

JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC

IMPLEMENTASI ARSITEKTUR KONTEMPORER TROPIS PADA ISLAMIC CENTER DI KABUPATEN SAMBAS, KALIMANTAN BARAT <i>Muhammad Fabian Daffa, Nurtati Soewarno</i>	4
IDENTIFIKASI PENCAHAYAAN ALAMI DI RUANG KREATIF AHMAD DJUHARA CIREBON <i>Friegi Eka Diansyah, Eka Widiyananto</i>	10
PENERAPAN ANALOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI PAWON ECO-HERITAGE DI KABUPATEN BANDUNG BARAT <i>Nadila Tamisanesia, Juarni Anita, Shirli Putri Asri</i>	16
PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA RANCANGAN BANGUNAN ISLAMIC CENTER WARUQO AL-BAA'ITS DI KABUPATEN SAMBAS <i>Sinthia Mutiara Putri, Theresia Pynkyawati</i>	25
PERANCANGAN LANSKAP RUMAH SUSUN II DENGAN KONSEP <i>GREEN ARCHITECTURE</i> DI ROROTAN IX, JAKARTA UTARA <i>Putri Amalia, Juarni Anita</i>	34
PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA PERANCANGAN ECOHERITAGE MUSEUM ARKEOLOGI GUA PAWON <i>Tri Minarti Ash Sabariah, Theresia Pynkyawati</i>	40
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR TROPIS PADA DESAIN BUKAAN FASAD RUMAH SUSUN ROROTAN IX JAKARTA UTARA <i>Rica Fitriani, Utami</i>	49
RAGAM HIAS ORNAMEN DINDING YANG TERDAPAT DI CANGKUP MAKAM SULTAN SULAIMAN BERADA DI KOMPLEKS ASTANA SUNAN GUNUNG JATI <i>Efendi, Yovita Adriani</i>	55
KARAKTERISTIK LINGKUNGAN LAYAK HUNI DI KAWASAN PECINAN KOTA CIREBON <i>Sinta Rahayu, Iwan Purnama</i>	62
SIMBOLISASI PENGGUNAAN ORNAMEN PADA ELEMEN FASAD GEREJA SANTO YUSUF <i>Sri Ayu Sladiva, Sasurya Chandra</i>	68
TRANSFORMMASI BENTUK DAN FUNGSI ALUN-ALUN KEJAKSAN SEBAGAI RUANG TERBUKA <i>Syiva Miftahul Jannah, Nurhidayah</i>	74
PERBANDINGAN METODE PELAKSANAAN BETON CAST IN SITU DENGAN GRC PADA RUMAH SUSUN TOD PONDOK CINA <i>Annisa Sayyidah Hakimah, Theresia Pynkyawati</i>	79
SISTEM PENERANGAN BUATAN YANG MENDUKUNG KENYAMANAN VISUAL DAN KONSERVASI ENERGI PADA RUANG PERPUSTAKAAN ITENAS BANDUNG <i>Nur Laela Latifah</i>	86
PERUBAHAN ELEMEN FASAD BANGUNAN CAGAR BUDAYA EKS KOLONIAL Kasus Studi: Bangunan Hunian karya A.F Aalbers di Jalan Prabu dimuntur Kota Bandung <i>Muhammad Rifqi Fadhlurrohman, Nurtati Soewarno</i>	96

KATA PENGANTAR

Jurnal Arsitektur adalah jurnal yang diperuntukan bagi mahasiswa program studi arsitektur dan dosen arsitektur dalam menyebarluaskan 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 14 No. 2 Bulan OKTOBER 2022 ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keilmuan arsitektur.

Hormat Saya,
Ketua Editor

Eka Widiyananto

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.14 No.2 Oktober 2022

TIM EDITOR

Ketua

Eka Widiyananto | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Anggota

Sasurya Chandra | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Farhatul Mutiah | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Yovita Adriani | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Reviewer

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

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

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

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

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

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

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

Dr.Jimat Susilo ,S.Pd.,M.Pd | *Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UGJ Cirebon*

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	2
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR KONTEMPORER TROPIS PADA ISLAMIC CENTER DI KABUPATEN SAMBAS, KALIMANTAN BARAT <i>Muhammad Fabian Daffa, Nurtati Soewarno</i>	4
IDENTIFIKASI PENCAHAYAAN ALAMI DI RUANG KREATIF AHMAD DJUHARA CIREBON <i>Friegi Eka Diansyah, Eka Widiyananto</i>	10
PENERAPAN ANALOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI PAWON ECO-HERITAGE DI KABUPATEN BANDUNG BARAT <i>Nadila Tamisanesia, Juarni Anita, Shirli Putri Asri</i>	16
PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA RANCANGAN BANGUNAN ISLAMIC CENTER WARUQO AL-BAA'ITS DI KABUPATEN SAMBAS <i>Sinthia Mutiara Putri, Theresia Pynkyawati</i>	25
PERANCANGAN LANSKAP RUMAH SUSUN II DENGAN KONSEP <i>GREEN ARCHITECTURE</i> DI ROROTAN IX, JAKARTA UTARA <i>Putri Amalia, Juarni Anita</i>	34
PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA PERANCANGAN ECOHERITAGE MUSEUM ARKEOLOGI GUA PAWON <i>Tri Minarti Ash Sabariah, Theresia Pynkyawati</i>	40
IMPLEMENTASI ARSITEKTUR TROPIS PADA DESAIN BUKAAN FASAD RUMAH SUSUN ROROTAN IX JAKARTA UTARA <i>Rica Fitriani, Utami</i>	49
RAGAM HIAS ORNAMEN DINDING YANG TERDAPAT DI CANGKUP MAKAM SULTAN SULAIMAN BERADA DI KOMPLEKS ASTANA SUNAN GUNUNG JATI <i>Efendi, Yovita Adriani</i>	55
KARAKTERISTIK LINGKUNGAN LAYAK HUNI DI KAWASAN PECINAN KOTA CIREBON <i>Sinta Rahayu, Iwan Purnama</i>	62
SIMBOLISASI PENGGUNAAN ORNAMEN PADA ELEMEN FASAD GEREJA SANTO YUSUF <i>Sri Ayu Sladiva, Sasurya Chandra</i>	68
TRANSFORMMMASI BENTUK DAN FUNGSI ALUN-ALUN KEJAKSAN SEBAGAI RUANG TERBUKA <i>Syiva Miftahul Jannah, Nurhidayah</i>	74

PERBANDINGAN METODE PELAKSANAAN BETON CAST IN SITU DENGAN GRC PADA RUMAH SUSUN TOD PONDOK CINA <i>Annisa Sayyidah Hakimah, Theresia Pynkyawati</i>	79
SISTEM PENERANGAN BUATAN YANG MENDUKUNG KENYAMANAN VISUAL DAN KONSERVASI ENERGI PADA RUANG PERPUSTAKAAN ITENAS BANDUNG <i>Nur Laela Latifah</i>	86
PERUBAHAN ELEMEN FASAD BANGUNAN CAGAR BUDAYA EKS KOLONIAL Kasus Studi: Bangunan Hunian karya A.F Aalbers di Jalan Prabu dimuntur Kota Bandung <i>Muhammad Rifqi Fadhlurrohman, Nurtati Soewarno</i>	96

PENERAPAN ANALOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI PAWON ECO-HERITAGE DI KABUPATEN BANDUNG BARAT

Nadila Tamisanesia¹, Juarni Anita², Shirli Putri Asri³

Mahasiswa Program Studi Arsitektur¹, Institut Teknologi Nasional Bandung

Program Studi Arsitektur², Institut Teknologi Nasional Bandung

Program Studi Arsitektur³, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: ¹ntamisanesia@mhs.itenas.ac.id, ²anit@itenas.ac.id, ³shirliputri@itenas.ac.id

ABSTRAK

Ditemukannya fosil-fosil dan artefak peninggalan pra-sejarah Arkeologi di situs Gua Pawon Kabupaten Bandung Barat, maka museum dibutuhkan sebagai tempat melindungi temuan, konservasi situs, sekaligus tempat edukasi dan sosial masyarakat. Tujuan rancangan museum ini untuk mendesain museum yang komplit fasilitasnya, menjadi tempat wisata edukasi yang inovatif dan representatif agar bisa menjadi ikon kawasan sekitar Gua Pawon. Pemilihan tema arsitektur analogi diambil agar ada keselarasan dengan situs Gua Pawon sebagai bentuk apresiasi benda hasil temuan arkeolog terhadap bangunan yang menaunginya. Penerapan pengolahan fisik maupun non-fisik pada penempatan tapak hingga bentuk bangunan menggunakan penganalogian penafsiran artefak purba, seperti penafsiran batuan dolmen pada bentuk bangunan, penafsiran Gua Pawon pada ruang dalam dan penafsiran naskah purba Sunda kuno pada penempatan tapak. Penerapan tema penganalogian menghasilkan rancangan bangunan dengan bentuk sudut tajam seperti potongan batu yang menjadi keunikan estetika bangunan. Ruang dalam dirancang tidak banyak bukaan dan terdapat skylight untuk cahaya masuk seolah berada di dalam gua. Penempatan massa bangunan pada tapak mengikuti hirarki penokohan pada cerita Perjalanan Bujangga Manik. Hasil rancangan museum ini diharapkan menjadi ikon kawasan untuk menarik pengunjung datang ke Bandung Barat.

Kata kunci : Arsitektur Analogi, Arkeologi, Bandung Barat, Gua Pawon, Museum.

1. PENDAHULUAN

Jawa Barat adalah jantung budaya Sunda biasa disebut sebagai Tatar Pasundan, terbagi dari 18 kabupaten dan sembilan (9) kota salah satunya adalah Kabupaten Bandung Barat. Jawa Barat memiliki cerita sejarah masa lampau yang menarik, penelitian riset dari para ahli KRCB (Kelompok Riset Cekungan Bandung) tentang mengeringnya cekungan danau purba Sunda di kawasan Bandung adalah kawasan tersebut perlahan-lahan dihuni oleh manusia. Menurut pendapat Reni (2019) Tempat bermukim manusia purba tersebut salah satunya berada di Gua Pawon, dengan ditemukannya fosil dan artefak dari masa pra-sejarah. Penemuan pada Gua Pawon tersebut membuktikan bahwa pada masa lampau di sekitar danau purba Bandung telah terdapat kehidupan.



Gambar 1. Kawasan Besar Geopark Rajamandala (Google Earth, 2022, diolah)

KETERANGAN

- KECAMATAN PADALARANG
- LOKASI SITE
- ▲ WISATA GUA PAWON
- JALAN TOL PADALARANG
- KAWASAN GEOPARK RAJAMANDALA

Lokasi ini memiliki potensi yang sangat besar dalam cerita sejarah, ada hal menarik yang dapat diceritakan lalu didukung juga dengan pendapat Mulyadi (2018) bahwa pemerintah setempat akan membuat rancangan Gua Pawon dan sekitarnya menjadi satu Kawasan Geopark tingkat nasional. Rancangan museum untuk menampung kebutuhan penemuan situs juga diperlukan. Lokasi site berada di Kawasan Geopark Rajamandala, lihat Gambar 1.

2. KERANGKA TEORI

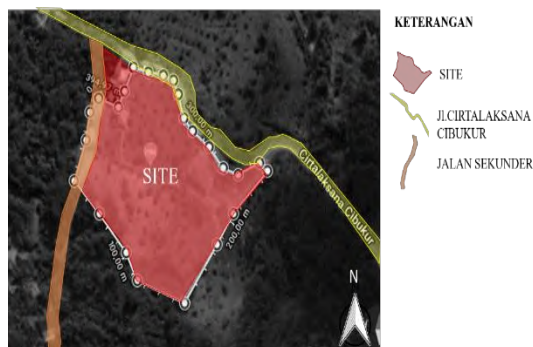
2.1 Definisi Proyek

Tempat wisata bangunan multi-massa dengan fungsi utama bangunan museum yang dapat menampung kebutuhan konservasi dan edukasi penemuan sejarah situs Gua Pawon dan fungsi tambahan restoran dan *guest house* serta *camping ground*. Hasil desain ini diharapkan menjawab kebutuhan tempat wisata yang efisien, fleksibel dan komplit yang menarik minat masyarakat lokal

maupun internasional berkunjung dan belajar memahami sejarah purba Sunda.

2.2 Lokasi Proyek

Proyek Museum Arkeologi Pawon Eco-Heritage berlokasi di Jl.Cirtalaksana Cibukur, Desa Gunung Masigit, Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat. Museum ini berfungsi untuk pelayanan umum dengan sifat proyek fiktif dengan luas tapak proyek sekitar 11.300 m² dan 601 mdpl. Batas tapak depan proyek yaitu Jl. Cirtalaksana Cibukur pada bagian utara dan batasan tapak tata guna lahan kawasan sekitar lainnya didominasi kawasan hijau. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 40% atau sekitar 4.520 m², Koefisien Dasar Hijau (KDH) 52% atau sekitar 5.876 m², dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) adalah 1 atau tinggi maksimal lantai yang dapat dibangun adalah 2,5 atau 2-3 lantai. Garis Sepadan Bangunan (GSB) depan tapak (Utara) 8 meter, kiri tapak (Timur) 4 meter, kanan tapak (Barat) 3 meter. Peraturan ini disesuaikan dengan peraturan pemerintah setempat. Lokasi proyek dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Lokasi Proyek
(Google Earth, 2022, diolah)

2.3 Definisi Tema

Analogi merupakan persamaan atau penyesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan (KBBI,2019). Menurut H. Taufik (2019) Analogi dalam arsitektur merujuk pada bagaimana mengola desain bentuk menggunakan kesamaan unsur terhadap sesuatu bersifat fisik maupun non fisik. Menurut Keith J. Holyoak dan Paul Thagard dalam Zarzar (2008) terdapat bermacam cara penggunaan analogi, misalnya sebagai bentuk komunikasi penyampaian pemikiran secara tidak langsung oleh seseorang. Suatu benda harus terdapat beberapa kesamaan antara satu dan lainnya agar dapat dikatakan analogi. Pembagian jenis-jenis analogi dapat dilihat pada Tabel 1.

No	Analogi menurut Wayne O Attoe	No	Analogi menurut Donna P. Duerk
1.	Analogi Matematis , teori berdasarkan angka dan geometri sebagai dasar acuan merancang.	1.	Analogi Langsung , membandingkan satu objek dengan beberapa fungsi bangunan dalam mensimulasi ide desain untuk mengungkapkan penemuan desain yang belum terpecahkan.
2.	Analogi Biologis , teori ini menganggap bangunan sebagai bentuk dari sebuah proses biologis.	2.	Analogi Personal , Analogi yang bergantung pada persepsi setiap orang saat berada dalam suatu objek yang didesain tersebut.
3.	Analogi Romantik , berdasarkan evolusi yang membawa dan mengomban yang menghasilkan reaksi emosional pada pengamat.	3.	Analogi Simbolik , pengibaratan sesuatu yang sudah dikenal secara umum, menggunakan makna tertentu secara tersirat yang diaplikasikan kedalam desain.
4.	Analogi Adhoci , teori yang mengedepankan kebutuhan langsung yang mudah diperoleh tanpa mengarah pada satu tujuan.	4.	Analogi Fantasi , merupakan sumber ide pemecahan masalah dengan mengibaratkan suatu keadaan dengan lebih indah atau ideal.
5.	Analogi Mekanik , teori yang memperhatikan komposisi estetik pada hasil akhir dalam arsitektur.		
6.	Analogi Pemecahan Masalah , teori dengan metode pemecahan masalah yang harus diselesaikan dengan analisis.		
7.	Analogi Bahasa Pola , teori yang mengidentifikasi pola dan jenis baku dari kebutuhan pada suatu tempat atau kebudayaan.		
8.	Analogi Dramaturgi , teori yang menjadikan kegiatan manusia dinyatakan sebagai teater dan pentas.		
9.	Analogi Linguistik , teori tentang kesamaan dan hubungan antara satu medium dengan medium lainnya. Analogi Linguistik dibagi menjadi 3 yaitu: a. Model tata Bahasa, b. Model semiotik c. Model ekspresionis.		

Tabel 1. Tabel Jenis Analogi
(Donna P Duerk 1993, A. Wayne 1978)

Berikut adalah analogi yang diterapkan pada perancangan proyek ini, antara lain:

- Analogi simbolik menurut Donna P. Duerk (1993) merupakan pengibaratan bentuk dari sesuatu yang secara umum sudah dikenal. Tipe analogi ini adalah bagaimana menyampaikan makna dengan tersirat dan diaplikasikan pada desain rancangan. Unsur-unsur tersirat dapat berupa simbolik, mitologi, dan perlambangan lainnya.
- Analogi linguistik model semiotik menurut Wayne O. Attoe (1978) adalah ilmu tentang tanda. Interpretasi semiotik arsitektur merupakan penyampaian tanda informasi tentang apa itu sebenarnya dan apa yang dilakukannya dengan mewujudkan hasil rancangan *landmark*.
- Analogi Dramaturgi menurut Wayne O. Attoe (1978) adalah kegiatan manusia adalah teater dan lingkungan buatan dinyatakan sebagai pentas panggung. Ada 2 sudut pandang, antara lain:
 - Sudut pandang aktor, arsitek menyediakan alat atau benda perlengkapan dan kesan yang dibutuhkan serta perabot-perabot yang tersusun teratur.
 - Sudut pandang dermawan, arsitek mendesain alur gerakan orang dengan petunjuk-petunjuk visual yang diberikan. Contohnya, Arsitek mengatur aksi sekaligus menunjungnya.

Menurut James. C Snyder dan Anthony J. Catanese (1984) analogi dramaturgi adalah dimana kegiatan manusia dinyatakan sebagai teater “seluruh dunia adalah panggung”, dan lingkungan yang dirancang

adalah pentas panggung. Dramaturgi dalam arsitektur diangkat untuk mengelaborasi makna antara seni teater dan arsitektur dan mengimplementasikannya pada desain.

2.4 Elaborasi Tema

Perancangan menggunakan tiga (3) pendekatan analogi antara lain: a) Analogi simbolik untuk transformasi bentuk bangunan museum menyerupai batu penemuan purba yaitu batuan dolmen dan kapak perimbas; b) Analogi linguistik semiotik pada ruang dalam museum dimana ruang dalam di desain memiliki kemiripan visual Gua Pawon pada pembagian ruang dan suasana; dan c) Analogi dramaturgi pada perancangan tapak untuk menentukan hirarki bangunan dan penempatan bangunan.

a. Analogi Simbolik pada bangunan yaitu penafsiran artefak purba di dunia maupun yang ditemukan pada situs Gua Pawon, antara lain:

- Batu Dolmen (Batuan Purba), adalah batuan purba periode awal megalitikum, sekitar 10.000 tahun sebelum Masehi. Dolmen merupakan monumen prasejarah berbentuk meja batu datar yang ditopang batu-batu lain sebagai tiang.

- Kapak Perimbas (Penemuan Situs Gua Pawon).

Fungsi batu Dolmen untuk meletakkan atau menguburkan jasad. Keyakinan yang dipercaya adalah adanya hubungan yang telah meninggal dan yang masih hidup (Wikipedia).

Implementasi

Penganalogian secara simbolik ini berarti museum sebagai tempat terakhir penemuan-penemuan yang ditemukan dan keyakinan hubungan antara yang sudah meninggal dan yang masih hidup menunjukkan keterkaitan sejarah dan kehidupan sekarang sebagaimana fungsi museum itu sendiri. Hasil penafsiran bentuk massa batuan dolmen dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bentuk Bangunan
(freedomisiana.id, 2022, diolah)

Kapak Perimbas adalah salah satu kapak yang ditemukan pada situs Gua Pawon. Kapak dengan bentuk lebar dan runcing pada salah satu matanya.

Implementasi

Bentuk kapak perimbas ini diterapkan pada bentuk atap bangunan museum dimana bagian tengah lebih tinggi seperti lengkungan. Hasil penafsiran bentuk kapak perimbas dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Bentuk Bangunan
(idsejarah.net,2022, diolah)

b. Analogi Linguistik model semiotik pada ruang dalam adalah penafsiran Gua Pawon, bagian-bagian yang ditafsirkan antara lain:

- Ruang (Gua Pawon)

- Visual (Gua Pawon)

• Visual Gua Pawon

Visual ruang dalam yang akan diterapkan yaitu mendapatkan suasana berada di dalam gua dengan beberapa titik cahaya yang masuk dari atas bangunan.

• Ruang dalam Gua Pawon

Pembagian ruang dalam Gua Pawon secara garis besar terdiri dari empat ruangan yang dihubungkan oleh lorong-lorong kecil, tiga ruang utama dan satu ruang tambahan.

Implementasi

Penganalogian secara semiotik ini berarti ruang dalam bangunan mengikuti pembagian ruang dalam yang ada pada Gua Pawon yaitu empat (4) ruang fungsi dengan tiga (3) fungsi utama dan satu (1) fungsi tambahan dijabarkan sebagai berikut:

Lantai 1

- Ruang I, berfungsi sebagai *hall entrance, lobby*, toko *merchandise*.
- Ruang II, berfungsi sebagai ruang pameran.
- Ruang III, berfungsi sebagai ruang *service* dan transportasi bangunan.
- Ruang IV (Tambahan), berfungsi sebagai restoran.

Lantai 2

- Ruang I, berfungsi sebagai ruang *virtual reality experience*.
- Ruang II, berfungsi sebagai ruang pameran.
- Ruang III, berfungsi sebagai ruang *service* dan transportasi bangunan.
- Ruang IV (Tambahan), berfungsi sebagai perpustakaan dan ruang seminar kurator.

Lantai 3

- Ruang I, berfungsi sebagai ruang atraktif *video wall & 3D hologram*.
- Ruang II, berfungsi sebagai ruang edukasi nonton sejarah.
- Ruang III, berfungsi sebagai ruang *service* dan transportasi bangunan.

c. Analogi Dramaturgi pada tapak yaitu untuk menentukan penempatan dan hirarki bangunan massa pada tapak, penafsiran ini terbagi atas:

- Tapak sebagai pentas

- Bangunan sebagai tokoh

Hirarki bangunan berdasarkan implementasi tema, ditetapkan pada empat (4) fungsi bangunan dengan penerapan tokoh sebagai berikut:

- 1) Museum (tokoh sentral), tokoh yang paling banyak diceritakan.
- 2) Restoran (tokoh utama), tokoh mendukung jalan cerita tokoh sentral.
- 3) *Guest house* (tokoh pendukung), tokoh yang mendukung jalan cerita secara keseluruhan.
- 4) *Camping ground* (tokoh pendukung), tokoh yang mendukung jalan cerita secara keseluruhan.
- 5) *Amphiteater* (tokoh pendukung), tokoh yang mendukung jalan cerita secara keseluruhan.

Cerita drama yang diangkat pada implementasi tema analogi dramaturgi pada tapak yaitu kisah “Perjalanan Bujangga Manik”. Perjalanan Bujangga Manik merupakan salah satu naskah cerita pertama Sunda yang ditemukan. Berbahasa Sunda kuno dengan genre kisah perjalanan. memuat kisah perjalanan seorang tokoh bernama Prabu Jaya Pakuan alias Bujangga Manik mengelilingi Tanah Jawa dan Bali (J.Noordyun,1984). Cerita ini diusung karena dirasa cocok dengan museum yang akan di rancang karena masih membahas tentang kehidupan Sunda pada masa lampau.

Penamaan bangunan berdasarkan tokoh naskah “Perjalanan Bujangga Manik”

- 1) Museum, dinamakan Prabu Jaya Pakuan (Bujangga Manik)
- 2) Restoran, dinamakan Ambu (Ibu Bujangga Manik)
- 3) *Guest house*, dinamakan Ajung Larang (Putri seorang Prabu)
- 4) *Camping ground*, dinamakan Jompong Larang (Dayang/Pesuruh Putri Ajung Larang)
- 5) *Amphiteater*, dinamakan Bujangga Manik (Nama Alias)

Penempatan massa bangunan berdasarkan implementasi tema:

- 1) Museum (tokoh sentral)

Penempatan di tengah tapak agar terlihat dominan dengan orientasi arah Utara & Timur Laut menghadap gunung atau bukit. Penempatan ini diterapkan karena pada naskah cerita Bujangga Manik dalam awal perjalanannya diceritakan secara detail sewaktu mendaki puncak suatu daerah dia menghabiskan waktu duduk dan menikmati pemandangan didepannya yaitu Gunung Gede yang disebutkan pemandangan titik tertinggi dari Kawasan Pakuan (Ibukota Kerajaan Sunda).

2) Restoran (tokoh utama)

Penempatan di samping kanan bangunan sentral dan bentuk dibuat mengikuti tapak dan bangunan sentral dengan orientasi arah Utara & Barat laut juga untuk mendapatkan view yang baik. Penempatan ini diterapkan dengan menganalogikan tokoh Ambu (Restoran) adalah seorang ibu yang selalu memberi dukungan dan kebutuhan terutama kebutuhan pangan terhadap anaknya yaitu tokoh sentral (Museum).

3) *Guest house* (tokoh pendukung)

Penempatan di samping kiri tapak dengan orientasi arah Tenggara dan Selatan Tenggara menghadap ke arah Gua Pawon. Penempatan berada pada elevasi tertinggi dan berjarak dengan bangunan sentral museum & restoran. Penempatan ini diterapkan karena tokoh Ajung Larang (*Guest house*) pada naskah cerita adalah seorang putri Raja dan tidak pernah berhubungan komunikasi langsung terhadap tokoh sentral (Museum)

4) *Camping ground* (tokoh pendukung)

Penempatan di samping kiri tapak diantara bangunan museum dan bangunan *guest house*. Penempatan ini diterapkan karena tokoh Jompong Larang (*Camping ground*) pada naskah cerita adalah perantara komunikasi antara tokoh sentral (Museum) dan juga Ajung Larang (*Guest house*)

5) *Amphiteater* (Tokoh Pendukung)

Penempatan di depan bangunan restaurant dengan orientasi arah Timur Laut. Penempatan diterapkan sebagai spot alur aktivitas bertemu.

3. PEMBAHASAN

3.1 Zonasi Dalam Tapak

Berdasarkan penerapan tema analogi dramaturgi pembagian area zonasi penempatan massa dan arah orientasi bangunan ditempatkan berdasarkan penafsiran hirarki penokohan dan alur cerita pada naskah “Perjalanan Bujangga Manik”. Museum sebagai tokoh sentral ditempatkan di tengah tapak dengan arah orientasi menghadap ke perbukitan. Restoran sebagai tokoh utama untuk mendukung

kegiatan museum ditempatkan di kiri tapak berdekatan dengan museum. Area guest house ditempatkan di kanan belakang tapak pada elevasi tertinggi dengan orientasi Gua Pawon. Camping ground berada diantara museum dan guest house sebagai perantara berdasarkan penokohan cerita dan amphiteater ditempatkan di depan museum dan restoran sebagai fungsi tambahan mendukung jalan cerita museum. Penempatan zonasi bangunan dan arah orientasi dapat dilihat pada Gambar 5.



KETERANGAN

1. MUSEUM (TOKOH SENTRAL)
2. RESTORAN (TOKOH UTAMA)
3. AMPHITEATER (TOKOH PENDUKUNG)
4. GUEST HOUSE (TOKOH PENDUKUNG)
5. CAMPING GROUND (TOKOH PENDUKUNG)

Gambar 5. Zonasi Dalam Tapak

3.2 Pola Sirkulasi Dalam Tapak

Pola sirkulasi dalam tapak dibedakan menjadi sirkulasi kendaraan publik terdiri dari kendaraan pribadi mobil dan motor serta kendaraan umum transportasi *online*, sirkulasi privat yaitu sirkulasi pejalan kaki untuk tamu penginapan dan sirkulasi kendaraan *service* pengelola dan *drop off* logistik. Pengguna kendaraan pribadi, kendaraan umum, dan pejalan kaki dapat masuk dan keluar area tapak dari pintu depan Jalan Cirtalaksana Cibukur (Utara). Khusus untuk karyawan/*staff* dan juga logistik dapat masuk dan keluar dari pintu masuk samping pada jalan sekunder (Barat) Hal tersebut terlihat pada Gambar 6.



KETERANGAN :

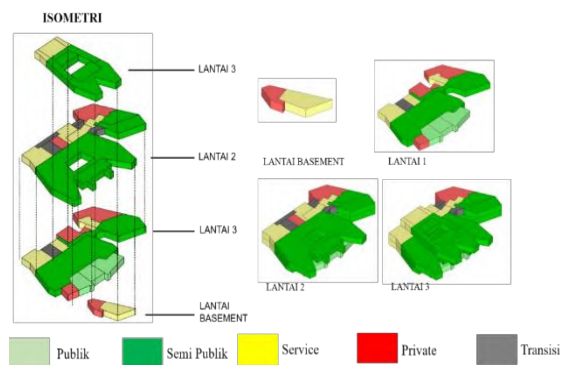
- SIRKULASI PUBLIK
- SIRKULASI PRIVAT
- SIRKULASI SERVICE

1. IN SITE
2. OUT SITE
3. PARKIRAN PENGUNJUNG MUSEUM & RESTORAN
4. PARKIRAN PENGUNJUNG PENGINAPAN
5. PARKIRAN BUS
6. DROP OFF TRANSPORTASI UMUM
7. IN SITE SERVICE
8. PARKIRAN PENGELOLA
9. MUSEUM
10. RESTORAN
11. AREA GUEST HOUSE
12. CAMPING GROUND

Gambar 6. Sirkulasi Kendaraan Pribadi & Pejalan Kaki

3.3 Zonasi Dalam Bangunan

Bangunan multi-massa Museum Arkeologi Pawon Eco-Heritage terdiri dari tujuh massa bangunan diantaranya satu bangunan museum, satu bangunan restoran, satu bangunan lobi cek-in penginapan, empat unit *guest house* dan dilengkapi dengan *semi basement* pada tapak. Zonasi pada bangunan museum ini terdiri dari lima zona, yaitu zona publik ditandai dengan warna hijau muda, zona semi publik ditandai dengan warna hijau tua, zona area *service* ditandai dengan warna kuning, zona *private* ditandai dengan warna merah dan area zona transisi ditandai dengan warna abu-abu. Zonasi area setiap lantai dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Isometri Zonasi Lantai Bangunan Museum dan Restoran

a. Lantai satu (1) Museum

Pembagian zonasi lantai satu terbagi dalam lima zona, diantaranya lantai satu bangunan museum area publik (hijau tua) dan semi publik (hijau muda) terdiri dari lobi museum, ruang tunggu museum, toko *merchandise*, ruang edukasi bacaan sejarah Gua Pawon, ruang pameran temporer serta area makan restoran. Area *service* (kuning) terdiri dari toilet & mushola museum, toilet pegunjung restoran serta mushola restoran. Area *private* (merah) diantaranya ruang utilitas dan operasional, lift barang, tangga pengelola, gudang pameran, dapur restoran, kantor manajemen restoran serta ruang *staff* restoran. Area transisi (abu-abu) berupa selasar, tangga darurat dan lift. Lihat Gambar 8.



Gambar 8. Zonasi Dalam Bangunan Museum Lt.1

b. Lantai dua (2) Museum

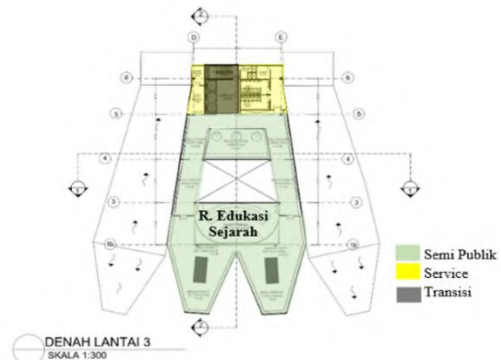
Pembagian zonasi lantai dua area museum ini terbagi dalam empat zona, diantaranya zona semi publik (hijau muda) terdiri dari area pameran permanen, ruang atraktif *VR experience*, perpustakaan serta ruang seminar. Area zona *service* (kuning) terdiri toilet dan mushola museum, lift barang dan tangga pengelola, gudang museum serta toilet pengguna. Area zona *private* (merah) terdiri dari ruang kurator, laboratorium & studio foto, kantor pengelola museum dan penginapan serta toilet pengelola serta zona transisi (abu-abu) berupa selasar, tangga darurat dan lift. Lihat Gambar 9.



Gambar 9. Zonasi Dalam Bangunan Museum Lt.2

c. Lantai Tiga (3) Museum

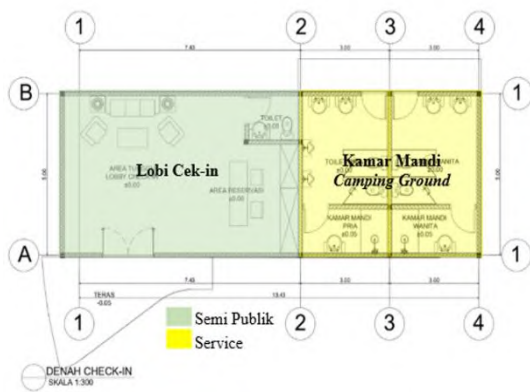
Pembagian zonasi lantai tiga bangunan museum ini terbagi dalam tiga zona, diantaranya area zona semi publik (hijau muda) terdiri dari ruang tunggu *video wall*, ruang edukasi nonton sejarah Gua Pawon, ruang atraktif 360 derajat *video wall & 3d hologram*. Area *Service* (kuning) berupa toilet serta zona transisi (abu-abu) berupa selasar, tangga darurat dan lift. Lihat Gambar 10.



Gambar 10. Zonasi Dalam Bangunan Museum Lt.3

d. Bangunan Lobi Cek-in

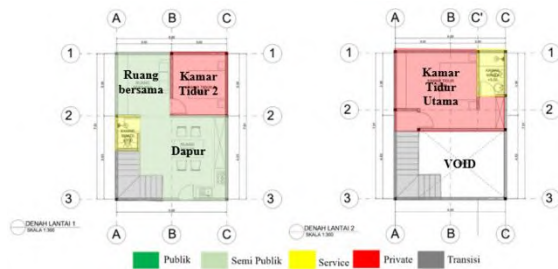
Pembagian Zonasi bangunan cek-in terbagi dari dua zona, diantaranya area zona semi publik (hijau muda) yaitu ruang reservasi cek-in *guest house & camping ground*, toilet pengunjung. Zona *service* (kuning) yaitu kamar mandi dan toilet wanita serta pria area *camping ground*. Lihat Gambar 11.



Gambar 11. Zonasi Dalam Bangunan Lobi Cek-in

e. Bangunan Guest House

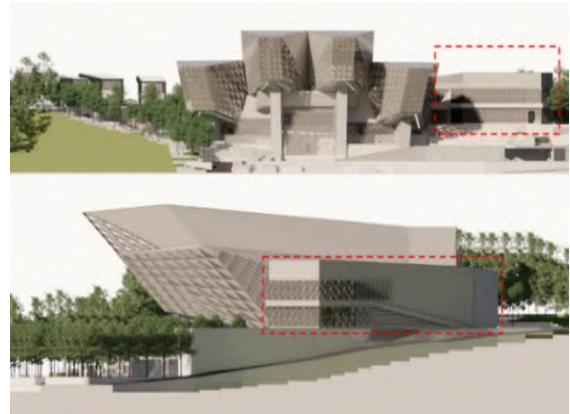
Pembagian zonasi pada bangunan *guest house* terbagi dalam empat zona, diantaranya area zona semi publik (hijau muda) yaitu ruang bersama dan dapur. zona area *service* (kuning) yaitu kamar mandi. Zona area *private* (merah) terdiri dari kamar tidur utama dan kamar tidur 2. Zona area transisi (abu-abu) yaitu tangga. Lihat Gambar 12.



Gambar 12. Zonasi Dalam Bangunan Guest House

3.4 Fasad Bangunan

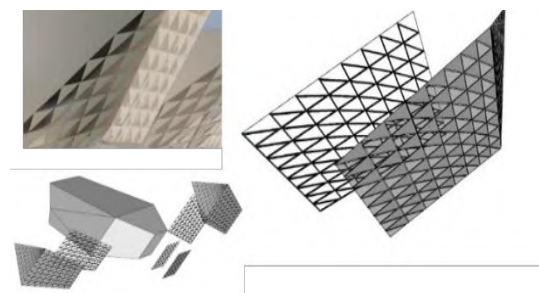
Fasad bangunan didominasi oleh material berbahan kaca dan bagian masif menggunakan bahan ACP. Pada lantai 1 bangunan museum menggunakan *curtain wall* agar terlihat transparan dan kosong. Rancangan kesan kosong dilakukan agar bentuk bangunan mengikuti analogi bentuk batuan dolmen. Bangunan restoran yang ditandai dengan kotak merah di rancang tidak dominan dalam artian tidak lebih tinggi dan mengganggu visual bangunan utama jika dilihat dari arah orientasi manapun. Bangunan restoran dirancang satu kesatuan desain terhadap bangunan utama dalam bentuk seperti potongan batu sampai dengan penggunaan material, lihat Gambar 13.



Gambar 13. Fasad Bangunan

3.5 Detail Fasad

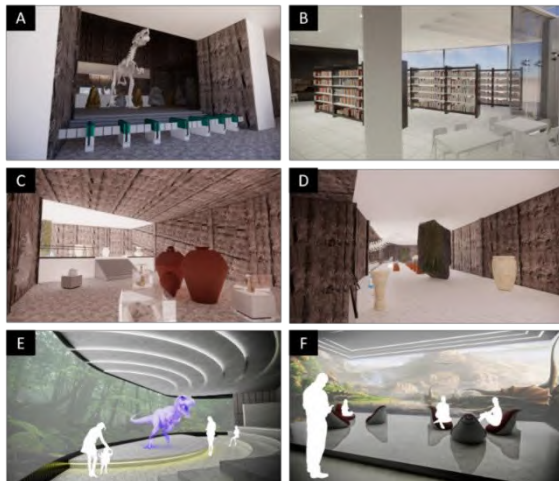
Pada fasad bangunan museum didesain bentuk-bentuk potongan batuan. Bentuk batuan ini dibagi menjadi 2 material yaitu bagian masif ACP dan kaca. Detail kaca pada fasad terdapat rangka yang di *custome* sesuai bentuk bangunan. Detail rangka kaca pada fasad bangunan museum serta tempat pengaplikasiannya dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Detail Fasad

3.6 Interior Bangunan

Perspektif interior pada Gambar 15 merupakan beberapa perspektif interior yang ada pada bangunan museum. Penerapan tema semiotik penafsiran Gua Pawon pada ruang dan suasana visual diterapkan pada ruang pameran agar mendapatkan kesan berada pada situs yang sebenarnya. Ruang nonton sejarah dan ruang tunggu *video wall* menerapkan video gambaran suasana Gua Pawon agar museum terkesan futuristik dan tidak membosankan.



KETERANGAN

- A : Lobi Utama Museum
B : Perpustakaan
C : Ruang Pamer Temuan
D : Ruang Pamer Temuan
E : Ruang edukasi Nonton Sejarah Gua Pawon
F : Ruang Tunggu Videowall

Gambar 15. Interior Bangunan Museum

Perspektif interior pada Gambar 16 merupakan beberapa perspektif pada fungsi pendukung museum yaitu *guest house*. Rancangan dengan bukaan cukup banyak agar bisa memaksimalkan potensi pemandangan sekitar. Layout furniture *guest house* simple, rapi dan tidak mencolok mengingat fungsinya sebagai bangunan Pendukung.



KETERANGAN

- A : Lobi Cek-in Guest House dan Camping Ground
B : Kamar Tidur Utama Guest House
C : Ruang Makan Guest House
D : Ruang Makan Guest House

Gambar 16. Interior Bangunan Pendukung

3.7 Eksterior Bangunan

Gambar dibawah merupakan beberapa gambar perspektif eksterior bangunan pada proyek multi-massa, terdapat tujuh (7) bangunan massa dengan empat (4) desain yang berbeda tetapi tetap satu kesatuan desain. Terdapat juga perspektif *amphiteater* dan *camping ground* yang dapat dilihat pada Gambar 17.



KETERANGAN

- A : Museum
B : Restoran
C : Guest House
D : Camping Ground
E : Lobi Cek-in
F : Amphiteater

Gambar 17. Eksterior Bangunan Multi-Massa

4. PENUTUP

Museum Arkeologi Pawon Eco-Heritage merupakan proyek bangunan multi-massa dengan beberapa fungsi diantaranya museum sebagai fungsi utama yang bertujuan untuk pusat edukasi, konservasi, preservasi dan wisata. Menampung hasil temuan situs warisan, kegiatan penelitian ilmiah, dan pengenalan atau penyebaran ilmu untuk masyarakat umum melalui pameran. Museum ini juga memiliki fungsi pendukung seperti restoran, *guest house*, *camping ground* dan *amphiteater* agar menjadi tempat wisata yang komplit. Berlokasi di Desa Gunung Masigit, Kabupaten Bandung Barat dan masuk dalam kawasan Geopark Rajamandala.

Penerapan tema arsitektur analogi yang terdiri dari tiga jenis analogi diantaranya analogi simbolik, linguistik semiotik dan dramaturgi. Analogi simbolik penafsiran batuan dolmen dan kapak perimbas pada bangunan menghasilkan konsep bentuk gubahan serta pola bangunan seperti potongan batu, analogi linguistik semiotik penafsiran Gua Pawon pada ruang dalam menghasilkan visual dan suasana ruang dalam seperti didalam goa dengan bukaan yang tidak besar dan *skylight* ditengah bangunan untuk masuk cahaya, dan analogi dramaturgi penafsiran naskah sunda Perjalanan Bujangga Manik dalam menentukan hirarki dan penempatan massa menghasilkan pengolahan tapak memiliki alur cerita.

Penganalogian penafsiran penemuan artefak purba ini dirancang sebagai bentuk apresiasi temuan arkeolog dunia dan diharapkan menjadi ikon kawasan Bandung Barat agar bisa menarik pengunjung untuk datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Reni, (2019), *Sekilas Penelitian Arkeologi di Gua Pawon*, Balai Arkeologi Jawa Barat, [website]. Tersedia: <https://balarjabar.kemdikbud.go.id/sekilas-penelitian-arkeologi-di-gua-pawon/> [Diakses: 7 Maret 2022].
- Mulyadi, Asep, Renata, Windya, dan Ruhimat, Mamat., (2018), *Identifikasi Potensi Wilayah Kabupaten Bandung Barat Sebagai Kawasan Geopark*. Jurnal Pendidikan Geografi, Vol.18 No.1.
- KBBI, (2019) *Pengertian Analogi*, [website]. Tersedia: <https://kbbi.web.id/analogi> [Diakses 10 Maret 2022].
- H. Taufik, F. Anggana, (2019) *Penerapan Konsep Analogi Pada Bangunan Bentang Lebar*, Jurnal Arsitektur PURWARUPA, vol 03, no 4, hal 76.
- Zarzar, K. Moraes and Guney, A., (2008) *Understanding Meaningful Environments*, IOS Press TU Delft.
- Donna P. Duerk, (1993), *Architectural Programming*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- A. Wayne, (1978), *Architecture and Critical Imagination*, John Wiley & Sons Inc, New York
- Snyder, James. C, Catanese, Anthony J.. (1984) *Pengantar Arsitektur*. Erlangga, Jakarta.
- Wikipedia, (2022), *Dolmen*, [Website]. Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Dolmen> [Diakses: 10 Maret 2022].
- J. Noordyun, (Alih Bahasa oleh Iskandar Wassid), (1984) *Perjalanan Bujangga Manik Menyusuri Tanah Jawa: data topografis dari sumber Sunda Kuno*, KITLV & LIPI, Jakarta.