

# **Perancangan Taman Budaya Sebagai Pusat Seni Dan Budaya Di Payakumbuh Dengan Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular***

**Hendra Saputra<sup>1)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[hendra071100@gmail.com](mailto:hendra071100@gmail.com),

**Al Busyra Fuadi<sup>2)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[albusyrafuadi@bunghatta.ac.id](mailto:albusyrafuadi@bunghatta.ac.id)

**Ariyati<sup>3)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Bung Hatta  
[ariyati@bunghatta.ac.id](mailto:ariyati@bunghatta.ac.id)

## **ABSTRAK**

Budaya merupakan cara hidup yang dianut oleh suatu kelompok masyarakat atau bangsa dan diwariskan dari generasi ke generasi. Taman Budaya adalah sarana yang berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan berbagai kegiatan seni dan budaya suatu daerah. Tempat ini tidak hanya menjadi pusat aktivitas seni dan budaya, tetapi juga menjadi ruang bagi seniman, budayawan, serta penikmat seni untuk berkumpul dan berkreasi. Menurut Koentjaraningrat, unsur-unsur kebudayaan mencakup sistem religi dan upacara keagamaan, bahasa, kesenian, serta sistem sosial dalam masyarakat tertentu. Oleh karena itu, kebudayaan dapat mencerminkan identitas suatu daerah atau bangsa. Perancangan taman budaya di Payakumbuh berupaya untuk mendukung kegiatan seni, budaya, serta literasi dengan merencanakan pembangunan kawasan pusat kebudayaan dan kesenian. Kawasan ini dirancang sebagai ruang untuk memperkenalkan, mengembangkan, dan melestarikan kebudayaan, sekaligus sebagai taman literasi bagi masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah atau ruang yang dapat mendukung berbagai aktivitas dan kreativitas masyarakat. Keberadaan fasilitas ini berpotensi mendorong lahirnya prestasi serta meningkatkan apresiasi terhadap Kota Payakumbuh.

Kata Kunci: *Budaya, Kesenian.*

## **ABSTRACT**

*Culture is a way of life adopted by a community or nation and passed down from generation to generation. A Cultural Park serves as a facility that functions as a platform for showcasing various artistic and cultural activities of a region. This place is not only a center*

*for artistic and cultural activities but also a space for artists, cultural figures, and art enthusiasts to gather and create.*

*According to Koentjaraningrat, the elements of culture include religious systems and rituals, language, arts, and social systems within a particular society. Therefore, culture can reflect the identity of a region or nation. The design of the cultural park in Payakumbuh aims to support artistic, cultural, and literacy activities by planning the development of a cultural and arts center. This area is designed as a space to introduce, develop, and preserve culture while also serving as a literacy park for the community. Hence, a platform or space is needed to support various community activities and creativity. The presence of this facility has the potential to foster achievements and enhance appreciation for the city of Payakumbuh.*

*Keywords: Culture, Arts.*

## **PENDAHULUAN**

Budaya merupakan pola hidup yang dianut oleh suatu komunitas atau bangsa dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sejak dahulu, kebudayaan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, berkembang sebagai tradisi yang terus dipertahankan hingga saat ini. Seiring berjalannya waktu, kebudayaan mengalami perkembangan, membentuk kumpulan pengalaman serta informasi yang dapat dipelajari dan dimanfaatkan. Taman Budaya berfungsi sebagai tempat yang mewadahi berbagai kegiatan seni dan budaya di suatu daerah. Selain menjadi pusat aktivitas seni dan budaya, taman ini juga menjadi tempat bagi seniman, budayawan, serta pecinta seni untuk berkumpul dan berkarya (Saddan, 2016). Sementara itu, menurut Garini dkk. (2020), taman budaya merupakan perpaduan antara ruang terbuka dan fasilitas gedung pertunjukan yang digunakan untuk berbagai acara seni. Berdasarkan pandangan Koentjaraningrat (1982), unsur-unsur budaya meliputi sistem kepercayaan dan upacara keagamaan, bahasa, seni, serta sistem sosial dalam suatu masyarakat. Oleh karena itu, kebudayaan menjadi bagian dari identitas suatu daerah atau bangsa. Saat ini, minimnya destinasi wisata seni dan budaya yang berfokus pada aspek edukasi dan rekreasi menjadi salah satu penyebab rendahnya minat masyarakat terhadap kesenian dan kebudayaan di Kota Payakumbuh. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sarana yang mampu mendukung berbagai aktivitas serta kreativitas masyarakat. Keberadaan fasilitas ini berpotensi mendorong lahirnya prestasi serta meningkatkan apresiasi terhadap seni dan budaya di kota tersebut. Sebagai bentuk dukungan terhadap perkembangan seni, budaya, dan literasi, Pemerintah Kota Payakumbuh merancang pembangunan kawasan pusat kebudayaan dan perpustakaan. Kawasan ini dirancang untuk memperkenalkan, mengembangkan, serta melestarikan budaya setempat, sekaligus berfungsi sebagai taman literasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini bersifat kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Beberapa metode yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

- Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku serta aktivitas dalam suatu lingkungan, sering kali dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh.

- Studi Kasus  
Metode ini digunakan untuk meneliti suatu fenomena atau kasus tertentu secara mendalam, seperti komunitas budaya atau organisasi yang berkaitan dengan penelitian.
- Analisis Dokumen  
Proses penelitian yang dilakukan dengan menelaah dokumen, arsip, serta berbagai media lainnya guna memahami fenomena yang terjadi dalam konteks sosial maupun historisnya.

#### 1. Sumber Data

- Data Primer  
Data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan di lapangan. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui wawancara dengan narasumber terkait serta dokumentasi yang relevan guna mendukung analisis penelitian.
- Data Sekunder  
Data yang diperoleh dari sumber tidak langsung, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan, serta referensi lainnya yang dapat mendukung penelitian. Data ini digunakan sebagai bahan pelengkap untuk memperkaya pemahaman terhadap objek yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Definisi Taman Budaya

Kata "Taman" merupakan istilah yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mendengar kata ini, kita biasanya membayangkan sebuah ruang terbuka yang dipenuhi dengan tanaman dan pepohonan, menciptakan suasana yang nyaman untuk bersantai dan beraktivitas. Dalam bahasa Inggris, istilah "garden" memiliki akar kata dari bahasa Ibrani, yaitu *gan*, yang berarti perlindungan atau pemagaran, serta *eden*, yang merujuk pada kesenangan dan kebahagiaan. Dengan demikian, "garden" dapat dimaknai sebagai sebidang lahan yang dikelilingi pagar dan berfungsi sebagai tempat untuk bersantai, bermain, berolahraga, serta menikmati keindahan alam. Secara umum, taman budaya merupakan kombinasi antara ruang terbuka dan fasilitas gedung pertunjukan yang difungsikan sebagai tempat pagelaran seni. Dalam pembahasannya, fokus utama sering kali tertuju pada gedung pertunjukan, seperti teater atau berbagai jenis pertunjukan lainnya. Teater sendiri dapat diartikan sebagai wadah bagi sekelompok orang untuk berkumpul dan menyaksikan suatu pertunjukan yang telah dirancang sebelumnya.

### 2. Kegiatan Taman Budaya

#### a. Kegiatan Seni Pertunjukan

- Pagelaran Seni Tari, Menampilkan tarian tradisional dan modern dari berbagai daerah.
- Teater dan Drama Musikal, Pementasan teater tradisional dan kontemporer.
- Konser Musik dan Pertunjukan Gamelan, Memperkenalkan musik tradisional dan modern.
- Wayang Kulit dan Seni Pertunjukan Tradisional, Meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal.

#### b. Pameran dan Festival Budaya

- Pameran Seni Rupa, Menampilkan lukisan, patung, dan instalasi seni dari seniman lokal.
- Festival Kuliner Tradisional, Mengenalkan kuliner khas daerah.
- Pameran Kerajinan dan Batik, Memamerkan hasil karya pengrajin lokal.

#### c. Kegiatan Edukasi dan Literasi

- Workshop Seni, Kelas melukis, membatik, menari, atau membuat kerajinan tangan.

- Pelatihan Sastra dan Menulis, Kegiatan literasi seperti menulis puisi dan cerita pendek.
  - Diskusi dan Seminar Budaya, Menghadirkan pakar budaya untuk berbagi wawasan.
- d. Kegiatan Interaktif Masyarakat
- Ruang Baca dan Perpustakaan Budaya, Menyediakan koleksi buku seni dan budaya.
  - Komunitas Kreatif, Ruang berkumpul bagi komunitas seni dan budaya.
  - Lomba Seni dan Budaya, Kompetisi menggambar, menulis, dan musik untuk berbagai usia.
- e. Kegiatan Wisata Budaya
- Tur Budaya dan Sejarah, Mengajak pengunjung memahami sejarah dan warisan budaya.
  - Rekonstruksi Tradisi dan Adat, Memperagakan prosesi adat seperti pernikahan atau upacara tradisional.

### 3. Persyaratan Kebutuhan Taman Budaya

Berdasarkan identifikasi terhadap pelaku dan jenis kegiatan yang berlangsung, diperlukan adanya ruang-ruang khusus dalam perancangan Taman Budaya yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas tersebut. Ruang-ruang ini harus dirancang secara fungsional dan *fleksibel* agar dapat mendukung kebutuhan para seniman, pelaku budaya, serta masyarakat dalam mengekspresikan, mengembangkan, dan mengapresiasi seni dan budaya secara optimal.

#### 1. *Performance Space* (Ruang Pertunjukan)

Ruang dalam Taman Budaya dapat berupa area tertutup maupun terbuka yang dirancang untuk menampilkan berbagai karya seni, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Berdasarkan jenis pertunjukan yang diwadahi, ruang-ruang ini dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu pertunjukan dinamis (bergerak) dan pertunjukan statis (tidak bergerak), yang masing-masing memiliki kebutuhan ruang yang berbeda, di antaranya:

- Ruang/Gedung Teater: Difungsikan sebagai tempat pertunjukan seni yang bersifat dinamis, seperti tari, drama, atau musik. Ruangan ini umumnya dilengkapi dengan panggung sebagai area pementasan serta tempat duduk bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan dengan nyaman.
- Galeri/Ruang Pameran: Digunakan untuk menampilkan hasil karya seni yang bersifat statis, seperti lukisan, patung, atau instalasi seni. Ruangan ini biasanya didesain dengan tata letak yang memungkinkan karya seni ditampilkan secara optimal, baik melalui etalase maupun dinding pameran yang disusun secara estetis.

#### 2. *Support Space* (Ruang Pendukung)

Untuk mendukung operasional dan kelancaran kegiatan di Taman Budaya, diperlukan berbagai ruang pendukung yang memiliki fungsi spesifik, di antaranya:

- Office (Kantor): Ruang utama bagi staf dan pegawai Taman Budaya yang berfungsi untuk pelayanan, administrasi, serta persiapan bagi penyelenggara pertunjukan.
- Dressing Room (Ruang Ganti): Tempat bagi para pelaku pertunjukan untuk mempersiapkan kostum, riasan, dan perlengkapan lain sebelum tampil.
- Rehearsal Room (Ruang Latihan): Digunakan untuk latihan atau gladi bersih sebelum pertunjukan resmi berlangsung.
- Control & Operation Room: Berfungsi sebagai pusat pengendalian dan pengaturan teknis selama pertunjukan, termasuk sistem pencahayaan, suara, serta efek panggung lainnya.
- Ruang Workshop: Tempat bagi seniman dan masyarakat untuk berkumpul, berdiskusi, serta bertukar ide terkait seni dan pertunjukan yang akan digelar.

- Perpustakaan: Sarana edukatif yang menyediakan berbagai literatur terkait seni dan budaya, memungkinkan pengunjung memperluas wawasan dan pengetahuan mereka.
- Ruang Ibadah: Fasilitas keagamaan yang disediakan bagi pengunjung dan pengelola, biasanya berupa musholla.
- Lavatory / Toilet: Sarana penunjang yang sangat penting, terutama untuk bangunan dengan fungsi rekreatif, guna memastikan kenyamanan pengunjung.

### 3. *Comunal Space* (Ruang Komunal)

Ruang-ruang penghubung dalam Taman Budaya berfungsi sebagai area transisi yang menghubungkan satu ruang dengan ruang lainnya, menciptakan kenyamanan dan aksesibilitas bagi pengunjung. Ruang-ruang tersebut meliputi:

- Lobby: Titik awal saat memasuki gedung, biasanya berupa ruang tanpa sekat yang berdekatan dengan ruang informasi dan lavatory, berfungsi sebagai area penyambutan dan distribusi pengunjung.
- Cafeteria: Area publik yang memungkinkan pengunjung bertemu dan berinteraksi sambil menikmati makanan dan minuman. Selain sebagai tempat makan, cafeteria juga dapat menjadi ruang istirahat dan diskusi informal.
- Lounge: Ruang santai dan istirahat yang umumnya terletak berdekatan dengan cafeteria atau lobby, menyediakan suasana nyaman bagi pengunjung maupun seniman.
- Taman Terbuka: Area multifungsi yang dapat digunakan untuk pertunjukan luar ruangan, rekreasi, serta tempat berkumpul bagi pengunjung dan komunitas seni.
- Area Parkir: Fasilitas yang disediakan untuk pengunjung yang membawa kendaraan, memastikan kenyamanan akses masuk dan keluar dari kawasan Taman Budaya.

## 4. Penerapan Arsitektur Neo Vernakular

*Neo-Vernakular* berasal dari bahasa Yunani, di mana "*neo*" berarti baru, dan "*vernakular*" merujuk pada bahasa setempat. Dengan demikian, *Neo-Vernakular* dapat diartikan sebagai bahasa lokal yang diadaptasi dengan nuansa baru. Arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan salah satu aliran dalam arsitektur postmodern yang mulai berkembang pada pertengahan tahun 1960-an. Kemunculan aliran postmodern ini dipengaruhi oleh gerakan yang dipelopori oleh beberapa arsitek, termasuk Charles Jencks, sebagai bentuk kritik terhadap arsitektur modern.

Menurut Arrosyid, arsitektur *Neo-Vernakular* adalah konsep desain yang mengadaptasi unsur-unsur lokal, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, filosofi, serta nilai-nilai religius. Konsep ini diterapkan dalam rancangan arsitektur dengan tetap mempertahankan identitas budaya setempat seiring perkembangan zaman (Sahputra, 2023).

Sementara itu, Pahlevi, mengutip pandangan Charles Jencks, mengidentifikasi beberapa karakteristik utama dari arsitektur Vernakular, yaitu:

- Mengurangi penggunaan ornamen dan dekorasi berlebihan.
- Memanfaatkan garis vertikal dan horizontal dalam desain.
- Memaksimalkan pencahayaan alami.
- Memiliki ruang terbuka yang cukup.
- Menggunakan material yang berasal dari lingkungan sekitar.

Tujuan utama dari penerapan arsitektur *Neo-Vernakular* adalah untuk mengembangkan serta melestarikan kekayaan budaya lokal dengan tetap mengedepankan prinsip keberlanjutan dan ramah lingkungan.

## 5. Deskripsi Lokasi dan Kawasan

Kota Payakumbuh terletak dijalur strategis yang menghubungkan Provinsi Sumatera Barat dengan wilayah Sumatera Bagian Tengah melalui jalur tengah Lintas Barat dan Timur. Secara administratif, kota ini memiliki luas wilayah sekitar 8.043 hektare yang terbagi menjadi lima kecamatan, yakni Payakumbuh Utara, Payakumbuh Barat, Payakumbuh Timur, Payakumbuh Selatan, dan Lamposi Tigo Nagori, dengan total 76 kelurahan. Kondisi topografi di daerah ini beragam, mencakup area datar hingga wilayah dengan tingkat kemiringan curam dan sangat curam, dengan ketinggian rata-rata mencapai 514 meter di atas permukaan laut.



**Gambar 1. Peta Kota Payakumbuh**

*Sumber : Analisa penulis*

## 6. Analisis dan Data Tapak

Lokasi tapak terletak di Tanjung Pauh, Kecamatan Payakumbuh Barat, Kota Payakumbuh. Kecamatan ini berada pada ketinggian sekitar 514 meter di atas permukaan laut dengan koordinat geografis  $100^{\circ}20'-100^{\circ}40'$  BT dan  $00^{\circ}08'-00^{\circ}15'$  LS. Secara administratif, Kecamatan Payakumbuh Barat memiliki luas wilayah sekitar 19,06 km<sup>2</sup>, sementara area tapak yang direncanakan mencakup 35.255 m<sup>2</sup>.



**Gambar 2. Lokasi Site**

*Sumber : Analisa Penulis*

Batas-batas site sebagai berikut :

- Utara : Sebelah utara site berbatasan dengan sawah dan lahan pertanian Masyarakat.
- Selatan : Berbatasan dengan taman dan Sungai batang agam
- Timur : Berbatasan dengan dengan sawah dan lahan pertanian Masyarakat.
- Barat : Berbatasan dengan taman bws Sumatra

## 7. Ukuran dan Tata Wilayah

Luasan dari site yang akan dirancanga taman budaya adalah 35.255 m<sup>2</sup> atau 2 hakter. Ukuran dan tata wilayah berkaitan dengan besaran ruang yang terpakai untuk bangunan dan juga ruang hijau dengan pembagian 60 % untuk bangunan dan 40% untuk ruang hijau.

$$\begin{aligned} \text{KDB} &: 40\% \times 35.255 \text{ m}^2 \\ &: 14.102 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KDH} &: 60\% \times 35.255 \text{ m}^2 \\ &: 21.135 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{GSB} &: 1/2 \times 4,7 \text{ m} + 1 \\ &: 5,4 \text{ m} + 1 \\ &: 6,4 \text{ m} \end{aligned}$$

## 8. Iklim

Lokasi site terletak di Kota Payakumbuh, yang memiliki iklim tropis dengan musim panas yang relatif singkat dan hangat, serta musim dingin yang juga singkat namun tetap nyaman. Sepanjang tahun, cuaca di kota ini cenderung lembap, dengan curah hujan yang tinggi dan langit yang sering mendung. Suhu rata-rata berkisar antara 19°C hingga 29°C, dengan suhu ekstrem yang jarang turun di bawah 18°C atau melebihi 31°C.

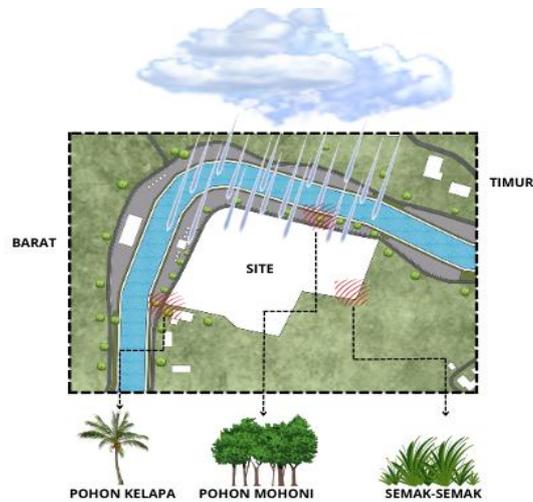


**Gambar 3. Iklim**

*Sumber : Analisa Penulis*

## 9. Kondisi Fisik Alami

Disekitar site terdapat vegetasi yang bisa dipertahankan seperti pohon mohoni serta vegetasi lain yang juga bisa pertahankan serta menggati vegetasi yang mengganggu dengan vegetasi baru agar Kawasan site lebih tertata.

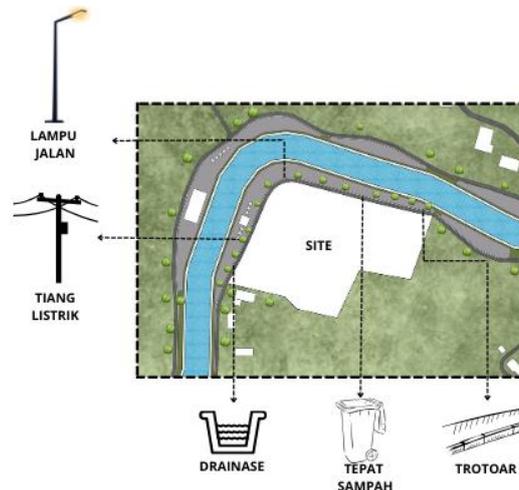


**Gambar 4. Kondisi Fisik Alami**

*Sumber : Analisa Penulis*

## 10. Utilitas

Utilitas bangunan adalah fasilitas pendukung yang dirancang untuk menjamin keselamatan, kesehatan, kenyamanan, serta kemudahan bagi penggunanya. Sistem ini mencakup berbagai aspek, seperti kelistrikan, sanitasi, drainase, pencahayaan, ventilasi, serta jaringan komunikasi dan keamanan. Dengan penerapan sistem utilitas yang optimal, bangunan dapat beroperasi secara efisien serta mendukung berbagai aktivitas di dalamnya dengan lebih baik.



**Gambar 5. Utilitas**

*Sumber : Analisa Penulis*



Dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran seni, termasuk tari, musik, dan kerajinan tangan. Di ruang ini, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan para seniman serta berbagi wawasan dengan komunitas seni lainnya.

Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut, cultural center dapat menjadi tempat yang efektif dalam mendukung pengembangan, pelestarian, serta apresiasi terhadap seni dan budaya lokal.

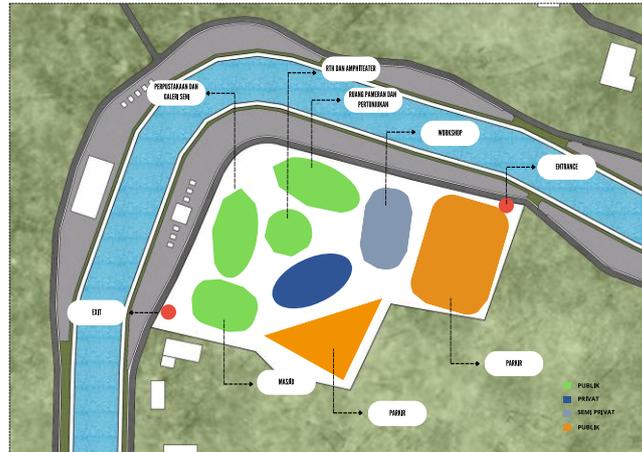
**Tabel 1. Analisis Kebutuhan Ruang**

No.	Pengguna	kegiatan	Kebutuhan ruang	Sifat ruang
1.	Pengunjung	Parkir	Lahan parkir	Publik
		Mencari informasi	Ruang informasi / lobby	Publik
		Membeli tiket	Loket tiket	Publik
		Bersantai	Open space, taman	Publik
		Menonton pertunjukan	Panggung pertunjukan	Publik
		Melihat pameran	Ruang pameran	Publik
		Membaca	Perpustakaan	Publik
		Bermain sketboard & Sepatu roda	Skatepark	Publik
		Makan	Runag makan	Publik
		Sanitasi	Lavatory pengunjung	Servis
		Belanja	Survenir shop	Publik
		Ibadah	musholla	Semi publik
2.	Pelaku seni dan pengisi acara	Parkir	Lahan parkir	publik
		Mengambil peralatan latihan	Loading dock (music,tari,dan teater)	servis
		latihan	studio	Semi publik
		Persiapan tampil	backstage	Privat
		istirahat	Ruang tunggu pengisi	privat
		Sanitasi	Lavatory pengisi	servis
		Makan	Ruang makan	publik
		Belanja	Sourvenir shop	Publik
		Mengisis acara	Educational space	Semi publik
		ibadah	musholla	Semi publik
3.	Staff	Parkir	Lahan parkir	Publik
		Mengelola kantor utama	Kantor direktur	Privat
		Pengelola informasi	Lobby	Privat
		Pengelola tiket	Loket tiket	Privat
		Pengelola administrasi	Ruang administrasi	Privat
		Pengelola kebersihan	Janitor	Privat
		Pengontrol peralatan pengunjung	Loading dock	Privat
		Pengontrol pertunjukan	Ruang control / AV	Privat
		Sanitasi	Lavatory staff	Servis
		Makan	Ruang makan	Publik
		Pengontrol kelistrikan	Ruang control listrik	Privat
		Mengisi acara		Semi publik
		ibadah	musholla	Semi publik

### 13. Konsep Zoning

Berikut merupakan konsep zoning makro yang disesuaikan dengan fungsinya pada bagian yang berwarna hijau merupakan area publik yang difungsikan sebagai galeri, pameran, perpustakaan, area pertunjukan dan ruang terbuka hijau. Pada area yang warna biru merupakan area privat yang difungsikan sebagai kantor kebudayaan. Pada bagian warna

silver yaitu are semi privat yang difungsikan sebagai wokshop kesenian, musik dan komunitas seni. Pada bagia warna oren yaitu area parkir kendaraan.



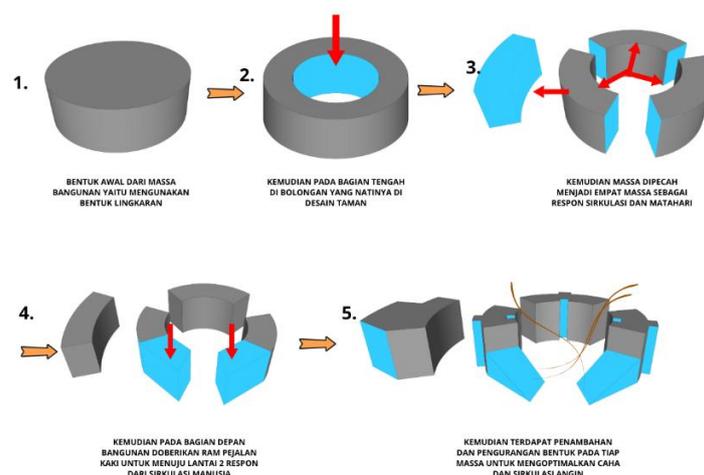
**Gambar 7. Konsep Zoning**

*Sumber : Analisa Penulis*

#### 14. Konsep Perancangan

Alur transformasi bentuk dari awal sampai akhir, yang mempertimbangkan respon dari view, sirkulasi, iklim, dan focal point Kawasan.

- Bentuk awal dari bangunan menggunakan lingkaran.
- Pada bagian tengah dibolongi yang bagian dalamnya didesai taman dan amphi teater.
- Kemudian massa dipecah sebagai respon dari sirkulasi, view, dan matahari.
- Pada bagian depan bangunan terdapat ram untuk menuju kelantai 2 dan didesai taman pada bagian depannya, dan terdapat penambahan dan pengurangan bentuk dari massa bangunan.
- Bentuk akhir dari transformasi bentuk.



**Gambar 8. Transformasi Konsep Bentuk Massa**

*Sumber : Analisa Penulis*

## 15. Konsep Struktur

Bangunan ini menggunakan sistem rangka yang mengombinasikan atap dak dan atap rangka. Untuk area ruang pertunjukan, diterapkan struktur kantilever guna menciptakan ruang yang lebih luas dengan meminimalkan elemen penopang. Material utama yang digunakan dalam sistem struktur ini adalah beton, yang dikombinasikan dengan kayu untuk memberikan kesan lebih estetik dan ringan. Kolom serta balok utama dibuat dari beton agar memberikan kekuatan dan ketahanan yang optimal, sementara elemen struktur sekunder seperti kolom dan balok pendukung menggunakan material kayu. Pada ruang pertunjukan yang memiliki bentang lebar, digunakan rangka kayu untuk menopang beban dengan lebih efisien. Selain itu, dinding pada area kantilever dirancang menggunakan material ringan seperti kayu agar mengurangi beban struktur secara keseluruhan, dibandingkan penggunaan material yang lebih berat seperti bata plester.

## 12. Konsep Utilitas

### a. Sistem Penghawaan

- Penghawaan Alami

Tidak seluruh ruang dalam bangunan ini mengandalkan penghawaan alami, karena beberapa area tidak memerlukannya. Namun, penerapan sistem penghawaan alami tetap menjadi aspek penting dalam desain guna mengurangi konsumsi energi. Salah satu metode yang diterapkan adalah ventilasi silang (cross ventilation) yang memungkinkan sirkulasi udara lebih baik di dalam ruangan. Selain itu, tata letak massa bangunan juga memainkan peran penting dalam mendukung sistem penghawaan alami. Beberapa ruangan seperti kantor pengelola, toilet, restoran, dan area lain yang tidak terlalu bergantung pada sistem pendingin buatan dapat memanfaatkan penghawaan alami.

- Penghawaan Buatan

Beberapa koleksi dalam museum memerlukan kondisi suhu yang stabil untuk mencegah kerusakan akibat perubahan suhu yang ekstrem. Oleh karena itu, sistem penghawaan buatan diterapkan untuk menjaga kondisi ruangan tetap optimal. Penggunaan pendingin udara (AC) sentral menjadi pilihan utama untuk menjaga suhu ruangan tetap sesuai dengan kebutuhan. Ruangan yang memerlukan penghawaan buatan meliputi ruang pameran, perpustakaan, dan area lain yang membutuhkan kontrol suhu secara khusus.

### b. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan alami dimaksimalkan dengan pemanfaatan bukaan yang cukup banyak. Intensitas cahaya yang masuk dapat dikendalikan melalui pengaturan tinggi bukaan serta penambahan elemen tritisan guna mengontrol distribusi bayangan dalam bangunan.

Selain itu, sistem pencahayaan buatan diterapkan untuk meningkatkan estetika dan kenyamanan. Pencahayaan ini digunakan pada berbagai area seperti bangunan utama, taman, dan kolam. Beberapa jenis lampu yang digunakan antara lain:

- Down lighting, untuk pencahayaan langsung di berbagai ruang.
- Lampu hias, yang berfungsi menciptakan efek visual tertentu pada objek atau area tertentu.

### c. Sistem Elektrikal

Sumber listrik utama diperoleh dari jaringan yang disediakan oleh PLN. Sebagai langkah antisipasi terhadap pemadaman atau gangguan listrik, sistem ini didukung oleh genset sebagai sumber daya cadangan. Aliran listrik dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, antara lain:

- Penerangan di dalam dan luar ruangan.
- Sumber daya untuk berbagai perangkat elektronik seperti AC dan komputer.
- Tenaga listrik bagi peralatan operasional dan layanan dalam bangunan.

#### d. Sistem Sanitasi

Sistem sanitasi terdiri dari jaringan distribusi air bersih dan sistem pembuangan limbah. Air bersih disalurkan melalui sistem perpipaan yang bersumber dari ground tank.

Sistem pengolahan limbah meliputi:

- Limbah air kotor dari toilet yang dialirkan ke septic tank.
- Limbah cair dari wastafel yang diproses menggunakan sistem filtrasi agar dapat digunakan kembali untuk menyiram taman.
- Air hujan yang dikumpulkan dalam ground tank untuk dimanfaatkan sebagai sumber irigasi bagi tanaman.

#### e. Sistem Penangkal Petir

Bangunan ini dilengkapi dengan sistem penangkal petir berbasis metode preventor, yang dirancang untuk melindungi struktur bangunan dari bahaya sambaran petir, terutama mengingat tingginya jumlah lantai pada bangunan ini. Sistem ini berfungsi untuk meningkatkan keamanan penghuni serta menjaga keandalan bangunan terhadap gangguan petir.

#### f. Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk meningkatkan keamanan terhadap risiko kebakaran, diterapkan sistem deteksi dini yang terdiri dari heat detector dan smoke detector, yang berfungsi mendeteksi kenaikan suhu atau keberadaan asap sebagai indikasi awal kebakaran.

Sistem pemadam kebakaran yang diterapkan meliputi:

- Sprinkler otomatis, untuk pemadaman kebakaran di dalam ruangan.
- Hydrant box dan hydrant pillar, sebagai sumber air pemadam kebakaran.
- Fire extinguisher (APAR), untuk tindakan pemadaman darurat secara manual.

Dengan penerapan sistem utilitas yang komprehensif ini, bangunan dirancang agar tidak hanya nyaman dan aman bagi pengguna, tetapi juga efisien dalam pemanfaatan energi dan sumber daya.

### 13. Site Plan

Berikut adalah gambar site plan taman budaya hasil dari perancangan yang terdapat lima fungsi massa yaitu ruang pameran, perpustakaan, kantor kebudayaan, wokshop, dan masjid.



**Gambar 9. Site Plan**  
*Sumber : Analisa penulis*

#### 14. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan yang terdiri dari 5 massa yang menggunakan konsep arsitektur *Neo-Vernakular* yang diterapkan pada bagian atap dan fasad bangunan yang merupakan transformasi dari bentuk atap gonjong rumah gadang.



**Gambar 10. Tampak**  
*Sumber : Analisa penulis*

#### 15. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif mata burung dari hasil perancangan yang memperlihatkan seluruh taman budaya yang terdapat massa bangunan beserta fungsi penunjang aktivitas taman budaya. Orientasi massa bangunan mengarah kesungai bagian depan site yang memiliki view positif.



**Gambar 11. Perspektif**  
*Sumber : Analisa penulis*

## **KESIMPULAN**

Perancangan Taman Budaya di Payakumbuh dengan konsep arsitektur *Neo-Vernakular* bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung ekspresi seni, edukasi, dan pelestarian budaya lokal. Desainnya mengintegrasikan unsur tradisional dengan inovasi serta teknologi modern, sehingga menghasilkan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga nyaman dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, diketahui bahwa Payakumbuh memiliki kekayaan seni dan budaya yang besar, namun masih menghadapi keterbatasan dalam hal fasilitas pendukung aktivitas seni dan budaya. Oleh karena itu, pembangunan taman budaya ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni, memperkuat identitas budaya daerah, serta memberikan dampak ekonomi positif melalui sektor pariwisata dan industri kreatif.

Penerapan arsitektur *Neo-Vernakular* dalam desain taman budaya ini memungkinkan terwujudnya ruang yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus tetap mempertahankan ciri khas arsitektur Minangkabau. Dengan mempertimbangkan aspek keberlanjutan, kemudahan akses, serta perpaduan fungsi edukasi dan rekreasi, perancangan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi kota-kota lain dalam mengembangkan ruang publik yang mengangkat nilai budaya dalam konteks arsitektur modern.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Garini, Widya Puspita,dkk, (2020), “Taman Budaya Jawa Barat Sebagai Aset Pendukung Cultural Tourism”.
- B. Koentjaraningrat, (1982), “Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan”, Gramedia, Jakarta.
- C. Saddan, Muhammad, (2016), “Redesain Taman Budaya Kalimantan Barat”, Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, Volume 4, No. 1, Edisi Maret 2016, diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/206047-redesain-taman-budayakalimantan-barat.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 21 Mei 2020.
- D. Sahputra, Zulhadi. 2023. “Perancangan Pusat Pagelaran Seni Dan Budaya Nusantara Di Banda Aceh Tema : Arsitektur Neo-Vernakular.” 7(2): 7–10.