

BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1 Tinjauan Pusat Seni dan Kerajinan Batu

2.1.1 Pengertian Pusat Seni dan Kerajinan Batu

2.1.1.1 Pengertian Pusat

Pusat merujuk pada tempat atau lokasi yang menjadi titik utama atau acuan berbagai aktivitas. Kata "pusat" dapat diartikan sebagai inti, sumber, atau tumpuan. Menurut Habeyb, pengertian ini kemudian diperluas untuk mencakup beberapa kelompok yang berada di suatu tempat di mana sistem pelayanan, bentuk pelayanan, dan manajemennya diatur secara bersama-sama. Tipologi, Fungsi, dan Tujuan Bangunan Pusat Seni dan Kerajinan Batu

2.1.1.2 Pengertian Seni Batu

Seni pahat batu adalah cabang seni rupa yang melibatkan proses pembuatan karya seni dari bahan batu. Seni pahat adalah segala rangkaian dalam membuat karya seni termasuk pemotongan, mengukir, atau membuat relief pada benda batu. Proses ini memerlukan ketelitian dan keahlian dalam memahat dan mengukir batu untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam hal ini seni batu yang dimaksud lebih mengarah kepada seni pahat patung batu.

Seni pahat patung lebih berfokus pada penciptaan karya yang bertujuan untuk seni atau estetika. Tujuan seni ini bisa berupa kritik, filosofi, atau ekspresi sang seniman. Seni pahat patung merupakan curahan hati dari seniman dan karya ini tidak dibuat untuk produksi massal. Produk seni batu juga dapat diwujudkan berdasarkan ide-ide dari klien, dengan fungsi utama yang lebih berfokus pada estetika dan sering dipamerkan sebagai karya seni. Bahan yang digunakan bisa berasal dari berbagai jenis batu seperti batu andesit, granit, atau marmer, tergantung pada kekuatan, tekstur, ketahanan, dan kebutuhan klien.

2.1.1.3 Pengertian Kerajinan Batu

Kerajinan batu adalah proses pembuatan objek fungsional atau dekoratif dari bahan batu yang melibatkan keterampilan tangan. Kerajinan batu berfokus pada menciptakan barang-barang yang memiliki nilai praktis, estetis, atau keduanya. Dalam

pembuatan kerajinan batu, teknik seperti pemotongan, pengukiran, dan penghalusan digunakan untuk membentuk batu menjadi berbagai produk, seperti peralatan rumah tangga, patung kecil, ornamen, dan dekorasi.

Kerajinan batu sering kali diproduksi dalam skala kecil hingga menengah dan dapat dibuat untuk kebutuhan sehari-hari atau tujuan hiasan. Batu yang digunakan dalam kerajinan bisa bervariasi, seperti batu andesit, marmer, atau granit, tergantung pada sifat dan fungsi barang yang dihasilkan. Berbeda dengan seni pahat yang lebih berfokus pada ekspresi artistik, kerajinan batu lebih menekankan fungsi praktis dan produksi massal, meskipun tetap dapat memiliki nilai estetika. Dalam konteks kali ini yang termasuk kedalam kerajinan batu adalah cobek, ulegan, wastafel, bak mandi, lampu taman, kursi batu, dan patung Buddha.

2.1.1.4 Pengertian Pusat Seni dan Kerajinan Batu

Pusat Seni dan kerajinan batu Magelang adalah tempat pameran dan produksi karya seni pahat serta kerajinan dari batu, seperti patung, relief, cobek, wastafel, dan dekorasi lainnya. Tempat ini berfungsi sebagai pusat seni kerajinan setempat, sekaligus mendukung ekonomi lokal melalui galeri, ruang pameran/promosi, dan produksi seni dan kerajinan sebagai fungsi utama.

2.1.2 Tipologi Bangunan Pusat Seni dan Kerajinan Batu

Bangunan Pusat Seni dan Kerajinan Batu dapat dimanfaatkan berbagai kegiatan antara lain :

a. Galeri & Ruang pameran

Pusat Seni dan Kerajinan menyediakan ruang sebagai galeri dan ruang pameran untuk memamerkan karya seni dan kerajinan batu yang ada. Fungsi ini memungkinkan seniman & pengerajin menampilkan karya mereka kepada publik yang berkunjung.

b. Penjualan dan Komersial

Penjualan dan komersial merujuk kepada fungsi dimana seniman atau pengerajin dapat menjual karya mereka secara langsung kepada konsumen.

c. Produksi

Memungkinkan adanya area yang dapat dimanfaatkan bagi seniman / pengerajin menghasilkan karya ditempat. Adanya Fasilitas produksi ditempat

memungkinkan produsen berinteraksi dengan konsumen langsung & memperlihatkan kepada publik tentang proses produksi seni dan kerajinan batu

d. Edukasi

Pusat Seni dan Kerajinan batu menjadi tempat edukasi masyarakat. Edukasi yang dimaksud adalah secara formal dan non formal. Edukasi formal berupa penyediaan tempat yang dapat digunakan sebagai praktik kerajinan batu. Non formal berupa penerapan konsep pada bangunan.

e. Sosial, Budaya dan Komunitas

Bagunan berfungsi secara sosial, sebagai tempat bertemunya orang, berinteraksi, rekreasi, bersantai dan lainnya. Bangunan juga sebagai tempat bertemunya sesama pelaku seni dan kerajinan batu, sehingga dapat membangun komunitas sesuai dengan profesi mereka demi kemajuan bersama.

2.1.3 Kriteria Pusat Seni dan Kerajinan Batu

2.1.3.1 Pengguna

a. Pengunjung

Pengunjung merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam merancang pusat seni dan kerajinan, karena seni diminati oleh semua kelas sosial masyarakat. Sasaran pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat merupakan target utamanya. Dalam hubungan antar masyarakat, maka kelas-kelas tersebut mempunyai karakteristik sebagai berikut :

1. Kelas Sosial Golongan Atas

- Memiliki kecenderungan membeli barang-barang mahal.
- Membeli pada tempat-tempat yang sudah berada di dalam ruang pameran.
- Konservatif dalam konsumsinya.
- Barang-barang yang dibeli cenderung untuk dapat menjadi warisan keluarga.

2. Kelas Sosial Golongan Menengah

- Cenderung memilih barang melalui pemesanan langsung kepada seniman dalam menciptakan suatu karya seni.
- Membeli barang dengan hasil dan kualitas bagus dengan harga murah.

3. Kelas Sosial Golongan Bawah

- Cenderung membeli barang dengan memperhatikan kuantitas dari pada kualitasnya.
- Memanfaatkan penjualan barang yang baru diobral
- Memanfaatkan penjualan dengan harga promosi.

b. Seniman / pengrajin batu

Adalah orang yang mempunyai bakat seni dan banyak menghasilkan karya seni batu. Seniman batu pada konteks ini bertugas untuk memberikan pengarahan karya seni yang sudah dibuat ataupun memprakterkan langsung kegiatan memahat batu (dalam kegiatan *workshop*), seniman / pengrajin tidak menutup kemungkinan adalah seorang dengan keterbatasan fisik (difabel).

c. Tim seniman / tim pengrajin

Seorang seniman / pengrajin batu biasanya memiliki tim sendiri untuk mengerjakan karya yang dibuatnya. Orang orang ini bertugas untuk membantu sang seniman, jumlahnya bisa bervariasi.

d. Pengelola

Pengelola Pusat Seni dan Kerajinan Batu adalah individu atau lembaga yang bertanggung jawab untuk mengatur, mengembangkan, dan mengelola semua aspek operasional pusat tersebut. Pengelola bertugas menjaga kualitas karya seni dan kerajinan, memfasilitasi hubungan dengan para seniman, pengrajin, serta wisatawan, dan menjalankan fungsi administratif seperti pemasaran dan promosi, pengelolaan anggaran, hingga penyelenggaraan pameran atau acara seni. Dalam konteks pusat seni dan kerajinan batu di Magelang, pengelola yang dimaksud adalah administratif, kurator, penjaga, *cleaning service*, Pemandu wisata, dan lainnya.

2.1.3.2 Hasil Kerajinan Batu

Dalam proses pembuatan produk dari batu, metode yang umum digunakan adalah proses pengurangan atau subtraktif, di mana bagian-bagian batu diukir dan dihaluskan untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Proses ini menghasilkan sisa-sisa material batu yang masih dapat dimanfaatkan. Salah satu pemanfaatan sisa batu ini adalah untuk membuat alat-alat dapur tradisional seperti ulegan.

Sisa batu dari proses pengolahan yang tidak terpakai lagi dalam pembuatan barang dapur, seperti pecahan batu kecil, sering kali dimanfaatkan menjadi batu split. Batu split ini kemudian digunakan sebagai bahan campuran dalam pembuatan beton. Sisa batu yang lebih kecil lagi diolah menjadi pasir beton. Berikut merupakan jenis kerajinan batu yang menjadi hasil produksi dari daerah Magelang. Ukuran yang ada adalah ukuran rata rata yang umum digunakan.

Tabel 2.1 Jenis dan Ukuran Kerajinan Batu

No	Jenis Kerajinan Batu	Ukuran (Tinggi x Lebar x Panjang/Diameter)
1	Patung Buddha	50 cm - 200 cm (Tinggi)
2	Patung Dewa-Dewi Hindu	60 cm - 150 cm (Tinggi)
3	Relief Candi	100 cm - 300 cm (Panjang) x 50 cm - 150 cm (Lebar)
4	Stupa Miniatur	50 cm - 120 cm (Tinggi)
5	Cobek dan Ulekan	20 cm - 50 cm (Diameter)
6	Wastafel Batu	40 cm - 80 cm (Diameter) x 20 cm - 50 cm (Tinggi)
7	Bak Mandi Batu	120 cm - 180 cm (Panjang) x 60 cm - 90 cm (Lebar) x 50 cm - 80 cm (Tinggi)
8	Meja Batu	80 cm - 200 cm (Panjang) x 50 cm - 100 cm (Lebar) x 70 cm - 80 cm (Tinggi)
9	Kursi Batu	40 cm - 70 cm (Tinggi) x 40 cm - 60 cm (Lebar)
10	Vas Batu	30 cm - 100 cm (Tinggi) x 20 cm - 60 cm (Diameter)
11	Lampu Taman Batu	50 cm - 150 cm (Tinggi) x 30 cm - 60 cm (Diameter)
12	Air Mancur Batu	100 cm - 250 cm (Tinggi) x 60 cm - 150 cm (Diameter)
13	Candi Miniatur	100 cm - 200 cm (Tinggi) x 80 cm - 150 cm (Lebar)
14	Prasasti Batu	50 cm - 150 cm (Tinggi) x 50 cm - 100 cm (Lebar)
15	Monumen Peringatan	100 cm - 300 cm (Tinggi) x 60 cm - 150 cm (Lebar)
16	Patung Singa	60 cm - 150 cm (Tinggi) x 40 cm - 100 cm (Lebar)
17	Batu Nisan	60 cm - 120 cm (Tinggi) x 40 cm - 80 cm (Lebar)
18	Lonceng Batu	30 cm - 80 cm (Tinggi) x 20 cm - 50 cm (Diameter)
19	Pagoda Batu	100 cm - 200 cm (Tinggi) x 50 cm - 120 cm (Lebar)
20	Ornamen Ukir Taman	50 cm - 150 cm (Panjang) x 30 cm - 100 cm (Lebar)
21	Cincin Batu	3 cm - 5 cm (Diameter)
22	Patung Kura-Kura	40 cm - 100 cm (Panjang) x 30 cm - 70 cm (Lebar)
23	Patung Garuda	60 cm - 150 cm (Tinggi) x 40 cm - 120 cm (Lebar)
24	Patung Relief Dinding	100 cm - 300 cm (Panjang) x 50 cm - 150 cm (Lebar)
25	Pilar Batu	200 cm - 400 cm (Tinggi) x 30 cm - 60 cm (Diameter)
26	Mangkok Batu	20 cm - 50 cm (Diameter) x 10 cm - 30 cm (Tinggi)
27	Tatakan Gelas Batu	10 cm - 20 cm (Diameter) x 2 cm - 5 cm (Tebal)
28	Gerbang Batu	200 cm - 400 cm (Tinggi) x 100 cm - 300 cm (Lebar)
29	Patung Kuda	100 cm - 200 cm (Tinggi) x 80 cm - 150 cm (Lebar)
30	Ukiran Motif Batik	50 cm - 150 cm (Panjang) x 30 cm - 80 cm (Lebar)

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

2.1.3.3 Program Kegiatan Pusat Seni Budaya

a. Kegiatan Utama (Pameran Seni dan Kerajinan)

Kegiatan utama yang dirancang berupa kegiatan mempertunjukkan atau memamerkan suatu hasil karya atau produk kepada pengunjung. Kegiatan ini memungkinkan pengunjung untuk membeli barang atau produk yang dipamerkan secara langsung. Kegiatan ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan

penjualan dan ketenaran sang seniman. Pameran diadakan secara terus menerus, sehingga diperlukan adanya pergantian koleksi karya dari seniman dalam waktu tertentu. Kegiatan pameran ini dapat dijadikan ajang kompetisi bagi para seniman agar karyanya dapat dipajang. Sehingga meningkatkan kemauan seniman untuk terus menghasilkan karya. Kegiatan Pameran adalah sarana bagi pengunjung untuk mengetahui lebih dalam tentang seni dan kerajinan batu yang ada.

b. Kegiatan Penunjang

Kegiatan ini menjadi daya tarik utama bagi pusat perbelanjaan, menarik pengunjung baik siang maupun malam. Aktivitas yang ditawarkan berupa rekreasi dan hiburan, seperti melihat karya seni rupa, berinteraksi langsung dengan seniman, berjalan-jalan, dan lainnya. Adapun jenis pameran yang diselenggarakan antara lain:

- Pameran Terbuka

Pameran di ruang terbuka memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menikmati karya seni dengan lebih santai dan fleksibel. Tanpa terikat waktu kapan saja, baik siang maupun malam. Pameran ini memanfaatkan lingkungan sekitar, seperti taman atau ruang publik, sehingga karya seni seperti instalasi patung bisa menyatu dengan suasana alam. Dengan konsep ini, ruang publik menjadi lebih hidup dan terbuka bagi siapa saja yang ingin menikmati seni tanpa batasan waktu.

- *Workshop*, Seminar, diskusi

Di pusat seni dan kerajinan batu, kegiatan *workshop* dan seminar diadakan untuk memberikan edukasi kepada pengunjung. Melalui *workshop*, pengunjung dapat mempelajari langsung teknik pahat batu serta proses pembuatan kerajinan dari para ahli. Selain itu, seminar-seminar budaya juga diselenggarakan untuk memperkenalkan kekayaan budaya terkait seni pahat dan sejarah kerajinan batu, yang tidak hanya menarik minat masyarakat sekitar, tetapi juga pengunjung dari luar daerah. Aktivitas ini berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus cara menghidupkan aktivitas seni di komunitas lokal.

- Pertunjukan

Di Pusat Seni Dan Kerajinan Batu, kegiatan pertunjukan seni berperan penting dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal. Pertunjukan ini bisa berupa

demonstrasi langsung seni pahat, tarian tradisional, atau pementasan teater yang menggambarkan sejarah sekitar ataupun pertunjukan lain diluar batu dan kerajinan. Selain menjaga warisan budaya, kegiatan ini juga menjadikan pusat seni lebih hidup dan menarik perhatian wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Melalui pertunjukan ini, pengunjung dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam, sehingga minat untuk mengunjungi dan belajar tentang seni serta budaya semakin meningkat.

- *Restaurant, Café, dan Food Court.*

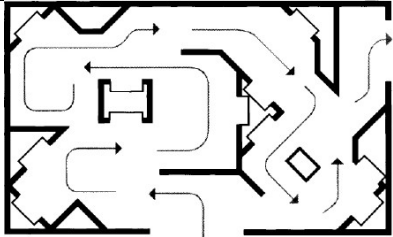
Aktivitas makan dan minum mejadi salah satu daya tarik bagi wisatawan terutama bagi mereka yang berasal dari luar daerah. *Food court* adalah area makan non-formal yang terdiri dari beberapa stand makanan yang berbeda, dikelola di bawah satu manajemen. Setiap stand memiliki dapur sendiri, tetapi menggunakan satu kasir utama. Konsep *food court* ini adalah *self-service*, dan biasanya beroperasi dari pukul 10.00 hingga 22.00. Selain sebagai tempat makan, food court juga dapat digunakan sebagai area istirahat bagi pengunjung.

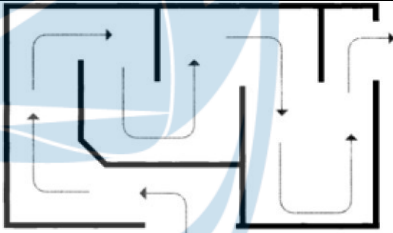
2.1.4 Kriteria Ruang Galeri & Pameran.

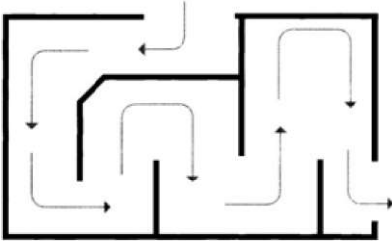
2.1.4.1 Sistem Sirkulasi Ruang Pameran.

Salah satu fasilitas penting yang disediakan di Pusat Seni Kerajinan Batu adalah area pameran produk kerajinan. Penataan sirkulasi di dalam stand pameran perlu direncanakan dengan baik agar pengunjung tidak merasa bingung atau bosan. Dean (1996) menyatakan terdapat tiga metode yang sangat mendasar, bergantung pada konsep dan tujuan pameran, setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut merupakan bentuk sirkulasi pada ruang pameran

Tabel 2.2 Macam-Macam Bentuk Sirkulasi Terkontrol pada ruang pameran

No	Sirkulasi	Gambar
1	<i>Suggested – approach.</i> Metode ini bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung sepanjang jalur pameran dengan menggunakan elemen seperti warna, judul,	

	penunjuk arah, dan visual untuk membatasi pergerakan ke satu arah, tanpa perlu penghalang fisik. Tantangan utama dalam penerapannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang nyaman, sambil tetap memberikan kebebasan kepada pengunjung dalam memilih, serta menjaga konteks yang relevan. Keuntungan dari metode ini adalah penyajian informasi yang interpretatif serta menciptakan sirkulasi yang santai bagi pengunjung saat menikmati pameran. Desain elemen yang efektif menjadi kunci keberhasilan dalam memandu pengalaman belajar pengunjung di area pameran tersebut.	
2	<i>Unstructure Flow</i> Metode ini diterapkan pada area pameran di mana pengunjung bebas memilih jalur mereka sendiri tanpa harus mengikuti rute yang dianggap benar atau salah. Oleh karena itu, metode ini pada dasarnya memungkinkan pergerakan yang acak dan tidak terarah. Metode ini sering digunakan di galeri seni, dengan keuntungan utamanya adalah cocok untuk pameran yang berfokus pada objek, sehingga pengunjung dapat bergerak sesuai dengan kecepatan dan prioritas masing-masing. Namun, kelemahan dari pendekatan ini adalah kurang tepat untuk presentasi yang membutuhkan alur atau urutan objek secara progresif, karena tidak memberikan arahan yang jelas kepada pengunjung.	

3	<i>Directed Approach</i> Galeri umumnya diatur dengan sirkulasi satu arah yang memiliki sedikit kesempatan untuk keluar, sehingga pengunjung diarahkan untuk melihat keseluruhan pameran. Metode ini dianggap kaku dan lebih terbatas dibandingkan dengan metode lainnya. Keunggulan dari pendekatan ini adalah struktur yang sangat teratur, koheren, dan berfokus pada pengembangan berorientasi subjek. Namun, kelemahan dari metode ini adalah sering membuat pengunjung lebih terfokus untuk mencari jalan keluar, serta memunculkan kecenderungan untuk merasa terjebak di dalam jalur pameran. Dalam beberapa kasus, metode ini dapat menyebabkan kemacetan, di mana pengunjung yang ingin berjalan atau belajar terhambat oleh mereka yang ingin segera keluar dari area pameran.	
---	---	--

Sumber : Museum Exhibition : Theory & practice,1996.

2.1.4.2 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan buatan sangat penting dalam penataan objek pameran. Sebelum menerapkan pencahayaan buatan, penting untuk memahami kebutuhan setiap objek pameran. Untuk objek dua dimensi, diperlukan pencahayaan yang merata tanpa bayangan. Sementara itu, objek tiga dimensi membutuhkan pencahayaan terarah dan lokal, serta sistem pencahayaan pancaran untuk menciptakan efek khusus di ruang pamer. Selain itu, pencahayaan di ruang pamer harus memperhatikan detail-detail seperti intensitas, tata letak, dan jenis cahaya yang digunakan.

a. Intensitas Cahaya

Kekuatan cahaya perlu disesuaikan dengan luas permukaan area yang akan diterangi. Kekuatan cahaya juga harus mempertimbangkan sensitivitas dan ketahanan objek pameran terhadap radiasi yang dipancarkan oleh sumber cahaya (lampu TL mengandung sinar ultraviolet, sementara lampu pijar memancarkan sinar inframerah). Selain itu, penting memperhatikan sensitivitas mata manusia, di mana tingkat pencahayaan minimal yang dapat diterima untuk melihat objek adalah 10 cadle/m.

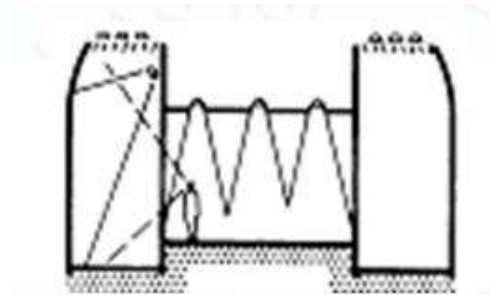
b. Tata Letak

Penataan cahaya dibedakan berdasarkan sistem pencahayaan yang digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik bagi pengunjung dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- Pencahayaan langsung dan tidak langsung (melalui pantulan).
- Pencahayaan yang berfungsi sebagai cahaya utama, cahaya pengisi, atau latar belakang.
- Pencahayaan yang bersumber dari satu, dua, atau tiga dimensi.
- Penempatan cahaya di belakang, depan, atas, bawah, atau pada objek pameran.

c. Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan dari tenaga listrik. Sebuah ruangan cukup mendapatkan sinar alami dari matahari di siang hari, sedangkan pada malam hari, pencahayaan buatan seperti lampu pijar atau lampu halogen digunakan. Penggunaan pencahayaan buatan di ruang pameran disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas ruang tersebut dan kesesuaian tata letaknya. Lampu



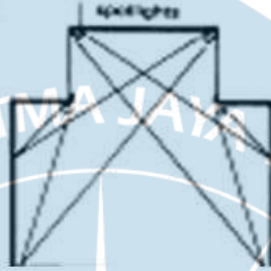
Gambar 2.1 Pencahayaan Merata buatan pada ruang pameran

Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

dipasang menghadap dinding agar dapat memberikan pencahayaan yang merata pada objek pameran.

d. Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan juga bersumber dari tenaga listrik. Tujuan dari pencahayaan terfokus buatan adalah untuk menerangi objek pameran secara khusus pada satu titik, dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam ruang tersebut.

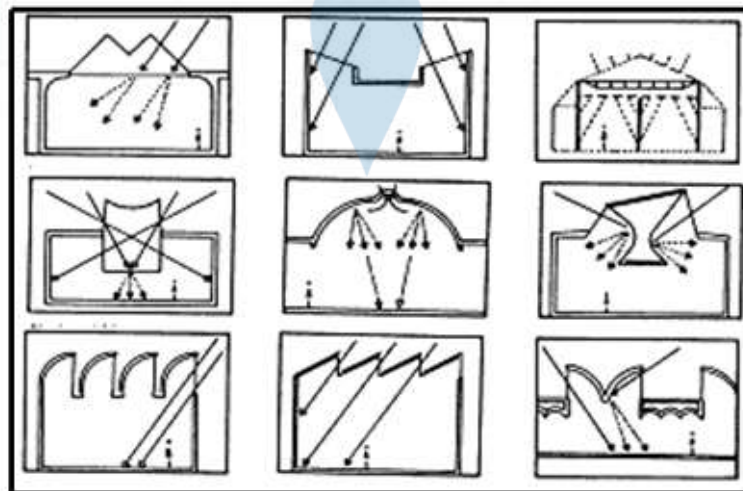


Gambar 2.2 Pencahayaan Terfokus Buatan pada Ruang Pamer

Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

Pencahayaan terfokus buatan biasanya menggunakan lampu sorot yang dipasang di dinding, partisi, atau langit-langit ruang pameran di atas objek, sehingga objek tersebut mendapatkan pencahayaan yang terfokus.

Menurut Gardner (1960), plafon yang ideal untuk ruang pameran adalah yang sebagian dibiarkan terbuka untuk alasan ekonomis dan memberikan kemudahan akses ke peralatan yang digantung atau dipasang di plafon. Plafon dalam ruang pameran merupakan elemen non-struktural yang membatasi pandangan, karena tidak perlu menahan pengaruh cuaca atau memikul beban. Selain itu, plafon juga berfungsi



Gambar 2.3 Macam-macam Bentuk Langit-langit pada Ruang Pamer

Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

sebagai faktor yang memengaruhi ruang pameran. Tinggi atau rendahnya plafon sangat berpengaruh pada kegiatan yang berlangsung di bawahnya.

2.1.5 Kriteria Ruang Produksi Karya Seni Batu

2.1.5.1 Proses Pembuatan Patung Batu

Dalam proses pembuatan Seni Patung batu terdapat proses yang panjang. Setiap seniman juga memiliki metode masing-masing dalam membuat patung, terutama patung dalam skala yang besar. Berikut merupakan tahapan dalam membuat patung batu.

a. Pemilihan Batu

Jenis Batu yang dipilih harus sesuai dengan jenis patung yang akan dibuat. Jenis batu yang sering digunakan antara lain batu andesit, marmer, granit, atau batu paras. Setiap jenis batu memiliki karakteristik unik seperti kekerasan, tekstur, dan warna yang mempengaruhi teknik pahat dan hasil akhir. Batu yang dipilih harus bebas dari retakan atau cacat, karena dapat mempengaruhi daya tahan dan keindahan patung yang dihasilkan. Pada kasus ini, salah seorang seniman pahat, Ismanto mengatakan kalau kebanyakan seniman akan memilih batu andesit keras, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tidak mudah pecah dan tahan cuaca.

b. Desain

Sketsa atau Model, Sebelum mulai memahat, seniman biasanya membuat sketsa atau model 3D dari patung yang ingin dibuat. Ini bisa dilakukan dengan tangan di atas kertas atau menggunakan perangkat lunak digital. Dalam beberapa kasus, seniman membuat maket kecil atau bahkan maket 1:1 yang dibuat dari bahan beton, tanah liat, atau bahan lain. Selain estetika, dalam desain patung aspek teknis seperti keseimbangan, proporsi, dan stabilitas patung, terutama jika patung berukuran besar juga harus dipikirkan sejak proses desain.

c. Pembentukan Awal (*Roughing Out*)

Pemotongan kasar, adalah langkah pertama dalam pemahatan batu, yang dilakukan adalah memotong dan menghilangkan bagian batu yang tidak diperlukan untuk mendapatkan bentuk dasar patung. Pada proses ini dibutuhkan alat seperti palu, tatah dan cuplik, untuk proses yang lebih modern terdapat pula mesin potong batu.

d. Pemahatan Menengah (*Refining the Form*)

Detail Bentuk: Setelah bentuk kasar terbentuk, seniman bekerja dengan alat pahat yang lebih kecil dan halus untuk memperjelas bentuk patung. Pada tahap ini, bentuk elemen utama patung mulai terlihat. Pengukuran Proporsi, Selama tahap ini, seniman terus memeriksa proporsi patung untuk memastikan semua elemen sesuai dengan model yang sudah dibuat. Alat pengukur dan garis panduan sering digunakan untuk menjaga kesesuaian dengan desain awal.

e. Pemahatan Detail (Finishing)

Tahap ini melibatkan penambahan detail kecil, seperti ekspresi wajah, tekstur pakaian, atau pola-pola dekoratif. Seniman menggunakan alat pahat yang lebih kecil dan lebih halus untuk menambahkan detail-detail ini. Selain pahat manual, alat lain seperti grinder dan bor tangan kadang digunakan untuk membuat detail-detail kecil atau bentuk-bentuk rumit.

f. Pengamplasan

Setelah detail selesai dibuat, permukaan patung dihaluskan menggunakan kertas amplas secara manual atau dengan bantuan alat. Pengamplasan bertujuan untuk menghilangkan bekas pahatan dan memberikan tampilan patung yang lebih halus.

g. Penyelesaian Akhir

Pada proses ini pemberian lapisan pelindung pada batu kadang diperlukan untuk patung patung yang akan dipajang pada area outdoor. Lapisan seperti sealer digunakan untuk melindungi batu dari kelembapan, cuaca ataupun debu. Selain itu terdapat pula pemberian lapisan yang bertujuan untuk memberikan kesan kasar / halus / mengkilap dan lainnya.

h. Distribusi dan Pemasangan

Seringkali patung dibuat oleh seniman di sanggar milik seniman, jarang patung dibuat pada lokasi. Pemasangan patung seringkali berada di taman, galeri, tempat umum, kolektor, rumah pribadi, sehingga perlu dipikirkan proses distribusi patung.

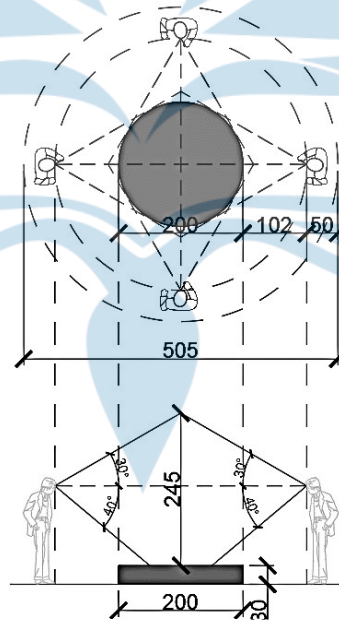
Pada beberapa kasus. Patung dengan ukuran besar akan dibagi menjadi beberapa bagian, yang kemudian dirangkai pada lokasi instalasi

2.1.5.2 Kriteria Ruang Produksi

a. Luas Ruang

Ukuran ideal ruang kerja untuk seniman patung batu dapat bervariasi tergantung pada jenis karya yang akan dibuat dan jumlah seniman yang bekerja di dalamnya. Kriteria Ruang Publik & Komunitas. Ruang workshop untuk seniman patung batu sebaiknya memiliki luas minimal sekitar 30 m² hingga 50 m². Ini memberikan cukup ruang untuk alat, bahan, dan pergerakan seniman saat bekerja. Untuk workshop yang lebih besar atau untuk proyek yang lebih kompleks, ukuran bisa mencapai 65 m² atau lebih.

Sebagai seniman patung harus bisa melihat patung dari segala arah, sebagai salah satu contoh, dibawah adalah contoh cara pandang seseorang terhadap patung dengan ukuran base diameter 200cm, membutuhkan ruang sekitar 20m² untuk memandangnya.



Gambar 2.4 Ilustrasi Jarak Pandang terhadap koleksi

Sumber : Neufret, E. Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2.

b. Tinggi Ruangan

Tinggi plafon ideal untuk pematung minimal 3 meter. Ini penting untuk memberikan ruang vertikal yang cukup, terutama saat bekerja dengan bahan-bahan besar atau saat memahat patung yang tinggi.

c. Pencahayaan

Untuk area kerja umum di workshop, standar pencahayaan sebaiknya berada pada 300-500 lux. Ini memberikan penerangan yang cukup untuk aktivitas umum dan menjaga visibilitas yang jelas di seluruh ruang kerja. *Task Lighting* Untuk pekerjaan detail saat memahat batu, dibutuhkan pencahayaan yang lebih intensif. Standar pencahayaan yang disarankan untuk area kerja langsung adalah 1000-1500 lux. Pencahayaan ini dapat dicapai dengan lampu sorot atau lampu meja khusus yang terfokus. Dalam ruangan memanfaatkan pencahayaan alami dengan menggunakan jendela atau skylight. Namun, sinar matahari langsung sebaiknya dihindari karena bisa menyebabkan silau atau panas berlebihan.

d. Penghawaan

Memanfaatkan ventilasi silang dengan menempatkan bukaan (jendela atau ventilasi) di sisi yang berlawanan untuk menciptakan aliran udara yang baik. Ini membantu mengeluarkan udara panas dan menggantinya dengan udara segar dari luar. Bukaan harus diarahkan ke arah datangnya angin untuk memaksimalkan aliran udara. Penempatan inlet dan outlet yang tepat dapat meningkatkan kecepatan angin dalam ruang, sehingga menciptakan kenyamanan termal. Penghawaan pada ruangan produksi patung batu harus baik karena pada proses pemahatan hingga *finishing* akan menghasilkan banyak debu.

2.2 Tinjauan Batu Vulkanik Merapi

2.2.1 Batu Vulkanik Merapi

Merapi merupakan salah satu dari 129 gunung Merapi aktif yang ada di Indonesia, dan termasuk gunung yang paling aktif dan paling muda dari deretan gunung api di Jawa dengan ancaman bahaya utama adalah aliran awan panas (*pyroclastic flow*). Gunung Merapi yang secara administrasi terletak di Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta ini mempunyai tipe *strato volcano* dengan kandungan magma yang bersifat andesitbasaltik. Gunung ini mempunyai ketinggian

2978 m, diameter 28 km, luas 300-400 km² dan volume 150 km³. Erupsi Merapi sering terjadi dengan siklus rata-rata berkisar antara 2-5 tahun. Merapi telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat di sekitarnya, baik secara budaya maupun ekonomi. Sebagai simbol kekuatan alam yang luar biasa, Merapi dikenal karena letusannya yang sering kali mematikan namun juga membawa berkah bagi alam dan masyarakat sekitar.

Gunung Merapi telah meletus lebih dari 80 kali sejak catatan modern dimulai pada abad ke-16. Letusan pertama yang tercatat terjadi pada tahun 1548 dan sejak itu, gunung ini telah menunjukkan aktivitas vulkanik secara berkala, dengan intensitas yang bervariasi. Beberapa letusan terbesar terjadi pada tahun 1930, 1994, 2006, dan 2010, yang semuanya menyebabkan dampak besar bagi masyarakat sekitar.

Letusan terbesar dalam sejarah modern Merapi terjadi pada Oktober hingga November 2010. Letusan ini menewaskan lebih dari 300 orang dan menyebabkan ribuan penduduk harus mengungsi. Desa-desa yang berada di lereng gunung, seperti Kinahrejo dan Kaliadem, hampir sepenuhnya hancur oleh aliran piroklastik (awan panas) dan lava. Salah satu korban paling terkenal dari letusan 2010 adalah Mbah Maridjan, juru kunci Gunung Merapi, yang dianggap sebagai simbol ketabahan masyarakat sekitar gunung dalam menghadapi ancaman Merapi.

Letusan besar seperti ini sering kali melumpuhkan aktivitas ekonomi setempat untuk sementara. Banyak lahan pertanian yang hancur, rumah-rumah dan infrastruktur rusak, dan pariwisata terhenti. Bandara Adisutjipto di Yogyakarta sempat ditutup pada waktu itu karena abu vulkanik yang berbahaya bagi penerbangan. Namun, dalam jangka panjang, letusan Merapi juga membawa manfaat tersendiri.

Gunung Merapi tidak hanya membawa kehancuran, tetapi juga kesuburan. Material vulkanik yang dikeluarkan selama letusan, seperti abu dan lava, mengandung mineral yang memperkaya tanah di sekitarnya. Setelah beberapa waktu, tanah yang terkena abu vulkanik menjadi sangat subur, membuat daerah di sekitar Merapi menjadi salah satu kawasan pertanian yang produktif di Pulau Jawa. Padi, sayuran, kopi, dan tembakau tumbuh dengan baik di tanah yang kaya nutrisi ini. Fenomena ini menjadikan Gunung Merapi sebagai sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar meski dengan ancaman yang selalu mengintai.

Letusan besar memang sering kali memicu krisis ekonomi jangka pendek di daerah-daerah sekitar. Namun, proses pemulihan biasanya berlangsung cukup cepat, terutama karena dukungan pemerintah dan bantuan dari organisasi internasional. Infrastruktur dibangun kembali, sektor pariwisata kembali bergairah, dan para petani dapat mulai mengolah lahan mereka lagi. Pasca-letusan, sektor pariwisata di Merapi cenderung pulih lebih cepat, karena letusan besar sering kali menarik wisatawan yang penasaran ingin melihat jejak kehancuran dan kebangkitan daerah tersebut. Selain itu, pemanfaatan pasir vulkanik yang dihasilkan juga menjadi salah satu sumber ekonomi bagi warga sekitar.

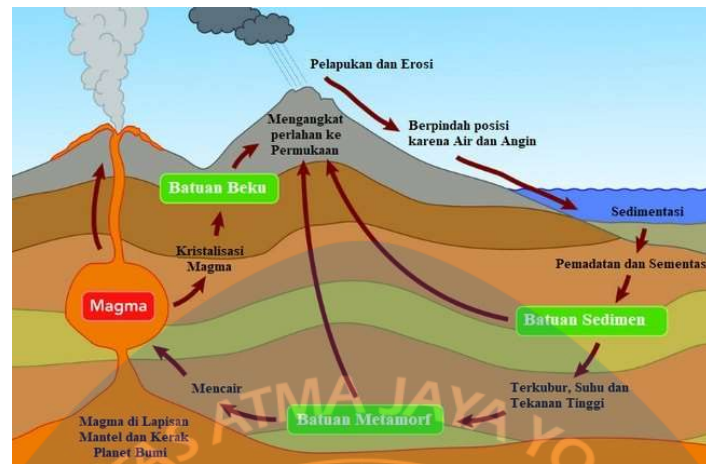
Letusan-letusan yang terjadi memperlihatkan dua sisi dari alam yaitu kehancuran dan kehidupan. Meskipun mengakibatkan kerugian besar dalam jangka pendek, keberadaan Gunung Merapi tetap memberi manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan lingkungannya. Seniman batu di sekitar Magelang memandang letusan gunung sebagai bagian dari siklus alam yang harus diterima. Bagi mereka, letusan ini juga dapat menjadi berkah jika dimanfaatkan dengan bijak.

2.2.2 Istilah Dalam Letusan Gunung

Erupsi merupakan fenomena keluarnya magma ke permukaan bumi, dengan proses yang bervariasi untuk setiap gunung api. Secara umum, erupsi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu eksplosif dan efusif. Erupsi eksplosif adalah keluarnya magma disertai ledakan, yang biasanya menghasilkan endapan piroklastik. Sedangkan erupsi efusif terjadi ketika magma keluar dalam bentuk aliran lava.

Material padat yang dikeluarkan oleh gunung api saat meletus antara lain bom (batu besar), tefra (batu yang ukurannya tidak `uran & lebih kecil dari bom), lapili (kerikil), debu vulkanik (tuf), batu apung (pumice) dan pasir. Aliran piroklastik hasil letusan gunung berapi yang bergerak dengan cepat dan terdiri dari gas panas, abu vulkanik, dan bebatuan dapat bergerak dari puncak kawah dengan kecepatan 700 km/jam dan gas dapat mencapai temperatur di atas 1.000 derajat Celsius ini yang disebut sebagai awan panas (wedhus gembel).

2.2.3 Jenis Jenis Batuan Beku



Gambar 2.5 Proses terbentuknya batu

Sumber : tuturkata.com, proses terbentuknya batu.

Menurut proses pembentukannya batuan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu batuan beku, dimana batuan ini terbentuk dari pendinginan dan pemadatan magma atau lava, contohnya andesit, basalt, dan granit. Batuan sedimen yaitu batuan yang terbentuk dari pengendapan partikel-partikel seperti pasir, lumpur, atau sisa-sisa organik yang mengeras selama jutaan tahun, contohnya breksi, konglomerat, dan batu pasir. Batuan metamorf adalah batu yang terbentuk dari perubahan batuan beku atau sedimen yang mengalami tekanan dan suhu tinggi, seperti marmer & batu bara.

Dalam konteks ini batuan beku dibagi kedalam 3 kriteria menurut letak batuan itu membeku yaitu :

2.2.3.1 Batuan Beku Dalam (plutonik/intusif/tubir)

Batuan ini terbentuk dari magma yang membeku jauh di dalam bumi, terdiri sepenuhnya dari kristal. Proses pendinginan batuan beku dalam berlangsung sangat lambat, sehingga kristalisasi terjadi dengan sempurna. Kristal yang terbentuk besar dan bertekstur kasar. Contoh batuan ini antara lain granit, gabbro, diorit, dan syenit.

2.2.3.2 Batuan Beku Gang (korok/celah)

Batuan ini terbentuk dari magma yang membeku di celah-celah atau gang-gang dalam bumi, dengan letak pembekuan lebih dekat ke permukaan dibandingkan batuan beku dalam. Karena lebih dekat ke permukaan, proses pendinginannya lebih cepat, sehingga kristalisasi yang terjadi tidak sempurna. Akibatnya, batuan ini memiliki kristal

besar, kristal kecil, atau bahkan tidak mengkristal, seperti bahan amorf. Contoh batuan ini meliputi profil granit, profil gabbro, profil syenit, dan granit fosfir.

2.2.3.3 Batuan Beku Luar (leleran/ekstrusi/vulkanis)

Magma yang mencapai permukaan bumi disebut lava, dan jika lava ini mendingin di luar, proses pendinginannya berlangsung sangat cepat sehingga kristalisasi hampir tidak terjadi. Contoh batuan beku luar termasuk andesit, trachit, basalt, obsidian, dan batu apung (pumice).

2.2.4 Batu Andesit dan Kerajinan Batu

Sebagian besar batuan yang dihasilkan oleh Gunung Merapi kemudian dimanfaatkan oleh masyarakat adalah batuan jenis andesit dan basalt. Batuan andesit adalah batuan vulkanik yang keras, andesit sering digunakan sebagai batu candi atau patung. Sedangkan basalt sering digunakan masyarakat sebagai bahan konstruksi, sebagai pondasi batu atupun dinding.

Batu yang digunakan dalam pembuatan kerajinan di Magelang bukanlah batu yang berusia muda. Batu-batu tersebut berasal dari jenis batuan beku yang terbentuk dari lava Gunung Merapi, dengan usia sekitar 500 hingga 1000 tahun. Batu vulkanik ini telah melewati berbagai proses alami, dari pendinginan lava hingga terkubur dalam aliran sungai. Menariknya, batu andesit yang digunakan di Candi Borobudur memiliki usia yang jauh lebih tua, sekitar 20 hingga 30 juta tahun, terbentuk dari aktivitas vulkanik yang terjadi di masa lampau.

Proses ini mencerminkan perjalanan waktu yang panjang, di mana batu yang dahulu membawa kehancuran dan petaka melalui letusan, kini digunakan sebagai bahan baku untuk menciptakan karya seni. Batu andesit dari sungai-sungai yang bersumber dari Gunung Merapi merupakan pilihan utama para pemahat karena sifatnya yang keras dan memiliki serat yang padat. Batu dengan kualitas tersebut tidak mudah patah saat dipahat, memberikan hasil maksimal meskipun pengerjaannya lebih lama.

Untuk mendapatkan batu dengan spesifikasi yang tepat, para penambang harus menggali hingga kedalaman 10 hingga 20 meter di dasar sungai atau di sekitarnya. Batuan vulkanik yang baru keluar dari gunung cenderung lebih lunak dan rapuh, sehingga kurang cocok untuk dipahat. Batu yang berada di permukaan sungai

biasanya digunakan untuk bahan bangunan karena sifatnya yang lebih mudah diproses dibandingkan batu yang lebih dalam dan lebih keras.



Gambar 2.6 Batu Andesit

Sumber : tuturkata.com, proses terbentuknya batu.

Batu andesit memiliki ciri ciri yaitu memiliki warna khas putih keabuan yang sering terlihat tidak merata karena adanya butiran halus mirip abu pada permukaannya. Batu andesit tersusun dari mineral dengan struktur sangat halus, sering kali mengandung granit dan basal sebagai elemen penyusunnya. Kandungan silika dalam batu andesit cukup tinggi dibandingkan dengan jenis batu lainnya, sehingga batu andesit lebih kuat.

Batu andesit memiliki pori-pori yang rapat, membuatnya tahan terhadap kelembapan, jamur, atau lumut, meskipun sering terkena air hujan atau perubahan cuaca ekstrem. Dengan tingkat kekerasan yang relatif tinggi, batu andesit tidak mudah tergores atau rusak oleh benturan. Karena tekstur batu andesit yang halus maka sering digunakan pada pembuatan patung atau elemen arsitektural lainnya. Batu andesit memiliki Tingkat kekerasan 7 pada skala mohs. Batu andesit tersusun dari mineral plagioklas, piroksen, amfibol, dan kuarsa. Kandungan silika (SiO_2) sekitar 52–63%, menjadikan batu ini keras dan tahan lama.

2.3 Tinjauan Preseden

2.3.1 Jewish Museum, Berlin, Jerman (Transformasi Bentuk)

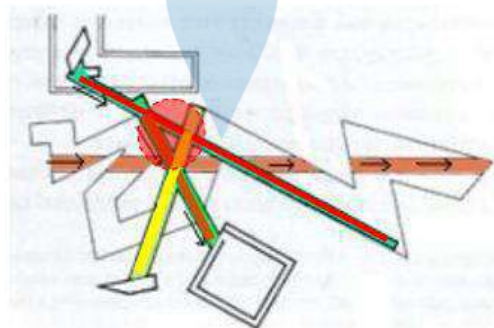
Gambar 2.7 Fasad Jewish Museum



Sumber : www.archdaily.com/iewishmuseum. 2024

Museum Yahudi di Berlin awalnya didirikan pada tahun 1933, tapi tidak lama kemudian ditutup oleh rezim Nazi pada 1938. Setelah itu, pemerintah Jerman mengadakan sayembara arsitektur untuk membangun ulang museum ini, dan pemenangnya adalah Daniel Libeskind. Bagi Libeskind, kompetisi ini bukan hanya tentang desain arsitektur, tapi juga soal membangun kembali dan menjaga identitas Berlin yang hilang selama Perang Dunia II. Dia ingin menyampaikan rasa kehilangan budaya Yahudi melalui arsitektur, menggunakan bangunan tersebut sebagai media narasi dan emosi, agar pengunjung bisa merasakan dampak Holocaust terhadap budaya Yahudi dan Kota Berlin. Pada akhirnya, Museum Yahudi ini menjadi terkenal karena metaforanya yang mendalam.

Gambar 2.8 Konsep Jewish Museum



Sumber :

http://repository.podomorouiversity.ac.id/641/14/21180002_TA_14_BAB4.pdf

Daniel Libeskind menggambarkan Jewish Museum sebagai "Between the Lines," yang merepresentasikan dua aliran pemikiran dan hubungan antara sejarah

Jerman dan Yahudi. Konsep ini diwujudkan melalui dua massa bangunan, yaitu Garden of Exile dan Holocaust Void, yang terhubung di lantai dasar melalui titik-titik persimpangan. Setiap titik pertemuan terdiri dari dua sumbu yang berpotongan, memberi pengunjung kebebasan untuk memilih jalur.

Gambar 2.9 Panel seng jewish museum



Sumber :

www.archdaily.com/jewishmuseum
um, 2024

Fasad museum dilapisi seng dan memiliki "sayatan" garis lurus yang berfungsi sebagai jendela untuk pencahayaan dramatis, merepresentasikan pola alamat penduduk Yahudi yang dideportasi dan dibunuh. Holocaust Void adalah ruang setinggi 24 meter tanpa ventilasi, hanya diterangi skylight segitiga, menciptakan suasana mencekam yang mencerminkan penderitaan korban Holocaust.

Stairway of Continuity memberikan akses ke museum dengan skala sempit, melambangkan kehilangan arah yang dialami kaum Yahudi. Salah satu ruang diisi ornamen shalekhet, mewakili ribuan korban Yahudi selama Holocaust, menambah kedalaman pengalaman pengunjung.

2.3.2 Sancaklar mosque – Stone Expression, Public Facility



Gambar 2.10 Eksterior Sancaklar Mosque

Sumber : www.archdaily.com/jewishmuseum, 2024

Sancaklar Mosque merupakan salah satu masjid yang ada di Istanbul Turkiye, masjid ini dibangun dengan beberapa kontroversi antara masjid Ottoman klasik dengan teknik konstruksi kontemporer saat ini. Masjid ini dibangun diantara masyarakat yang tertutup sehingga sangat kontras dengan bangunan yang sangat terbuka.



Gambar 2.11 Interior Sancaklar Mosque

Sumber : www.archdaily.com/jewishmuseum, 2024

Masjid ini membawa batu sebagai material alam yang sangat mudah dijangkau sekitar, sehingga memanfaatkannya hampir pada seluruh bagian bangunan. Pemanfaatan batu dimulai dari perkerasan pada awal masuk. Batu ditata mengikuti kemiringan site, sehingga memberikan kesan yang menyatu dengan lingkungan



Gambar 2.12 Eksterial Sancaklar Mosque

Sumber : www.archdaily.com/jewishmuseum, 2024

Batu sebagai titik fokus, Pada Masjid ini terdapat tower yang mengidentifikasikan bangunan ini sebuah masjid. Tower ini dibuat dengan lapisan batu dari bawah hingga atas sehingga memberikan kesan yang unik dan menyatu

2.4 Pendekatan Arsitektur Naratif

Menurut Shopia Psarra dalam *Architecture and Narrative* (2009), menulis tentang penggunaan *storytelling* pada bangunan yang berfungsi sebagai galeri, pusat informasi, dan bangunan budaya. Arsitektur tersebut terlihat berbeda khususnya, bangunan yang menceritakan kisah atau bangunan yang menceritakan ekspresi dalam sebuah cerita.

Proses pelaksanaan ruang bercerita tidak lepas dari penerapan plot dan plot. Plot adalah prinsip desain yang berkaitan dengan bagaimana sebuah ruang akan menceritakan sebuah cerita dan bagaimana pesan tersebut akan dibaca. Arsitektur naratif bertujuan untuk memanipulasi atau mengarahkan persepsi seseorang dalam arsitektur naratif. Perkembangan pariwisata menuntut pengunjung untuk merasakan melalui indera penglihatan, pendengaran, peraba dan penciuman.

Ciri – ciri arsitektur naratif adalah sebagai berikut (Tissink, 2016:20-28):

1. *Linking*/hubungan

Menghubungkan lingkungan dan identitas. Melalui narasi, cerita, kejadian dan memori, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan yang membentuk sebuah identitas.

2. *Structuring*/Kerangka

Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita dalam sebuah pengalaman ruang. Kerangka mengarah kepada suatu narasi yang akan dibawa kedalam bangunan. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita. Menurut Fieke Elize Tissink, dalam buku *Narrative-Driven Design*, Kerangka dalam praktiknya dibagi menjadi :

1. *Spoken narratives* : Narasi diambil dari cerita penduduk yang ada disitu, yang kemudian cerita tersebut diterjemahkan kedalam pola fisik.
2. *Scenarios* : Narasi diambil dari sebuah skenario (peristiwa) dimana disitu terdapat ruang dan waktu. Didalam bangunan skenario dapat dijadikan struktur organisasi ruang yang menghasilkan serangkaian hubungan dan narasi. Hubungan dan narasi bisa antara ruang dan ruang maupun ruang dengan orang-orang didalamnya.
3. *Comic* : Komik memiliki kekuatan lebih daripada skenario dalam hal imajinasi dan kompleksitas ide. Dengan membuat komik eksplorasi ide terkait dengan ruang, waktu, karakter, dan penggambaran ide dalam gambar terkait dengan tekstur, perspektif dan lainnya.
4. *critical photostrips* : *narrative architecture* bukan sekedar merancang tetapi juga sebagai cara untuk mengkritik karya. *critical photostrips* adalah cara arsitek untuk mengomentari dan menganalisis.

3. *Framing*/Pembingkaian

Pembingkaian merupakan upaya arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang seseorang dengan pembingkaian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu. Menurut Fieke Elize Tissink, dalam buku *Narrative-Driven Design*. *Framing* bisa dikatakan sebagai cara mengekspresikan cerita yang dibawa, ada beberapa metode yang bisa digunakan dalam *framing*, contohnya :

1. *sematic expression* : Membuat pengunjung terarah dalam satu persepsi sesuai dengan keinginan perancang.

2. *monument design* : Membuat desain yang sesuai dengan konteks sekitar, sehingga orang mudah teringat dengan peristiwa atau sejarah ada.
3. *artist collaboration* : kolaborasi dengan seniman menjadikan penerjemahan sejarah kedalam bentuk fisik lebih kuat.
4. *Branding* : mempromosikan karakter yang lama atau baru baik secara bangunan atau menggerakkan masyarakat sekitar.
5. *adding new layer* : menambahkan cerita fiktif baru dalam bangunan, yang berasal dari konteks ataupun pemikiran pribadi.
6. *Interpretable variation* : Membuat memiliki banyak interpretasi terhadap suatu bentuk desain bangunan ataupun ruang.
7. *building face* : Penataan fasad bangunan sangat berpengaruh pada interpretasi cerita yang dibawa.
8. *fairy tale-evidence* : menambahkan dongeng untuk memperkuat cerita pada setiap bangunan
9. *detailing* : Permainan detail pada bangunan sangat berpengaruh pada cerita yang dibawa
10. *experimentation* : Narasi tidak selalu memerlukan cerita fiktif, tetapi juga bisa menambahkan kisah nyata dari proses perancangan bangunan itu sendiri.

Aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif(Clarke,2012) :

a. *Spatial Intelligence*

Kaitan antara ruang arsitektural dan ruang spasial, adalah dihasilkannya ruang yang tergambar dalam pikiran kita: itu adalah kombinasi dari persepsi, pengalaman ruang, diubah atau direnungkan ke hal-hal seperti pengetahuan pribadi, memori dan keadaan pikiran kita.

b. *Temporality / Memory & Sequence*

Arsitektur didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen. Memori dan sekuens dapat membuat arsitektur seperti fantasi. Penceritaan ruang lewat setiap sekuens dapat memudahkan manusia untuk memahami apa yang disampaikan oleh sang arsitek.