



PENERAPAN ZONASI VASTU CITRA PADA PERANCANGAN PUSAT KESENIAN WAYANG TRADISIONAL DI BALI

Tegar Septian Mboro¹, Imanuel N. Mbake², I Gusti Ngurah Wiras Hardy³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains & Teknik, Universitas Nusa Cendana

E-mail: TegarMboro999@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

19 Juni 2025

Direvisi:

18 Juli 2025

Disetujui terbit:

13 Agustus 2025

Diterbitkan:

Cetak:

29 September 2025

Online

29 September 2025

Abstract: *Traditional Balinese wayang, as a cultural heritage, faces the threat of extinction due to digitalization. This research proposes the design of a Wayang Arts Center in Pantai Lembang, Gianyar, as a medium for preserving the artistic meaning through an architectural metaphor approach, utilizing the natural beach lighting as a visual manifestation of "Suryangkara." The methodology begins with field observation, case studies, and secondary data analysis to identify design needs. Based on these findings, the design concept integrates three core principles: Transfer of Illumination, which transforms the philosophy of the cakra into the Vastu Citra structure; Subjective Perception, which creates a dual-stage interpreted as either Kayon (tree of life) or Ajna Chakra (eye of wisdom) depending on the viewer's perspective; and Hybridization through QR codes embedded in cultural artifacts. This approach is synthesized with Vastu Citra zoning based on Nawa Sanga, linking deity-chakra associations and prana flows, and placing an open stage at the Brahmasthan as a cosmic axis. The result is a symbolic building serving as a space for the "rebirth" of wayang, where the integration of metaphor and Vastu Citra creates a functional space that also acts as a medium for cultural storytelling. The implication offers a locally rooted and adaptive design model for preserving traditional arts in the digital era.*

Keyword: *Balinese wayang, metaphorical architecture, Vastu Citra, arts center, Suryangkara, chakra.*

Abstrak: Wayang tradisional Bali sebagai warisan budaya menghadapi tantangan kepunahan akibat digitalisasi. Penelitian ini merancang Pusat Kesenian Wayang di Pantai Lembang, Gianyar, sebagai sarana pelestarian makna seni melalui pendekatan metafora arsitektur dengan memanfaatkan pencahayaan alami pantai sebagai manifestasi visual "Suryangkara". Metode diawali observasi lapangan, studi kasus, dan analisis data sekunder untuk mengidentifikasi kebutuhan desain. Berdasarkan temuan tersebut, konsep desain mengintegrasikan tiga prinsip kunci: (1) Transfer Keterangan mentransformasikan filosofi cakra ke dalam struktur Vastu Citra; (2) Persepsi Subjektif menciptakan panggung ganda yang dibaca sebagai Kayon (pohon kehidupan) atau Cakra Ajna (mata kebijaksanaan) bergantung perspektif pengamat; (3) Hibriditas melalui QR code pada artefak budaya. Pendekatan ini disinergikan dengan zonasi Vastu Citra berbasis Nawa Sanga yang menghubungkan asosiasi dewa-cakra dan aliran prana, serta menempatkan open stage di Brahmasthan sebagai poros kosmis. Hasilnya adalah bangunan simbolis sebagai ruang "kelahiran kembali" wayang, di mana integrasi metafora-Vastu Citra menciptakan ruang fungsional sekaligus medium narasi budaya. Implikasinya menawarkan model desain berbasis kearifan lokal yang adaptif untuk pelestarian kesenian tradisional di era digital

Kata Kunci: wayang Bali, Metafora Arsitektur, Vastu Citra, Pusat Kesenian, Suryangkara, cakra.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pengembangan pariwisata berkelanjutan, globalisasi ekonomi telah mendistribusikan dampaknya hingga ke relasi kehidupan masyarakat, termasuk eksistensi kesenian tradisional yang selama ini dianggap sebagai identitas kultural bagi masyarakat pendukungnya (Irianto DKK, 2015: 19-25 dan Pereira, 2017)). Akibat tuntutan dunia global itulah, mengubah cara pandang masyarakat pendukung kesenian tradisional terhadap keberadaan kesenian

tradisional. Ia tidak hanya disikapi sebagai identitas kultural yang mengakomodasi tuntutan ritual masyarakat pendukungnya semata, kesenian tradisional saat ini juga dituntut menjadi komoditi hiburan yang memuat unsur komersial (Irianto DKK, 2010).

Wayang Kulit Bali telah menjadi salah satu warisan seni budaya Bali yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Selain sebagai media hiburan, wayang juga berperan dalam upacara ritual keagamaan. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, seni ini

mengalami perubahan signifikan. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, seni pertunjukan wayang kulit di Bali mulai menghadapi tantangan dari inovasi teknologi, selera masyarakat modern, serta komersialisasi. Seperti diungkapkan dalam jurnal "Pertunjukan Wayang Kulit Bali: Dari Ritual ke Komersialisasi" oleh I Made Marajaya, pertunjukan wayang kulit kini telah berkembang dari sakralitas ritual menjadi bagian dari komodifikasi pariwisata dan media promosi.

Untuk menjaga keseimbangan antara tradisi dan inovasi, diperlukan sebuah ruang yang tidak hanya mempertahankan esensi spiritual dari seni wayang kulit, tetapi juga mampu merespons kebutuhan hiburan modern dan komersial. Desain Pusat Kesenian Wayang di Bali akan menjadi sarana utama untuk menggabungkan kedua elemen budaya dan inovasi.

Perkembangan ini menjadi landasan penting dalam merancang sebuah pusat kesenian yang tidak hanya mempertahankan warisan budaya, tetapi juga memberikan ruang bagi ekspresi kreatif baru. Dengan semakin majunya teknologi, pertunjukan wayang kini tidak hanya tampil dalam bentuk konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi seperti pencahayaan, proyeksi, dan media sosial untuk menarik generasi muda. Oleh karena itu, pusat pertunjukan wayang, dari yang tradisional hingga yang terbaru, dengan tetap menjaga nilai-nilai filosofi yang melekat pada seni tersebut.

Pendekatan metafora Cakra Suryangkara dalam perancangan pusat kesenian wayang di Bali menggambarkan perubahan dan harapan masa depan seni pertunjukan wayang. Cakra, sebagai simbol perputaran waktu, menandakan pergeseran fungsi seni ini terhadap perkembangan zaman dan tuntutan pasar. Sementara itu, Suryangkara melambangkan pencahayaan dalam bangunan, yang mewakili harapan bahwa seni wayang akan terus hidup dan berkembang melalui inovasi-inovasi terbaru. Penerapan metafora ini dalam desain pusat kesenian wayang berfungsi sebagai pengingat bahwa seni wayang bertransformasi, dan tetap bersinar dengan daya tarik baru yang relevan bagi masyarakat modern.

TINJUAN PUSTAKA

Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora merupakan pendekatan kreatif dalam desain yang mengonversi konsep abstrak seperti filosofi, budaya, maupun fenomena alam menjadi ekspresi fisik dan spasial yang bermakna, melalui pemanfaatan bahasa ruang, material, serta pengalaman inderawi pengguna. Ciri utama arsitektur metafora adalah kecenderungannya menghadirkan bentuk bangunan yang unik dan ikonik, sering kali terinspirasi oleh objek nyata atau gagasan abstrak sehingga menghasilkan karya yang mampu menyampaikan pesan, ide, atau narasi tertentu secara simbolis dan tersirat kepada masyarakat. Selain itu, arsitektur metafora menekankan aspek pengalaman personal, di mana pengguna dapat memiliki interpretasi dan persepsi subjektif yang

berbeda-beda, sehingga dialog antara bangunan dan pengguna berlangsung secara aktif dan tidak hanya bersifat visual, melainkan juga sensorik dan emosional.

Prinsip yang menonjol dalam arsitektur metafora antara lain adalah transfer keterangan, yaitu upaya memindahkan makna atau karakteristik dari suatu objek, ide, atau filosofi ke bangunan yang diwujudkan secara fisik maupun non fisik. Selanjutnya, adanya prinsip persepsi subjektif, di mana pengalaman ruang pada karya arsitektur metafora sangat dipengaruhi oleh interpretasi personal pengguna yang terbentuk berdasarkan latar belakang, pengetahuan, maupun emosi masing-masing individu. Prinsip ketiga adalah hibriditas, yaitu penggabungan antara berbagai unsur konkret dan abstrak yang membentuk identitas serta visual bangunan, memungkinkan terciptanya rancangan yang multi-layered dan kaya makna baik dari segi bentuk maupun pengalaman spasial

Vastu Citra

Vastu Citra merupakan sintesis mendalam antara Vastu Shastra (ilmu arsitektur tradisional India) dan Jyotisa (astrologi Hindu), membentuk kerangka holistik yang menyelaraskan desain bangunan dengan energi kosmik dan hukum alam. Secara esensial, konsep ini menekankan bahwa tata ruang arsitektur bukan semata respons fungsional, melainkan juga simbolisasi kosmologis, di mana setiap elemen struktur mulai dari orientasi, pembagian zona, hingga material memiliki korespondensi dengan benda langit, arah mata angin, serta prana (energi kehidupan), prinsip ini sejalan dengan sistem Sanga Mandala dalam tradisi arsitektur Bali yang membagi ruang berdasarkan kesakralan dan fungsi. Gayatri Devi Vasudev dalam karyanya *Vastu Astrology and Architecture* (1998/2021) menegaskan posisi Vastu sebagai "anggota penting Jyotisa" (an important limb of Jyotisa) yang bertujuan menghidupkan kembali warisan arsitektur kuno untuk konteks modern melalui pendekatan integratif.

Cakra Suryangkara

Cakra dalam tradisi Vastu Shastra merupakan pusat energi kosmis (prana) yang terdistribusi pada tubuh simbolis Vastu Purusha, masing-masing berkorespondensi dengan arah mata angin, fungsi ruang, dan unsur alam (Panchamahabhuta). Muladhara, terletak di barat daya, mewakili stabilitas dan unsur bumi, biasanya dimanifestasikan sebagai zona struktural atau penyimpanan; Swadistana di barat mengatur aliran energi dan kreativitas melalui elemen air, sering diterapkan pada ruang seni atau sirkulasi cairan; Manipura di tenggara, terkait api dan transformasi, diwujudkan dalam dapur atau ruang energi; Anahata di timur laut, pusat spiritualitas dan unsur udara, menjadi lokasi ideal ruang ibadah; Visuddha di barat laut, penjaga komunikasi dan eter, diintegrasikan pada area pertemuan; Ajna di tengah utara sebagai "mata ketiga" pencerahan spiritual; serta Sahasrara di pusat bangunan (Brahmasthan) sebagai mahkota penyatuan kosmis yang direpresentasikan melalui atrium void sentral. Konsep Suryangkara, berasal dari sintesis "surya" (matahari)

dan "angkara" (penciptaan), mengembangkan dualisme penerangan: secara fisik melalui optimalisasi cahaya alami untuk kesehatan dan efisiensi energi, dan secara simbolis sebagai metafora pencerahan pengetahuan yang menghubungkan dimensi material-transendental.

Wayang

Kata "Wayang" dalam bahasa Jawa berarti 'bayangan', dan dalam bahasa Melayu dikenal sebagai 'bayang-bayang'. Dalam bahasa Aceh disebut 'Baying' sementara dalam bahasa Bugis juga dikenal sebagai 'wayang' atau 'baying'. Akar kata 'wayang' berasal dari kata 'yang', yang memiliki variasi bentuk seperti 'yung' atau 'yong'. Bentuk ini dapat ditemukan dalam beberapa kata seperti 'layang' yang berarti 'terbang', 'doyong' yang artinya 'miring' atau tidak stabil, serta 'royong' yang menunjukkan gerakan terus-menerus dari satu tempat ke tempat lain, dan 'payang-payangan' yang menggambarkan gerakan tidak tenang atau berjalan sempoyongan. Kata "Wayang" merujuk pada konsep 'bayangan', yang secara otomatis mengaitkannya dengan keberadaan cahaya. Cahaya itu sendiri tentu membutuhkan sumber, seperti matahari atau lampu. Dalam pengertian yang lebih mendalam, sumber cahaya bisa diartikan sebagai Tuhan, sumber kehidupan. Asal mula wayang masih menjadi perdebatan, dengan sebagian berpendapat bahwa wayang berasal dari India atau merupakan produk Hindu-Jawa. Namun, para ahli Indonesia cenderung sepakat dengan teori Hazeu yang menyatakan bahwa wayang berasal dari tradisi manusia purba sebagai bagian dari ritual keagamaan untuk menghormati arwah nenek moyang (Nilotama, 2013:14). Secara umum, istilah wayang dapat merujuk pada sebuah pertunjukan drama, dimana aktornya bisa berupa boneka atau manusia. Pengertian ini mencakup berbagai bentuk lebih spesifik, wayang mengacu pada pertunjukan yang menggunakan boneka dengan fokus pada bayangannya. Di India; Istilah Ruppapuraka dari bahasa pali digunakan untuk menggambarkan teater dengan boneka kulit. Wayang dalam seni pertunjukan menggunakan 'klir' atau layar untuk menampilkan bayangan. Tokoh utama dalam pertunjukan wayang kulit adalah 'Dalang'. Pengertian ini mencakup salah satu bentuk teater tradisional Bali yang sering ditampilkan, yaitu wayang kulit. Wayang kulit telah melalui perjalanan sejarah yang panjang, berkembang dalam berbagai mitos, dan dipengaruhi oleh budaya luar seperti India dan Cina, dengan gaya visual yang sudah dikenal luas.

Wayang dalam seni pertunjukan di Bali dibedakan berdasarkan cerita yang disajikan. Ada Wayang Parwa, yang hanya menampilkan kisah dari epos Mahabharata, dimana cerita ini dibagi menjadi 18 bagian atau Parwa. Kemudian ada Wayang Ramayana, yang fokus pada kisah perjalanan Rama dan Dewi Sita, dibagi menjadi tujuh kanda. Selain itu, ada Wayang Calonarang, yang karakter-karakternya berasal dari cerita tersebut, menceritakan tentang seorang ratu janda dari desa Girah dengan latar belakang kerajaan Kediri dan Jenggala. Wayang ini

sarat dengan nilai-nilai kehidupan yang dikenal dalam masyarakat Bali sebagai konsep "Rwa-Bhineda", sebuah filosofi yang menggambarkan keseimbangan dalam kehidupan, seperti positif-negatif, baik-buruk, dan estetika keseimbangan dalam seni tradisional. Yang berikutnya ada Wayang Cupak menceritakan kisah dua saudara dengan karakter yang sangat berbeda. Cupak digambarkan sebagai sosok seram dengan sifat angkuh, sombong, gemuk, ugal-ugalan, rakus, dan ceroboh. Berlawanan dengan itu, adiknya, Gerantang, memiliki penampilan yang tampan dan sifat yang baik. Sejenis dengan Wayang Cupak adalah Wayang Tantri, yang mengadaptasi cerita fabel ke dalam bentuk wayang kulit, dengan tokoh-tokoh yang diambil dari karakter hewan. Tantri sendiri adalah seorang wanita desa yang dibawa ke istana untuk menghibur seorang raja yang sulit tidur. Wayang Tantri adalah jenis wayang terbaru di Bali, diciptakan oleh dalang dari Sukawati Gianyar, I Wayan Wija, sekitar tahun 1978 (Witari, 2009: 16). Wayang kulit juga mengalami transformasi dari seni dramatis menjadi bentuk wayang, seperti Wayang Arja dan Wayang Gambuh, yang mengambil cerita dari siklus Panji (Malat). Sosok Panji sering digambarkan dalam relief-relief Jawa Timur dengan ciri khas penutup kepala seperti topi. Selain itu, terdapat juga Wayang Sasak, yang populer di Lombok Barat dan masih sering dipentaskan di Kabupaten Karangasem, Bali. Wayang ini biasanya mengangkat cerita rakyat Lombok, seperti kisah Amir Hamsah dari cerita Menak. Wayang kulit dapat diklasifikasikan berdasarkan karakter yang ditampilkan. Pertama, ada makhluk surgawi dengan moralitas tinggi, seperti dewa dan bidadari. Kedua, kelompok kasta tinggi, seperti brahmana, satria, dan wesya, dengan satria sebagai jumlah terbesar, terutama tokoh-tokoh dari Mahabharata seperti Pandawa dan Kurawa. Ketiga, kelompok sudra, terdiri dari pelayan atau panakawan, yang sering digambarkan sebagai tokoh kasar, aneh, dan lucu, seperti karakter Twalen, Meredah, Delem, dan Sangut. Keempat, kelompok raksasa atau denawa, yang memiliki sifat kasar, seram, liar, dan serakah. Mereka biasanya digambarkan dengan mata melotot dan gigi bertaring, serta taring yang tumbuh di atas pipi yang disebut dangastra. Terakhir, ada elemen pendukung seperti hiasan pemandangan yang disebut kekayonan atau gunungan, yang berfungsi untuk menggambarkan perubahan ruang dan waktu serta melambangkan pohon kehidupan. Ada juga figur hewan dan kendaraan. Menurut Hobart, satu set wayang kulit standar biasanya berisi sekitar seratus buah figur dalam satu peti (Witari, 2009: 17).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk merancang Pusat Kesenian Wayang Kulit di Bali. Pemilihan Pantai Lembang, Gianyar sebagai lokasi Pusat Kesenian Wayang Kulit Bali didasarkan pada pertimbangan strategis kultural yang komprehensif. Kawasan ini merupakan bagian dari zona pariwisata terpadu Bali dengan potensi pengembangan ekonomi kreatif, sekaligus

memenuhi kriteria kedekatan dengan pusat aktivitas seni tradisional Gianyar. Orientasi pantai yang optimal memungkinkan pemanfaatan cahaya matahari pesisir sebagai elemen kunci metafora arsitektur "Suryangkara", didukung karakteristik angin laut dan topografi lereng yang sesuai dengan prinsip tata ruang Vastu Citra. Kesesuaian dengan regulasi daerah dan potensi integrasi ekosistem budaya menjadi faktor penentu yang mengunggulkan lokasi ini dibanding alternatif lain di pesisir Bali. Pengumpulan data diawali observasi langsung di tapak untuk mencatat pola cahaya matahari, pergerakan angin laut, dan hubungan visual garis pantai, didukung studi literatur tentang prinsip Vastu Citra dan standar akustik gedung pertunjukan. Studi kasus komparatif difokuskan pada Rumah Topeng dan Wayang Setiadarma Bali sebagai referensi utama penyimpanan artefak tradisional, dilengkapi analisis Gedung Wayang Orang Sriwedari untuk sistem tata panggung, dengan dokumentasi visual kondisi eksisting serta wawancara mendalam bersama dalang Gianyar dan pengelola sanggar seni setempat.

Proses pengembangan ide mengintegrasikan temuan lapangan dengan eksplorasi tipologi pusat kesenian berbasis budaya, termasuk analisis respons bangunan studi kasus terhadap iklim pesisir. Evaluasi desain mencakup: (1) analisis fungsional melalui identifikasi kegiatan utama (pertunjukan terbuka memanfaatkan cahaya matahari, workshop konservasi wayang), (2) analisis fisik meliputi pemetaan topografi lereng pantai dan dampak embusan angin laut terhadap tata massa, serta (3) sintesis tapak yang mengadaptasi zonasi Vastu Citra dengan konfigurasi tapak berbukit. Konsep dasar dikembangkan berdasarkan metafora cakra dan dinamika cahaya "Suryangkara", yang diwujudkan dalam pra-perancangan melalui diagram gelembung responsif iklim dan studi bayangan digital, diakhiri rancangan final berupa gambar kerja 2D, model 3D parametrik, dan maket fisik skala 1:200 yang memverifikasi integrasi struktur bambu-komposit dengan ornamen tradisional Bali.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian	Aspek Kualitatif	Aspek Kuantitatif
Pengumpulan Data	Observasi naratif, wawancara, studi literatur	Pengukuran tapak, intensitas cahaya, data iklim
Analisis	Tematik, interpretatif, narasi pengalaman ruang	Analisis spasial, simulasi digital, evaluasi teknis
Sintesis & Perancangan	Integrasi temuan kualitatif ke dalam konsep desain	Verifikasi desain dengan data terukur dan simulasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Gambaran Umum Tapak Perancangan

Lokasi tapak berada di dekat kawasan pantai taman sari lebih tepatnya di area desa Batubulan kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali dengan luasan 5000 m². Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Bali, Kecamatan Sukawati merupakan kawasan yang digunakan untuk Fokus pada perdagangan seni, konservasi budaya. Dengan memperhatikan Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) pasal 54 Kab.Gianyar Bali tahun 2023 - 2043, maka sudah diatur dengan ketentuan intensitas lahan sebagai berikut :

- A.KDB maksimum 60% (enam puluh persen);
- B.KLB maksimum 2,4 (dua koma empat);
- C.KDH minimum 20% (dua puluh persen); dan
- D.KTB maksimal 60% (enam puluh persen).
- E.Lebar Area Jalan 8 Meter
- F.GSB setengah lebar jalan ditambah 1 meter

Ketinggian Maksimum Khusus Bangunan yang berada di sekitar pura Khayangan Tiga, Khayangan Desa Lainnya atau zona perlindungan setempat mengikuti ketentuan Bhisama Kesucian Pura dengan jarak bangunan dari pagar pembatas pura minimal 25 meter untuk bangunan 1 lantai dan 50 meter untuk bangunan lebih dari 1 lantai..

B. Batas batas tapak

- 1.Batas utara :berbatasan dengan sungai dan pemukiman warga.
- 2.Batas Selatan:berbatasan dengan pantai lembang
- 3. Batas Timur : berbatasan dengan Pura.
- 4. Batas barat : berbatasan dengan lahan kosong.



Gambar 1 Maps Perancangan
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

Penerapan Metafora

Degradasi pelestarian wayang Bali sebagai isu kritis memunculkan tantangan desain: bagaimana arsitektur dapat berfungsi ganda sebagai wadah aktivitas seni sekaligus peringatan fisik akan urgensi regenerasi budaya. Pendekatan konvensional (fungsional murni atau replika tradisional) dinilai kurang mampu menjawab kompleksitas masalah ini, karena hanya menyentuh aspek tangible (fisik) tanpa membangkitkan kesadaran emosional (intangible). Metafora kombinasi dipilih sebagai solusi strategis dengan memadukan elemen fisik yang terlihat (bentuk, material, ornamen) dengan narasi abstrak (nilai sakral, ancaman kepunahan, dinamika pelestarian) untuk menciptakan bangunan yang "berbicara" melalui pengalaman ruang. Proses translasi metaforis ini dioperasionalkan melalui metode subtract, bending, adding, dan merge, yang bertindak sebagai mekanisme penerjemah konsep budaya ke dalam bentuk arsitektural.

Metode

Metode yang digunakan untuk mencapai metafora adalah sebagai berikut:

1). Substract

Melalui sebuah bidang persegi panjang yang kemudian di substraksi pada area yang diperlukan.

2). Bending

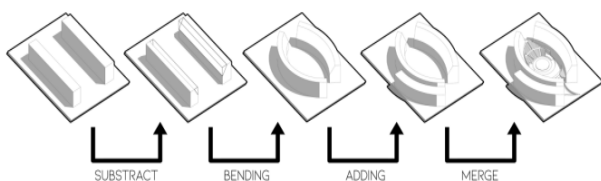
Hasil Substraksi kemudian dilakukan pelengkungan dengan metode bending untuk menghasilkan massa yang aerodinamis.

3). Adding

Dari proses bending dilakukan penambahan pada area yang diperlukan untuk memberikan volume pada massa.

4). Merge

Dan yang terakhir adalah menggabungkan massa sehingga menjadi bentukan yang ditetapkan .



Gambar 2 Massing
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Prinsip-Prinsip

1. Transfer Keterangan

Desain tata ruang gedung pusat kesenian wayang Bali menerapkan prinsip transfer keterangan metaforis dengan mentranslasikan konsep cakra dari Vastu Citra (khususnya Viksacarya). Dalam filosofi Bali, setiap arah mata angin memiliki energi dan fungsi spesifik.

Transfer Cakra

Zoning Horizontal

1) Utara

Entrance dan Lobby: Arah utara diasosiasikan dengan Dewa Kubera, simbol kekayaan dan kemakmuran. Zona ini dikaitkan dengan cakra Anahata, pusat kehangatan dan keterbukaan hati. Oleh karena itu, lobby dan entrance ditempatkan di arah utara sebagai pintu masuk utama yang mengundang energi positif, kesejahteraan, dan rezeki ke dalam kompleks kesenian.

2) Timur Laut dan Timur

Taman Terbuka Pandawa dan Kurawa: Timur laut diasosiasikan dengan Dewa Shiva yang mewakili pengetahuan dan spiritualitas, sedangkan timur dengan Dewa Surya yang melambangkan pencahayaan dan pertumbuhan. Taman Pandawa dan Kurawa yang memiliki nilai filosofis tinggi dalam kisah wayang ditempatkan di arah ini untuk menciptakan ruang terbuka yang sarat makna spiritual, serta menjadi media pertumbuhan dan refleksi batin melalui elemen alam.

3) Tenggara

Area Docking, Storage, dan Administrasi: Tenggara dikaitkan dengan Dewa Agni, simbol energi dan transformasi. Zona ini selaras dengan cakra Manipura (solar plexus), pusat kekuatan dan kendali. Maka dari itu, area docking, ruang penyimpanan, dan ruang administrasi diletakkan di arah tenggara

sebagai pusat aktivitas internal dan pengelolaan logistik.

4) Selatan

Foodcourt dan Ruang Aktivitas: Selatan adalah zona Dewa Yama yang melambangkan transformasi dan aktivitas fisik. Berasosiasi dengan cakra Swadhisthana, yang berkaitan dengan kenikmatan dan kreativitas. Oleh karena itu, di zona selatan ditempatkan foodcourt di lantai 1 sebagai pusat kuliner, ruang pameran temporer di lantai 3 sebagai ruang ekspresi seni, dan museum wayang di lantai 2 sebagai ruang edukasi sejarah.

5) Barat Daya

Utilitas: Barat daya, dikenal sebagai zona Dewa Niruthi, merupakan zona stabilitas dan beban. Berhubungan dengan cakra Muladhara (akar), simbol keamanan dan fondasi. Area utilitas dan ruang teknis diletakkan di zona ini karena sifatnya yang mendukung fungsi dasar bangunan secara tersembunyi namun esensial.

6) Barat

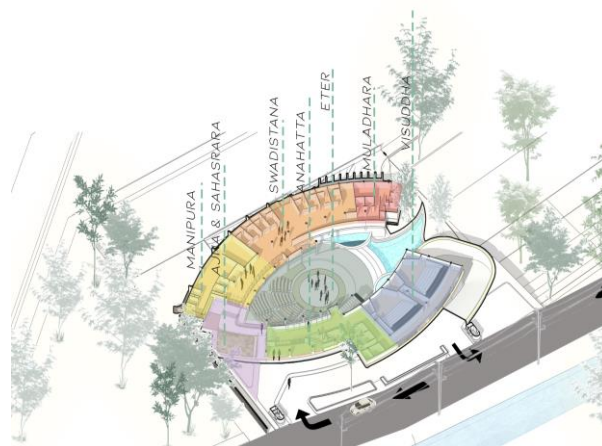
Kolam Mini: Barat diasosiasikan dengan Dewa Varuna dan elemen air. Penempatan kolam taman kecil di zona ini merepresentasikan kemakmuran dan ketenangan. Aliran air menciptakan energi positif (prana) yang membersihkan dan menyegarkan ruang sekitarnya, memperkuat nilai simbolik sebagai "laut mini" spiritual.

7) Barat Laut

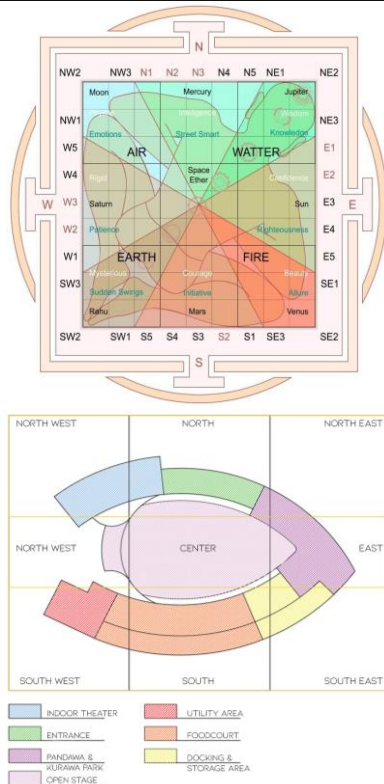
Teater Indoor: Barat laut adalah zona Dewa Rudra yang melambangkan komunikasi dan interaksi sosial, serta cakra Vishuddha yang berhubungan dengan ekspresi verbal. Penempatan teater indoor di arah ini mendukung fungsi pertunjukan yang membutuhkan komunikasi intensif antara pemain dan penonton.

8) Pusat

Open Stage (Brahmasthan): Pusat bangunan atau Brahmasthan dianggap sebagai titik keseimbangan energi dan ruang spiritual. Berfungsi sebagai penghubung antara bumi, manusia, dan langit (poros dunia atau axis mundi). Dalam rancangan ini, pusat bangunan dijadikan open stage yang terbuka, memungkinkan sirkulasi energi bebas (prana) dan menjadi pusat dinamika kegiatan seni. Zona ini diasosiasikan dengan cakra Sahasrara, simbol kesadaran tertinggi



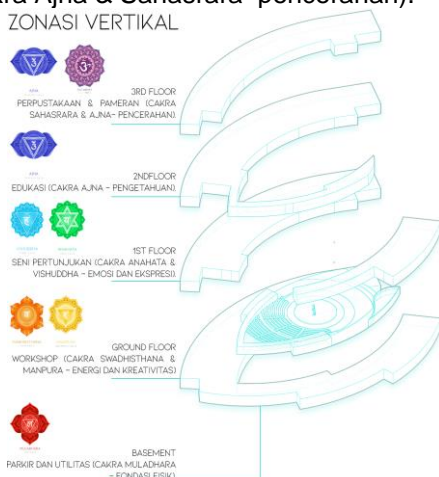
Gambar 3 Zoning Horizontal
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 4 Nawa Sanga
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Zoning Vertikal

Pembagian zonasi sebagai berikut:
 Basement: Parkir dan utilitas (Cakra Muladhara fondasi fisik).
 Ground Floor: Workshop (Cakra Swadhisthana & Manipura Kekuatan dan kreativitas).
 1st Floor: Seni pertunjukan (Cakra Anahata & Vishuddha emosi dan ekspresi)
 2nd Floor: Edukasi (Cakra Ajna pengetahuan).
 3rd Floor: Perpustakaan & pameran temporer (Cakra Ajna & Sahasrara pencerahan).

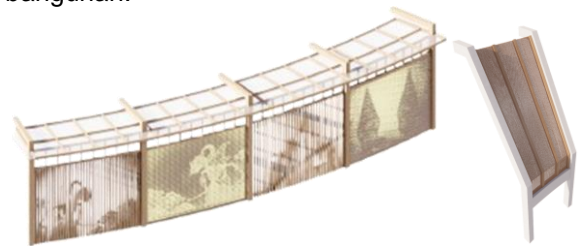


Gambar 5 Zoning Vertical
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Transfer Suryangkara

Selain sistem zonasi cakra yang mengatur harmoni aktivitas berdasarkan arah mata angin, penerapan prinsip metafora juga diekstensikan melalui pengelolaan pencahayaan alami berdasarkan konsep Suryangkara.

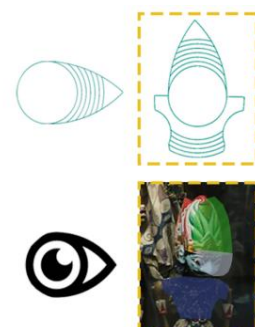
Dimana metafora ini lebih mengedepankan metafora secara simbolik dimana diterapkan sebagaimana wayang itu disajikan, seperti yang diketahui, wayang umumnya disajikan menggunakan pencahayaan dan pembayangan seperti namanya shadow puppet, nah hal ini lah yang mendasari metafora suryangkara yang kemudian diterapkan pada facade bangunan yaitu penggunaan facade model halftone sehingga ketika cahaya matahari masuk akan membentuk siluet wayang pada dinding, selain itu juga pada area lain dibuat facade menggunakan rotan sintesis selain karena material terkesan alami juga memberikan dramatisasi pembayangan ke dalam bangunan.



Gambar 6 Fasad Wayang dan Rattan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

2. Persepsi Subjektif

Pendekatan ini mendorong pengamat untuk melihat suatu subjek seakan-akan merupakan sesuatu yang lain. Hal ini membantu dalam menciptakan interpretasi yang lebih luas terhadap desain bangunan. Dan hal ini diterapkan pada open stage yang Bentuknya simetris melambangkan keseimbangan dualitas antara kebaikan (dharma) dan kejahatan (adharma), sementara puncaknya yang runcing menandakan perjuangan manusia menuju pencerahan. Dalam konteks Vastu Citra, panggung Kayon yang ditempatkan di pusat bangunan (Brahmasthan) memanfaatkan energi kosmik terkuat, memungkinkan aliran Prana (energi kehidupan) dari bumi ke langit melalui struktur panggung. Desain ini juga mengintegrasikan lima elemen alam: tanah (kayu/batu dasar panggung), air (kolam refleksi), api (lampu ritual), udara (ventilasi alami), dan ruang (atap terbuka). Selain itu, panggung Kayon menjadi metafora axis mundi (sumbu kosmis) yang menghubungkan penonton dengan cerita wayang, sekaligus menjadi medium pembelajaran tentang nilai-nilai kehidupan, seperti yang tercermin dalam kisah Pandawa dan Kurawa.



Gambar 7 Persepsi Subjektif Panggung
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Konsep ini menempatkan fasad sebagai kelir (layar) dan aktivitas interior sebagai wayang, menciptakan dialektika tangible-intangible yang menjawab isu pelestarian budaya. Dari eksterior, material semi-transparan memfilter pandangan ke dalam gedung: aktivitas seniman, penari, atau pengunjung terproyeksikan sebagai bayangan dinamis yang samar, persis seperti siluet wayang di balik kelir. Efek ini mengundang publik menjadi "penonton" yang harus menafsir gerakan bayangan metafora bahwa pelestarian budaya memerlukan partisipasi aktif, bukan sekadar apresiasi pasif.



Gambar 8 Fasad Suryangkara
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

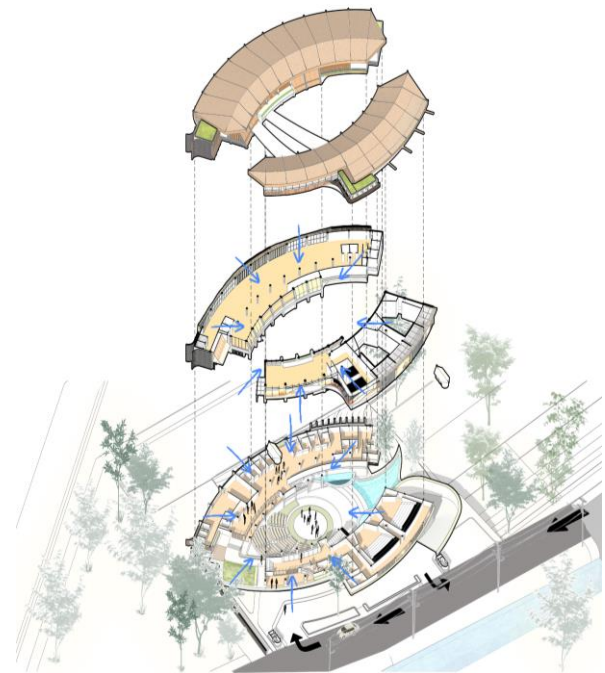
3. Hibriditas

Hibriditas merupakan prinsip yang menggabungkan dua elemen berbeda, dalam hal ini budaya dan teknologi. Penerapannya tampak dalam area museum dan taman, di mana setiap objek pameran dilengkapi dengan QR code yang berisi informasi atau narasi sejarah. Hal ini memungkinkan pengunjung mengakses pengetahuan secara digital, memperkuat nilai edukatif dan interaktif dari ruang tersebut. Contohnya dapat ditemukan pada Monumen Pahlawan di Bali, di mana setiap patung memiliki barcode yang memuat informasi naratif, sebagai wujud nyata integrasi budaya dan teknologi. bangunan

Desain Skematik

Sirkulasi Dalam Bangunan

Penggunaan sirkulasi radial dalam perancangan Pusat Kesenian Wayang Tradisional Bali dipilih karena selaras dengan filosofi Vastu Citra dan metafora cakra, di mana pusat bangunan (Brahmasthan) berfungsi sebagai titik energi utama yang memancarkan aliran ke seluruh zona. Pola radial menciptakan hubungan visual dan fungsional antara pusat dan delapan arah, memperkuat simbolisme mandala dalam kosmologi Bali, serta memfasilitasi interaksi sosial, fleksibilitas ruang, dan kemudahan akses bagi pengunjung.



Gambar 9 Sirkulasi dalam Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Klimatologi.

Kondisi iklim mikro di sini—suhu antara 27 hingga 30°C, kelembapan 75-80%, serta kecepatan angin dominan 30 km/jam dari arah tenggara dengan latitude dan altitudenya berada di sekitar 8°25' dan 64.5°. maka hal ini dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami untuk museum dan pameran yang menggunakan cahaya sebagai display utamanya, sehingga diterapkan dinding yang miring 20° menjorok ke arah atas.



Gambar 10 Klimatologi
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Hasil Rancangan

Hasil rancangan Pusat Kesenian Wayang Kulit Bali di Pantai Lembang mengadopsi konsep ambiguitas antara ruang luar dan ruang dalam yang menjadi ciri khas arsitektur tradisional Bali.

Rancangan ini juga responsif terhadap iklim, dengan optimalisasi pencahayaan matahari sebagai metafora visual "Suryangkara" yang menjadi elemen utama dalam konsep desain, sekaligus menjaga fungsi dan kenyamanan ruang pertunjukan serta kegiatan konservasi wayang.



Gambar 11 Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 16 Southwest Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 12 West Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 17 North Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 13 Northwest Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 18 Center
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 14 Southeast Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 15 East & Northeast Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025



Gambar 19 South Perspective
Sumber: Analisis Pribadi, 2025

KESIMPULAN

Perancangan Pusat Kesenian Wayang Tradisional Bali di Pantai Lembang, Gianyar, dengan pendekatan metafora Cakra Suryangkara dan integrasi prinsip Vastu Citra, menghasilkan solusi arsitektural yang holistik untuk pelestarian budaya. Pendekatan metafora berhasil mentransformasi filosofi wayang khususnya simbol Suryangkara (cahaya) sebagai representasi "kelahiran kembali" seni tradisional melalui elemen desain yang imersif, seperti fasad dinamis, pencahayaan alami pantai, dan interior naratif.

Simbolisme ini tidak hanya memperkuat identitas kultural tetapi juga meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap nilai-nilai wayang. Sementara itu, penerapan zonasi Vastu Citra berhasil menciptakan tata ruang yang harmonis dengan konteks tapak pantai, mengoptimalkan aksesibilitas, iklim mikro, dan hierarki spiritual ruang.

Desain ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah pertunjukan dan edukasi, tetapi juga menjadi landmark budaya baru yang menjawab tantangan pelestarian di era digital melalui integrasi fungsi produksi, pameran, dan pariwisata. Secara keseluruhan, rancangan ini menawarkan model berkelanjutan berbasis kearifan lokal yang dapat diadaptasi untuk pusat seni tradisional lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan studi ini, terutama para seniman wayang kulit. Desain yang dihasilkan tidak akan mencapai kedalaman metaforis tanpa dialog dengan akar tradisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, N. *The Harmony of Dwilogi Wastucitra and Trilogy of Vitruvius*.
- BMKG Wilayah III Denpasar. (n.d.). BMKG: Balai Besar MKG Wilayah III Denpasar. Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika Wilayah 3 Denpasar. <https://bbmkg3.bmkg.go.id/cuacasukawati>
- Burhany, N. R. (2010). *Dialog Kritis Trilogi Vitruvius vs. Dwilogi Mangunwijaya* (Doctoral dissertation, Tadulako University).
- Dash, N., & Vasudev, G. D. (1998). *Vāstu, astrology, and architecture: papers presented at the First All India Symposium on Vāstu, Bangalore, held on June 3-4, 1995*. Motilal Banarsidass Publ..
- Desa Wisata Mas. (n.d.). *Rumah topeng (House of Mask)*. Desa Wisata Mas - Home of Wood Carvers
- Irianto, A. M. (2017). *Kesenian tradisional sebagai sarana strategi kebudayaan di tengah determinasi teknologi komunikasi*. NUSA, 12(1), 90-100.
- Mangunwijaya, Y. B. (1995). *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk*. Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Marajaya, I. M. (2019). *Pertunjukan wayang kulit Bali dari ritual ke komersialisasi*. Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan, 5(1), 21–28. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.730>
- Pradana, G. Y. K. (2018). *Implications of commodified Parwa Shadow Puppet performance for tourism in Ubud, Bali*. Journal of

- Business on Hospitality and Tourism*, 4(1), 70-79.
- Putra, I. D. A. D. (2018). *Menelusuri Jejak Rupa Wayang Klasik Bali*. Jurnal Rupa, 3(2), 130-149.
- Sapitri, H. I., Mauliani, L., & Sari, Y. (2019). *Penerapan konsep arsitektur metafora pada bangunan pusat mode dan keoantikan Anne Avantie di Semarang*. Jurnal Arsitektur PURWARUPA, 3(3), 241-246.
- Sudana, I. M. (2020). *Melacak Perkembangan Wayang Kulit Bali Sebagai Pakeliran Inovatif*. Paraguna, 7(1), 14-24.
- Sugita, I., & Pastika, I. (2022). *Bentuk pertunjukan wayang kulit Bali lakon Bhima Swarga dalam upacara Pitra Yadnya*. Kamaya: Jurnal Ilmu Agama, 5(1), 35–49. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v5i1.1594>