampilan outdoor dan di dekat amphitheater.



Gambar 28. Eksterior Bangunan Penampil

3.4.6. Bangunan Art Market



Gambar 29. Eksterior Bangunan Art Market

Bangunan Art Market pada **Gambar 29**. ialah pasar seni dan kerajinan tradisional Sunda. Mempunyai tenant tenant yang memanjang, bangunan ini memberi sarana bagi para seniman tradisional untuk menjual karya seninya. Hal ini dapat membantu meningkatkan nilai perekonomian masyarakat sekitar.

3.4.7. Food Court dan Musholla



Gambar 30. Area Makan dan Eksterior Foodcourt

Gambar 30. menunjukkan Area makan outdoor di kawasan Neo Artha Theme Park yang terdiri dari tenda-tenda dan juga beberapa tenant untuk jajanan tradisional Sunda. Untuk Area Foodcourt sendiri menjual makanan tradisional Sunda. mempunyai tempat duduk khusus yaitu berupa gazebo yang lebih privat dan juga mempunyai kesan bangunan Sunda yang alami nan dekat dengan alam.



Gambar 31. Eksterior Bangunan Musholla

Sebagai fasilitas tambahan pada **Gambar 31**. Merupakan eksterior bangunan musholla yang berlokasi di dekat area makan foodcourt sebagai fasilitas pelengkap. Selain Musholla, bangunan ini dilengkapi dengan toilet pengunjung yang memadai

4. PENUTUP

Neo Artha Theme Park merupakan taman tematik yang berbasis seni dan budaya yang bertujuan edukasi dan rekreasi. Memiliki konsep Arsitektur Neo Vernakular yang mengangkat budaya sekitar dengan metode terbarukan sehingga menghasilkan karya baru yang mempunyai esensi tradisional namun lebih modern. Theme park yang berfungsi sebagai public space dan RTH, mempunyai visi misi lain mulai dari aspek sosial, lingkungan, budaya hingga ekonomi. Berlokasi di pusat kota Bandung yang padat penduduk, kawasan ini mengimplementasikan budaya sekitar yaitu Sunda. Aspek-aspek ini diterapkan ke dalam ide gagasan, bentuk, fasad, lanskap, ruang, material dan lain sebagainya. Taman tematik yang mengusung seni dan budaya ini mempunyai target pengunjung pelajar, masyarakat sekitar hingga mancanegara. Diharapkan dapat mengubah pandangan mengenai esensi tradisional yang „kuno“ menjadi lebih menarik dan berdampak besar bagi masa kini dan generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Imammudin, Ahmad Haritz (2017) *Taman Hiburan Tematik (Theme Park) Di Yogyakarta*. S1 Thesis, Uajy.
- Prayogi, L. (2021). *Konsep Arsitektur Neo Vernakular pada Bandar Udara Soekarno Hatta dan Bandar Udara Juanda*. *Konsep Arsitektur Neo Vernakular pada Bandar Udara Soekarno Hatta dan Bandar Udara Juanda*.
- Grace Adha (2020) *Ta: Perancangan Taman Bunga Parahayangan Pada Wilayah Sub Urban Dengan Pendekatan Arsitektur Analogi Linguistik*. *Skripsi thesis, Institut Teknologi Nasional*
- Anwar Hendi, Nugraha H A, (2013). *Rumah Etnik Sunda*, Penerbit Griya Kreasi, Depok.
- Widi, Chaesar Dhiya Fauzan and Prayogi, Lutfi (2020) *Penerapan Arsitektur Neo – Vernakular Pada Bangunan Fasilitas Budaya Dan Hiburan*. *Jurnal Arsitektur Zonasi*
- Yumna, N. (2019). *Pusat Seni Dan Budaya Sunda Tema Arsitektur Etnik (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)*.
- Aidi, A. W., Astari, N. P. A. S., & Prayoga, K. A. (2019). *Penerapan Tema Neo Vernakular Pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali*. *Jurnal Teknik Gradien*.
- Viantara, R. (2020). *Analisis Taman Tematik Sebagai Ruang Terbuka Publik di kota Bandung*. *Geoplanart*
- Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). *Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal*. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*.

- Anisa, A., Satwikasari, A. F., & Saputra, M. S. A. (2019). *Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Pada Desain Tapak Lanskap Dan Bangunan Fasilitas Resort. Prosiding Semnastek.*
- Sabariah, T. M. A., & Pynkyawati, T. (2022). *Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Pada Perancangan Eco-Heritage Museum Arkeologi Gua Pawon.* Jurnal Arsitektur STTC.
- Putri, S. M., & Pynkyawati, T. (2022). *Penerapan Konsep Arsitektur Neo-Vernakular Pada Rancangan Bangunan Islamic Center Waruqo Al-Baa'its Di Kabupaten Sambas.* Jurnal Arsitektur STTC.