

## IMPLEMENTASI PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF PADA DESAIN TAMAN HIBURAN MAJAPAHIT DI SURABAYA

**Addarda Raffanurahil Aufa, Avi Marlina**

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
addardaraffa@student.uns.ac.id

### **Abstrak**

*Kisah sejarah Kerajaan Majapahit perlu disampaikan pada Taman Hiburan Tematik untuk mendukung kegiatan rekreasi dan memantik rasa penasaran pengunjung terhadap sejarah. Pendekatan naratif digunakan pada arsitektur taman hiburan karena sifatnya yang berfokus pada membangun alur cerita dan berinteraksi dengan pengunjung. Cerita sejarah Kerajaan Majapahit disampaikan melalui transformasi narasi ke dalam komponen ruang secara simbolik dan fisik melalui jenis narasi sekuen, biner, dan biotopik. Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan-tahapan sebagai berikut; pengumpulan data, analisis perencanaan dan perancangan, dan sintesa kriteria desain. Pembahasan dilakukan dengan melakukan pemahaman terhadap tematik sejarah kerajaan majapahit melalui pendekatan arsitektur naratif dan implementasi pendekatan arsitektur naratif pada bangunan Taman Hiburan Majapahit dengan menggunakan teori narasi sekuen pada pola tata ruang, penerapan narasi biner pada tampilan interior dan eksterior, dan penerapan narasi biotopik pada sistem zonasi.*

**Kata kunci:** Taman Hiburan Tematik, Naratif, Majapahit

### **1. PENDAHULUAN**

Penggunaan pendekatan naratif dalam arsitektur Taman Hiburan Tematik Majapahit di Surabaya diperlukan untuk mendukung kegiatan edukasi dan rekreasi seputar sejarah kehidupan sosial dan budaya Kerajaan Majapahit. Hal ini disebabkan oleh sifat arsitektur naratif yang berfokus dalam membangun sebuah alur cerita dalam karya arsitektur. Pendekatan arsitektur naratif pada taman hiburan tematik dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan taman hiburan yang mampu bercerita dan berinteraksi dengan penggunanya, sehingga memantik minat masyarakat dalam mempelajari sejarah Kerajaan Majapahit. Harapannya, dengan terpenuhinya tujuan tersebut, pengunjung akan terdorong untuk memahami sejarah Kerajaan Majapahit dengan mengunjungi situs bersejarah aslinya di Situs Trowulan.

Arsitektur naratif merupakan sebuah pendekatan yang berdasar pada pemahaman bahwa bentuk arsitektur adalah media yang dapat bercerita kepada penggunanya. Arsitektur naratif berfokus untuk membangun sebuah alur cerita (Sophia Psarra, 2009). Menyatukan narasi dalam arsitektur dilakukan secara timbal balik melalui proses melihat dan mengalami antara cerita dan ruang, atau yang disebut juga dengan pendekatan *Maps (seeing)* dan *Tours (going)* (Michel De Certeau, 1984). *Maps* atau melihat merupakan sebuah proses naratif yang erat kaitannya dengan proses menilai makna dari elemen-elemen visual yang ada pada sebuah ruang dan mengartikannya. *Tours* atau mengalami merupakan pendekatan naratif yang erat kaitannya dengan mengalami ruang secara langsung. Seseorang memahami dirinya sebagai bagian dari cerita di balik ruang tersebut melalui pengalaman yang didapat. Dengan demikian pengguna bangunan dapat memahami cerita di balik bentuk arsitektur melalui proses melihat elemen visual sebuah ruang, dan merasakan makna ruang dengan berada di dalamnya.

Salah satu peran naratif yang dimiliki oleh sebuah bentuk arsitektur adalah *structuring* (Fieke Tissink, 2016). Structuring atau penataan berperan menggabungkan atau menambahkan bagian-bagian terpisah menjadi satu kesatuan. Seorang perancang memanfaatkan narasi sehingga mampu mengarahkan desain, menjelaskan elemen-elemen yang menyusun arsitekturnya, membantu menentukan bahan dalam proses desain. Dalam rangka membentuk tema dari narasi yang baik, diperlukan adanya struktur simbolik dan fisik dari sebuah cerita (Samuelson dan Yegoiants, 2001). Struktur narasi dalam hal ini berupa komponen penyusun arsitektur: secara simbolik yaitu interpretasi cerita, dan fisik atau manifestasi cerita. Struktur simbolik menekankan pada suasana untuk menyampaikan informasi secara implisit sedangkan struktur fisik menekankan pada perwujudan cerita melalui program dan bentuk ruang.

Secara lebih detail, dalam buku *Narrative Architecture: Architectural Design Primers* terdapat tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam bentuk arsitektural yaitu *binary*, *sequence*, dan *biotope* (Nigel Coates, 2012).

- *Binary Narrative* (Narasi Biner)

Narasi jenis ini merupakan jenis narasi yang sederhana di mana wujud arsitektur memfasilitasi pengguna dengan konteks, fungsi, sekaligus menyuguhkan cerita. Narasi biner secara langsung menciptakan ilusi untuk menghadirkan persepsi atau suasana tertentu.

- *Sequence Narrative* (Narasi Urutan)

Narasi sekuen menyampaikan cerita melalui urutan atau segmen-segmen yang dialami secara linier. Pada umumnya narasi sekuen memanfaatkan sirkulasi dan tata ruang pada bangunan menjadi sebuah rute untuk mencapai suatu destinasi dan menyampaikan cerita di sepanjang prosesnya.

- *Biotope Narrative* (Narasi Biotipik)

Biotopik ('bio' berarti 'hidup', 'topos' berarti 'tempat') adalah sebuah lingkungan kecil seragam yang terbentuk oleh sebuah komunitas makhluk hidup. Dalam konteks naratif, biotope menangkap hubungan antar kondisi dengan pengaruh dan dinamika dalam dirinya sendiri. Suatu ranah arsitektur menjadi narasi biotope ketika sebuah komponen sistem narasi bergabung dengan bagian-bagian dari sistem fungsinya. Hal ini dapat membiaskan kenyataan fisik dari sebuah wilayah, maka dari itu prinsip ini membuka celah terhadap interpretasi ganda.

Ketiga jenis narasi yang berbeda ini –biner, sekuen, dan biotopik- menghasilkan bangunan dengan level resonansi yang berbeda dan melibatkan pengguna atau pengunjung dalam proses imajinatif secara interaktif. Narasi biner yaitu konsep penyampaian dengan identitas ganda yang paling mudah didefinisikan karena paling murni secara visual dan kerap kali menjadi yang paling jenaka. Narasi sekuen merupakan jenis narasi yang meliputi faktor-faktor dengan arah yang menerangkan waktu tertentu dalam menciptakan pengalaman yang lebih kompleks. Narasi biotopik merupakan narasi yang menawarkan banyak interpretasi dan bersuka ria dalam koherensi dan keragaman yang berdampingan. Ketiga pendekatan narasi berdasarkan jenisnya ini telah membuktikan kualitas inspirasionalnya masing-masing. Hal ini dapat membawa bangunan dan ruang yang ada untuk dihidupkan oleh narasi dalam desain.

Beberapa aspek pendekatan dapat diterapkan dalam rangka mewujudkan arsitektur Taman Hiburan Majapahit yang dapat bercerita dan mewariskan informasi terkait sejarah Kerajaan Majapahit. Penekanan pada aspek visual dan pengalaman dengan metode pendekatan *maps* dan *tours* dilakukan untuk menghasilkan ruang-ruang dan elemen arsitektur yang dapat bercerita secara objektif. Memberi struktur narasi terhadap sejarah Kerajaan Majapahit yang dilakukan untuk membantu proses transformasi narasi ke dalam wujud arsitektur. Ada pun jenis pendekatan narasi yang dimaksud adalah dengan menghadirkan elemen cerita melalui cara-cara biner, urutan dan biotopik.

Rumusan masalah perancangan berupa perwujudan narasi ke dalam bentuk taman hiburan. Analisis desain menghasilkan Taman Hiburan Tematik Majapahit khususnya zonasi, sirkulasi, program dan karakteristik ruang yang mampu menyampaikan cerita tentang sejarah Majapahit. Manfaat penelitian berupa gagasan tentang aplikasi pendekatan naratif pada taman hiburan tematik untuk pertimbangan perencanaan dan perancangan di masa mendatang.

## 2. METODE PENELITIAN

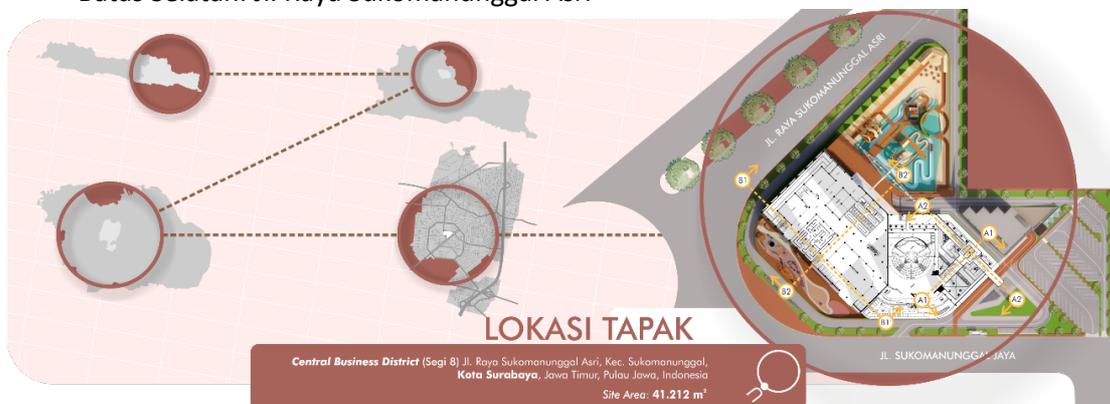
Metode yang diterapkan pada perancangann Taman Hiburan Majapahit dengan Pendekatan Arsitektur Naratif di Surabaya meliputi metode perencanaan dan perancangan diawali dengan mengidentifikasi isu dan permasalahan mengenai penurunan minat masyarakat modern terhadap informasi mengenai sejarah kebesaran Kerajaan Majapahit sehingga diperlukan suatu objek wisata sebagai moda alternatif yang bersifat rekreasi edukatif.

Setelah itu, pengumpulan data serta informasi yang berfokus pada teori-teori yang bersumber dari literatur, data pemerintahan, tesis, jurnal, serta artikel yang masih memiliki relevansi dengan topik. Setelah mengkaji dan menentukan teori utama dan teori pendukung maka selanjutnya data-data secara keseluruhan dianalisis dan disintesa ke dalam kriteria desain yang kemudian dapat menjadi acuan dalam melakukan proses perancangan desain.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek rancang bangun berupa Taman Hiburan Majapahit berlokasi di sebuah lahan yang belum terbangun di kawasan *Central Business District* (CBD) segi delapan arteri utara Jl. Raya Sukomanunggal Asri, Kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya. Ada pun batas-batas pada tapak yakni:

- Batas Utara : Jl. Sukomanunggal Jaya
- Batas Timur : Lahan kosong yang ditumbuhi banyak vegetasi
- Batas Selatan: Jl. Raya Sukomanunggal Asri



Gambar 1  
Data Lokasi Tapak dan Kondisi Eksisting

### A. Tematik Sejarah Kerajaan Majapahit melalui Pendekatan Arsitektur Naratif

Pendalaman cerita sejarah Kerajaan Majapahit terbagi menjadi 4 babak yang masing-masingnya ditransformasi ke dalam bentuk ruang yang bercerita atau “ruang naratif” untuk memenuhi tujuan edukasi dan rekreasi taman hiburan. Babak-babak ini disusun menurut dimensi waktu yang urut dan diberi judul sesuai dengan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Kerajaan Majapahit.

**TABEL 1**  
**Konsep Tematik Taman Hiburan Majapahit**

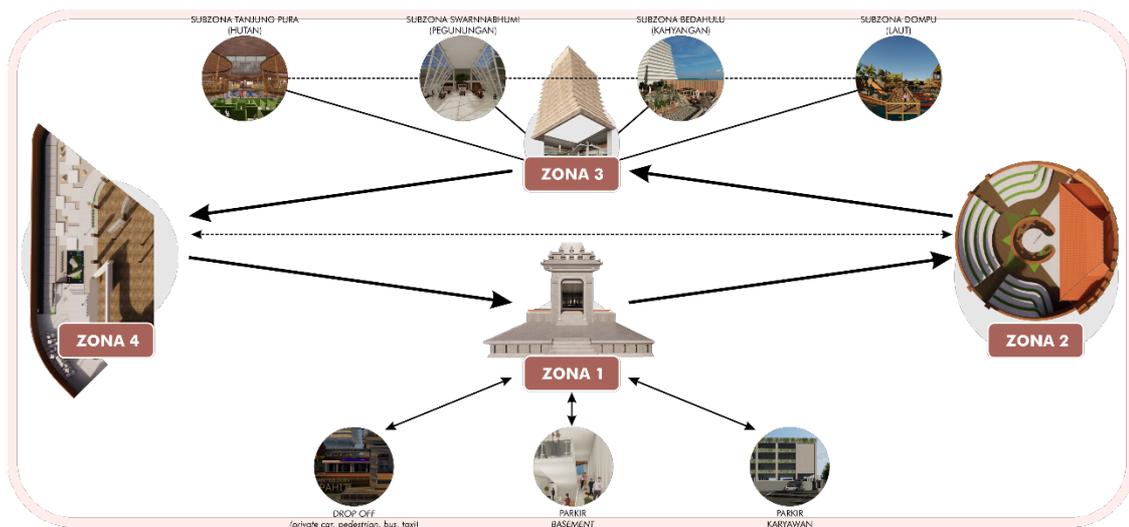
Narasi	Struktur	
	Simbolik	Fisik
<b>Pembentukan Kerajaan</b>		
Lari dari Kediri	Pengunjung akan dibuat seolah-olah merasakan menjadi Raden Wijaya yang kabur dari kejaran Kediri. Seperti berjalan di hutan trik yang rimbun serta bersuasana sepi, tegang dan terburu-buru.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk ruang menyempit menggambarkan suasana tegang dan terburu-buru.</li> <li>Penambahan elemen pepohonan dalam bentuk asli mau pun interpretasi sebagai <i>link</i> dari hutan trik</li> </ul>
Pembalasan	Suasana perang yang mencekam dan tidak ada pilihan lain selain menang atau bungkam. Namun berakhir dengan rasa puas atas kemenangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elemen sirkulatif berupa jembatan/tangga spiral yang merupakan penghubung dua sisi antara depan atau belakang, atas atau bawah, dan menang atau bungkam.</li> <li>Fenomena fisik yang berbeda sebagai transisi yang menggambarkan kemenangan.</li> </ul>
<b>Terciptanya Peradaban</b>		
Identitas	Suasana khas yang dapat menghubungkan dengan memori tentang Majapahit secara visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan elemen-elemen arsitektural yang diyakini sebagai bentuk arsitektur Majapahit.</li> <li>Penggunaan elemen seni terapan seperti pakaian yang merepresentasikan busana masyarakat era Majapahit.</li> <li>Unsur filosofis era Majapahit yakni gunung, sungai, dan laut yang diinterpretasi menjadi bangunan, kolam, dan kanal.</li> </ul>
Kebudayaan	Informasi tentang kisah Panji / Ken Arok & Ken Dedes, Suasana keseharian masyarakat Majapahit dalam aspek sosial dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sendratari/teater yang mengangkat kisah Panji / Ken Arok &amp; Ken Dedes.</li> <li>Penempatan pusat jajan berupa <i>café/restoran</i> pada taman hiburan.</li> </ul>
<b>Masa Keemasan</b>		
Sumpah Palapa	Pengunjung diberi kesempatan untuk mengakses informasi mengenai kejadian Sumpah Amukti Palapa yang menginspirasi menyatukan seluruh wilayah Nusantara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyediaan titik temu yang dapat menjadi <i>hub</i> bagi berbagai fasilitas taman hiburan.</li> <li>Penciptaan zonasi yang mewadahi secara khusus implementasi narasi Kampanye Penyatuan dan Masa Kejayaan, sebagaimana terealisasinya hal tersebut dalam sejarah juga diprakarsai oleh Sumpah Palapa.</li> <li>Terdapat informasi aktif baik dalam bentuk audio mau pun visual yang menyampaikan sumpah palapa.</li> </ul>
Kampanye Penyatuan	Kampanye penyatuan dilakukan dengan melakukan invasi peperangan, namun dalam narasi ini kampanye digambarkan secara positif dengan keberagaman wilayah yang berhasil dikuasi oleh Majapahit. Suasana yang dirasakan adalah euforia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penempatan wahana rekreasi ke dalam sub zona tertentu.</li> <li>Sub zona mengadaptasi morfologi fisik dari daerah-daerah kekuasaan Kerajaan Majapahit baik dalam ornamentasi mau pun bentuk arsitektur.</li> <li>Apabila bisa, dapat direalisasikan ke dalam empat musim yang berbeda sebagai atraksi yang bersifat fiktif.</li> </ul>
Masa Kejayaan	Pengunjung seolah-olah merasakan kejayaan Kerajaan Majapahit dengan seolah-olah dapat mengamati wilayah kekuasaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyediaan ruang/bangunan dengan letak terhadap tanah yang lebih tinggi.</li> <li>Memberi kesempatan kepada pengunjung untuk melihat keadaan di dalam dan sekitar taman hiburan dari ketinggian.</li> <li>Dapat memanfaatkan teropong.</li> </ul>
<b>Keruntuhan Kerajaan</b>		
Perang Paregreg	Suasana yang tercipta adalah pertikaian dimana pengunjung harus memilih untuk berada di kubu timur atau barat. Setiap kubu menimbulkan suasana yang jauh berbeda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembentukan ruang terbatas yang memisahkan dua area.</li> <li>Pembentukan dua pintu yang mengarah ke sirkulasi berbeda namun berakhir di titik yang sama.</li> </ul>
Memori	Pengunjung akan berakhir pada kenyataan bahwa ego adalah akhir dari apa yang telah lama dibangun dan diperjuangkan. Hanya tersisa puing-puing peninggalan dan memori yang pudar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembentukan ruang kosong dengan kesan yang hampa dimana terdapat informasi mengenai peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit di situs Trowulan, Mojokerto.</li> <li>Informasi dapat berupa foto, miniature, video, dll.</li> <li>Seluruh instalasi dapat berupa mini galeri dengan tujuan memperkuat minat kunjungan ke situs Trowulan.</li> </ul>

Narasi dibagi ke dalam empat babak seperti dapat diamati pada tabel 1 dimana narasi babak pertama berfokus tentang Pembentukan Kerajaan yang bercerita tentang peristiwa Lari dari Kediri dan Pembalasan, babak selanjutnya berfokus pada Terciptanya Peradaban Kerajaan Majapahit yang bercerita mengenai proses pembentukan Identitas dan Kebudayaan masyarakat Majapahit, dilanjut dengan babak Masa Keemasan yang bercerita tentang Sumpah Palapa, Kampanye Penyatuan, dan Masa Keemasan kerajaan Majapahit, dan diakhiri dengan babak Keruntuhan Kerajaan yang berfokus dalam menyampaikan peristiwa Perang Paregreg dan Memori yang tersisa dari peradaban Kerajaan Majapahit.

## B. Implementasi Pendekatan Arsitektur Naratif pada Bangunan Taman Hiburan Majapahit

### Implementasi Teori Narasi Sekuens

Teori narasi sekuens diterapkan dalam rangka menyusun dan menghadirkan kemudahan bagi pengunjung dalam memahami dan meresapi narasi tematik yang disampaikan dalam elemen-elemen arsitektur yang terkandung. Pada Taman Hiburan Majapahit, penerapan teori narasi sekuens adalah dengan men-sinkronisasinya dengan penerapan pola tata ruang taman hiburan yang bertipe *loop* dimana penerapan tipe ini menjamin pengunjung untuk mengunjungi seluruh elemen, ruang, dan unit atraksi. Perpaduan tipe *loop* dengan teori narasi sekuens menghubungkan zona-zona secara langsung dan berurutan, membuatnya bagaikan susunan episodik yang memiliki alur cerita yang maju dan berurutan secara linier dari setting waktu yang lebih lama menuju setting waktu yang lebih akhir.



Gambar 2  
Skema Penerapan Narasi Sekuens pada Alur Pengunjung

Pada skema pola hubungan antar-zona yang terkandung di gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa alur bagi pengunjung dalam mengakses Taman Hiburan Majapahit hanya dapat dilakukan dengan satu cara yang menjamin pengunjung dalam mengunjungi keseluruhan zona. Sebelum memulai perjalanan, pengunjung memasuki area kawasan Taman Hiburan Majapahit dengan beberapa cara yakni melalui pintu utama pada kanopi tempat *drop off* penumpang yang menggunakan taxi/mobil pribadi, kemudian melalui akses dari parkir *basement* pagi pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi berupa mobil dan sepeda motor, dan terakhir bagi pengunjung rombongan yang datang dengan menggunakan bus pariwisata yang dapat diparkirkan pada lapangan parker. Setelah dapat mengakses masuk ke gedung Taman Hiburan Majapahit, pengunjung akan berada pada zona 1 yang bersifat penerimaan untuk melakukan pembelian tiket sebelum selanjutnya melakukan perjalanan melalui semua zona yang tersedia secara berurutan dalam urutan sebagai berikut; zona 1 – zona 2 – zona 3 – zona 4.

## Implementasi Teori Narasi Biner

Teori narasi biner diterapkan untuk menghadirkan familiaritas bagi pengunjung dalam melakukan identifikasi narasi pada gedung Taman Hiburan Majapahit secara *maps and tours*. Salah satu cara dalam memenuhi tujuan ini adalah dengan melakukan transformasi secara narasi biner terhadap elemen-elemen arsitektur Taman Hiburan Majapahit mulai dari skala sederhana seperti interior dan furnitur, hingga pada skala besar seperti zonasi dan tampak eksterior dari bangunan.



Gambar 3

### Analisis Penerapan Narasi Biner pada Zona 1

Dalam skala yang besar, dapat dijumpai penerapan teori narasi biner pada eksterior masing-masing zona 1, zona 2, dan zona 3 seperti terkandung pada gambar 3 yang berurutan dari kanan ke kiri. Pada zona 1, narasi yang disampaikan adalah narasi babak Terbentuknya Kerajaan yang menceritakan asal-muasal konflik yang terjadi pada Kerajaan Singhasari selaku kerajaan pendahulu Kerajaan Majapahit. Untuk itu, bentuk Candi Singhasari yang merupakan candi buatan patih Gajah Mada pada masa berlangsungnya Kerajaan Majapahit ditransformasi ke dalam bentuk modern yang lebih mengutamakan fungsionalitas dari kegiatan penerimaan selaku fungsi utama dari zona 1. Penerapannya dapat disaksikan pada bagian mahkota, badan, dan kaki candi yang menjadi kulit luar dari zona satu yang pada bagian dalamnya berfungsi masing-masing sebagai menara pandang, lobby dan loket tiket, serta kantor pengelola.



Gambar 4

### Analisis Penerapan Narasi Biner pada Zona 3

Pada zona 2 yang menceritakan Terciptanya Peradaban Kerajaan Majapahit, beberapa bentuk penyampaian budaya Majapahit yang tercatat adalah kitab yang isinya dituliskan pada media berupa daun lontar, seni budaya yang salah satunya berupa seni pertunjukkan, dan juga simbol negara berupa Surya Majapahit. Adapun ketiganya ditransformasi dan dipadukan menjadi zona 2 yang berbentuk *amphitheatre*.



Gambar 5

### Analisis Penerapan Narasi Biner pada Zona 3

Zona 3 menceritakan mengenai Masa Keemasan Kerajaan Majapahit dengan disisipkan pada atraksi berupa wahana. Wahana-wahana tersebut disajikan ke dalam empat subzona yang masing-masing menghadirkan setting kerajaan-kerajaan yang bergabung dalam kampanye perluasan wilayah yang dilakukan oleh Kerajaan Majapahit dalam menuju masa kejayaannya. Transformasi yan dilakukan pada eksterior dari zona 3 adalah dengan mengadaptasi cerita kejayaannya ke dalam monumen kebesaran raja dari Kerajaan Majapahit yakni berupa Candi Bajang Ratu yang memiliki mahkota candi yang berundak-undak yang kemudian diterapkan pada bagian tower arcade dari Kerajaan Majapahit. Ada pun transformasi biner yang dilakukan pada masing-masing subzona dalam zona 3 dapat diamati pada tabel berikut.

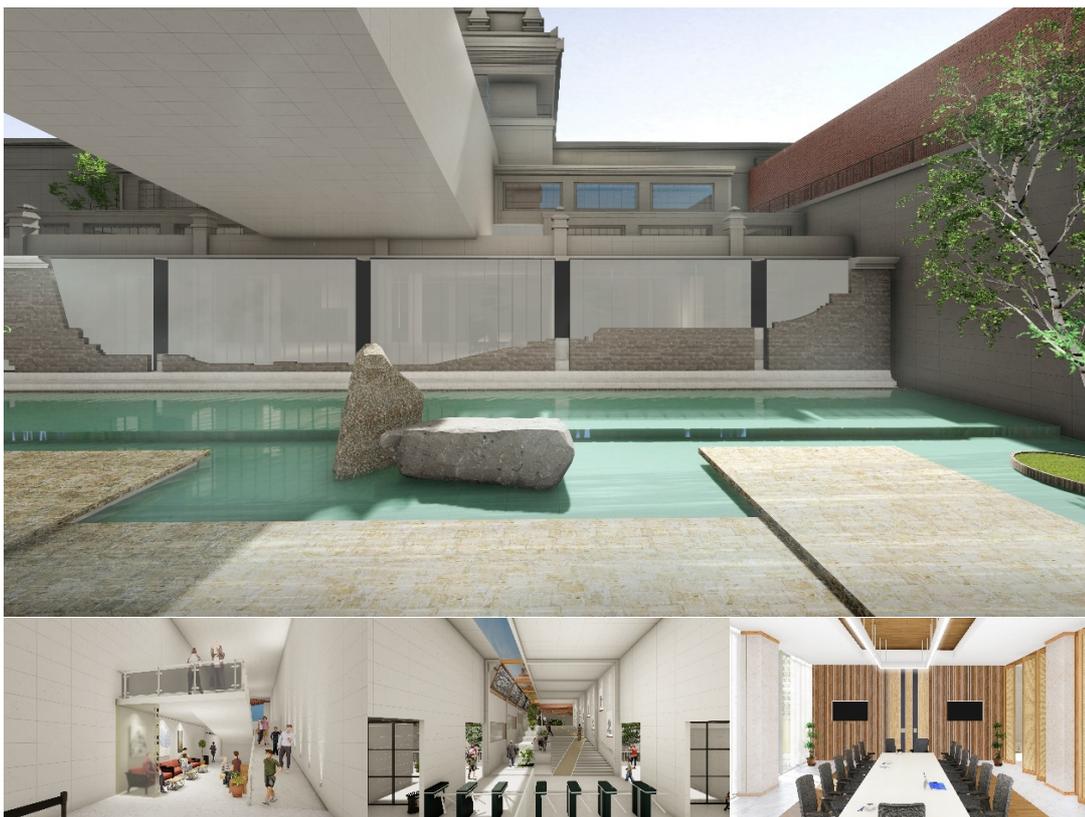
**Tabel 2**  
**Transformasi Narasi Biner terhadap Subzona dalam Zona 3**

Wilayah	Unsur	Karakteristik		
		Daerah	Arsitektur	Transformasi Biner
Dompu (NTB)	Laut			
Tanjung Pura (Kalimantan)	Hutan			
Bedahulu (Bali)	Kota			
Swarnabhumi (Sumatera)	Gunung			

Transformasi biner yang dilakukan pada bangunan Taman Hiburan Majapahit dilakukan dengan mengadaptasi wujud-wujud yang bersifat vernakular dari ruang-ruang narasi yang berupaya dalam menghadirkan setting pada setiap-tiap kisah yang diceritakan ke dalam bentuk yang berkarakteristik modern dan tetap berfokus dalam menghadirkan ruang-ruang fungsional yang dapat mewadahi berbagai kegiatan pada bagian dalamnya.

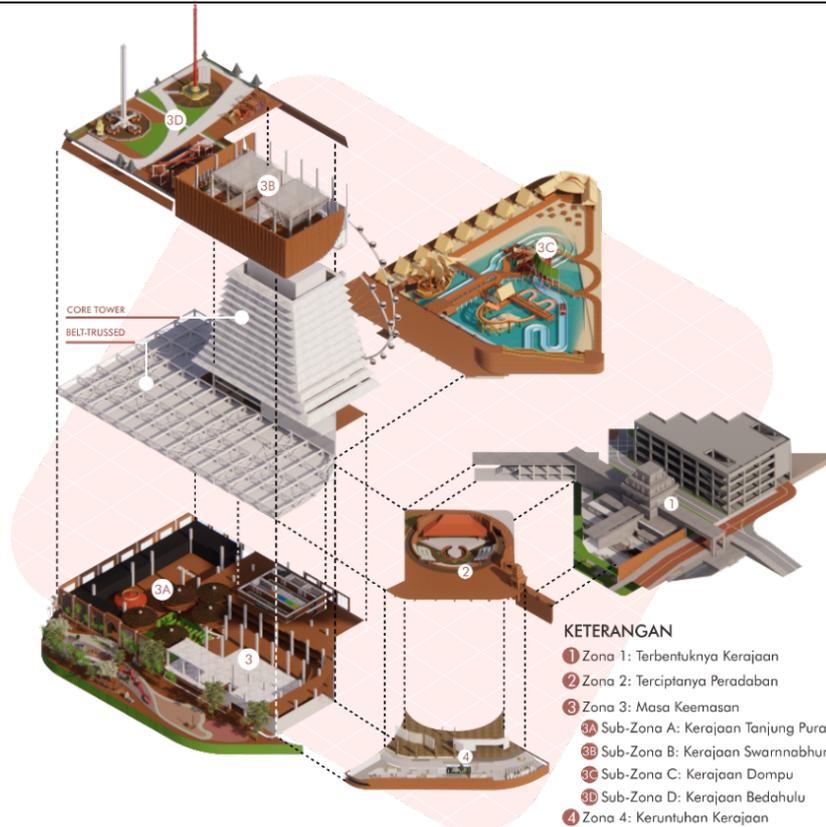
## Implementasi Teori Narasi Biotopik

Teori narasi biotopik diterapkan dengan tujuan untuk menghadirkan suatu konteks yang mengikat beberapa narasi mau pun fungsi berdasarkan karakteristik tertentu. Pada Taman Hiburan Majapahit, penerapan teori narasi biotopik dilakukan pada masing-masing zona berdasarkan babak narasinya. Namun penerapan yang paling menonjol adalah pada zona 1 yang berupaya menyatukan berbagai fungsi penerimaan dengan fungsi edukatif, dan zona 3 dimana bukan hanya ruang narasinya saja yang dikelompokkan ke dalam suatu biotop narasi, namun juga penelompokannya dilakukan terhadap fungsinya dimana pada zona 3 fungsi utama yang diembannya adalah sebagai zona atraksi berjenis wahana yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bermain bagi para pengunjung.



**Gambar 6**  
**Perspektif Fungsi Ruang pada Zona 1**

Zona 1 merupakan zona yang bersifat penerimaan dimana zona ini yang mewadahi area loket, *lobby*, sekaligus berfungsi sebagai ruangan bagi pengelola. Dapat diamati pada gambar 6 dari kiri ke kanan, terdapat ruang tunggu yang diperuntukkan bagi pengunjung yang menunggu rekanan atau keluarga untuk kemudian mengantre dalam membeli tiket pada loket. Selanjutnya terdapat *bridge stairs* yang berfungsi menghubungkan antara area loket zona 1 dengan area pada zona 2 dimana pada area transisi ini terdapat berbagai macam informasi dalam berbagai media seni yang berisi tentang proses pembentukan Kerajaan Majapahit. Lalu terdapat pula ruang-ruang rapat lantai 1 dan 2 dari zona 1 yang berfungsi sebagai fasilitas dari kegiatan pengelolaan. Keseluruhan fungsi tersebut dikemas dan diwadahi ke dalam sebuah zona dengan kesamaan karakteristik yakni sebagai awal, dimana seperti pada topik sebelumnya mengenai penerapan narasi biner pada zona 1 didasarkan pada bentuk candi Singhasari yang dihadirkan kepada leluhur Kerajaan Singhasari selaku pendahulu Kerajaan Majapahit.



Gambar 7  
Explodametri Biotopik pada Zona 1, 2, 3, dan 4

Zona 3 sebagai zona yang berfokus dalam memwadahi kegiatan rekreasi berbasis wahana atraksi menerapkan teori narasi biotopik dengan cara memadukan empat cerita perjalanan dalam kampanye perluasan wilayah Kerajaan Majapahit menuju daerah-daerah sebagai berikut; Kerajaan Tanjung Pura, Kerajaan Dompus, Kerajaan Swarnabhumi, dan Kerajaan Bedahulu. Kerajaan-kerajaan tersebut dipilih berdasarkan pada tipologi daerahnya yang berbeda-beda meliputi daerah hutan, daerah pesisir pantai, daerah gunung, dan pulau dewata, dimana perbedaan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai uoaya dalam menciptakan variasi suasana fantasi yang perlu dihadirkan dalam zona 3. Kesemua hal tersebut dipadukan secara biotopik dalam zona 3 yang merupakan bentuk transformasi dari masa keemasan Kerajaan Majapahit.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Taman Hiburan Majapahit yang dirancang dengan pendekatan Arsitektur Naratif ini berfungsi sebagai wadah kegiatan rekreasi dan edukasi untuk menyampaikan cerita sejarah melalui berbagai elemen arsitektur. Taman Hiburan Majapahit berlokasi di kawasan Central Business District (CBD) segi delapan arteri utara Jl. Raya Sukomanunggal Asri, Kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya. Pendalaman cerita Kerajaan Majapahit dalam rancangan ini terdiri dari 4 zona sejarah yang ditransformasikan sebagai bentuk ruang bercerita atau "ruang naratif" yang meliputi: 1. Pembentukan Kerajaan, 2. Terciptanya Peradaban, 3. Masa Kejayaan, dan 4. Keruntuhan Kerajaan.

Implementasi teori narasi sekuen pada Taman Hiburan Majapahit ditandai dengan penggunaan pola sirkulasi *loop* sehingga para pengunjung dapat mengakses seluruh narasi yang ditawarkan secara optimal. Bentuk penerapan teori narasi biner meliputi adaptasi wujud vernakular dari ruang-ruang narasi ke dalam bentuk dengan karakteristik modern sesuai dengan wujud bangunan keseluruhan. Hal ini merupakan upaya untuk menghadirkan setting setiap kisah secara menyeluruh.

Penerapan narasi biotopik yang paling menonjol pada rancangan ini ditunjukkan pada zona 1 serta zona 3. Terdapat upaya penyatuan berbagai fungsi penerimaan ke dalam narasi permulaan pada zona 1 dan penyatuan variasi narasi ke dalam fungsi atraksi berupa wahana pada zona 3.

#### **Saran**

- Kisah sejarah Kerajaan Majapahit perlu disampaikan pada Taman Hiburan Tematik untuk mendukung kegiatan rekreasi dan memantik rasa penasaran pengunjung terhadap sejarah.
- Pendekatan Arsitektur Naratif dapat digunakan karena sifatnya yang berfokus pada membangun alur cerita dan berinteraksi dengan pengunjung.
- Penerapan teori narasi sekuen dapat diimplementasikan pada pola sirkulasi dan tata ruang untuk memudahkan pengunjung dalam memahami narasi secara runut.
- Penerapan teori narasi biner dapat dilakukan dengan menghadirkan setting tempat/daerah dari narasi yang disampaikan ke dalam wujud elemen arsitektur baik secara interior maupun eksterior.
- Penerapan teori narasi biotopik dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan elemen arsitektur baik berdasarkan kesamaan narasi maupun kesamaan fungsinya.
- Dalam proses rancang bangun arsitektur di masa mendatang, pendekatan arsitektur naratif sebaiknya diimplementasikan ke dalam objek-objek yang sifatnya rekreatif dan edukatif karena nilai-nilainya mampu memudahkan proses pemahaman bagi pengunjung terhadap narasi yang ditawarkan.

#### **REFERENSI**

- Coates, N., 2012. *Narrative Architecture*. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd..
- Psarra, S., 2009. *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Abingdon: Routledge.
- Tissink, F., 2016. *Narrative-driven Design: Roles of Narratives for Designing the Built Environment*, Delft: TU Delft, Msc Architecture.
- de Certeau, M, trans. Steven Rendall, 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Samuelson, D. & Yegoian, W., 2001. *American Amusement Park*. St Paul: MBI Publishing Company.