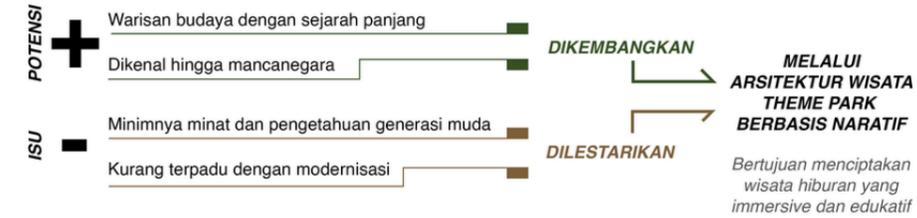


LATAR BELAKANG

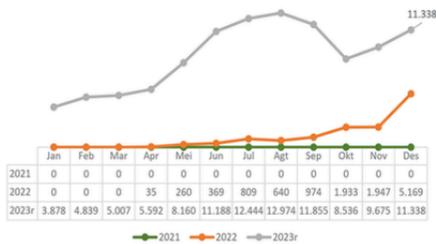
Kesenian Wayang memiliki sejarah yang sangat panjang, dimulai dari era animisme-dinamisme, kemudian berkembang pesat pada era Hindu-Buddha sebagai media keagamaan, komunikasi, serta pendidikan, hingga disempurnakan oleh Kerajaan Mataram Islam dan Kasunanan Surakarta sehingga menjadi wayang yang kita kenal saat ini. Meskipun demikian, minat masyarakat terhadap wayang saat ini kian menurun karena beberapa faktor, seperti keterbatasan bahasa, waktu pertunjukan yang lama, serta wayang dianggap kurang terpadu dengan modernisasi (Alfaqi, 2022).

KONSEP DASAR



KONTEKSTUAL MAKRO - YOGYAKARTA SEBAGAI KOTA WISATA BUDAYA

- Mewujudkan pariwisata yang berkelanjutan
- Kesenian wayang sangat kental di Keraton Yogyakarta
- Visi Yogyakarta menjadi kota pariwisata kelas dunia
- SDM pada komunitas yang mumpuni
- Salah satu provinsi terbanyak dikunjungi wisatawan



Statistik Jumlah wisatawan mancanegara 2021 - 2023 Sumber : bps.go.id

Kultur dan budaya lokal Yogyakarta diimplementasikan ke dalam Theme Park untuk mendukung unsur heritage dan narasi kawasan.

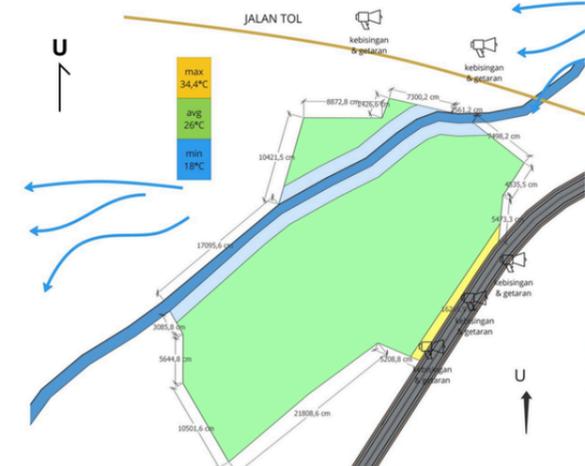
KONTEKSTUAL MIKRO - ANALISIS TAPAK

Alamat : Jl. Ringroad Barat, Ngawean, Trihanggo, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55291

Luas keseluruhan tapak : 85.660 m<sup>2</sup> + Sungai eksisting 4.642 m<sup>2</sup>

Batas Tapak

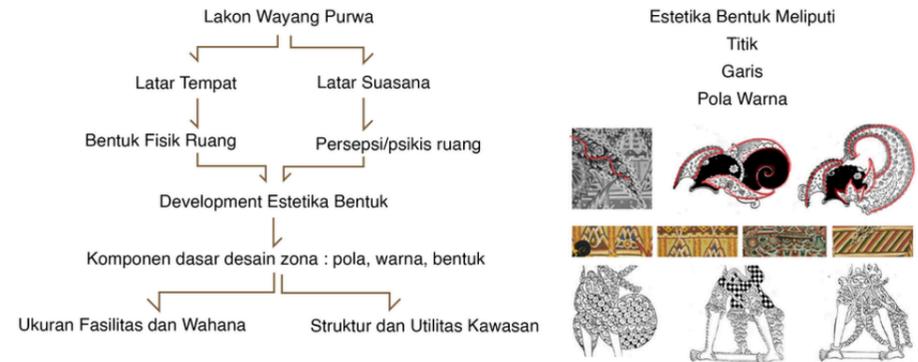
- Utara : Permukiman penduduk, Sawah, proyek Jalan Tol Yogyakarta-Bawen
- Timur : Jalan Ringroad Barat, permukiman penduduk
- Selatan : Area Komersial (Pemancingan, Gudang, Cafe, Restoran)
- Barat : Permukiman Penduduk, Sawah



- GSB : 22 meter dari as jalan
- Koefisien Dasar Bangunan : 40%
- Koefisien Daerah Hijau (KDH) : 50%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0,8
- Ketinggian Bangunan Maksimal (KBM) : 32 meter
- Koefisien Tapak Basement : 40%

ARSITEKTUR NARATIF DAN IMPLEMENTASINYA

Menurut Tissink (2016) dalam Prastowo et al. (2019), Narasi berasal dari kata narratio yang berarti cerita. Hubungan antara suatu cerita dengan narasinya dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu : 1) Cerita itu sendiri, konten, dan percakapan, serta 2) Ekspresi atau bagaimana hal tersebut diceritakan. Dalam segi arsitektural, seorang arsitek membuat bentuk pada ruang yang mengekspresikan cerita yang berbeda-beda.



Estetika Bentuk Meliputi Titik, Garis, Pola Warna



Perspektif Lobby dari Jalan



Aerial View Alengka



Human View Aula - Zona Sejarah



Human View Playground - Zona Wanarapura



Human View Kolam anak - Zona Dewaruci

IMPLEMENTASI DESAIN

Desain kawasan terdiri dari 5 zona wisata dan 1 zona kantor. Masing-masing zona wisata memiliki sub-tema pewayangan yang bermacam-macam, sehingga wisatawan dapat merasakan immersive ruang yang berbeda.

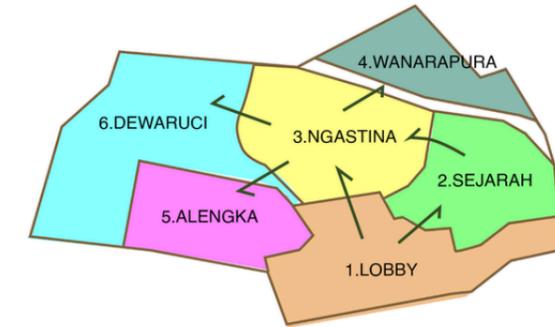
Setiap jenis dan fungsi ruang, massa bangunan, bentuk sirkulasi, serta warna saling memiliki keterkaitan dengan narasi ruang.



ZONING KAWASAN



- SEJARAH**: Menceritakan kilas balik sejarah seni pewayangan dari zaman animisme hingga era islam
- NGASTINA**: Visualisasi Kerajaan Ngastina yang megah dan ramai, diisi wahana keluarga dan aula pertunjukan
- WANARAPURA**: Visualisasi Kerajaan Wanara atau Kiskenda yang penuh petualangan dan menyatu dengan alam
- ALENGKA**: Visualisasi Kerajaan para Raksasa yang misterius, dengan wahana ekstrem penuh adrenalin.
- DEWARUCI**: Narasi cerita Dewa Ruci dalam Samudra, diisi wahana air dan kolam renang.



Sirkulasi berdasarkan sistem ticketing :

Sirkulasi 1 : Lobby - Ruang Sejarah - Zona Ngastina - Seluruh Zona

Sirkulasi 2 : Lobby - Zona Ngastina - Seluruh Zona (kecuali zona sejarah)