

## PERANCANGAN INTERIOR PUSAT SENI DAN BUDAYA JAWA BARAT DI KOTA BANDUNG

Sheila Zalfaul Aqila Luthfi<sup>1</sup>, Setiamurti Rahardjo<sup>2</sup>, Agus Dody Purnomo<sup>3</sup>  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email: [sheilazaqila@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sheilazaqila@student.telkomuniversity.ac.id), [icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id](mailto:icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id),  
[agusdody@telkomuniversity.ac.id](mailto:agusdody@telkomuniversity.ac.id)

### ABSTRAK

Jawa Barat merupakan suatu daerah yang memiliki banyak potensi di bidang seni dan budaya. Oleh karena itu, masyarakat Jawa Barat membutuhkan suatu ruang berekspresi yang baik dan mencukupi untuk komunitas seni. Saat ini pengaruh budaya asing menjadi salah satu faktor yang sangat berdampak pada penurunan minat masyarakat terhadap seni dan budaya. Generasi muda lebih tertarik memahami dan mempelajari seni budaya kontemporer dibandingkan seni budaya tradisional. Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat merupakan fasilitas publik yang berfungsi sebagai wadah kreatifitas seniman, budayawan, maupun masyarakat umum dalam kegiatan edukasi dan informasi seni budaya Jawa Barat. Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat dirancang dengan metode pendekatan *smart design* agar masyarakat dapat tertarik untuk memahami, mempelajari, dan mengembangkan seni budaya tradisional dengan memanfaatkan teknologi seperti sensor, VR, AR, *Interactive Projector*, hemat energi, dan lain sebagainya untuk mendukung aktivitas dan efisiensi desain. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu dengan deskripsi kualitatif. Tujuan dari perancangan ini yaitu menerapkan integrasi budaya dengan teknologi pada Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat sebagai solusi desain agar dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk mengembangkan potensi seni dan budaya Jawa Barat.

**Kata kunci:** Pusat Kegiatan, Seni, Budaya, Jawa Barat, Integrasi Budaya, *Smart Design*.

### ABSTRACT

*West Java has a lot of potential in the arts and culture. Therefore, the people of West Java need a good and sufficient expression space for a community as a place for education and information. The influence of foreign culture is one of the factors that greatly impacts the decline of people's interest in West Java arts and culture. The younger generation is more interested in understanding and learning contemporary cultural arts than traditional cultural arts. West Java Arts and Culture Center is a public facility that serves as a forum for the creativity of artists, humanists, and the general public in educational activities and West Java cultural arts information. West Java Arts and Culture Center is designed with a smart design approach method so that people can be interested in understanding, learning and developing traditional cultural arts*

*by utilizing technology for example sensor, VR, AR, Interactive Projector, and energy saving, to support the activity and design efficiency. The method used in this paper is qualitative descriptive. The purpose of this design is to implement the integration of Sundanese culture with technology at West Java Arts and Culture Center in order to be a design solution and an attraction for the community to develop the potential of West Java arts and culture.*

**Keywords:** *Activity Centers, Culture, Arts, West Java, Cultural Integration, Smart Design.*

## **I. PENDAHULUAN**

Menurut Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Jawa Barat memiliki potensi budaya dan pariwisata yang besar. Terdapat 1.309 situs dan objek budaya, 990 bukti sejarah, 169 prasasti, 1.000 jenis makanan khas tradisional, 57 jenis kesenian, dan 500 jenis pakaian adat (Disperkim Jawa Barat, 2019). Menurut dinas Pariwisata dan Budaya Jawa Barat, terdapat beragam jenis kesenian tradisional diantaranya angklung, degung, calung, kecapi suling, wayang golek, tari jaipong, tari topeng, kuda renggong, dan lainnya. Pertunjukan kesenian tradisional menjadi sementara dan tidak awet, sebab pencipta seni dari rentang waktu yang berbeda bersifat anonim. Kesenian tradisional dipercaya masyarakat tidak sekadar sebagai hiburan yang menyebabkan kebahagiaan, namun juga menjadi media yang mampu memfasilitasi doa dan harapan masyarakat (Irianto, 2017).

Di era digital saat ini, masyarakat sudah mulai meninggalkan kesenian tradisionalnya. Hal itu disebabkan oleh munculnya beragam jenis kesenian yang dipengaruhi oleh luar Indonesia, dan berdampak pada kurangnya minat masyarakat terkait pelestarian kesenian khas daerahnya. Pemerintah Provinsi Jawa Barat membuat sembilan prioritas pembangunan Jawa Barat pada tahun 2020. Prioritas tersebut adalah akses pendidikan untuk semua, pengembangan destinasi dan infrastruktur pariwisata, gerakan pembangunan desa, desentralisasi pelayanan kesehatan, pendidikan agama dan tempat ibadah juara, subsidi gratis golongan ekonomi lemah, pertumbuhan ekonomi umat berbasis inovasi, infrastruktur konektivitas wilayah, dan inovasi pelayanan publik.

Masyarakat Jawa Barat khususnya Bandung, membutuhkan sarana berekspresi yang baik dan mencukupi untuk komunitas seni budaya dalam hal edukasi dan informasi. Pembangunan Pusat Seni dan Budaya merupakan salah satu dari 37 program dan kegiatan unggulan provinsi Jawa Barat (SK. Gubernur Jawa Barat No. 500/Kep./66-Org/2014). Untuk itu pemerintah bersama Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) mengadakan Sayembara Desain Gedung Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat yang merupakan penerapan misi Jawa Barat terkait pengembangan pariwisata dalam bingkai kearifan lokal dan penerapan dari prioritas

Pemerintah Jawa Barat yaitu terkait Budaya Juara dan Pariwisata Juara. Proyek ini berlokasi di Jalan Pahlawan Kota Bandung, lokasi ini mudah diakses dan berdekatan dengan area pendidikan.

Provinsi Jawa Barat belum memiliki suatu fasilitas yang mewadahi fungsi seni dan budaya, hanya terdapat Pusat Kebudayaan ataupun Pusat Kesenian saja dan belum memiliki fasilitas yang baik. Sebagian pusat kebudayaan hanya menunjukkan budaya Sunda tanpa dilengkapi dengan program edukasi mengenai budaya. Sebagian pusat kesenian hanya mengutamakan gedung pertunjukannya dengan fasilitas yang kurang baik. Belum ada tempat untuk mewadahi kegiatan komunitas budaya dan seniman, yang menyebabkan masyarakat atau pelaku seni masih membutuhkan ruang khusus untuk mengembangkan potensi seni dan budaya secara berdampingan.

Pusat merupakan tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik daerah sekitar (Poerwadarminto, 2003). Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat dibuat supaya masyarakat, seniman, dan budayawan dapat berekspresi dalam hal seni dan budaya dengan fasilitas yang baik. Selain berekspresi, pusat ini dapat dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat untuk belajar seni dan budaya Jawa Barat. Tidak hanya seni musik tradisional, terdapat musik kontemporer yang merupakan bagian dari sejarah seni musik. Fasilitas yang disediakan pada Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat meliputi gedung pertunjukan, ruang komunitas, galeri, workshop, perpustakaan, kelas teori, studio musik, dan ruang latihan. Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat ini terletak di Jalan Pahlawan Bandung dengan luas bangunan 13.628m<sup>2</sup>.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat yaitu:

### 1. Penentuan Objek

Objek ditentukan berdasarkan fakta dan fenomena yang terjadi di lingkungan. Fakta dan fenomena ini digunakan untuk menemukan latar belakang yang akan mengemukakan berbagai permasalahan, tujuan, batasan, dan sasaran perancangan.

### 2. Pengumpulan Data

#### a. Survei

Melakukan studi banding ke tiga tempat yang setara atau lebih baik untuk dijadikan sebagai referensi desain baik maupun permasalahan desain. Terdapat tiga tempat yang dijadikan sebagai studi banding yaitu Taman Ismail Marzuki, Teras Sunda Cibiru, dan Gedung Sabilulungan.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pelaku seni dan budaya, kepada masyarakat setempat, dan kepada pengelola gedung.

### c. Studi Literatur

Studi literatur berupa data standarisasi dari peraturan pemerintah, buku pedoman terkait, buku ergonomi dan jurnal terkait pusat seni dan budaya.

### d. Preseden Ideal

Mencari preseden yang ideal dan dapat dijadikan contoh untuk perancangan interior Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat. Preseden didapat dari fungsi bangunan maupun elemen lainnya yang terdapat di dalam maupun luar negeri. Terdapat empat studi preseden yang diambil yaitu *Kadare Cultural Center* (Yurihonjo City, Japan) yang menerapkan teknologi pada ruang teater dan perpustakaanannya seperti *movable wall* dan *browsing seat*, *London Royal Opera House* (London, Uk) yang menerapkan teknologi yang canggih pada area auditorium yaitu *Adjustable Seating Configurations* dan *Electroacoustic Technology*, *Brown University Performing Art* yang menerapkan *experimental media configuration* atau *digital art* pada auditorium dan galerinya, dan Galeri Indonesia Kaya (Jakarta, Indonesia) yang menerapkan layar multimedia yang menampilkan masyarakat Indonesia dengan baju adatnya dari berbagai daerah di nusantara, *video mapping* dengan bentuk wayang kulit yang bercerita tentang kiprah Pandawa melawan Kurawa, Kaca Pintar *touchscreen* yang membahas terkait dengan budaya nusantara, *AR screen* untuk berfoto dengan pakaian adat, permainan musik dan tradisional nusantara secara *virtual digital*, dan area pengrajin.

### e. Pendekatan Desain

Memilih pendekatan desain yang akan diterapkan pada perancangan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat. Pendekatan yang digunakan yaitu *Smart Design* yaitu suatu pendekatan dengan penggunaan teknik untuk meningkatkan fleksibilitas fungsi bangunan disertai dengan pemanfaatan fasilitas media edukasi yang praktis dan canggih (Barbosa, 2016). Beberapa elemen yang diterapkan yaitu *smart furniture*, *smart windows*, *smart tools and media (interactive projection, projection mapping, sensor)*, *smart materials*. Penggunaan AR, VR, MR, dan Efek visual dari proyektor yang dapat digunakan sebagai efek dramatis untuk area pertunjukan, yang dapat menambah suasana pertunjukan menjadi lebih realistis. Fasilitas multimedia dan teknologi komputer dapat diterapkan pada perancangan ini sebab generasi muda lebih menyukai cara kerja dan belajar dengan sistem tim dan kolaborasi dengan fasilitas multimedia (Putri, 2019).

## 3. Analisis Data

Berupa Penggabungan antara data primer dan data sekunder yang akan menjawab permasalahan pada perancangan.

### a. Data Primer

### b. Data Sekunder

## 4. Programming

## 5. Pendekatan

Pendekatan perancangan ditentukan agar permasalahan pada objek perancangan dapat menemukan solusinya dan diterapkan pada konsep perancangan.

#### 6. Penentuan Konsep

Konsep berupa solusi dari masalah desain dan objek perancangan yang diterapkan pada perancangan dan berkaitan dengan pendekatan desain.

#### 7. Hasil Desain

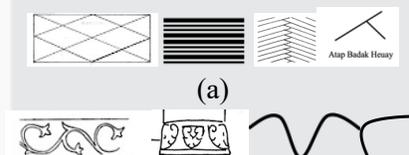
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema yang digunakan pada perancangan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat adalah “Integrasi Budaya Jawa Barat dan *Smart Media*”. Tema ini digunakan untuk menciptakan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat yang unik. Dengan penerapan perpaduan budaya tradisional dengan budaya modern, diharapkan masyarakat umum terutama generasi muda akan lebih tertarik untuk memahami dan mengembangkan Budayanya.

Perancangan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat ini menerapkan prinsip dan bentuk bangunan Badak Heuay sebagai konsep. Perancangan ini menerapkan karakteristik bangunan sebagai warna, bentuk, organisasi ruang, dan lainnya. Karakteristik yang diambil dari bangunan sunda ialah bentuk dan filosofis Badak Heuay serta ragam hias dan warna yang diadaptasi dari alam sebagai simbol selalu mengayomi serta mendukung berjalannya hidup manusia (Maarif. 2019). Rumah adat Badak Heuay diadaptasi dan digunakan sebagai bentuk furnitur, bentuk *treatment* dinding, dan pola lantai yang ditambah dengan elemen ragam hias. Secara filosofis, Badak Heuay atau Menguap mencerminkan masyarakat Jawa Barat yang ramah, santun, dan terbuka. Hal itu terlihat dari desain bangunan yang terbuat dari kayu dan bambu yang tercermin sebagai sikap masyarakat yang bersahaja dan mengayomi keluarga. Konsep tersebut digabungkan dengan penerapan smart media pada interiornya seperti penggunaan sensor, VR, AR, *Interactive Projector*, hemat energi, dan lain sebagainya untuk mendukung aktivitas dan efisiensi desain.

#### A. Konsep Bentuk

Pada perancangan Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat, bentuk yang diterapkan adalah adaptasi dari rumah adat badak heuay yang bersifat terbuka, fleksibel, dan bertumpuk. Bentuk geometris digunakan pada bangunan hunian tradisional masyarakat umum, sedangkan bentuk naturalis menjadi ornamen bentuk tambahan pada bangunan bangsawan. Bentuk tersebut tercermin dari bentuk atap dan ragam hias yang digunakannya.



(b)  
 Gambar 1. (a) Bentuk Geometris, (b) Bentuk Organis  
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

**B. Konsep Ruang**

Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat menyediakan beragam fasilitas. Terdapat 5 gedung yang terdiri dari gedung seni, gedung budaya, gedung pertunjukan, kantor PSB, dan perpustakaan. Pada setiap gedung memiliki fungsi yang berbeda, sehingga penerapan media sarana edukasi dan informasinya berbeda.

1. Lobby Lantai 1 Gedung Seni dan Gedung Budaya

Pada area ini terdapat ruang informasi terkait fasilitas yang ada di gedung seni atau gedung budaya berupa *information directory*. Pada area tunggu terdapat fasilitas duduk yang dapat berfungsi sebagai meja. Ada pun media informasi sejarah di tengah ruangan. Pada lantai satu ini terdapat *charging spot* di kolom.



Gambar 2. Lobby Lantai 1  
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

2. Lobby Lantai 2 Gedung Seni dan Gedung Budaya

Pada area ini terdapat media *holographic* sebagai alat informasi terkait seni budaya Jawa Barat.



Gambar 3. Lobby Lantai 2  
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

3. Lobby Lantai 3 Area pelatihan

Lobby ini berfungsi sebagai area tunggu untuk pengunjung apabila ingin menggunakan ruang latihan. Pada area ini terdapat fasilitas duduk berupa *adaptable furniture* yang dapat menyesuaikan dengan jumlah pengunjung yang ingin menggunakan fasilitas duduk. Modul dapat terbagi menjadi 4 bagian.

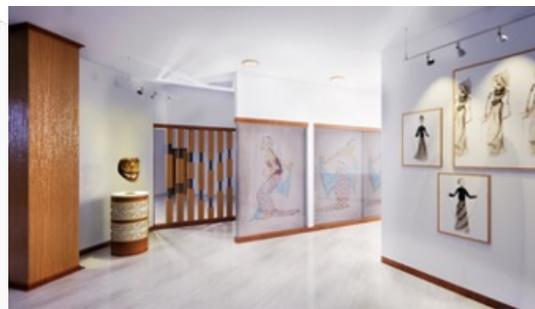


Gambar 4. Lobby Lantai 3

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 4. Ruang Pamer Seni

Pada area ini terdapat meja display *holographic* yang berfungsi untuk menampilkan karya seni. Meja ini menerapkan ragam hias kangkungan sebagai elemen dekorasinya. Lalu terdapat bambu interaktif yang dapat dimainkan dengan cara diketuk. Terdapat dinding akrilik yang dapat digunakan sebagai proyektor terkait pameran yang sedang berlangsung. Ada pula dinding kosong yang dapat digunakan sebagai area display seni rupa dengan menambahkan *spotlight* sebagai penerangan khususnya.



Gambar 5. Ruang Pamer Seni

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 5. Selasar Sejarah

Area ini merupakan transisi dari lobby menuju ruang komunitas tari. Di selasar sejarah, terdapat fasilitas media informasi terkait sejarah perkembangan seni yang menggunakan media LED sebagai visualisasinya. Lalu menerapkan aksara sunda sebagai edukasi bahasa.



Gambar 6. Selasar Sejarah

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## 6. Ruang Komunitas Tari

Terdapat fasilitas duduk yang dibuat dengan menerapkan teknik *built-in*. Selain berfungsi sebagai tempat duduk, dapat berfungsi sebagai tempat penyimpanan kostum dan peralatan seni tari. *Treatment* kolom di bagian atas menerapkan bentuk lengkung yang melambungkan kelenturan dalam menari, lalu pada bagian bawah kolom terdapat bentuk orang menari sebagai simbol dari ruang tari. Ragam hias kangkungan diterapkan sebagai *wall treatment* pada ruang ini.



Gambar 7. Ruang Komunitas Tari  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## 7. Workshop 1

Merupakan workshop pelatihan batik. Terdapat dua jenis pelatihan yaitu simulasi digital dan manual. Simulasi digital berupa edukasi membuat pola batik secara digital. Lalu dilanjutkan dengan membatik secara manual atau tradisional.



Gambar 8. Workshop 1 (membatik)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## 8. Kelas Teori

Terdapat tiga ruang kelas teori yaitu kelas umum, seni rupa, dan seni musik. Kelas teori seni rupa dan seni musik dapat digabungkan dengan cara mengoperasikan *moveable wall*. Menggunakan furnitur *knock down* pada kursi dan meja kelas. Terdapat *magnetic whiteboard* sebagai fasilitas pembelajaran.



Gambar 9. Kelas Teori

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 9. Area Pameran Gedung Pertunjukan

Pada area ini, terdapat LED *screen* sebagai visualisasi berjalan untuk karya pameran yang sedang berlangsung. Menerapkan *laminated floor* sebagai *treatment* pada lantainya.



Gambar 10. Area Pameran

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 10. Lobby Gedung Pertunjukan

Pada Lobby gedung pertunjukan, menerapkan media informasi berupa layar dan proyektor yang digunakan sebagai media informasi terkait sejarah seni budaya maupun pengenalan pertunjukan yang sedang berlangsung.



Gambar 11. Area Pameran

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 11. Auditorium

Auditorium ini terdiri dari dua lantai yang berkapasitas sebanyak 1300 orang. Terdapat kursi yang dapat dilipat serta terdapat nomor kursi bercahaya. Area dokumentasi acara terletak di tengah ruangan. Menerapkan digital art dengan proyektor, LED *screen* sebagai latar, dan *Lighting* untuk stage. Menerapkan pencahayaan pada elevasi lantai untuk memudahkan penonton saat berjalan agar terlihat dengan jelas.

Menerapkan dua warna pada kursinya yaitu warna biru untuk area penonton biasa, dan merah untuk area penonton VIP atau dapat disebut juga sebagai area *best view*.



Gambar 12. Auditorium

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## 12. Ruang Tunggu VIP

Pada area ini terdapat aksara sunda di dindingnya sebagai media edukasi bahasa dan sastra sunda. Pada dindingnya terdapat panel akustik. Pada lantainya menerapkan *laminated floor*. Di ruangan ini terdapat area duduk, rias, serta *pantry*.



Gambar 13. Ruang Tunggu VIP

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## 13. Ruang Rias VIP

Pada ruang rias, terdapat meja yang di dalamnya terdapat penyimpanan yang tidak memakan banyak tempat. Menerapkan tekstur *marble* dan kayu sebagai *treatment* dinding.



Gambar 14. Ruang Rias VIP

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat di Kota Bandung menerapkan tema Integrasi Budaya Jawa Barat dan *Smart Media*. Penerapan tema ini bertujuan untuk menciptakan Pusat Seni dan

Budaya Jawa Barat yang menggabungkan aspek budaya tradisional dengan budaya *modern* agar masyarakat terutama generasi muda dapat tertarik untuk memahami dan mengembangkan Budayanya. Pendekatan desain yang digunakan yaitu *smart design* yang dicapai dengan menerapkan aspek *smart furniture*, *smart windows*, *smart tools and media*, dan *smart material*. Penerapan *smart furniture* yaitu dengan penggunaan *furniture* yang efisien dan *adaptable* seperti kursi di area tunggu yang dapat digunakan sesuai dengan jumlah pengunjung, *smart windows* diterapkan pada jendela, *smart media* diterapkan pada simulasi digital ruang workshop batik dan edukasi seni interaktif seperti *interactive projector*, *projection mapping*, dan *sensor* pada ruang edukasi. *Smart material* diterapkan pada beberapa elemen ruang seperti *Electrochromic Smart Materials (glass)* pada partisi ruang diskusi dan ruang *meeting*, *nanosphere coated fabric* pada pelapis kursi di beberapa ruang komunitas.

Perancangan ini juga menerapkan karakter dan bentuk bangunan tradisional Badak Heuay sebagai konsep. Karakteristik yang diambil dari Badak Heuay ialah filosofis adaptasi bentuknya yang bertumpuk dan terbuka serta ragam hias dan warna yang diadaptasi dari alam. Rumah adat Badak Heuay diadaptasi dan diterapkan pada bentuk furnitur, tata letak, bentuk *treatment* dinding, dan pola lantai yang ditambah dengan elemen ragam hias. Konsep ini digunakan supaya masyarakat dapat melestarikan rumah adat Badak Heuay dan ragam hiasnya yang sudah hampir punah.

Penerapan pendekatan, tema, dan konsep pada interior Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat ini diharapkan dapat menjadi solusi desain yang memiliki daya tarik masyarakat untuk mengembangkan potensi seni dan budaya Jawa Barat dan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan serta kenyamanan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barbosa, J. A., Araújo, C., Mateus, R., & Bragança, L. (2016). Smart interior design of buildings and its relationship to land use. *Architectural Engineering and Design Management*, 12(2), 97-106.
- [2] Dinas Perumahan dan Permukiman Provinsi Jawa Barat. 2019. *Mojang Jajaka, Agen Penggerak Ekonomi Kreatif Jabar*. [disperkim.jabarprov.go.id/2019/07/mojang-jajaka-agen-penggerak-ekonomi-kreatif-jabar/](http://disperkim.jabarprov.go.id/2019/07/mojang-jajaka-agen-penggerak-ekonomi-kreatif-jabar/). (Diakses pada 19 Februari 2020).
- [3] Haldani, A., & Santosa, I. (2017). *Karakteristik Bentuk Dan Fungsi Ragam Hias Pada Arsitektur Masjid Agung Kota Bandung*. *Jurnal Sositoknologi*, 16(3), 224-246, diunduh pada tanggal 20 Maret 2020.

- [4] Irianto, A. M. (2017). *Kesenian Tradisional Sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi*. Nusa: *Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(1), 90-100.
- [5] Kebudayaan, M. (2010). *Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM. 26/UM. 001/MKP/2010 tentang Pedoman Umum Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pariwisata melalui Desa Wisata*.
- [6] Maarif, Y. S., & Purnomo, A. D. (2019). *Membaca Kearifan Lokal Imah Panggung Bale Atikan Kampung Adat Cireundeu*.
- [7] Nurdiansyah, R. (2018). *Laporan Perencanaan dan Perancangan Pusat Seni dan Budaya Sunda, Jawa Barat*. Disertasi Sarjana pada FPTK UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- [8] Poerwadarminto, W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [9] Putri, A. T., & Rahardjo, S. (2019). *Aplikasi Fasilitas dan Suasana Interior Perpustakaan Berdasarkan Karakteristik dan Kebutuhan Generasi Milenial*. *Pustakaloka*, vol: 11, nomor: 1, halaman 80-99.
- [10] Sekretariat Jendral Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2019). *StatistikKebudayaan2019.publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi\_B8CE5CF3-4C76-40D6-9E7D-79FB8B708096\_.pdf*. (Diakses pada 29 September 2019).