

Mewujudkan Arsitektur Berkelanjutan Berbasis Komunitas: Pusat Wisata Edukasi Budaya Sunda di Jatihurip, Sumedang

Sinta Purnamasari^{1*}, Cynthia Puspitasari²

^{1,2}Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pancasila, Jakarta

Abstrak. Penelitian ini membahas perancangan Pusat Wisata Edukasi Budaya Sunda di Jatihurip, Sumedang dengan pendekatan *Community-Based Tourism* (CBT). Kabupaten Sumedang dikenal sebagai daerah yang kaya akan nilai budaya Sunda, namun belum memiliki fasilitas yang mampu mewadahi edukasi dan pelestarian budaya secara terpadu. Melalui pendekatan CBT, masyarakat lokal dilibatkan sebagai subjek utama dalam pengelolaan wisata, sehingga tercipta keberlanjutan sosial, ekonomi, dan budaya. Metode yang digunakan meliputi observasi lapangan, studi literatur, dan analisis tapak untuk merumuskan konsep perancangan berbasis partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip CBT mampu menghasilkan rancangan kawasan yang tidak hanya edukatif dan rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pemberdayaan masyarakat. Adapun konsep arsitektur Neo-Vernakular diterapkan untuk memperkuat identitas budaya lokal melalui bentuk, material, dan tata ruang yang harmonis dengan lingkungan. Desain akhir menghasilkan rancangan kawasan dengan zona edukasi, pertunjukan, kuliner, dan ruang publik yang terintegrasi dalam tata ruang yang berkelanjutan dan berkarakter Sunda.

Kata kunci— *Arsitektur Neo-Vernakular, Budaya Sunda, Community-Based Tourism, Pemberdayaan Masyarakat, Wisata Edukasi.*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sumedang dikenal sebagai salah satu daerah di Jawa Barat yang memiliki kekayaan budaya Sunda yang sangat kental yang dikenal sebagai *Peuseur* Budaya Sunda. Hal itu meliputi seni tari, musik tradisional, wayang golek, hingga peninggalan sejarah seperti keraton dan situs budaya. Identitas budaya ini menjadi berharga dalam nilai historis, serta berpotensi besar untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata edukatif dan rekreatif [1].

Namun hingga saat ini fasilitas yang mampu mewadahi sekaligus memperkenalkan budaya Sunda secara terpadu masih terbatas. Kebanyakan aktivitas budaya hanya ditampilkan pada acara-acara tertentu atau tersebar di beberapa lokasi tanpa adanya pusat edukasi budaya yang representatif. Kondisi ini membuat generasi muda kurang mendapatkan ruang pembelajaran langsung, selain itu wisatawan pun tidak memperoleh pengalaman yang autentik terkait kekayaan budaya Sunda [2].

Berbagai pusat budaya Sunda memang telah hadir di beberapa daerah Jawa Barat seperti Bandung, Cirebon, Tasikmalaya, hingga Sumedang sendiri. Namun keberadaannya masih menghadapi sejumlah kekurangan. Sebagian hanya menonjolkan satu aspek, misalnya pertunjukan seni saung angklung udjo dan Taman Budaya Jawa Barat, atau sebatas fungsi museum seperti di Museum Prabu Geusan Ulun dan Keraton Kasepuhan. Beberapa kampung adat seperti Kampung Naga, Ciptagelar, maupun Cikondang memang masih otentik, tetapi letaknya relatif terpencil dan tidak dilengkapi fasilitas edukasi modern. Sementara itu, pusat budaya yang lebih baru seperti Geo Theater Rancakalong belum memiliki program edukasi terpadu dan masih berorientasi pada panggung pertunjukan [3]. Kondisi ini menunjukkan bahwa Jawa Barat belum memiliki pusat wisata budaya Sunda yang benar-benar representatif, terpadu, dan mudah diakses oleh masyarakat

* Corresponding author: 4122210055@univpancasila.ac.id

maupun wisatawan. Fasilitas budaya yang ada lebih berorientasi pada pertunjukan atau pameran formal dan belum menyediakan ruang interaksi yang melibatkan warga secara aktif.

Jatihurip yang terletak di Kabupaten Sumedang, merupakan kawasan strategis karena berada dekat dengan pusat kota, memiliki aksesibilitas yang baik, serta dikelilingi oleh aktivitas masyarakat yang masih menjaga tradisi Sunda [4]. Dalam beberapa tahun terakhir, sektor pariwisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Sumedang menunjukkan tren peningkatan yang menggembirakan. Data dari Disprabudpora mencatat lonjakan jumlah kunjungan wisatawan hingga 130.442 orang pada periode Lebaran Idul Fitri 2025, naik sekitar 58% dibandingkan tahun sebelumnya [5]. Perkembangan ini menunjukkan bahwa fasilitas edukatif budaya seperti pusat wisata edukasi Sunda di Jatihurip juga memiliki potensi besar untuk mendorong kunjungan, menggerakkan ekonomi lokal, dan memperkuat identitas budaya sekaligus ekonomi kreatif.

Dalam upaya mengembangkan potensi tersebut, pendekatan *Community-Based Tourism* (CBT) menjadi sangat relevan untuk diterapkan. CBT menempatkan masyarakat lokal sebagai pelaku utama dalam pengembangan pariwisata, sehingga manfaat ekonomi, sosial, dan budaya dapat dirasakan langsung oleh warga setempat [6]. Berbagai penelitian dan penerapan *Community-Based Tourism* (CBT) sebelumnya berfokus pada pengembangan desa wisata dan kawasan budaya, seperti kampung adat, sentra kerajinan, atau pertunjukan seni tradisional. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa CBT dapat meningkatkan ekonomi lokal, memperkuat identitas budaya, serta mendorong keberlanjutan sosial [7]. Namun penerapannya masih bersifat sektoral, misalnya hanya menonjolkan fungsi pertunjukan, kerajinan, atau wisata alam tanpa adanya integrasi antarfungsi dalam satu kawasan. Berbagai studi kasus CBT di Indonesia menunjukkan bahwa keberhasilan mereka masih terkait pada satu klaster kegiatan, bukan kawasan terpadu yang mencakup edukasi, produksi budaya, ruang komunitas, dan ekonomi kreatif secara bersamaan [8]. Hingga kini belum banyak ditemukan model pusat budaya yang merancang integrasi seluruh fungsi tersebut ke dalam satu desain arsitektur komunitas. Melalui pendekatan ini, masyarakat Jatihurip dapat dilibatkan secara aktif dalam pengelolaan kegiatan budaya, penyelenggaraan workshop, hingga pemanfaatan ruang komersial seperti area kuliner dan souvenir khas Sunda. Dengan demikian, pusat wisata edukasi tidak hanya menjadi tempat belajar dan rekreasi, tetapi juga sarana pemberdayaan masyarakat, pelestarian budaya, serta pembentukan identitas daerah yang berkelanjutan.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi khusus dengan merancang Pusat Wisata Edukasi Budaya Sunda berbasis CBT yang menggabungkan fungsi pelestarian, edukasi, interaksi masyarakat, serta ekonomi kreatif dalam satu kawasan terpadu. Penelitian ini juga memperkaya kajian arsitektur budaya melalui penerapan prinsip Neo-Vernakular Sunda, sehingga menghasilkan desain yang tidak hanya merepresentasikan identitas lokal, tetapi juga mendukung pemberdayaan masyarakat secara aktif dan berkelanjutan.

2. METODE

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi *research-based design* yang berfokus pada proses perancangan arsitektur berbasis masyarakat. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi budaya lokal, kebutuhan ruang, serta pola aktivitas masyarakat yang dapat diintegrasikan ke dalam rancangan pusat wisata edukasi budaya.

Tahapan penelitian ini dimulai dari pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung di Desa Jatihurip, meliputi kondisi fisik tapak, sirkulasi, kontur, vegetasi, serta interaksi sosial masyarakat sekitar. Data Sekunder diperoleh melalui studi literatur dan studi preseden terhadap proyek sejenis seperti Saung Angklung Udjo dan Taman Budaya Jawa Barat, guna memahami pola ruang, konsep pengelolaan, serta penerapan nilai budaya lokal dalam desain arsitektur.

Proses perancangan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu :

1. Analisis tapak dan konteks lingkungan, untuk memahami potensi dan kendala lokasi seperti aksesibilitas, iklim, kontur dan orientasi bangunan.
2. Analisis kebutuhan ruang dan aktivitas, guna menentukan fungsi utama dan pendukung yang sesuai dengan tujuan wisata edukasi dan budaya.

3. Sintesis konsep perancangan, dengan menggabungkan prinsip *Community-Based Tourism* (CBT) dan tema arsitektur Neo-Vernakular Sunda untuk menciptakan rancangan yang partisipatif dan berkarakter lokal.
4. Perumusan desain akhir, berupa pengembangan tata ruang, gubahan massa bangunan, serta integrasi sistem utilitas dan lanskap yang mendukung kenyamanan dan keberlanjutan kawasan.

Partisipasi masyarakat dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara langsung dengan warga yang tinggal di sekitar tapak. Wawancara ini berfokus pada penggalian informasi mengenai kondisi tapak, pola aktivitas sehari-hari, potensi lokal, serta permasalahan yang dirasakan masyarakat terkait penggunaan lahan di wilayah tersebut. Informasi yang diperoleh dari warga kemudian digunakan sebagai dasar untuk memahami konteks sosial dan lingkungan tapak, sehingga rancangan yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan realitas masyarakat setempat.

3. HASIL

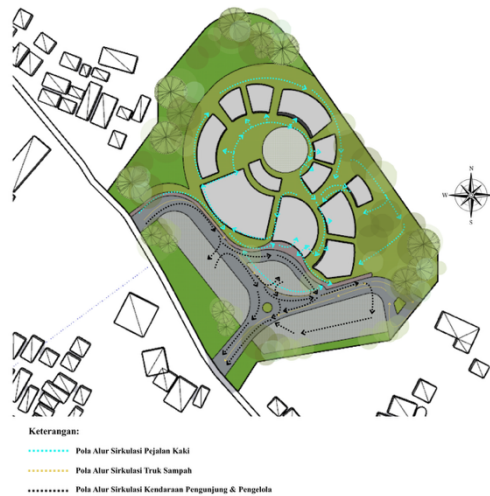
3.1 Analisis Tapak dan Potensi Kawasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa Kawasan Jatihurip, Kabupaten Sumedang memiliki potensi kuat untuk dikembangkan sebagai pusat wisata edukasi budaya Sunda (dapat dilihat pada Gambar 1). Kawasan ini memiliki aksesibilitas yang baik karena dekat dengan pusat kota dan jalur utama Sumedang-Bandung, serta dikelilingi oleh aktivitas masyarakat yang masih mempertahankan tradisi Sunda. Kondisi tersebut mendukung penerapan konsep wisata edukatif yang partisipatif dan berkelanjutan.



Gambar 1. Potensi Tapak di Jatihurip, Sumedang Utara

Analisis tapak digunakan dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi kontur, *view*, iklim, dan vegetasi. Tapak memiliki topografi landai sehingga kondisi ini dimanfaatkan untuk menciptakan tata massa yang mengikuti kontur alami dan memaksimalkan pencahayaan serta penghawaan alami. Jalur sirkulasi dirancang menghubungkan tiap zona aktivitas dengan pola yang organik dan ramah pejalan kaki, sekaligus mendukung aksesibilitas universal bagi seluruh pengguna (dapat dilihat pada Gambar 2).



Gambar 2. Sirkulasi pada Tapak

3.2 Penerapan *Community-Based Tourism* (CBT) dan Nilai Budaya Sunda

Community-Based Tourism (CBT) adalah model pengembangan pariwisata yang menempatkan masyarakat lokal sebagai subjek utama, bukan hanya objek. Tujuannya adalah memberdayakan masyarakat agar dapat mengelola, memiliki, dan mendapatkan manfaat secara langsung dari kegiatan pariwisata di wilayahnya [6]. Penerapan pendekatan *Community-Based Tourism* (CBT) diwujudkan melalui penyediaan ruang yang mendorong keterlibatan masyarakat secara langsung sebagai pelaku dan penerima manfaat utama [9], seperti area *workshop* kriya dan seni tradisional, galeri budaya, ruang pertunjukan terbuka, serta area kuliner dan cenderamata khas Sunda. Masyarakat dilibatkan sebagai pengelola kegiatan dan pelaku ekonomi kreatif, sehingga fasilitas ini tidak hanya menjadi ruang edukasi dan rekreasi, tetapi juga sarana pemberdayaan sosial dan ekonomi lokal. Pendekatan pariwisata ini juga mendorong kewirausahaan, pembagian pendapatan yang adil, dan mata pencaharian berkelanjutan, yang secara langsung membahas SDG's 1 yang bertujuan menghapus kemiskinan ekstrim dan mengurangi jumlah orang miskin di seluruh dunia, agar setiap orang dapat hidup layak dengan akses terhadap kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, pendidikan, kesehatan, dan pekerjaan. dan SDG's 8 yang berfokus pada pertumbuhan ekonomi merata, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan kualitas pekerjaan [10] dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3. *Sustainable Development Goals*

Aplikasi pendekatan CBT ke dalam perancangan arsitektur dapat dilakukan melalui beberapa metode [11]:

1. Pelibatan Masyarakat dalam Perancangan

Masyarakat lokal dilibatkan sejak tahap paling awal, seperti dalam diskusi konsep, perumusan kebutuhan ruang, dan preferensi desain, sehingga rancangan akhir benar-benar merefleksikan karakter dan kebutuhan masyarakat.

2. Penyediaan Ruang Partisipatif

Rancang ruang-ruang dalam bangunan yang memungkinkan partisipasi aktif masyarakat, misalnya ruang *workshop* untuk kerajinan lokal, aula pagelaran seni, dan ruang pameran produk UMKM.

3. Penggunaan Material dan Keterampilan Lokal

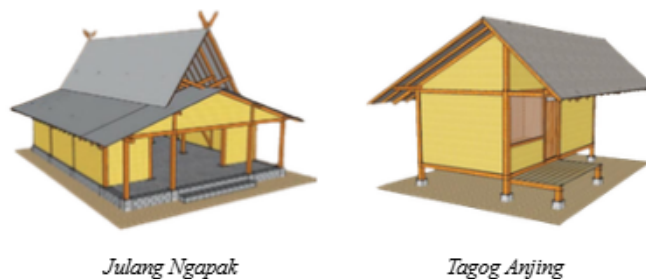
Utamakan penggunaan bahan bangunan lokal dan libatkan tenaga kerja setempat serta keahlian tradisional agar bangunan terasa relevan dan memberikan manfaat langsung bagi masyarakat.

4. Distribusi Manfaat Ekonomi

Rancang alur sirkulasi yang mengarahkan pengunjung ke zona komersial yang dikelola oleh masyarakat, seperti kios kuliner atau toko suvenir, agar keuntungan ekonomi dapat dirasakan secara langsung oleh warga lokal.

Konsep arsitektur yang diterapkan adalah Neo-Vernakular Sunda, yang menafsirkan kembali bentuk dan filosofi arsitektur tradisional ke dalam desain modern [12]. Arsitektur Neo-Vernakular yaitu suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. Pembaruan ini dapat dilakukan dengan upaya eksplorasi yang tepat [12]. dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut [13]:

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik.



Gambar 4. Bentuk Atap Khas Sunda

Gambar 4 menunjukkan bentuk atap *julang ngapak* dan *tagog anjing* yang diadaptasi untuk menciptakan identitas lokal yang kuat, sedangkan penggunaan material bambu, kayu, dan batu alam memperkuat kesan

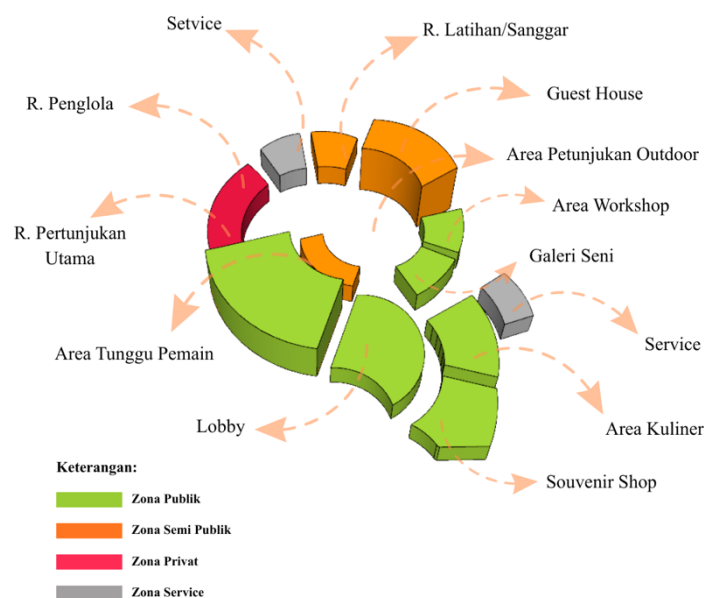
alami dan keberlanjutan. Arsitektur Sunda juga memiliki konsep pembagian ruang menjadi tiga bagian, yaitu ambu handap (kolong rumah yang berfungsi sebagai area penyimpanan hewan ternak atau peralatan), ambu tengah (ruang utama tempat berkumpulnya keluarga), dan ambu luhur (area atap yang bisa digunakan untuk menyimpan benda berharga atau hasil panen).

Filosofi arsitektur Sunda yang menekankan keseimbangan antara manusia dan alam menjadi dasar dalam pembentukan tata ruang kawasan. Dalam konteks desain, nilai-nilai tersebut diwujudkan melalui penataan ruang yang menyatu dengan kontur alam, penggunaan material alami seperti bambu, kayu, dan batu, serta orientasi bangunan yang memperhatikan pencahayaan dan sirkulasi udara alami. Simbolisme bentuk atap tradisional seperti julang ngapak dan tagog anjing tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga merepresentasikan falsafah keterbukaan, perlindungan, dan keseimbangan hidup masyarakat Sunda.

Konsep perancangan juga mengambil inspirasi dari berbagai studi preseden budaya Sunda. Saung Angklung Udjo menjadi referensi utama dalam penerapan fungsi edukatif dan interaktif, di mana aktivitas pertunjukan, workshop, serta produksi alat musik bambu digabungkan dalam satu kawasan yang partisipatif [14]. Taman Budaya Jawa Barat memberikan acuan dalam pengelolaan ruang budaya formal dan informal yang fleksibel untuk menampung berbagai kegiatan seni. Nilai pelestarian budaya dari kedua preseden tersebut menginspirasi penguatan aspek komunitas dan kemandirian lokal melalui penerapan konsep *Community-Based Tourism* (CBT). Ketiga preseden tersebut memperkuat arah desain kawasan wisata edukasi budaya Sunda di Jatihurip sebagai ruang pembelajaran, pelestarian, dan pemberdayaan masyarakat yang selaras dengan filosofi harmoni alam dan budaya.

3.2 Konsep Perancangan Kawasan yang Berkelanjutan

Berdasarkan nilai-nilai filosofis dan studi preseden tersebut, konsep penataan Kawasan kemudian diwujudkan melalui pembagian ruang yang mempertimbangkan fungsi, karakter budaya, serta keterlibatan masyarakat. Setiap zona dirancang agar saling terhubung secara harmonis dan mampu mencerminkan prinsip keseimbangan antara aktivitas edukatif, sosial, dan rekreatif dalam lingkungan yang berkelanjutan.



Gambar 5. Zonasi pada Bentuk Gubahan Massa

Tata ruang kawasan dibagi menjadi empat zona utama, yaitu:

1. Zona Publik

Zona ini merupakan area yang mudah diakses pengunjung karena berada pada bagian depan Kawasan. Elemen utama yang termasuk zona public adalah lobby, area pertunjukan semi outdoor dan outdoor, galeri seni, area workshop, area kuliner, dan souvenir shop. Penempatan zona publik

pada bagian luar bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas penerimaan pengunjung, orientasi ruang, serta menjadi titik awal menuju fungsi-fungsi lain di dalam kawasan.

2. Zona Semi Publik

Zona ini ditempatkan pada bagian tengah Kawasan dan terdiri atas guest house, ruang sanggar, dan area tunggu pemain. Penempatan di tengah bertujuan agar zona ini memiliki akses yang mudah dari seluruh bagian Kawasan, baik dari area publik maupun area pertunjukan. Letak yang strategis ini memungkinkan aktivitas persiapan, latihan, dan kebutuhan istirahat para pengisi acara berlangsung secara efisien tanpa mengganggu privasi dan kenyamanan bagi seniman maupun tamu yang membutuhkan ruang tenang sebelum atau sesudah kegiatan pertunjukan.

3. Zona Privat

Zona privat berada di bagian yang lebih dalam dari Kawasan untuk memastikan control akses yang lebih ketat. Ruang yang termasuk zona privat adalah R. Pengelola. Penempatan zona ini bertujuan agar aktivitas dapat berlangsung dengan tenang, terpisah dari keramaian pengunjung sehingga keputusan operasional dapat diambil secara efektif.

4. Zona Service

Zona *service* berada di area yang mengelilingi bentuk massa, seperti toilet dan mushola. Penempatan fasilitas servis di bagian luar ini bertujuan agar pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dari berbagai zona tanpa harus memasuki area yang bersifat privat. Posisi yang tersebar dan mengitari massa juga memudahkan distribusi layanan pendukung bagi pengunjung, pemain, maupun pengelola, sehingga alur kegiatan di dalam kawasan tetap berjalan lancar. Selain itu, penempatan zona servis di lokasi yang terpisah dari ruang-ruang utama membantu menjaga kenyamanan dan kebersihan lingkungan, sekaligus memastikan aktivitas ibadah dan kebutuhan dasar dapat terpenuhi dengan baik tanpa mengganggu fungsi utama kawasan.

Pembagian keempat zona tersebut tidak hanya berfungsi untuk mengatur kegiatan secara terstruktur, tetapi juga mencerminkan integrasi antara fungsi edukatif, ekonomi, dan sosial yang berpijak pada kearifan lokal Sunda. Melalui penataan ruang yang saling terhubung dan berorientasi pada partisipasi masyarakat, kawasan ini diharapkan mampu menjadi wadah interaksi budaya yang dinamis, berkelanjutan, dan berakar pada nilai harmoni antara manusia dan alam.

Selain berfokus pada pelestarian budaya dan pemberdayaan masyarakat, konsep perancangan juga menerapkan prinsip arsitektur berkelanjutan yang menekankan efisiensi energi, pemanfaatan sumber daya lokal, dan keselarasan dengan lingkungan alam. Penerapan strategi desain pasif dilakukan melalui orientasi bangunan yang memperhatikan arah angin dan pencahayaan alami, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pada energi buatan. Penggunaan material lokal seperti bambu, batu alam, dan kayu tidak hanya memperkuat identitas arsitektur Sunda, tetapi juga mengurangi jejak karbon akibat transportasi material. Lanskap kawasan dirancang dengan sistem drainase alami dan vegetasi endemik yang berfungsi sebagai pereduksi panas, penyerap air hujan, serta ruang terbuka hijau yang mendukung kenyamanan termal dan ekologi kawasan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *green architecture* yang menekankan keseimbangan antara fungsi, estetika, dan keberlanjutan lingkungan [15]. Integrasi antara konsep Neo-Vernakular dan arsitektur hijau menjadikan desain kawasan tidak hanya mencerminkan nilai budaya lokal, tetapi juga berkontribusi terhadap tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya dalam aspek mitigasi perubahan iklim dan pelestarian lingkungan [16].

4. KESIMPULAN

Perancangan Pusat Wisata Edukasi Budaya Sunda di Jatihurip, Sumedang dengan pendekatan *Community-Based Tourism* (CBT) bertujuan untuk menghadirkan fasilitas yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang rekreasi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian budaya Sunda yang partisipatif. Melalui penerapan CBT, masyarakat dilibatkan secara langsung dalam pengelolaan dan aktivitas wisata, sehingga manfaat ekonomi, sosial, dan budaya dapat dirasakan secara berkelanjutan oleh warga lokal. Pendekatan kualitatif dengan strategi *research-based design* memungkinkan proses perancangan dilakukan

secara kontekstual berdasarkan potensi tapak, karakter budaya, dan kebutuhan masyarakat yang teridentifikasi selama proses wawancara dengan warga sekitar.

Konsep arsitektur Neo-Vernakular Sunda diterapkan untuk memperkuat identitas budaya lokal melalui penyesuaian bentuk, material, dan filosofi arsitektur tradisional dalam konteks modern. Rancangan akhir menghasilkan struktur ruang kawasan yang terintegrasi meliputi zona edukasi, pertunjukan, kuliner, dan ruang public yang dirancang untuk menciptakan alur kegiatan budaya yang harmonis dan mendukung beragam interaksi sosial.

Selain itu, desain Kawasan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pelestarian budaya Sunda dengan menyediakan ruang-ruang yang mendukung praktik budaya secara langsung, seperti area workshop, panggung pertunjukan, serta galeri edukatif. Pendekatan desain yang dirumuskan juga memiliki karakter sosial budaya serupa, sehingga dapat menjadi model pengembangan pusat budaya berbasis komunitas pada skala regional.

Untuk memperkuat kesinambungan manfaat kawasan di masa depan penelitian lanjutan direkomendasikan melalui evaluasi pasca-konstruksi, khususnya terkait efektivitas penerapan CBT, tingkat keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan harian, serta dampak sosial-ekonomi yang muncul setelah kawasan beroperasi penuh. Evaluasi tersebut diharapkan dapat memberikan masukan tambahan bagi pengembangan pusat budaya sejenis di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Thohir, “Sumedang Puseur Budaya Sunda: Kajian Sejarah Lokal,,” *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*, 2013. [Online]. Available: <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/42140>
- [2] “Sumedang Butuh Saung Budaya Sunda,” ANTARA. Accessed: Sep. 08, 2025. [Online]. Available: <https://www.antaraneews.com/berita/222587/sumedang-butuh-saung-budaya-sunda?>
- [3] A. Gunawan, “Geo Teater Suguhkan Banyak Pertunjukan,” Pemerintah Kabupaten Sumedang. [Online]. Available: <https://sumedangkab.go.id/berita/detail/geo-teater-suguhkan-banyak-pertunjukan>
- [4] “Malam Mingguan di *Culture Creative* Jatihurip, Dari Warga Untuk Warga,” Inimah Sumedang. [Online]. Available: <https://inimahsumedang.com/malam-mingguan-di-culture-creative-jatihurip-dari-warga-untuk-warga/?>
- [5] Tarmedi, “Meningkat, Kunjungan Wisata ke Sumedang Capai 130 Ribu,” Sumedang Ekspres. Accessed: Sep. 08, 2025. [Online]. Available: <https://sumedang.jabarekspres.com/2025/04/16/meningkat-kunjungan-wisata-ke-sumedang-capai-130-ribu?>
- [6] S. endah Nurhidayanti, “*Community Based Tourism* (CBT) sebagai Pendekatan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan,” *Unair.ac.id*, pp. 5–6.
- [7] T. Z. Prayoga, F. Rahmiati, G. Amin, F. Goenadhi, and M. Hariri, “*Boosting Local Economy through Tourism: Community-Based Tourism on Cultural Tourism Activities*,” *ijss*, vol. 5, no. 2, pp. 499–511, Jun. 2024, doi: 10.61194/ijss.v5i2.1146.
- [8] D. Penulis, “Aceh yang meliputi gedung teater tertutup, gedung teater terbuka, gedung pameran, gedung sanggar dan latihan, wisma, kantin serta kantor pengelola. Berikut adalah kondisi Taman Budaya Aceh eksisting berdasarkan survey lapangan.”
- [9] R. Darmawan and K. Nur, “Pengembangan Aktivitas Wisata Edukasi Bahari Di Pulau Pari,” vol. Volume 4, Nomor 1, pp. 49–58, Mei2024.
- [10] L. A. Jackson, “Community-Based Tourism: A Catalyst for Achieving the United Nations Sustainable Development Goals One and Eight,” *MDPI*, vol. No. 6 2025, p. 20.
- [11] Komunitas Arsitektur, “Pariwisata Berbasis Masyarakat,” *Rethinking The future*. [Online]. Available: <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a10999-community-based-tourism/?>
- [12] “Konsep Desain Arsitektur Neo Vernakular,” *Arsimedia*. Accessed: Sep. 10, 2025. [Online]. Available: <https://www.arsimedia.com/2019/05/pengertian-konsep-desain-arsitektur-neo.html>
- [13] C. Dhiya Fauzan Widi and L. Prayogi, “Penerapan Arsitektur Neo – Vernakular Pada Bangunan Fasilitas Budaya Dan Hiburan,” *Jurnal Arsitektur Zonasi*, vol. Volume 3-Nomor 3, p. 383, Oktober 2020.
- [14] “Saung Angklung Udjo.” [Online]. Available: <https://angklung-udjo.co.id/>
- [15] S. Kusumawardhani, “Penerapan Prinsip Arsitektur Hijau pada Lumbung Padi Vernakular Kasepuhan Gelar Alam - Sukabumi, Indonesia: Warisan Kearifan Lokal yang Berkelanjutan,” *wcr*, vol. 10, no. 2, pp. 86–95, Nov. 2024, doi: 10.34010/wcr.v10i2.13470.
- [16] F. G. Purbo, E. Elviana, and R. T. Maharani, “Analisis Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Pada Resort Djati Lounge & Djoglo Bungalow,” *DEARSIP*, vol. 4, no. 02, pp. 1–11, Nov. 2024, doi: 10.52166/dearsip.v4i02.6454.