ARSIP Jurnal Arsitektur, Vol. 6, No. 2, November 2026: 251-262

SIMULATION OF THE APPLICATION OF ORNAMENTAL CHARACTER BASED ON GENIUS LOCI TO THE IMAGEABILITY ELEMENTS OF THE SUNAN AMBU ARTS BUILDING
EVALUASI KRITERIA RUMAH SEHAT PADA HUNIAN BANTUAN PASCA BENCANA BERBASIS RUSPIN DI KECAMATAN BUMIAYU

Salma Nur Afifah[1)], Carina Sarasati [2)], Mukhamad Rizky Perdana[3)], Jafar Fakhrur Eozi[4)]
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Insitut Seni Budaya Indonesia Bandung[1), 2), 3), 4)]
afifahsalma12@gmail.com[1)], carinasarasati@gmail.com[2)]
rizkyperdana.bsn@gmail.com[3)], fakhrurjafar@gmail.com[4)]

Abstrak

Sunda. Sebagai ruang publik dengan fungsi ruang pertunjukan, gedung ini memiliki peran dalam mendukung kegiatan seni dan budaya, sehingga diperlukan karakter visual yang dapat memperkuat identitasnya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *genius loci*, yaitu penggalian karakter yang berasal dari kekhasan dan makna suatu tempat, yang kemudian diterjemahkan ke dalam elemen visual melalui ornamen. Karakter ornamen yang digunakan mengacu pada hasil pengembangan desain sebelumnya, yaitu Mega Pakuan Ageng, perpaduan Mega Mendung dan Pakuan Pajajaran, serta Mega Manggu, perpaduan Mega Mendung dan Cupat Manggu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memetakan karakter ornamen yang sesuai dengan konteks gedung pertunjukan dan menerapkannya pada lima elemen *imageability* yang diperkenalkan oleh Kevin Lynch, *path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark*, melalui simulasi desain 3D. Penelitian dilakukan melalui kajian literatur, sintesis karakter ornamen, pemetaan elemen *imageability*, dan simulasi desain pada bagian-bagian bangunan yang telah diidentifikasi. Hasil penelitian berupa alternatif penerapan karakter ornamen pada lima elemen *imageability* yang disesuaikan dengan skala dan proporsi, serta simbolisasi visual dan rasa. Penelitian ini menawarkan strategi pemetaan karakter ornamen pada lima elemen *imageability* sepagai upaya penguatan identitas spasial pada Gedung Kesenian Sunan Ambu

Kata kunci: identitas spasial, *imageabilty*, *genius loci*, ornamen, gedung pertunjukan

Abstract

The Sunan Ambu Performing Arts Buildings is a public venue for arts and cultural activities within the Sundanese cultural context. Its visual character can help communicate its local identity. One approach that can be used is genius loci, which explores character derived from the uniqueness and meaning of a place, then translates it into visual elements through ornaments. The ornaments designs draw on previous design developments: Mega Pakuan Ageng, combining Mega Mendung and Pakuan Pajajaran, and Mega Manggu, combining Mega Mendung and Cupat Manggu. This study aims to map and simulate ornaments applications based on Kevin Lynch's five imageability elements: path, edge, district, node, and landmark. The research used literature review, synthesis of ornament characters, mapping of imageability elements, and design simulation on the identified parts of the building. The results are alternatives for applying ornamental character to five imageability elements, adjusted for scale, proportion, visual symbolism, and sense. This study offers a strategy for mapping ornamental characteristics onto the five imageability elements to support the spatial identity of the Sunan Ambu Performing Arts Building

Keywords: spatial identity, imageability, genius loci, ornament, performing arts building

1. PENDAHULUAN

Gedung Kesenian Sunan Ambu merupakan salah satu fasilitas pertunjukan yang digunakan untuk mendukung kegiatan seni dan budaya. Sebagai ruang pertunjukan yang berada dalam konteks budaya Sunda, bangunan tidak hanya perlu untuk memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga harus memiliki karakter yang dapat

dikenali dan mencerminkan konteks budaya Sunda itu sendiri. Dalam kondisi tersebut, identitas spasial di sebuah bangunan, khususnya pada bangunan kesenian dengan konteks lokal ini menjadi penting. Identitas spasial merupakan salah satu aspek yang membuat suatu bangunan memiliki karakter dan mudah dikenali oleh penggunanya. Identitas tersebut tidak hanya berkaitan dengan bentuk dan elemen fisik, tetapi juga dengan cara pengguna mengamati, menggunakan, dan memberi makna terhadap suatu tempat (Abdul Kadir et al., 2024; Duan et al., 2022). Pada skala bangunan, identitas juga dapat dipahami melalui keterkaitan antara elemen arsitektur, fungsi, dekorasi, dan pengalaman ruang yang membentuk karakter tempat (Foroudi et al., 2020).

Upaya membentuk identitas spasial tersebut perlu mempertimbangkan karakter yang melekat pada tempat dan konteks budayanya. Konsep *genius loci* dapat digunakan untk memahami karakter atau *spirit of place* yang terbentuk dari hubungan antara aspek fisik, budaya, sejarah, dan pengalaman terhadap suatu tempat. *Genius loci* juga berkaitan dengan kekhasan dan esensi tempat yang dapat dipertahankan ketika elemen dan maknanya tetap dikenali dalam pengalaman pengguna (Christou et al., 2019). Dalam pendekatan arsitektur, konteks lokal dan pengalaman manusia menjadi dasar untuk mengenali karakter tempat sebelum diterjemahkan ke dalam keputusan desain (Habibullah dan Ekomadyo, 2021; Regina dan Ekomadyo, 2022). Oleh karena itu, karakter budaya Sunda pada Gedung Kesenian Sunan Ambu perlu dipahami sebagai sumber karakter desain, bukan hanya sebagai motif yang ditempelkan pada bangunan.

Salah satu instrumen untuk menerjemahkan karakter tersebut ke dalam ekspresi visual adalah ornamen. Ornamen tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga dapat membawa makna budaya melalui bentuk dan simbol yang digunakan (Samsudin et al., 2025). Penerapan ornamen pada bangunan perlu mempertimbangkan karakter visual, skala, proporsi, serta keterkaitannya dengan perpaduan motif mega mendung dengan cupat manggu (Mustaqin & Sarasati, 2025). Namun, elemen arsitektur di sekitarnya (Zarkhah et al., 2020; Zuliana et al., 2022). Pada penelitian ini, ornamen diposisikan sebagai salah satu instrumen pembentuk karakter visual-spasial.

Untuk menentukan lokasi penerapan karakter ornamen pada bangunan, konsep *imageability* Kevin Lynch digunakan sebagai struktur spasial. Konsep ini menggunakan lima elemen yaitu *path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark*, untuk memahami bagaimana lingkungan dibaca dan dikenali oleh penggunanya (Fajar dan Purwantiasning, 2020). Meskipun awalnya dikembangkan untuk membaca citra lingkungan perkotaan, kelima elemen tersebut dalam penelitian ini diadaptasi sebagai kerangka analitis untuk mengidentifikasi peran dan lokasi penerapan karakter ornament pada skala bangunan. Pada penelitian ini, kelima elemen tersebut digunakan untuk menentukan bagian ruang yang membutuhkan penguatan karakter visual, sedangkan *genius loci* menjadi dasar dalam menentukan karakter lokal yang diterapkan. Pendekatan ini memungkinkan ornamen ditempatkan secara lebih kontekstual, sesuai dengan fungsi dan peran masing-masing elemen *imageability*.

Gedung Kesenian Sunan Ambu merupakan gedung pertunjukan seni yang memiliki peran penting sebagai ruang budaya, khususnya di lingkungan kampus ISBI Bandung. Sebagai bangunan publik, gedung ini diharapkan memiliki identitas spasial yang kuat dan mudah dikenali. Penelitian Sarasati et al. (dalam cetakan) telah memetakan lima elemen *imageability* pada tiga bangunan pertunjukan untuk mengidentifikasi dan membandingkan karakter identitas spasial berdasarkan kondisi eksisting. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan hasil pemetaan menjadi strategi penerapan ornamen pada skala bangunan. Sementara itu, Mustaqin et al (2025) mengkaji ornamentasi Gedung Kesenian Sunan Ambu dalam perspektif *genius loci* dan memberikan rekomendasi desain ornamen yang merepresentasikan konteks budaya lokal. Rekomendasi motif tersebut yaitu Mega Pakuan Ageng, perpaduan motif mega mendung khas Cirebon dengan motif Pakuan Pajajaran dari Bogor, serta Mega Manggu,

perpaduan motif mega mendung dengan cupat manggu (Mustaqin & Sarasati, 2025). Namun, pada penelitian tersebut belum ada penerapan karakter ornamen secara sistematis pada masing-masing elemen *imageability.*

Oleh karena itu, penelitian ini menghubungkan hasil kajian karakter ornamen berbasis *genius loci* dengan fungsi spasial lima elemen *imageability* sebagai dasar penyusunan strategi penerapan ornamen pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, melalui simulasi 3D. Simulasi ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana karakter ornamen dapat diterapkan secara terarah pada elemen-elemen *imageability* sebagai upaya penguatan identitas spasial Gedung Kesenian Sunan Ambu.

2. TINJAUAN TEORI

Identitas spasial merupakan karakter suatu ruang yang terbentuk dari hubungan antara kondisi fisik dengan pengalaman pengguna. Di dalamnya tidak hanya terdapat dimensi fisik, tapi juga persepsi seseorang yang menempati ruangan tersebut, mengamati, serta memberi makna (Duan et al., 2022). Pada skala bangunan, identitas spasial berkaitan dengan bagaimana sebuah ruangan mudah dikenali dan dibedakan. Ruangan yang memiliki batas ruang yang jelas, memiliki tata ruang dan fungsi yang jelas, dan mudah dibaca, berperan dalam meningkatkan identitas spasial (Zarkhah et al., 2020). Selain itu, identitas spasial juga berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan evaluatif. Belanche et al. (2017) menunjukkan bahwa identitas yang berhubungan dengan tempat tidak hanya terbentuk melalui pengenalan atau pengetahuan terhadap suatu tempat, tetapi juga melalui respons emosional dan evaluasi terhadap suatu ruangan. Hal ini menunjukkan bahwa elemen fisik dalam bangunan dapat memberikan rangsangan awal. Namun, identitas terbentuk ketika rangsangan tersebut dipersepsi, dimaknai, dan dikaitkan dengan pengalaman penggunanya.

2.2 *Genius loci* sebagai Pendekatan Identitas Lokal

Genius loci digunakan untuk memahami keunikan atau *spirit of place* suatu tempat. Konsep ini dapat dipersepsi melalui karakter yang terlihat secara fisik atau melalui nilai-nilai dan proses sosial yang mendasarinya (Vecco, 2020). Christou et al. (2019) menunjukkan bahwa *genius loci* berkaitan dengan keunikan dan esensi sebuah tempat yang dapat dipertahankan ketika elemen dan maknanya tetap dikenali oleh pengguna. Dalam pendekatan arsitektur, *genius loci* dapat digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi karakter lokal sebelum diterjemahkan menjadi keputusan desain. Penelitian yang dilakukan oleh Regina dan Ekomadyo (2022) menunjukkan bahwa sejarah dan budaya suatu tempat sangat berpengaruh terhadap penggunaan ruang serta menghidupkan ruang melalui kegiatan kebudayaan. Sedangkan pada penelitian ini, *genius loci* digunakan sebagai konsep penguatan karakter lokal pada bangunan. Pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, pendekatan ini menjadi dasar agar karakter ornamen yang diterapkan tetap berangkat dari konteks budaya Sunda, dengan tetap memberikan pengalaman bangunan sebagai ruang seni pertunjukan.

2.3 *Imageability* Kevin Lynch

Konsep *imageability* diperkenalkan oleh Kevin Lynch (2015), yang mengidentifikasi lima elemen pembentuk citra lingkungan yaitu *path* (jalur), *edge* (batas), *district* (kawasan), *node* (simpul), dan *landmark* (penanda). Kelima elemen ini membantu individu untuk memahami dan mendapatkan kesan yang kuat dari lingkungan perkotaan (Lynch, 2020). Sebuah kota yang memiliki *imageability* tinggi akan memungkinkan penduduknya untuk memiliki kejelasan orientasi, peningkatan kualitas psikis dan emosional, serta pemaknaan lingkungan sekitar yang lebih dalam (Lynch, 2015; Zhu, 2026; Maestre, 2025; Almakkas, 2020).

Meskipun konsep Lynch pada awalnya dirumuskan untuk skala kota, prinsip kelima elemen ini dapat diterapkan dalam skala bangunan. Kajian terkait *imageability* ini, di kawasan perkotaan Indonesia, juga menunjukkan bahwa *path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark* dapat digunakan untuk mengidentifikasi kualitas citra dan keterbacaan ruang (Fajar dan Purwantiasning, 2020). *Path* atau jalur merupakan elemen yang berkaitan dengan jalur

pergerakan yang dapat membantu pengguna mengenali arah dan susunan ruang. Pada skala bangunan, *path* dapat berupa koridor, rangkaian ruang, atau sirkulasi utama. *Edge* atau batas berfungsi sebagai bidang transisi yang membedakan satu bagian ruang dengan bagian ruang lainnya, sehingga dapat membantu memperjelas perubahan ruang. *District* atau kawasan merupakan bagian ruang yang memiliki karakter visual atau pengalaman yang relatif seragam sehingga terbaca sebagai satu kesatuan. *Node* atau simpul dapat diterjemahkan sebagai titik atau pusat pertemuan atau perubahan aktivitas sehingga memiliki potensi menjadi fokus visual. Sedangkan *landmark* merupakan elemen penanda yang menjadi titik acuan untuk mudah dikenali. Bisa berupa objek yang menonjol ataupun sederhana. Kelima fungsi tersebut menjadi dasar untuk menentukan kebutuhan karakter visual yang berbeda pada masing-masing elemen.

2.4 Karakter Ornamen dalam Pembentukan Identitas Spasial

2.4.1 Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi menentukan bagaimana sebuah elemen visual dibaca dalam hubungannya dengan manusia, bidang tempat elemen tersebut diterapkan, dan elemen arsitektur lainnya. Skala manusia, proporsi dan repetisi merupakan petunjuk visual yang mengarahkan pergerakan (Natapov et al., 2020), sehingga merupakan bagian dari karakter ruang yang mendukung keterbacaan dan identitas (Zarkhah et al., 2020). Penelitian juga menunjukkan bahwa skala, proporsi, ritme, koherensi, keseimbangan, dan homogenitas merupakan aspek yang berpengaruh terhadap kualitas visual bangunan (Zuliana et al., 2022). Pada penelitian ini, ornamen yang diterapkan mempertimbangkan skala dan proporsi, seperti ukurannya yang dominan supaya menjadi fokus visual. Sedangkan ornamen pada jalur atau elemen berulang perlu menjaga proporsi dan ritmen sehingga tidak mengganggu keterbacaan ruang.

2.4.1 Simbolisasi Visual dan Rasa

Ornamentasi arsitektural dapat berfungsi sebagai penanda identitas melalui karakter bentuk yang juga membawa makna budaya (Samsudin et al., 2025; Zwain dan Bahauddin, 2023). Selain simbol, material dan warna dapat memengaruhi kesan dan pembacaan identitas. Abdul Kadir et al. (2024) menempatkan bentuk, material, dan tata letak sebagai atribut fisik yang berinteraksi dengan unsur psikologis dalam membentuk identitas spasial, sedangkan Maulina et al. (2024) menunjukkan bahwa warna fasad dapat membentuk pola visual yang berkontribusi pada persepsi identitas tempat. Secara konseptual, simbolisasi visual dan rasa menjadi aspek yang menghubungkan identitas lokal dengan pengalaman pengguna. Simbol memberikan rujukan makna, sedangkan bentuk material, tekstur, dan warna membantu membangun kesan visual yang dirasakan.

2.4.2 Sumber dan Pemilihan Karakter Ornamen

Rancangan ornamen yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada hasil pengembangan desain sebelumnya oleh Mustaqin et al. (2025). Pengembangan tersebut menghasilkan dua rancangan ornamen, yaitu Mega Pakuan Ageng yang memadukan motif mega mendung dan pakuan pajajaran, serta Mega Manggu yang memadukan motif mega mendung dan cupat manggu. Sketsa kedua rancangan tersebut telah dicatatkan sebagai Hak Cipta dengan judul Sketsa Ornamen Gedung Kesenian Sunan Ambu (Mega Pakuan Ageng dan Mega Manggu) (Mustaqin & Sarasati, 2025). Kedua rancangan dipilih sebagai sumber desain karena telah dikembangkan untuk konteks Gedung Kesenian Sunan Ambu dan diarahkan untuk merepresentasikan karakter lokal melalui elemen visual bangunan.

Berdasarkan tinjauan teori, penelitian ini menghubungkan *genius loci*, ornamen, *imageability*, dan parameter desain dalam satu kerangka penerapan. *Genius loci* digunakan sebagai pendekatan untuk mengenali karakter dan makna tempat yang relevan dengan konteks budaya Sunda. Karakter tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam ekspresi visual melalui ornamen. Sementara itu, lima elemen *imageability, path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark*, digunakan sebagai kerangka analitis untuk menentukan lokasi dan peran spasial

penerapan ornamen pada skala bangunan. Penerapan pada setiap elemen dirumuskan dengan mempertimbangkan karakter skala dan proporsi, serta karakter simbolisasi visual dan rasa. Skala dan proporsi menentukan hubungan ornamen dengan bidang penerapannya. Sedangkan simbol visual dan rasa berperan dalam membangun karakter visual dan kesan ruang. Hubungan antarkonsep tersebut menjadi dasar penyusunan arahan desain ornamen pada masing-masing elemen *imageability*, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hubungan konsep dengan elemen imageability

Elemen *Imageability*	**Fungsi**	**Karakter Skala & Proporsi**	**Karakter Simbolisasi Visual dan Rasa**	**Arahan Desain**
Path	Mengarahkan pergerakan	Proporsional, repetitif mengikuti jalur	Membentuk kontinuitas visual	Ornamen mengikuti jalur/sirkulasi
Edge	Menandai batas/transisi	Menyesuaikan bidang batas, dapat lebih dominan	Mempertegas perubahan karakter ruang	Ornamen pada pintu/batas ruang
District	Membentuk karakter ruang	Dapat dominan/monumental	Identitas visual paling kuat	Ornamen utama pada ruang pertunjukan
Node	Focal point	Skala cukup menonjol	Menciptakan perhatian /point of interest	Ornamen pada titik pertemuan
Landmark	Penanda dan memori	Mudah terlihat dan dikenali	Simbol kuat dan memorable	Ornamen/ objek identitas

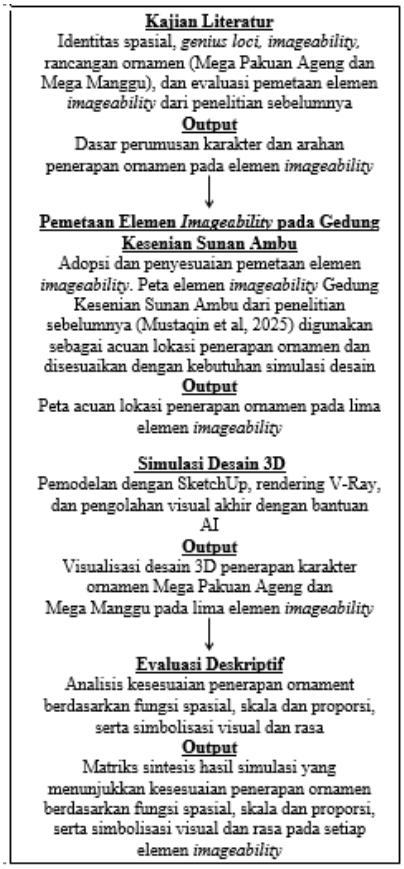
Sumber: Analisis Penulis, 2026

3. METODOLOGI PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian literatur dan simulasi desain 3D. Penelitian difokuskan pada perumusan strategi penerapan karakter ornamen berbasis *genius loci* pada lima elemen imageability di Gedung Kesenian Sunan Ambu. Kajian literatur dilakukan untuk memahami hubungan antara identitas spasial, *genius loci*, imageability, dan karakter ornamen dalam pembentukan identitas spasial. Hasil dari kajian literatur ini kemudian disintesis menjadi dasar perumusan karakter dan arahan penerapan ornamen pada lima elemen imageability, dengan mempertimbangkan skala dan proporsi serta simbolisasi visual dan rasa.

Selanjutnya, dilakukan pemetaan elemen-elemen *imageability* ini pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, berdasarkan karakter desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Pemetaan dilakukan untuk menentukan bagian-bagian ruang yang berpotensi menjadi lokasi penerapan karakter ornamen sesuai dengan fungsi dan peran masing-masing elemen.

Lalu tahap berikutnya adalah penerapan karakter desain melalui simulasi 3D pada elemen-elemen tersebut. Simulasi 3D dilakukan melalui pemodelan menggunakan perangkat lunak SketchUp. Model tersebut kemudian direnderi menggunakan V-Ray dan visualisasi akhir dikembangkan dengan bantuan AI untuk menghasilkan representasi desain ornamen pada masing-masing elemen imageability. Hasil simulasi kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan karakter visual dan spasial yang dihasilkan pada setiap elemen *imageability*, sehingga dapat dirumuskan hubungan antara karakter ornamen, posisi penerapannya, dan penguatan identitas spasial bangunan. Berikut merupakan diagram alur penelitian seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar. 1. Diagram Alur Penelitian
Sumber: Analisis Penulis, 2026

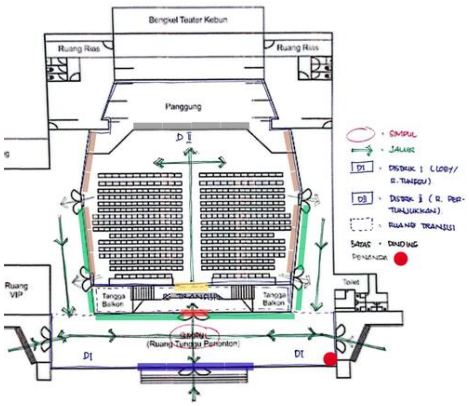
4. HASIL PEMBAHASAN

penguatan identitas spasial pada bangunan pertunjukan dapat dikembangkan melalui penerapan karakter arsitektur dan ornamen pada lima elemen *imageability*, yaitu jalur (*path*), batas (*edge*), distrik (*district*), simpul (*node*) dan penanda (*landmark*) (Lynch, 2020). Masing-masing elemen memiliki peran yang berbeda dalam membentuk keterbacaan dan karakter ruang. Jalur berperan dalam membentuk orientasi dan kontinuitas pergerakan, batas mempertegas transisi dan diferensiasi antar ruang, distrik membentuk karakter visual suatu area, simpul memberikan penekanan pada titik pertemuan atau aktivitas, sedangkan penanda berfungsi sebagai elemen visual yang mudah dikenali dan diingat sehingga mendukung keterbacaan dan identitas spasial.

Karakter dari kelima elemen *imageability* tersebut selanjutnya diterapkan dalam simulasi desain Gedung Kesenian Sunan Ambu dengan pendekatan *genius loci*. Pendekatan ini diarahkan pada penerjemahan karakter lokal melalui penggunaan ornamen yang merepresentasikan nilai budaya Sunda, dengan mengacu pada hasil pengembangan desain sebelumnya yaitu Mega Pakuan Ageng dan Mega Manggu. Mega Pakuan Ageng merupakan pengembangan perpaduan motif Mega Mendung dan Pakuan Pajajaran, sedangkan Mega Manggu merupakan pengembangan perpaduan motif Mega Mendung dan Cupat Manggu (Mustaqin & Sarasati, 2025).

Penerapan ornamen pada masing-masing elemen *imageabililty* diterjemahkan melalui dua aspek utama, yakni skala dan proporsi, serta simbolisasi visual dan rasa. Skala dan proporsi berkaitan kesesuaian ornamen terhadap bidang, pengguna, dan karakter ruang, sedangkan simbolisasi visual dan rasa berkaitan dengan kemampuan bentuk, motif, material, warna dan komposisi untuk membangun karakter serta pengalaman visual tertentu. Hasil sintesis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar pengembangan simulasi desain pada titik-titik strategis perletakan elemen *imageabilty* Gedung Kesenian Sunan Ambu yang telah ditentukan pada penelitian Mustaqin dkk (2025).

Penentuan setiap elemen didasarkan pada peran dan karakter spasialnya. Koridor diposisikan sebagai *path* karena berfungsi sebagai jalur sirkulasi, pintu masuk ruang pertunjukan sebagai *edge* karena menandai transisi antarruang, dan ruang pertunjukan sebagai *district* karena memiliki fungsi serta karakter ruang yang berbeda dari area lainnya. Lobi diposisikan sebagai *node* karena menjadi titik pertemuan dan orientasi sirkulasi, sedangkan *wall of fame* diusulkan sebagai *landmark* karena dirancang sebagai penanda visual yang menonjol.



Gambar 2. Perletakan elemen *imageability* pada Gedung Kesenian Sunan Ambu
Sumber: Mustaqin (2025) dengan penyesuaian

4.1 Penerapan Karakter pada Jalur (*Path*)

Elemen Jalur pada skala bangunan berperan dalam membangun keterbacaan arah sirkulasi dan membantu pengguna memahami pergerakan di dalam ruang. Oleh karena itu karakter elemen jalur tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, namun perlu memiliki kontinuitas visual yang dapat memperkuat arah pergerakan. Dari aspek skala dan proporsi, ornamen perlu menyesuaikan bidang dan skala pengguna sehingga tetap terintegrasi dengan ruang sirkulasi. Sementara itu dari aspek simbolisasi visual dan rasa, penggunaan repetisi bentuk motif, material, dan warna, dapat diterapkan untuk membangun kesinambungan karakter sepanjang jalur.



Penerapan Ornamen pada Jalur. Pada Gambar 2 diaplikasikan pada dinding dengan warna hijau ( )



Gambar 3. Simulasi Desain dinding koridor di sekitar Ruang Pertunjukan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Pada simulasi Gedung Kesenian Sunan Ambu, karakter tersebut diterapkan pada dinding koridor di sekitar ruang pertunjukan. Ornamen ditempatkan sebagai elemen horizontal pada bagian dinding dengan pola yang berulang mengikuti arah koridor, sehingga membentuk kontinuitas visual yang searah dengan pengguna dan sekaligus memberikan karakter pada jalur menuju atau dari ruang pertunjukan.
Penerapan motif dengan pengembangan bentuk Mega Mendung dan Cupat Manggu pada dinding koridor memberikan karakter visual sekaligus memperkuat kesan lokal pada ruang. Bentuk ornamen yang memanjang dan berulang mengikuti bidang dinding membangun kesinambungan visual sepanjang jalur, sehingga keberadaan ornamen tidak hanya dekoratif, tetapi juga mendukung keterbacaan arah pergerakan. Dengan demikian, penerapan ornamen pada elemen jalur diarahkan untuk memperkuat kontinuitas visual, orientasi, dan karakter lokal tanpa menjadikannya sebagai titik fokus utama.

4.2 Penerapan Karakter pada Batas (*Edge*)

Elemen batas berfungsi membedakan satu ruang dengan ruang lainnya sekaligus memperjelas transisi antar ruang. Pada skala bangunan, batas dapat diwujudkan melalui pintu, bukaan, bidang pembatas, maupun elemen arsitektural lainnya yang menandai perpindahan ruang. Dalam konteks pembentukan identitas spasial, penerapan ornamen pada batas perlu memiliki keterbacaan visual yang cukup kuat untuk menegaskan perubahan karakter antar ruang.

Dalam simulasi Gedung Kesenian Sunan Ambu, penerapan karakter batas diutamakan pada pintu masuk menuju ruang pertunjukan, yang secara visual menjadi pemisah antara area *Lobby* dan Ruang Pertunjukan.



Penerapan Ornamen pada Pintu Masuk 1 Ruang Pertunjukan. Pada Gb. 2 diaplikasikan pada pintu warna merah ( )



Penerapan Ornamen pada Pintu Masuk 2 Ruang Pertunjukan. Pada Gb. 2 diaplikasikan pada pintu warna kuning ( )

Gambar 4. Simulasi Desain Pintu Masuk Ruang Pertunjukan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Pada Desain Pintu Masuk 1, ornamen memiliki skala yang relatif dominan terutama pada bagian daun pintu yang menampilkan motif Mega Pakuan Ageng. Kolom yang membingkai bagian kanan dan kiri pintu menggunakan ornamen bermotif Pakuan, sedangkan pada bagian atas pintu dilengkapi tulisan aksara Sunda yang berarti “Selamat Datang”. Komposisi tersebut menjadikan ornamen terbaca dari arah kedatangan pengunjung sekaligus mempertegas pintu sebagai titik transisi menuju Ruang Pertunjukan.

Pada Pintu Masuk 2, ornamen diterapkan melalui bidang vertikal yang memberikan kesan lebih tinggi pada ruang transisi yang berukuran relatif kecil. Perbedaan penerapan tersebut menunjukkan bahwa karakter batas dapat diterjemahkan melalui variasi skala, proporsi, dan orientasi ornamen sesuai dengan kondisi dan bidang ruang.

Dari aspek simbolisasi visual, penggunaan ornamen Mega Pakuan Ageng dan pengembangannya, memberikan karakter lokal pada area transisi. Dengan demikian, perpindahan menuju ruang pertunjukan tidak hanya ditandai secara fisik oleh keberadaan pintu, tetapi juga diperkuat melalui ornamen yang merepresentasikan konteks budaya Sunda.

4.3 Penerapan Karakter pada Distrik (*District)*

Elemen distrik merepresentasikan bagian ruang yang memiliki karakter tertentu dan dapat dibedakan dari area lainnya. Pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, ruang pertunjukan diposisikan sebagai distrik utama karena memiliki fungsi, suasana, kebutuhan teknis, dan karakter visual yang berbeda dibandingkan area *Lobby* dan area lainnya. Oleh karena itu, penerapan ornamen pada distrik tidak hanya mempertimbangan bentuk motif, namun juga hubungan antara skala, proporsi, material, warna dan karakter ruang secara keseluruhan.

Pada simulasi ruang pertunjukan, ornamen diterapkan pada beberapa bidang utama, termasuk bagian atas panggung dan dinding interior. Ornamen pada area panggung memiliki skala relatif lebih besar dan ditempatkan pada bidang utama, termasuk bagian atas panggung dan dinding di sebelah kanan – kiri audiens. Perbedaan skala tersebut menghasilkan dominasi visual yang lebih kuat dibandingkan penerapan ornamen pada koridor dan mendukung pembentukan karakter ruang pertunjukan sebagai distrik yang memiliki identitas khas secara visual



Penerapan ornamen cupat manggu pada bagian atas panggung. Pada Gb. 2 diaplikasikan pada wama abu-abu ( )



Penerapan ornamen mega mendung dan cupat manggu pada kolom dan bingkai pintu, serta kombinasi motif kayu dan warna hitam pada dinding. Pada Gb. 2 diaplikasikan pada warna cokelat ( )

Gambar 5. Simulasi Desain pada Distrik Ruang Pertunjukan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Penerapan material dan warna turut memperkuat karakter distrik Pada ruang pertunjukan digunakan material ukiran dan *wall panel* kayu pada bagian dinding bawah, sedangkan pada bagian dinding atas menggunakan kombinasi material gypsum dan panel akustik dengan *finishing* kombinasi warna hitam dan cokelat kayu. Kombinasi tersebut menghasilkan kesan lokal dan hangat sekaligus mendukung karakter akustik dan suasana intim yang dibutuhkan dalam ruang pertunjukan.

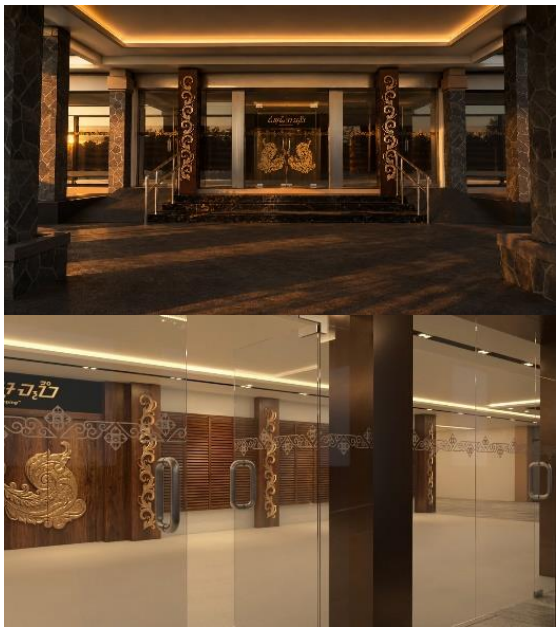
Dari aspek simbolisasi visual dan rasa, penggunaan ornamen Mega Pakuan Ageng dan Mega Manggu serta pengembangannya memberikan lapisan makna budaya pada ruang pertunjukan. Bentuk ornamen menjadi representasi visual budaya Sunda, sementara penggunaan material dengan kombinasi kayu, warna cokelat dan hitam, serta komposisi ruang yang ada membentuk kesan hangat dan lokal. Dengan demikian, penerapan karakter ornamen pada distrik bekerja pada dua tingkatan, yakni identitas yang dapat dikenali secara visual melalui motif dan identitas yang dialami melalui suasana ruang.

4.4 Penerapan Karakter pada Simpul (*Node*)

Elemen simpul merupakan titik pertemuan beberapa jalur sirkulasi yang berperan penting dalam orientasi dan pergerakan pengguna. Selain sebagai titik pertemuan jalur, simpul memiliki potensi untuk membentuk perhatian visual dan memperkuat karakter ruang. Oleh karena itu, penerapan ornamen pada simpul diarahkan untuk memberikan penekanan visual pada titik pertemuan, dengan mempertimbangkan skala, proporsi, posisi dan simbolisasi ornamen.

Pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, elemen simpul diterapkan pada area *Lobby* yang menjadi titik pertemuan dari berbagai jalur sirkulasi. Posisi *Lobby* yang menghubungkan beberapa arah pergerakan menjadikannya sebagai titik orientasi pengguna sebelum menuju ruang-ruang lainnya. Oleh karena itu, penerapan ornamen pada area ini diarahkan untuk memperkuat karakter *Lobby* sebagai area pertemuan sekaligus mmeberikan penekanan visual pada titik tersebut.

Dalam simulasi desain, karakter simpul diwujudkan melalui penerapan ornamen pada bidang yang memiliki keterlihatan tinggi dari arah datangnya pengunjung. Penerapan motif Mega Manggu pada elemen kaca *entrance* utama dan motif Pakuan pada kolom turut memberikan aksen visual lokal pada area lobi. Dengan komposisi tersebut, perhatian pengguna diarahkan pada area pertemuan tanpa mengganggu fungsi utamanya sebagai ruang sirkulasi dan orientasi.



Penerapan ornamen Mega Manggu pada pintu kaca *entrance* utama, serta motif pakuan pada kolom. Pada Gb. 2 diaplikasikan pada warna cokelat biru ( )



Ilustrasi suasana pada area *Lobby* yang merupakan elemen simpul pada Gedung Kesenian Sunan Ambu.

Gambar 6. Simulasi Desain
pada Simpul Area *Lobby*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Dengan demikian, karakter simpul dalam simulasi diwujudkan melalui penekanan visual pada titik pertemuan, bukan melalui dominasi ornamen secara keseluruhan. Ornamen berperan sebagai *point of interest* yang membantu memperkuat karakter *Lobby* sebagai salah satu titik strategis dalam sirkulasi ruang Gedung Kesenian Sunan Ambu.

4.5 Penerapan Karakter pada Penanda (*Landmark*)

Elemen penanda berfungsi sebagai elemen visual yang mudah dikenali dan diingat sehingga dapat memperkuat keterbacaan serta identitas spasial. Berbeda dengan elemen jalur yang berperan dalam mengarahkan pergerakan, batas yang memperjelas transisi, maupun simpul yang menekankan titik pertemuan, penanda memberikan referensi visual yang dapat membantu pengguna mengenali dan mengingat suatu ruang. Oleh karena itu, karakter elemen penanda perlu memiliki kekhasan visual yang cukup kuat, melalui pengaturan skala, proporsi, posisi dan simbolisasi.

Pada Gedung Kesenian Sunan Ambu, penerapan karakter penanda diwujudkan melalui desain *wall of fame*, yaitu bidang khusus yang menampilkan informasi mengenai penghargaan, prestasi, dan tokoh-tokoh yang terkait dengan Gedung Kesenian Sunan Ambu. Posisi *wall of fame* ditempatkan pada bidang yang memiliki keterlihatan tinggi yang menjadikannya sebagai titik referensi visual bagi pengunjung sekaligus bagian dari identitas spasial bangunan.



Ilustrasi *wall of fame* pada bidang sudut area *Lobby*. Pada Gb.1 diaplikasikan pada titik merah ( )

Gambar 7. Simulasi Desain *wall of fame* sebagai elemen penanda
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Karakter penanda pada *wall of fame* diperkuat melalui penerapan ornamen Cupat Manggu dan Pakuan Pajajaran yang memiliki kesesuaian visual dengan ornamen kolom dan bagian interior lainnya. Penerapan motif tersebut memberikan kekhasan simbolik sehingga identitas yang ditampilkan tidak hanya bersifat visual, namun juga membawa representasi nilai budaya lokal.

Penempatan *wall of fame* pada bidang yang memungkinkan terbaca oleh pengunjung,

sehingga menghasilkan kontras visual yang menarik perhatian tanpa menghilangkan fungsi utama *wall of* fame sebagai media informasi. Denagn demikian, penerapan ornamen pada penanda menghasilkan elemen visual yang khas, mudah dikenali dan merepresentasikan identitas budaya lokal, sehingga mendukung strategi penguatan identitas spasial Gedung Kesenian Sunan Ambu.

4.6 Sintesis Hasil Simulasi

Tabel 2. Sintesis Hasil Simulasi

Elemen *Imageability*	Karakter Hasil Kajian	Penerapan pada Simulasi	Skala & Proporsi	Simbolisasi Visual & Rasa
Jalur (*Path*)	Kontinui-tas, orientasi, keterbacaan	Dinding koridor	Propor-sional terhadap bidang & skala penggun a, repetitif mengiku ti jalur	Motif membent uk kontinuit as; kesan lokal dan hangat
Batas (*Edge*)	Transisi dan diferens iasi ruang	Pintu masuk ruang pertunju -kan	Ornamen lebih dominan pada bidang pintu & elemen pembing -kai	Motif mempert egas transisi sekaligus identitas budaya
Distrik (*District*)	karakter ruang yang khas	Interior dan panggu ng ruang pertunju -kan	Ornamen lebih dominan pada bidang utama dengan keterliha tan tinggi	Simbol budaya Sunda; kayu & warna cokelat membent uk kesan hangat &intim
Simpul (*Node*)	Titik pertemu an dan penekan an visual	*Lobby, entranc e* menuju a *Lobby*	Penekan an pada bidang/ titik tertentu	Ornamen membent uk *point of interest* dan memperk uat karakter *Lobby*
Penanda (*Landm ark*)	Mudah dikenali dan diingat	*Wall of Fame*	Disesuai kan dengan bidang dan keterliha tan penggun a	Penanda visual sekaligus represent asi identitas budaya lokal

Sumber: Analisis Penulis, 2026

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan simulasi desain, penelitian ini menghasilkan strategi penerapan karakter ornamen berbasis *genius loci* pada lima elemen imageability Gedung Kesenian Sunan Ambu. Kelima elemen *imageability*, yaitu jalur (*path*), batas (*edge*), distrik (*district*), simpul (*node*), dan penanda (*landmark*), memerlukan pendekatan penerapan ornamen yang berbeda sesuai dengan fungsi spasial masing-masing. Pada jalur, ornamen diterapkan secara repetitif mengikuti arah sirkulasi untuk membentuk kontinuitas visual dan berpotensi mendukung orientasi pengguna. Pada batas, ornamen digunakan untuk mempertegas transisi antar-ruang melalui pengaturan skala, proporsi, dan posisi pada pintu masuk ruang pertunjukan. Pada distrik, khususnya ruang pertunjukan, ornamen dengan skala yang lebih dominan, didukung material kayu dan warna cokelat, ditujukan untuk membentuk karakter visual ruang yang khas, hangat, dan intim. Pada simpul, penerapan ornamen di area lobi diarahkan untuk memberikan penekanan visual pada titik pertemuan jalur sirkulasi dan mendukung fungsi lobi sebagai titik orientasi. Sementara itu, pada penanda, *wall of fame* dikembangkan sebagai usulan elemen visual yang mengintegrasikan ornamen Cupat Manggu dan Pakuan Pajajaran untuk merepresentasikan karakter budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Almakkas, A. A. (2020). The Role of Activity in Shaping Identity of Place the Case of the Lace Market, Nottingham. Nottingham Trent University (United Kingdom).

Almusaed, A. (2011). *Biophilic and Bioclimatic Architeture "Analytical Therapy for the Next Generation of Passive Sustainable Architecture*. Denmark: Authors

Belanche, D., Casaló, L. V., & Flavián, C. (2017). Understanding the cognitive, affective and evaluative components of social urban identity: Determinants, measurement, and practical consequences. *Journal of Environmental Psychology*, *50*, 138-153.

Calabrese, E. F., Kellert, S. R. (2012). The Principles and Benefits of Biophilic Design. *The Practice of Biophilic Design, 01,* 6-19.

Christou, P. A., Farmaki, A., Saveriades, A., & Spanou, E. (2019). The "*genius loci*" of places that experience intense tourism development. *Tourism Management Perspectives*, *30*, 19-32.

Duan, J., Lan, W., & Jiang, Y. (2022). An evaluation approach to spatial identity in historic urban areas from a humanistic perspective. *Frontiers of Architectural Research*, *11*(5), 806-814.

Fajar, P., & Purwantiasning, A. W. (2020). KAJIAN KONSEP *IMAGEABILITY* DAN PERMEABILITY DALAM PENGEMBANGAN KAWASAN PUSAT KOTA KOWLOON HONG KONG. *Border: Jurnal Arsitektur*, *2*(2), 65-82.

Foroudi, M. M., Balmer, J. M., Chen, W., Foroudi, P., & Patsala, P. (2020). Explicating place identity attitudes, place architecture attitudes, and identification triad theory. *Journal of Business Research*, *109*, 321-336.

Lynch, K. (2015). The city image and its elements. In *The city reader* (pp. 620-630). Routl*edge*.

Lynch, K. (2020). "The City image and its elements": From the image of the City (1960). In The City Reader (pp. 570-580). Routl*edge*.

Maestre, C. A., Garza, S., Albornoz, Y., Mejia-Arango, S., Melgarejo, J. D., & Maestre, G. E. (2025). Impacts of *imageability* of architecture on brain health: A systematic literature review. Landscape and Urban Planning, 256, 105286.

Mustaqin, K., Sarasati, C., Ramadhan, B (2025). Ornamentasi sebagai Identitas spasial Gedung Kesenian Sunan Ambu dalam Perspektif *Genius loci*. Prosiding LPPM ISBI Bandung, hlm. 191-196.

Mustaqin, K. Sarasati, C. 2025. Sketsa Ornamen Gedung Kesenian Sunan Ambu. Hak Cipta terdaftar di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM RI, No. EC00202511889.

Natapov, A., Kuliga, S., Dalton, R. C., & Hölscher, C. (2020). Linking building-circulation typology and wayfinding: design, spatial analysis, and anticipated wayfinding difficulty of circulation types. *Architectural Science Review*, *63*(1), 34-46.

Regina, Y. V., & Ekomadyo, A. S. (2022). Sejarah dan budaya sebagai pembentuk *genius loci* di Desa Kemiren, Banyuwangi. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, *6*(2), 275-286

Tomphson, K., Blacksee, S. (2000) *Did you hear the one about Frans Operators? Incorporating drama into the library induction*. Reference Services Review. 28 (4). hlm.369-378.