

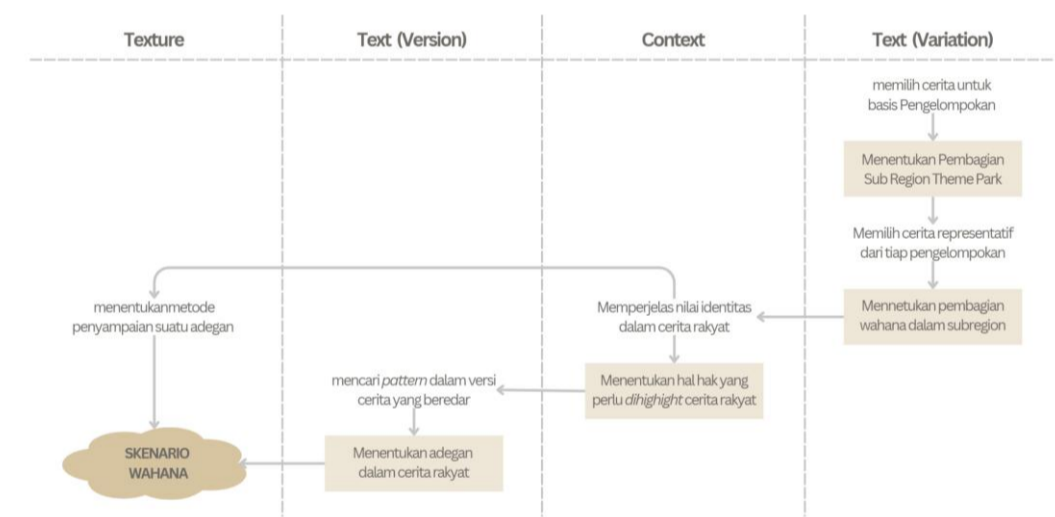
LATAR BELAKANG

Cerita rakyat sebagai media pewarisan nilai dan norma antargenerasi secara lisan cenderung rentan terhadap distorsi dari esensi cerita dalam penyampaiannya secara konvensional sehingga diperlukan pendekatan baru yang mampu menghadirkan cerita rakyat dalam format yang lebih relevan dan inklusif.

Penerapan arsitektur naratif memungkinkan penyampaian narasi secara imersif melalui pengalaman ruang interaktif dalam bentuk wahana. Wahana tersebut dirancang dengan mengintegrasikan elemen **text, context dan texture** cerita rakyat untuk membangun keterlibatan emosional pengunjung memberikan ruang bagi interpretasi personal. Dengan demikian, tercipta pengalaman ruang yang lebih mendalam dan relevan sesuai dengan persepsi tiap individu.

KONSEP

Pendekatan aspek arsitektural akan membahas metode perancangan wahana, terutama melalui penerapan arsitektur naratif yang dianalisis berdasarkan elemen cerita rakyat, yaitu text, context, dan texture.



SKENARIO WAHANA

Wahana : Pulau Senua

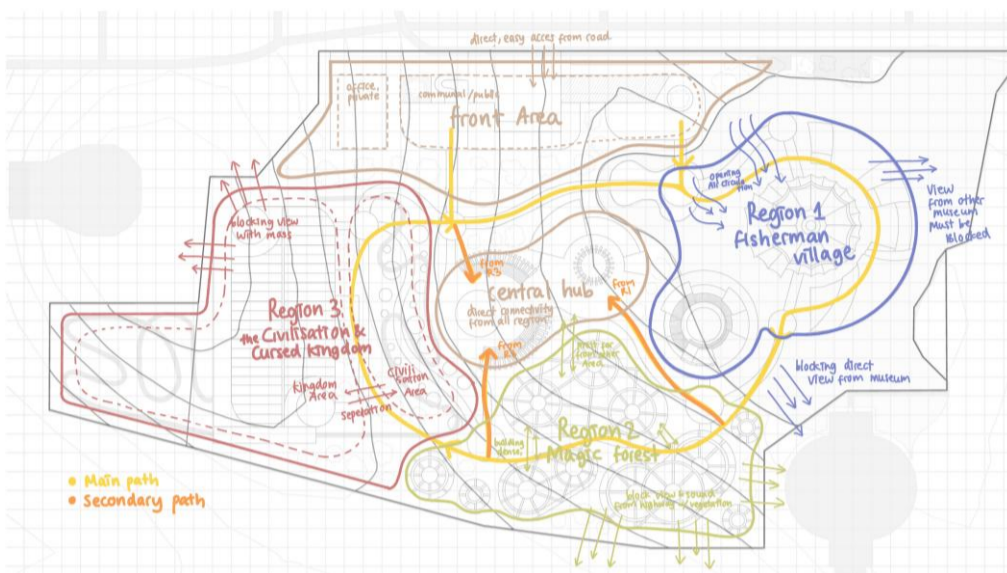
Wahana : Rawa Pening

Wahana : Bawang putih bawang merah

Wahana : Aji Saka

Wahana : La Sirimbone

ANALISIS TAPAK

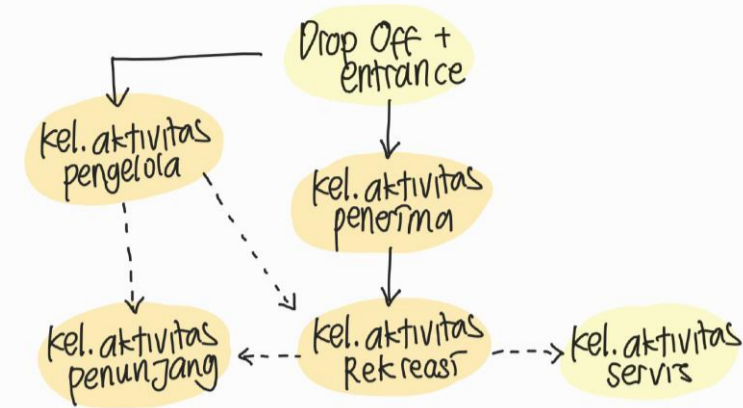


Alamat : Ceger, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta,

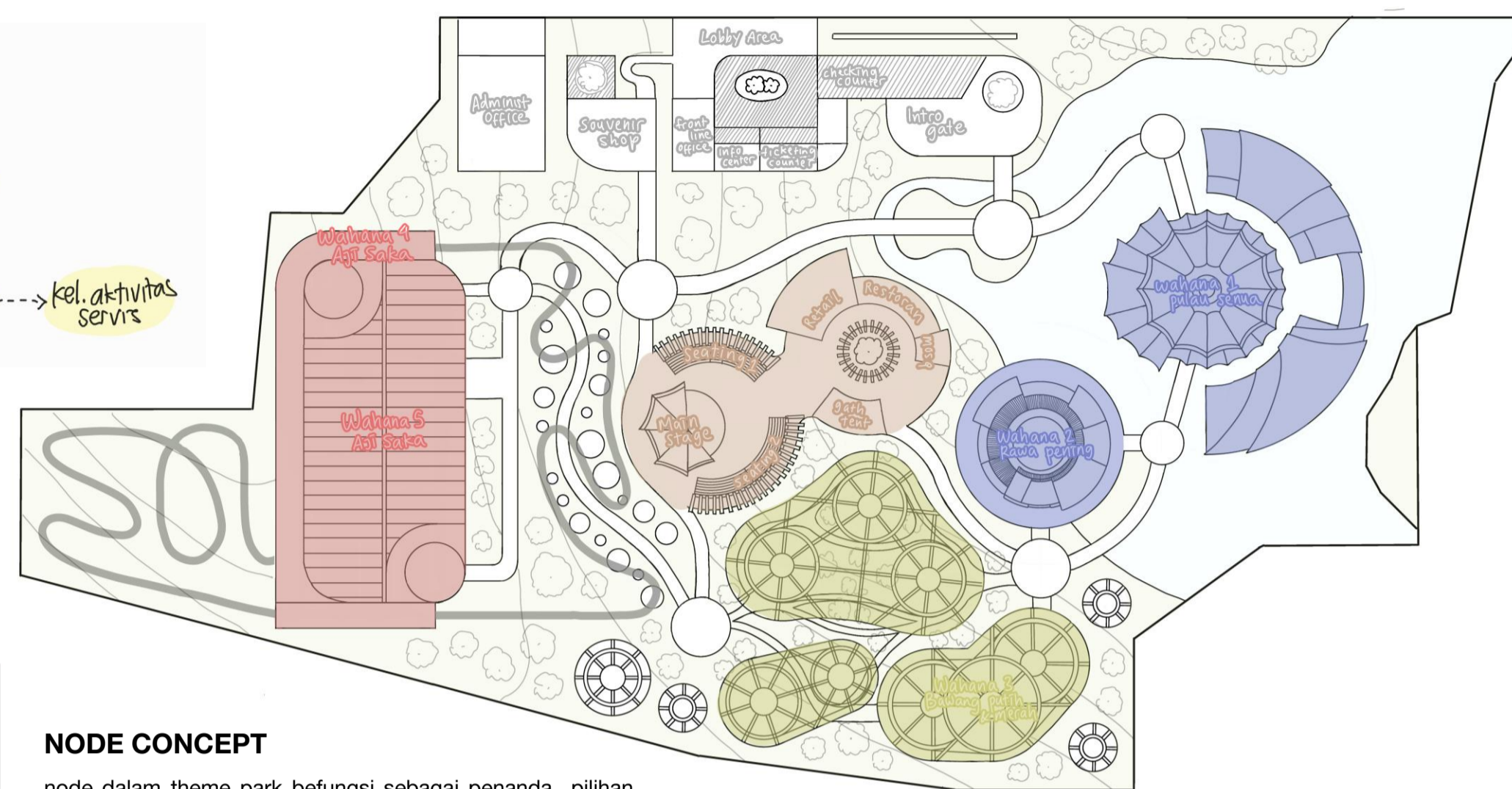
KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 55 %
KTB (Koefisien Tapak Basemen) : 60%
KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 5.28
KDH (Koefisien Daerah Hijau) : 20%

Zona ini dikategorikan sebagai Subzona K-1 dengan fungsi utama sebagai kawasan perdagangan dan jasa berskala kota. Kawasan ini dirancang untuk mendukung kegiatan komersial, termasuk pusat pekerjaan, usaha, hiburan, rekreasi, serta fasilitas umum dan sosial

HUBUNGAN ANTAR RUANG

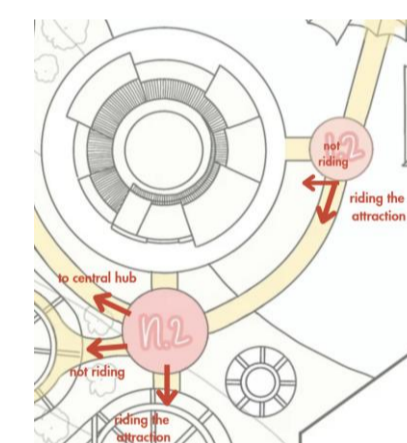


MASTERPLAN

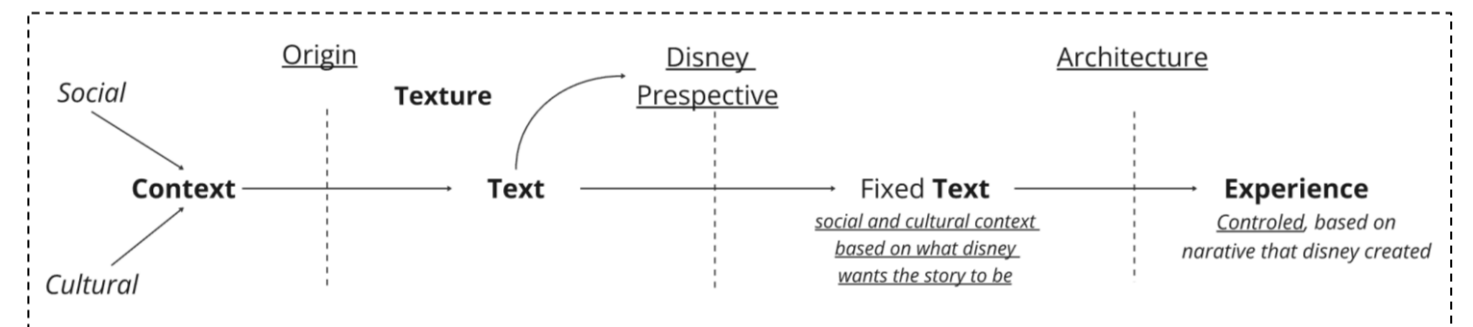


NODE CONCEPT

node dalam theme park berfungsi sebagai penanda pilihan yang dapat dipilih oleh pengunjung dalam theme park tersebut. terdapat dua jenis node.



IMPLEMENTATION DIAGRAM



Sebelum menyusun narasi dipilihlah lima cerita utama yang akan dipilih berdasarkan kesamaan dan keterhubungannya terhadap cerita rakyat lainnya di Indonesia.

- Legenda Pulau Senua
- Legenda Rawa Pening
- Bawang putih bawang merah
- Legenda Aksara Jawa (Aji Saka)
- La Sirimbone

Setelah dilakukan pemilihan cerita, dilakukan analisis konteks sosial dan kultural setiap cerita. Kemudian ditetapkan alur emosi utama theme park yang menghubungkan seluruh elemen cerita menjadi satu kesatuan, dan menjadi dasar perancangan jalur pergerakan utama

