

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara multikultural yang terbentuk dari beragam kelompok sosial -dapat disebut sebagai kelompok etnis. Setiap kelompok sosial memiliki budaya yang meliputi bahasa, adat istiadat, tradisi, maupun nilai lainnya yang berbeda dengan kelompok lain. Bagi suatu individu budaya merupakan organ adaptif yang mempengaruhi perilaku, persepsi, dan keyakinan pembentuk mentalitas dan identitas individunya (Suryaningsih,2022). Hal ini dikarenakan budaya terbentuk melalui interaksi dalam suatu kelompok sosial secara bertahap untuk membentuk suatu identitas yang dapat diterima dan menggambarkan kelompok sosial tersebut.

Sebagai negara dengan beragam kebudayaan, Indonesia memiliki beragam cara untuk memperkuat eksistensi dari kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakatnya. Salah satu bentuk dari upaya tersebut keberadaan cerita rakyat sebagai ekspresi keanekaragaman budaya di Indonesia. Cerita rakyat difungsikan sebagai cerminan kebudayaan yang mampu menyalurkan nilai berupa norma, tradisi, dan pandangan hidup antar generasi suatu kelompok sosial terlepas dari ikatan waktu. Nilai tersebut disampaikan melalui penyampaian secara lisan antar individu. Hal ini memunculkan keberagaman persepsi terhadap nilai yang disampaikan, dimana perbedaan nilai tersebut disebabkan oleh perbedaan konteks kebudayaan dan sosial masing masing individu.

Namun terdapat kekurangan pada penyampaian cerita rakyat melalui metode konvensional, dimana informasi maupun nilai yang disampaikan akan rentan terhadap distorsi. Distorsi dapat bersifat negatif apabila penyesuaian terjadi hingga mengaburkan bahkan menghilangkan elemen-elemen penting dari cerita asli. Selain dapat mempengaruhi struktur narasi, tokoh, atau latar dari cerita tersebut; distorsi juga dapat mempengaruhi nilai identitas dari suatu kebudayaan yang disampaikan melalui cerita rakyat. Apabila perubahan terhadap nilai tersebut tidak ditangani dengan baik, suatu cerita rakyat dapat kehilangan esensinya yang menyebabkan Potensi Penyampaian Pesan yang Salah, Fragmentasi dan

Konflik Interpretasi, hingga terhapusnya Identitas Lokal yang ingin disampaikan suatu cerita rakyat.

Selain itu, metode penyampaian cerita rakyat secara konvensional dinilai kurang adaptif terhadap gaya hidup modern yang semakin mengandalkan teknologi dan media visual. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan baru yang mampu menghadirkan cerita rakyat dalam format yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan preferensi masyarakat modern. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat, tetapi juga untuk menciptakan ruang interpretasi yang lebih inklusif, sehingga cerita rakyat dapat berkembang sesuai dengan konteks sosial dan budaya masing-masing individu.

Salah satu pendekatan yang potensial dalam menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan arsitektur naratif. Arsitektur naratif menawarkan integrasi antara narasi dan ruang, di mana elemen cerita rakyat seperti *text* (cerita sebagai objek yang memuat variasi dan versi), *context* (pengaruh sosial-budaya), serta *texture* (nuansa dan penyampaian) diterjemahkan ke dalam pengalaman ruang. Pendekatan ini memungkinkan audiens tidak hanya menerima cerita rakyat melalui metode baru, tetapi juga merasakan keterhubungan dari pemahaman secara personal melalui penyampaian narasi sesuai dengan persepsi masing-masing individu.

Sebagai bentuk implementasi arsitektur naratif, theme park menjadi salah satu media yang efektif. Arsitektur Naratif dalam theme park cerita rakyat diwujudkan dalam bentuk wahana interaktif yang merepresentasikan adegan-adegan utama cerita. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman yang mendalam kepada pengunjung, tetapi juga menciptakan ruang yang memungkinkan berbagai interpretasi berkembang tanpa membatasi esensi cerita rakyat itu sendiri. Dengan demikian, theme park tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga wahana edukasi dan pelestarian budaya yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat modern.

1.1 Preposisi

Penerapan arsitektur naratif dalam rancangan theme park berbasis cerita rakyat memungkinkan penyampaian narasi secara imersif melalui pengalaman ruang interaktif yang diwujudkan dalam bentuk wahana. Wahana tersebut dirancang dengan mengintegrasikan elemen **text**, **context** dan **texture** cerita rakyat Nusantara. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun keterlibatan emosional pengunjung dan meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya, sekaligus memberikan ruang bagi interpretasi personal. Dengan demikian, tercipta pengalaman ruang yang lebih mendalam dan relevan sesuai dengan persepsi tiap individu.

1.2 Isu Perancangan

Isu Perancangan pada tugas akhir ini adalah bagaimana peran Arsitektur Naratif dalam mengakomodasi dan menyalurkan imajinasi dari beragam interpretasi individu terhadap nilai-nilai dalam suatu cerita rakyat. Sehingga dapat tercipta pengalaman ruang yang berfungsi sebagai media ekspresi bagi pengunjung, dan memungkinkan terciptanya pengalaman ruang yang lebih personal dan mendalam sesuai persepsi dan pemahaman masing-masing.

1.3 Manfaat

1.3.1 Manfaat Teoritis

Memberikan pembelajaran terkait bagaimana penciptaan suatu pengalaman ruang berbasis narasi, khususnya dalam konteks penerapan pada desain wahana theme park. khususnya bagaimana elemen dalam cerita rakyat berupa text, context, dan texture diterjemahkan ke dalam bentuk pengalaman spasial.

1.3.2 Manfaat Praktis

Memberikan usulan desain suatu Theme Park ataupun objek arsitektural berbasis hiburan ataupun pariwisata terkait perancangan wahana dengan pendekatan arsitektur naratif

1.4 Lingkup

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Pembahasan substansial akan mencakup pada penggunaan arsitektur naratif sebagai pendekatan untuk mengintegrasikan elemen text, context, dan texture dalam desain ruang.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Lingkup pembahasan spasial meliputi perancangan theme park yang mempertimbangkan keberadaan ruang interaktif untuk merepresentasikan adegan utama cerita rakyat, sehingga sesuai dengan persepsi tiap individu

1.5 Metode

Berikut merupakan metode yang digunakan dalam penyusunan LP3A :

1. Metode Deskriptif

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi terkait cerita rakyat melalui berbagai sumber, seperti publikasi yang tersedia di internet, buku, maupun wawancara. Selain itu, metode ini juga diterapkan untuk mengumpulkan data terkait tinjauan pustaka, tinjauan kontekstual, dan informasi lainnya yang relevan dengan penelitian.

2. Metode Komparatif

Penelitian melibatkan analisis perbandingan berbagai versi cerita rakyat yang dipilih untuk mengidentifikasi nilai identitas budaya yang terbentuk akibat penyebaran cerita secara lisan. Nilai-nilai tersebut kemudian diolah dan dikembangkan menjadi elemen pembangun suasana yang mendukung pengalaman ruang dalam desain.

3. Metode Dokumentatif

Pendekatan dokumentasi digunakan untuk mencatat dan menyimpan data yang diperoleh melalui survei lapangan atau penelusuran online. Metode ini diterapkan terutama untuk mengumpulkan informasi terkait konteks tapak dan referensi preseden desain.

1.6 Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan akan meliputi pembahasan mengenai latar belakang, isu perancangan, preposisi, manfaat, lingkup, metode, sistematika penulisan, dan Alur Berfikir dari permasalahan yang akan dijadikan landasan utama dalam penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan ini akan mencakup kajian dari literatur yang digunakan dalam penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A) yang mencakup informasi mengenai Cerita rakyat, dan Arsitektur Naratif

BAB III TINJAUAN KONTEKS

Membahas mengenai tinjauan dari objek perancangan berupa Theme Park. Selain itu terdapat kajian preseden dari objek perancangan, tinjauan lokasi dan tapak yang mencakup data lokasi, peraturan yang berlaku, dan analisis kontekstual.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan akan mencakup aspek Arsitektural, fungsional, Teknis dan Kinerja dari Perancangan. Aspek Arsitektural akan membahas mengenai integrasi elemen cerita rakyat dalam pembentukan narasi wahana. Kemudian Aspek Fungsional mencakup analisis terkait pengguna, aktivitas, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, dan perhitungan besaran ruang. Selain itu terdapat Aspek Teknis yang Menjelaskan sistem struktur dari wahana, dan Aspek kinerja yang akan membahas mengenai sistem operasional dari theme park.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi uraian terkait dengan skenario ruang dan program ruang yang terbentuk berdasarkan pendekatan yang digunakan sebelumnya

BAB VI PENUTUP

Mencakup kesimpulan dan sarat terkait Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A) dari Theme park

1.7 Alur Berfikir

Latar Belakang

Aktualita

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk ekspresi budaya di Indonesia memiliki potensi besar untuk menjadi media pelestarian nilai-nilai budaya dan identitas lokal di tengah keberagaman masyarakat. Namun, metode penyampaian yang masih konvensional, terutama melalui penyampaian lisan, menghadapi tantangan dalam menjaga relevansinya di era modern yang semakin bergantung pada teknologi dan media visual.

Urgensi

Penyampaian konvensional melalui lisan dapat menyebabkan distorsi yang dapat mengaburkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Jika tidak segera diatasi, hal ini dapat menyebabkan hilangnya esensi cerita rakyat, fragmentasi narasi, hingga terhapusnya identitas lokal yang menjadi bagian penting dari kebudayaan suatu kelompok sosial. Selain itu, minimnya adaptasi metode penyampaian cerita rakyat terhadap gaya hidup masyarakat modern mempercepat penurunan minat generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara.

Originalitas

Perancangan theme park bertema cerita rakyat dengan pendekatan arsitektur naratif akan mengedepankan bagaimana penyampaian cerita melalui pengalaman ruang, di mana setiap pengunjung dapat mengeksplorasi dan menginterpretasikan cerita rakyat sesuai persepsi masing-masing, tanpa menghilangkan nilai budaya yang ingin disampaikan.

Rumusan Masalah

Isu Perancangan pada tugas akhir ini adalah bagaimana peran Arsitektur Naratif dalam mengakomodasi dan menyalurkan imajinasi dari beragam interpretasi individu terhadap nilai-nilai dalam suatu cerita rakyat. Sehingga dapat tercipta pengalaman ruang yang berfungsi sebagai media ekspresi bagi pengunjung, dan memungkinkan terciptanya pengalaman ruang yang lebih personal dan mendalam sesuai persepsi dan pemahaman masing-masing.

Tujuan

Penerapan arsitektur naratif dalam rancangan theme park berbasis cerita rakyat memungkinkan penyampaian narasi secara imersif melalui pengalaman ruang interaktif yang diwujudkan dalam bentuk wahana. Wahana tersebut dirancang dengan mengintegrasikan elemen text, context dan texture cerita rakyat Nusantara. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun keterlibatan emosional pengunjung dan meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya, sekaligus memberikan ruang bagi interpretasi personal. Dengan demikian, tercipta pengalaman ruang yang lebih mendalam dan relevan sesuai dengan persepsi tiap individu.

Studi

Studi Literatur

- Tinjauan cerita rakyat
- Tinjauan Tipologi Bangunan (Theme Park)
- Tinjauan Arsitektur Naratif

Studi Preseden

Theme Park

- Disney Hollywood Studios
- Epic Studios by Universal
- The Wizarding World of Harry Potter by Universal

Wahana berbasis Narasi

- Wahana Under The Sea - Journey Of The Little Mermaid, Magic Kingdom Disneyland Florida