

## **BAB V**

### **LANDASAN TEORI**

#### **5.1 Teori Arsitektur Naratif**

Pusat Informasi menerapkan konsep arsitektur naratif dengan menarasikan cerita legenda. Bledug Kuwu memiliki cerita legenda yang sudah memasyarakat atau diketahui hingga luar daerah, sehingga menjadi potensi untuk lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum.

Menurut Shopia Psarra dalam *Architecture and Narrative*(2009, hal.1), menuliskan tentang kegunaan narasi dalam bangunan yang berfungsi sebagai galeri, pusat informasi dan bangunan budaya. Arsitektur yang bernarasi memiliki aspek yang berbeda, yaitu bangunan yang menarasikan cerita atau bangunan yang menarasikan ekspresi dalam sebuah cerita. Cerita yang dinarasikan dalam sebuah bangunanlah yang membuat arsitektur dan naratif bertemu.

Arsitektur naratif memiliki ciri-ciri yaitu hubungan, tidak hanya merancang sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat bernaung namun juga membuatnya berhubungan dengan sejarah nenek moyang dengan meintegrasikan cerita sejarah dalam desain panel dinding dan struktur bangunan. Kerangka cerita, yaitu menggunakan alur cerita dalam melakukan pemrograman ruang, kebutuhan luas dan tampilan ruang dengan mempertimbangkan pengalaman ruang yang memiliki cerita. Pembingkaiian dengan mengarahkan perspektif yang ditekankan dalam program dan desain bangunan (Tissink,2016, hal 20-28)

Bangunan menerapkan arsitektur naratif dengan menghubungkan lingkungan dan identitas melalui narasi Pusat Informasi Legenda tidak hanya sebagai edukasi mengenai legenda asal usul Bledug Kuwu namun sebagai penggambaran cerita legenda dengan kandungan moral didalamnya. Cerita tersebut diintegrasikan ke desain dinding, alur ruang yang menceritakan alur cerita legenda dan bentuk bangunan yang

digunakan seperti penggunaan material tradisional dan alur Pusat Informasi yang menggambarkan alur cerita legenda Bledug Kuwu.

Pendekatan bentuk bangunan Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu menggunakan pendekatan naratif diterapkan dalam penambahan cerita dalam perancangan eksterior, interior bangunan dan hubungan antar ruang. Desain juga diterapkan sesuai dengan lingkungan yang berada di lokasi wisata fenomena alam Bledug Kuwu dengan mengolah alam pada tapak, mengolah dan mempertahankan potensi di area tapak.

### **5.1.1 Bangunan Bercerita**

Arsitektur Naratif dipilih sebagai tema desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu berdasarkan pada pemikiran terhadap cerita legenda yang dapat dikembangkan dengan optimal terhadap fungsi bangunan. Cerita legenda menjadi daya tarik dari Bledug Kuwu dimana banyak masyarakat lokal dan luar daerah yang telah mengetahui garis besar cerita. Hal tersebut menjadi pertimbangan untuk memaksimalkan potensi yang ada dari Bledug Kuwu dan diterapkan secara langsung dalam perancangan bangunan.

Arsitektur naratif membentuk sebuah ruang bercerita. Cerita di sajikan dalam bentuk visual dimana dipengaruhi bagai mana cara untuk memandang bentuk tersebut. Bentuk visual berfungsi sebagai pemberi informasi mengenai latar belakang, tujuan dan persepsi yang diinginkan arsitek untuk ditangkap oleh penikmat. Bentuk visual dipengaruhi oleh wujud, dimensi, warna, tekstur, posisi, orientasi. Bentuk visual yang dihayati akan memberikan kepuasan sensasi, merangsang keingintahuan terhadap cerita yang digambarkan dan terhadap pesan khusus dengan cara mengarahkan persepsi melalui visual.

Sebuah cerita dapat dinarasikan dengan sempurna ketika terjadi hubungan antara komponen pembentuk ruang, diantaranya transformasi, tactile dan tektonika :

- a. Transformasi, menarasikan cerita kedalam bentuk nyata secara estetis pada bentuk massa, alur ruang, tata ruang, tata letak perabot, hingga bentuk koleksi memudahkan untuk memahami maksud pada cerita yang dibawakan dalam pusat informasi.
- b. Penerapan tactile pada pusat informasi yaitu dengan menggunakan material yang bertekstur pada barang koleksi juga material ruang dalam pusat informasi dimana dapat dirasakan oleh pengunjung melalui sentuhan.
- c. Sedangkan penerapan tektonis berada dalam pengembangan bentuk dan estetika objek juga bangunan.

Transformasi dikombinasikan dengan tactile dan tektonika akan membentuk penyampaian cerita yang menimbulkan imajinasi pada ruang sehingga mampu memaknai cerita dalam bentuk fisik.

Proses menerapkan ruang yang bercerita tidak lepas dari penerapan sebuah plot atau alur. Plot menjadi pokok desain mengenai bagaimana sebuah ruang akan menyampaikan cerita dan bagaimana pesan tersebut akan dibaca.

Arsitektur naratif bertujuan untuk memanipulasi atau mengarahkan persepsi seseorang dalam arsitektur naratif. Pengembangan wisata memerlukan persepsi pengunjung yang melalui penginderaan yaitu visual, audio, sentuhan dan penciuman. Langkah pengarahannya dapat dilakukan dengan pemusatan perhatian dan konsentrasi seperti pembingkaiannya, yaitu seseorang akan diarahkan melalui rute atau alur yang telah ditetapkan dan tertarik terhadap elemen tertentu secara bertahap.

### 5.1.2 Transformasi

Menurut Antoniades (1990) transformasi merupakan perubahan sebuah bentuk kepada bentuk lain yang dipengaruhi oleh

aspek eksternal dan internal dengan memberi respon terhadap aspek tersebut melalui proses berulang atau melipatgandakan.

Perancangan Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu dengan menerapkan metode transformasi diproses dengan menggunakan teori Habraken dan Steward Brand dimana memiliki beberapa variabel dalam mendeskripsikan transformasi yang membentuk pola transformasi untuk menentukan organisasi ruang dalam mendesain layout , yaitu:

- a. Tingkatan transformasi
- b. Transformasi spasial
- c. Transformasi konfigurasi

Metode transformasi dengan teori Habraken dan Steward Brand diuraikan dalam beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya transformasi sebagai berikut :

- a. *Identification*, identitas diri sebagai pengenalan terhadap lingkungan.
- b. *Life Style*, perubahan gaya hidup dalam masyarakat oleh globalisasi atau perkembangan terhadap penemuan dalam masyarakat dan lingkungan.
- c. *Technology*, pengaruh perkembangan teknologi terkini dalam psikologi masyarakat untuk memiliki keinginan mengikuti perkembangan *trend*.

## 5.2 Pengolahan Bangunan pada Lahan

Bangunan Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu berada pada lahan datar dengan kemiringan hanya pada bagian pusat bledugnya sebanyak  $<4^\circ$ , dengan lahan yang dapat dibangun berada mengelilingi pusatnya. Kondisi tapak datar membuat tapak tidak memerlukan pengolahan khusus. Namun dalam ketersediaan lahan yang dapat dibangun memerlukan adanya penataan sirkulasi bagi kendaraan dan pejalan kaki yang baik, penataan parkir yang tidak mengganggu

kebutuhan luas bangunan, penataan posisi bangunan yang efektif, efisien namun tidak melanggar aturan daerah.

Penataan massa bangunan juga harus di pertimbangkan. Penataan massa bangunan ditentukan melalui kemudahan dalam konstruksi dan tatananya. Berikut penataan massa bangunan :

A. Penataan Terpusat

Merupakan komposisi yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder yang mengelilingi ruang pusat sebagai inti atau pusat perhatian.

B. Penataan Linier

Komposisi yang terdiri dari ruang yang berjejer, dapat berhubungan secara langsung ataupun terdapat sekat yang membatasi antar ruang. Penataan ini biasanya tersusun dari ruang yang serupa atau setipe, untuk ruang yang memiliki fungsi simbolis atau memiliki keberadaan yang sangat penting dapat berada di manapun sepanjang rangkaian linier. Penataan linier memiliki potensi untuk menjelaskan sebuah cerita yang memiliki alur maju.

C. Penataan Radial

Komposisi ruang ini merupakan kombinasi dari Penataan Terpusat dan Penataan Linier. Penjelasan singkat mengenai sifat dari Penataan terpusat yang memiliki bentuk teratur, sifat tertutup dan lebih introvert, sedangkan untuk Penataan radial ini memiliki sifat menyebar dan mengembang dengan penataan linier sebagai gambarannya.

D. Penataan Cluster

Komposisi ruang terdiri dari ruang yang mengelompok, dan terhubung melalui akses sirkulasi atau jalanan. Memiliki susunan yang beraneka ragam, biasanya terdiri dari kelompok bentuk dan

fungsi yang berbeda, sehingga memiliki bentuk keseluruhan yang fleksibel.

### 5.3 Pengalaman Ruang Membentuk Narasi

Dalam memberikan pengalaman ruang dan kualitas ruang dengan pendekatan arsitektur naratif, dapat dipengaruhi oleh beberapa hal (*Clarke, 2012:16-18*) :

a. *Spatial Intelligence*

Merupakan pengalaman ruang yang dihasilkan melalui proses pengolahan antara ruang arsitekturan dengan ruang spasial dimana ruang tersebut memunculkan persepsi dalam pikiran..

b. *Temporality/ memory & sequence*

Ruang yang bercerita melalui penataan sekuens membuat proses pemahaman terhadap cerita yang diterapkan arsitek

### 5.4 Sirkulasi Ruang

Menghubungkan ruangan dengan sirkulasi, beberapa cara yang dapat diterapkan (*Ching, 2000*):

a. Melewati Ruang, ruang dapat digunakan sebagai penghubung sirkulasi dengan ruangan.

b. Lewat Menembus Ruang, ruang dapat digunakan sebagai sirkulasi. Ruang menggunakan jalur yang fleksibel menjadi penghubung antar ruang.

### 5.5 Bentuk Massa

Bentuk massa dilakukan dengan Tracing. Tracing dilakukan dengan menggunakan jejak dari sebuah cerita atau *event* kemudian alur tersebut didopsi menjadi bentuk dasar bagi massa. Tracing dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. *Historical reading of the site*

Mengkreasikan bentuk dengan melacak alur cerita dari pergerakan ular naga Joko Linglung dan mengkaitkannya dengan narasi cerita asal usul Bledug Kuwu.

*b. Deformation strategy*

Bagaimana sebuah bentuk dapat mentransformasi alur cerita asal usul Bledug Kuwu dan pergerakan Joko Linglung sehingga membentuk narasi pada massa bangunan.

*c. Elaboration : Design*

Bagaimana sebuah bentuk dapat diaplikasikan dengan memerhatikan kebutuhan dan persyaratan ruang.

## **5.6 Konservasi Lingkungan**

### **5.6.1 Konservasi Tanah**

Jenis tanah di kawasan Bledug Kuwu yaitu tanah lumpur dan tanah Alluvial. Area tanah lumpur tidak dapat didirikan bangunan di atasnya karena struktur tanah tidak stabil akibat pergerakan dari lumpur dibawah tanah. Sedangkan tanah alluvial merupakan tanah yang terbentuk dari endapan beberapa elemen tanah yang lain, sehingga tanah memiliki daya dukung terhadap tekanan rendah. Hal tersebut membuat pembangunan diatas tanah alluvial memerlukan pendekatan teknik dan material khusus.

Konservasi tanah memengaruhi tata air pada area lingkungan didalam tapak. Konservasi pada tanah dilakukan dengan tujuan mencegah terjadinya kerusakan tanah akibat erosi, memperbaiki tanah yang rusak menjadi lebih lestari sehingga produktivitas tanah dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Konservasi tanah pada area Bledug Kuwu diperlukan melihat kondisi tanah pada area tersebut dimana membutuhkan tindakan yang tepat sehingga tapak dapat dimanfaatkan dengan maksimal bagi wisata khususnya bagi Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu namun tidak memberi dampak buruk pada lingkungan.

Konservasi tanah secara vegetatif dengan memanfaatkan vegetasi sebagai pelindung tanah untuk menghambat laju aliran air (*runoff*) yang

menyebabkan erosi tanah juga untuk memperbaiki kondisi tanah secara kimia maupun biologi.

Vegetasi/tanaman akan meresap aliran air dari tajuk menuju batang (stemflow) yang dialirkan ke permukaan tanah. Hal tersebut dapat menahan laju aliran air, jika vegetasi memiliki jenis yang rimbun dan ditanam dengan rapat maka mampu untuk memecah aliran air sehingga membentuk bidang penahan air dan membuat permukaan tanah menjadi stabil.

Konservasi tanah secara vegetatif dapat dilakukan dengan penanaman vegetasi untuk menghindari permukaan tanah gundul, menerapkan wanatani atau mengkombinasi tanaman tahunan dan semusim untuk mengurangi dampak erosi pada tanah dan menjaga unsur hara dalam tanah sehingga tanah menjadi subur dan terawat.

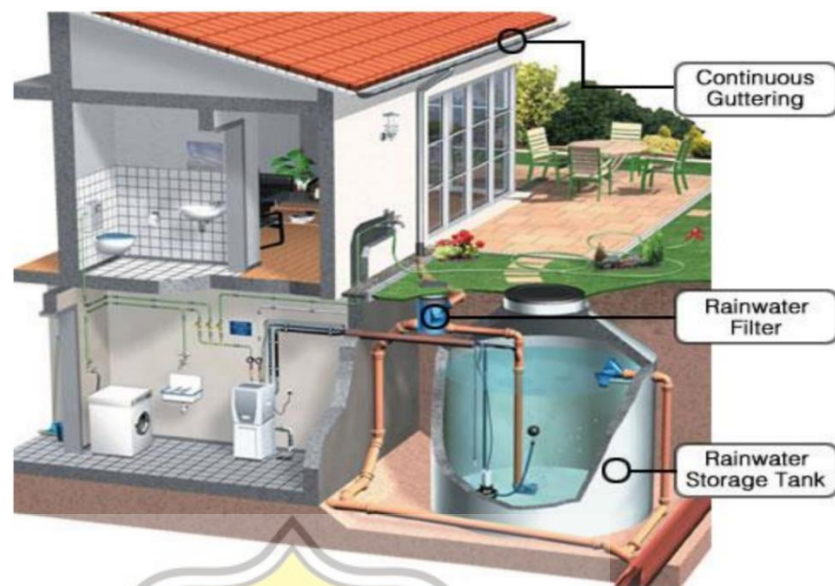
### **5.6.2 Konservasi Air**

Tanah pada Bledug Kuwu mengandung air garam sehingga tidak dapat dilakukan pengeboran tanah. Hal yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan air pada bangunan didalam tapak yaitu dengan menerapkan teknik pemanenan air hujan.

Teknik pemanenan air hujan dilakukan untuk mencukupi kebutuhan air dengan memanfaatkan air hujan yang terjadi ketika musim hujan kemudian diolah dan dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan dalam bangunan ketika musim kemarau tiba.

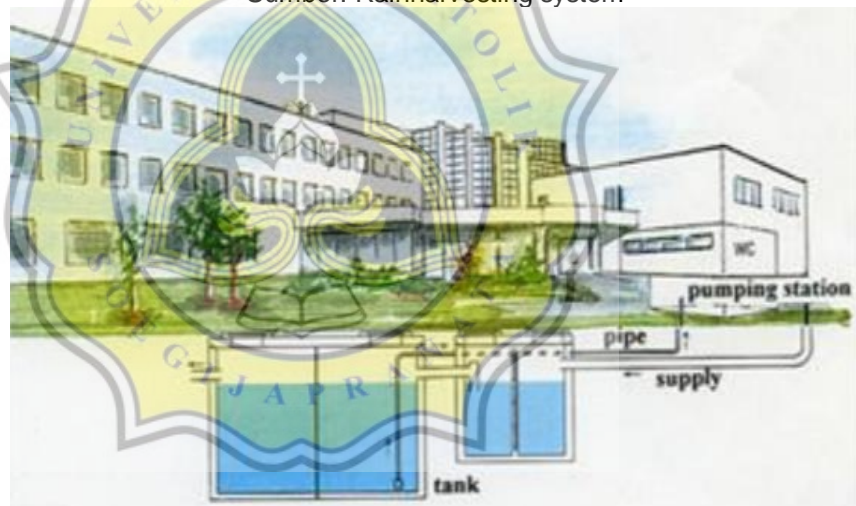
Pengumpulan air hujan dapat dilakukan dengan melakukan pemanenan air hujan menggunakan talang atau atap bangunan yang permukaannya terbuat dari plastik, *fiberglass* atau aluminium untuk menjaga kualitas air. Air yang dipanen pada atap kemudian dialirkan menggunakan pipa untuk mengarahkan air pada tangki penampungan, dimana tangki penampungan terbuat dari bahan *inert* seperti beton bertulang, *fiberglass*, atau *stainless steel*.





Gambar 5. 1 Pemanenan air dengan atap bangunan

Sumber. Rainharvesting system



Gambar 5. 2 Pemanenan air hujan di Changi Airport

Sumber. Kelair.bppt.go.id

### 5.7 Interpretasi dan elaborasi Tema Desain

Menurut KBBI, arti kata pusat yaitu tempat yang menjadi titik tengah. Arti kata informasi dalam bahasa latin yaitu ide yang dikomunikasikan. Sedangkan wisata alam menurut Saragih yaitu kegiatan yang memanfaatkan potensi alam untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman juga kesegaran jasmani dan rohani.

Arsitektur Naratif merupakan sebuah pendekatan perancangan bangunan dengan menerapkan sebuah alur cerita. Alur cerita yang digunakan berasal dari perspektif yang ingin ditunjukkan oleh sang arsitek atau berasal dari peristiwa, cerita rakyat. Arsitektuf naratif menerapkan narasi cerita kedalam semua hal yang berhubungan dengan bangunan sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman cerita secara langsung melalui visual, sense dan alur sirkulasi ruang.

Pusat informasi menerapkan pendekatan arsitektur naratif dengan metode perancangan transformasi bertujuan untuk menyampaikan isi cerita legenda sebagai salah satu komponen yang disajikan dalam pusat informasi secara eksplisit sehingga pengunjung dapat mendapatkan informasi secara lebih optimal.

## 5.8 Studi Preseden

### 1. Visitors Information Centre, Melbourne



Gambar 5. 3 Visitor Information Centre

Sumber. Tripadvisor.co.id

Visitor Information Centre (VIC) merupakan pusat informasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dengan memberikan informasi yang berkualitas dan akurat mengenai pariwisata lokal Melbourne, Australia.

Fasilitas pada VIC dapat memanjakan pengunjung untuk bebas menikmati kondisi ruang dengan mengalami ruang. Fasilitas pada VIC yaitu *tenancy*, ruang pengelola, ruang servis, *information display and policies*, *Networking and Professional Development*, *local area file*, *brochure storage area*, *seating area*, *merchandise area*.



Gambar 5. 4 Information Display

Sumber. Tripadvisor.co.id



Gambar 5. 5 Brochures storage area

Sumber. Tripadvisor.co.id



Gambar 5. 6 Information

Sumber. Yogoyo.com

## 5.9 Implementasi

Penerapan arsitektur naratif pada bangunan Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu yaitu :

1. Menerapkan gambaran cerita legenda dalam sirkulasi ruang yang menyesuaikan alur cerita legenda asal usul Bledug Kuwu.
2. Menerapkan bangunan yang dapat mengkonservasi lingkungan.
3. Menerapkan bangunan yang merespon lingkungan.
4. Menerapkan material yang dapat membantu visualisasi latar atau *setting* cerita
5. Menerapkan alur ruang yang dapat menghubungkan sejarah, legenda, garam dan kondisi alam.
6. Menerapkan cerita legenda dalam bentuk massa bangunan.
7. Mengatur sirkulasi pergerakan pengguna (pengelola, pengunjung dan properti) sehingga gerakan alami manusia dapat terjaga dan terpenuhi kebutuhannya
8. Mengolah interior ruang untuk mengekspresikan cerita, sehingga suasana dan emosi cerita dalam ruang dapat tersampaikan

9. Mengolah ruang luar sesuai alur pergerakan Jaka Linglung dalam asal usul Bledug Kuwu.
10. Menerapkan konstruksi dan sistem bangunan yang sesuai dan membantu Pusat Informasi.

