

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Krisis Budaya Indonesia

Globalisasi merupakan gerakan dari terbentuknya penyatuan masyarakat di seluruh dunia yang disebabkan oleh kemajuan komunikasi yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi secara pesat dan terus-menerus. Sehingga dengan adanya globalisasi maka Indonesia pun akan mendapatkan pengaruh asing dari luar budaya Indonesia, hal ini dapat menyebabkan degradasi budaya jika Indonesia tidak mempunyai filter yang kuat untuk menyaring budaya asing dan akibatnya budaya lokal akan melemah.

Dalam penelitiannya, Budiarto,G (2020) menyebutkan bahwa krisis budaya yang sedang dialami oleh Indonesia saat ini merupakan dampak dari globalisasi, krisis budaya mencakup krisis moral dan karakter yang merupakan jati diri bangsa Indonesia. Kemunduran, kemerosotan, dan penurunan budaya merupakan gambaran dari krisis budaya dan hal ini dapat mengancam keutuhan serta ketahanan budaya Indonesia.

2.2 Sustainable Tourism

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) RI (2021) sustainable tourism atau pariwisata berkelanjutan adalah pengembangan konsep berwisata yang dapat memberikan dampak jangka panjang. Baik itu terhadap lingkungan, sosial, budaya, serta ekonomi untuk masa kini dan masa depan bagi seluruh masyarakat lokal maupun wisatawan yang berkunjung.

Sustainable tourism memiliki 4 pilar utama yang perlu untuk dipenuhi, pilar tersebut terdiri dari *sustainability business*, *sustainable economy*, *sustainable culture*, dan *environment sustainability*. Dalam memenuhi 4 pilar tersebut dibutuhkan bantuan dan keterlibatan mendalam dari masyarakat setempat atau *indigenous people* selaku pelaku yang mengenal betul daya tarik dari daerah serta tradisi dan kebudayaan yang merupakan aspek utama dari pariwisata sehingga pembangunan dan keberlanjutan pariwisata dapat terealisasi.

2.3 Legacy Indigenous Culture

Indigenous biasanya mengacu pada kebudayaan, menurut Sudargo Gautama, “*Indigenous Indonesian is the one who living under their customary or adat law*”. Sehingga dalam konteks negara Indonesia Indigenous People disebut sebagai “Pribumi”, Pribumi diartikan sebagai sebutan warga asli Indonesia yang tidak pernah mengubah statusnya dan menjalankan kehidupan sebagaimana kebudayaan dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut. Seperti masyarakat asli Desa Bayan atau suku Sasak-Bayan yang hingga saat ini menjalankan kehidupannya sesuai dengan adat dan tradisi budaya (*Indigenous Culture*) yang berlaku serta dijaga turun-termurun.

Indigenous Culture berkaitan erat dengan *Indigenous People*, singkatnya *Indigenous people* mempunyai budaya warisan leluhurnya yang masih dipertahankan hingga sekarang, hal ini disebut dengan *Legacy Indigenous Culture*. Warisan budaya mencakup nilai-nilai, pengetahuan, seni, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi, dan memainkan peran kunci dalam membentuk identitas suatu masyarakat (Willis, 2014).

Kebudayaan yang diwariskan harus dilestarikan serta dijaga untuk generasi mendatang sehingga budaya yang menjadi identitas bagi *indigenous people* tidak hilang begitu saja. *Legacy Indigenous Culture* merupakan hal penting yang dapat menyokong berbagai hal kehidupan *indigenous people*. Banyak alasan mengapa warisan budaya harus terus dilestarikan, selain menjaga identitas mereka dengan terus menjalankan tradisi yang diwariskan, *indigenous people* memiliki ekspresi budaya yang kaya dan unik yang jelas menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk dapat merasakan langsung *cultural heritage* tersebut.

“The convergence between tourism and culture, and the increasing interest of visitors in cultural experiences, bring unique opportunities but also complex challenges for the tourism sector.” (UNWTO).

Budaya kemudian menjadi hal penting bagi perkembangan wisata, dengan keunikan budaya yang dimiliki oleh tiap daerah, wisatawan dapat merasakan pengalaman yang berbeda. Khususnya bagi kebudayaan yang masih orisinal dan lestari maka wisatawan pun akan lebih merasakan keunikan dari budaya tersebut. *Tourism* turut berkontribusi untuk perkembangan hidup *indigenous people* dengan meningkatkan ekonomi, kemampuan sosial, peningkatan lapangan kerja, bahkan memberdayakan masyarakat setempat terutama perempuan dan kaum muda. Pariwisata berbasis budaya lokal berperan penting dalam pelestarian budaya dengan mendorong interaksi dan kebangkitan budaya serta memupuk rasa bangga akan warisan budaya yang dimiliki.

Dalam artikelnya, UNWTO (*United Nation World Tourism Organization*) mengemukakan suara dalam kegiatan pariwisata harus dilakukan dengan menghormati warisan seni dan *cultural heritage* yang harus dilindungi serta diwariskan ke generasi mendatang, dan memberikan perhatian khusus terhadap warisan budaya tersebut. Pembangunan dengan pertimbangan pada pelestarian *cultural heritage* pun akan menciptakan pembangunan yang lebih berkelanjutan, inklusif, dan mencerminkan identitas serta kekayaan budaya masyarakat, dengan ini pembangunan tidak hanya terfokus pada pertumbuhan ekonomi melainkan mendorong berbagai aspek kehidupan *indigenous people*, yaitu bagi keberlanjutan sosial, budaya, dan lingkungan.

Pada intinya *legacy indigenous culture* harus dilestarikan untuk menjaga ke-orisinalan dari budaya tersebut dan memastikan bahwa warisan budaya ini tetap diwariskan kepada generasi-generasi selanjutnya. Selain memberikan dampak positif pada pemberdayaan dan peningkatan kualitas hidup masyarakat lokal (*indigenous people*) melalui wisata, pelestarian warisan budaya juga dapat membantu sebuah negara untuk membangun kesadaran akan identitas kolektif dan memperkuat rasa bangga terhadap budaya serta sejarahnya (Aprianti et al., 2022; Kemhan, 2017).

2.4 Keistimewaan Tradisi Tenun Desa Bayan

2.4.1 Tenun Bayan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiwirman (2018), tenun adalah metode pembuatan kain yang melibatkan penggabungan benang secara memanjang dan melintang, dengan cara menyilangkan benang lusi dan pakan secara bergantian. Teknik ini menghasilkan berbagai jenis kain, tergantung pada teknik yang digunakan, seperti tenun polos, saten, ikat, dan songket.



Gambar 2. 1 Kegiatan Menenun Bayan
Sumber: Efta Natasaputra, 2024

Dalam budaya Bayan, tenun dibuat secara tradisional dengan memanfaatkan alat tenun sederhana yang terbuat dari bambu dan kayu, tangan, dan benang yang berasal dari serat alami kapas atau benang yang telah diwarnai menggunakan pewarna tradisional. Para pengrajin tenun Bayan menerapkan teknik menenun secara manual dengan keterampilan dan kesabaran yang tinggi untuk menciptakan kain-kain indah yang memiliki motif dan warna yang khas. Tenun tradisional Bayan memberikan kesaksian tentang kearifan dan kecerdikan masyarakat serta memberikan mereka rasa bangga karena juga telah menjadi sumber mata pencaharian (Prof. Khan, S. 2019). Berikut macam-macam motif tenun Bayan:



Gambar 2. 2 Motif Tenun Bayan
Sumber: Tanak Bayan, 2023

Tenun Bayan telah menjadi tradisi yang diwariskan secara turun-temurun oleh pendahulu suku Sasak-Bayan (*Legacy in Indigenous*), tenun digunakan dalam berbagai kepentingan tradisi ritual/upacara adat di Desa Bayan mulai dari upacara kehidupan hingga kematian semuanya wajib menggunakan kain tenun sebagai pakaian adat mereka bahkan tidak jarang kain ini digunakan masyarakat untuk pakaian di kehidupan sehari-harinya. Sehingga para perempuan Bayan diwajibkan bisa menenun.



Gambar 2. 3 Penggunaan Tenun Sebagai Pakaian Adat Bayan
Sumber: Tanak Bayan, 2023

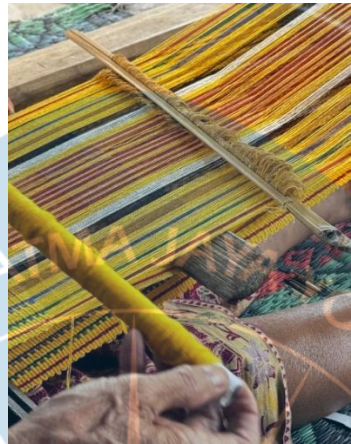
Selain tradisi menggunakan tenun dalam upacara adat, kain tenun bayan memiliki berbagai tradisi lainnya yang merupakan warisan tak ternilai dan patut untuk dilestarikan karena menjadi sebuah identitas bagi tenun Bayan serta potensial yang sangat menarik bagi masyarakat luas, seperti tradisi menenun di sawah dan proses menenun tradisional asli bayan yang memproses langsung dari kapas, sayangnya tradisi tersebut sudah mulai memudar di Desa Bayan.

Banyaknya mata dan minat yang tertuju pada kain tenun Bayan telah memberikan dampak yang positif bagi kehidupan kaum perempuan Bayan, mereka dapat mencari nafkah untuk menghidupi bahkan menaikkan kualitas kehidupan mereka. Di sisi lain, masyarakat dapat menjadi lebih kreatif untuk menarik minat wisatawan dengan produksi tenun mereka sekaligus menjadi pelaku pelestarian budaya menenun di Desa Bayan.

2.4.2 Kain Kombong

Kain kombong merupakan kain yang diperuntukkan bagi kepentingan upacara adat ngurisang, yaitu upacara pemotongan rambut anak berusia 2-7 tahun dan sebelum mereka dikhitkan. Kain ini digunakan saat prosesi molang maliq, yaitu memotong kain

umbaq kombong. Dalam proses pembuatannya, kain ini memiliki beberapa peraturan yang harus ditaati seperti: ditenun dengan cara tradisional bayan, harus menggunakan benang kapas dan pewarna alami; dibuat pada hari selasa dan Kamis setelah Mulud Adat oleh orang yang suci, yakni seseorang yang sedang tidak haid atau sudah tidak haid dan memiliki keturunan untuk membuat kain kombong; ditenun di atas berugaq, di tempat yang tinggi dan tidak boleh di lantai.



Gambar 2. 4 Proses Menenun Kain Kombong Oleh Denda Sumini
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Umbaq



Umbaq itu
Kain tenun dengan bentuk segi
empat pada ujungnya dihiasi
dengan uang bolong atau uang
kepeng

Dokumentasi Ngurisang



Gambar 2. 5 Kain Umbaq Kombong dan Dokumentasi Ritual Ngurisang
Sumber: Tim Riset Desa Wisata Bayan UAJY 2023

Karena kesakralan dalam penggunaan dan proses pembuatannya, tidak heran jika kain kombong ini memiliki khasiat untuk mencegah dan menghilangkan sakit pinggang, maka masyarakat sering mengikatkan kain kombong pada pinggangnya saat bekerja. Setelah upacara ngurisang selesai, kain kombong yang sebelumnya dipotong beriringan dengan rambut akan dilemparkan dan diberikan kepada orang lain sebab kain kombong tidak boleh dipakai sendiri, maka saat prosesi ini banyak orang yang akan berebut untuk mendapatkan kain ini. Masyarakat adat pun mempercayai bahwa setiap orang harus memiliki kain kombong, sebab jika tidak maka anak mereka akan menjadi nakal ataupun sakit-sakitan.

2.4.3 Tradisi Menenun di sawah

Tradisi ini merupakan bentuk dari warisan kehidupan para pendahulu suku Sasak-Bayan. Pekerjaan utama masyarakat Bayan adalah sebagai petani ataupun buruh tani

sehingga saat sang suami bertani di sawah, sang istri akan ikut menemani dengan membawa alat tenunnya ke amben yang ada di sawah dan mulai menenun sembari memerhatikan dan mengawasi sawahnya.



*Gambar 2. 6 Penenun di Sawah
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

Tradisi ini sangat unik, sebab tidak ada di daerah lain selain desa Bayan sendiri. Menurut Bu Marni, ketua kelompok tenun Fetung Bayan, tradisi ini tidak hanya berlangsung di sawah, tetapi menyesuaikan pekerjaan dan kepentingan sang suami, misal sang suami sedang bekerja di sungai ataupun hutan, maka istri mereka pun akan menenun di sungai ataupun hutan.

2.4.4 Tradisi Menenun tradisional

Menenun awalnya merupakan kegiatan yang dilakukan masyarakat adat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan upacara adat mereka, sehingga sejak awal suku Sasak-Bayan akan memproses benang secara tradisional dari kapas dan melakukan pewarnaan alami barulah kemudian proses menenun menggunakan alat yang berasal dari kayu dan bambu ini dimulai.

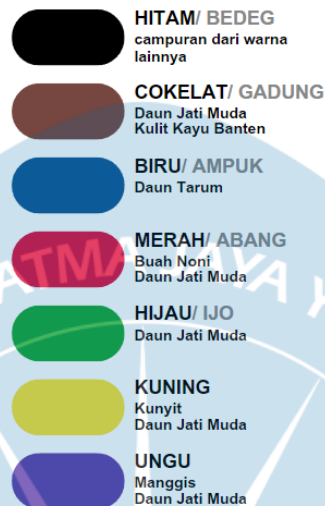
Tenun Bayan sebagai tradisi yang diwariskan oleh Suku Sasak-Bayan ini pun telah menjadi identitas bagi kegiatan menenun di Bayan dan proses menenun secara tradisional hingga saat ini masih dibutuhkan untuk pembuatan kain tertentu, seperti kain kombong yang memang tidak dapat dibuat secara asal-asalan, sehingga kegiatan menenun tradisional pun masih dan akan tetap dibutuhkan kedepannya oleh masyarakat adat. Berikut proses menenun tradisional Bayan:

1. Kapas Menjadi Benang

- kapas di jemur supaya mengembang dan dibuang bijinya
- dicetak seperti piring dan dijemur kembali
- hasil penjemuran dililit sehingga menjadi benang
- dicuci menggunakan nasi supaya lengket

2. Pewarnaan Alami

Pada proses ini, benang yang telah jadi kemudian diwarnai sesuai dengan kebutuhan menggunakan pewarna dari bahan alami, proses yang dilakukan berbeda tergantung bahan yang digunakan tetapi pada dasarnya terdiri dari 3 tahap, yaitu menumbuk bahan pewarna, direndam selama 30 menit hingga 1 jam, dan dikeringkan. Berikut bahan pewarna alami beserta warna yang dihasilkan:



Gambar 2. 7 Pewarnaan Alami Kain Tenun
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

3. Menyeser

Menggulung dan mengintal benang menggunakan alat penyeseran dan ondar andir.



Gambar 2. 8 Proses Menenun: Menyeser
Sumber: Tim PSIM Lombok, 2024

4. Mengkliot

Pembentukan dasar garis-garis motif tenun yang dilakukan menggunakan alat bernama kliot. Setiap warna yang digunakan harus dihitung sama jumlahnya sekitar 60 helai masing-masing tetapi dapat lebih sesuai dengan permintaan dan lubang pada sisir suri.



Gambar 2. 9 Proses Menenun: Mengklit
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

5. Swit Suri

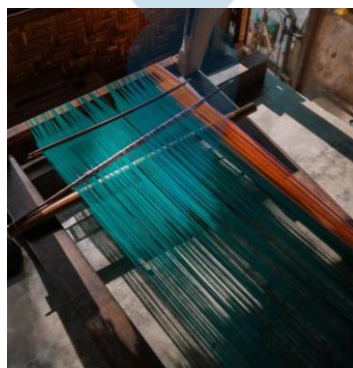
Memasukkan benang ke suri, alat berbentuk sisir yang terdapat 700 lubang. Dalam proses ini setiap benang disisir dengan presisi yang tinggi untuk menghasilkan kain yang solid dan kuat.



Gambar 2. 10 Proses Menenun: Swit Suri
Sumber: Efta Natasaputra, 2024

6. Ngengedeng

Tahapan ngengedeng menandakan permulaan perjalanan pembuatan tenun oleh para penenun, ngengedeng merupakan proses menarik benang dan kemudian benang-benang tersebut digulung, setiap helai benang harus diatur dengan seksama.



Gambar 2. 11 Proses Menenun: Ngengedeng
Sumber: Efta Natasaputra, 2024

7. Mengantak

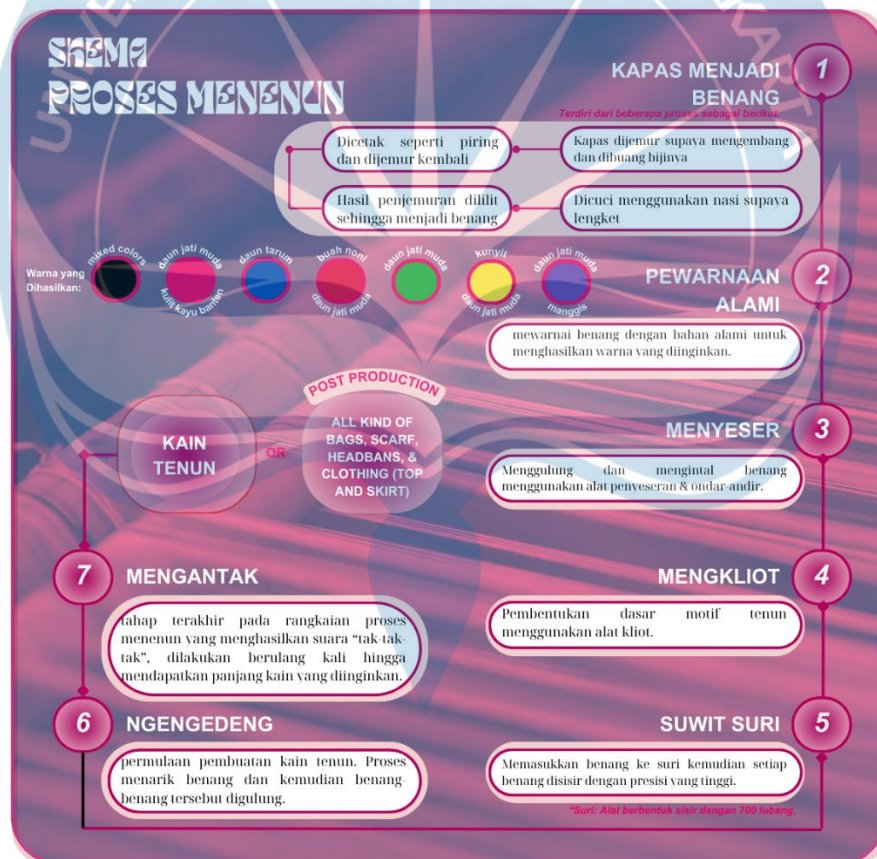
Tahap terakhir dalam rangkaian proses tenun untuk membuat kain, saat proses inilah kegiatan menenun akan menghasilkan suara yang khas “tak-tak-tak” dan

terdengar beriringan dengan penenun lainnya. Pada tahap ini dilakukan berulang kali hingga mendapatkan panjang kain yang diinginkan.



Gambar 2. 12 Proses Menenun: Mengantak
Sumber: Efta Natasaputra, 2024

Berikut Kesimpulan proses menenun tradisional Bayan yang diperlihatkan dalam bentuk skema untuk menggambarkan proses menenun secara ringkas.



Gambar 2. 13 Skema Proses Menenun Tradisional Bayan
Sumber: Ilustrasi Pribadi

Setiap tahap dalam proses menenun haruslah dilakukan dengan penuh perhatian dan ketelitian, sehingga para penenun pun harus bersabar dan disiplin dalam melakukan setiap prosesnya karena proses ini tidak dapat berlangsung hanya sebentar, jika penenun rajin dan telaten dalam mengerjakan proses kain tenun ini maka 1 kain tenun dapat selesai dalam waktu 1 minggu tentunya waktu yang singkat juga dibutuhkan

keterampilan dan pengalaman dari para penenun, umunya 1 kain membutuhkan waktu 1 minggu hingga 1 bulan tetapi tidak jarang pula dapat lebih dari waktu tersebut.

ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) adalah alat tenun yang digunakan oleh masyarakat Bayan secara turun-temurun dan alat ini berbeda dengan ATBM dari daerah-daerah lainnya. Berikut alat-alat yang digunakan dalam proses menenun.



Gambar 2. 14 Alat Menenun Bayan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

2.4.5 Ketertarikan Wisatawan terhadap Tenun Bayan

Ketertarikan wisatawan terhadap tenun Bayan semakin meningkat seiring dengan berkembangnya minat akan kerajinan tradisional yang otentik, terkhusus bagi turis asing yang seringkali menaruh perhatian lebih terhadap kerajinan khas dari daerah yang mereka kunjungi. Tenun Bayan, terkenal dengan motif yang khas dan teknik pembuatan yang memerlukan keterampilan tinggi.



Gambar 2. 15 Wisatawan Asing Belajar Menenun
Sumber: Efta Natasaputra, 2024

Wisatawan seringkali tertarik untuk tidak hanya membeli produk tenun, tetapi juga mempelajari proses pembuatannya secara langsung dari para pengrajin. Selain itu, keindahan warna dan desain yang unik menjadikan tenun Bayan sebagai cendera mata yang sangat bernilai. Pengalaman berinteraksi dengan budaya lokal dan mengenal lebih dalam tentang tradisi tenun menambah daya tarik tersendiri, menjadikannya salah satu destinasi wisata budaya yang diminati. Seperti pernyataan Bu Marni dan Pak Efta dalam sanggar dan *artshop* yang dikelolanya, banyak dari wisatawan yang turut ingin mengikuti kelas menenun bahkan mengikuti kelas pewarnaan alami tradisional.

2.4.6 Memudarnya Tradisi Menenun Bayan

Memudarnya tradisi menenun di Desa Bayan dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti dampak dari globalisasi yang memengaruhi cara hidup masyarakat adat, minat dan dukungan menenun yang kurang di antara masyarakat, serta sulitnya mencari bahan baku. Tradisi menenun tradisional sebagai warisan suku Sasak-Bayan merupakan hal yang sangat menarik bagi masyarakat luas karena bersifat otentik dan unik, maka tradisi ini harus tetap dijaga dan dilestarikan.

Kegiatan menenun di Desa Bayan saat ini sedang mengalami perkembangan dan pembangkitan kembali semangat menenun, tetapi terdapat beberapa tradisi yang sudah terlupakan dan tidak dijalani lagi oleh masyarakatnya sebab sudah dalam waktu yang cukup lama kegiatan menenun di Desa Bayan cukup tersingkirkan. Hal tersebut dapat terjadi karena pasar tenun saat itu hanyalah masyarakat saja sehingga tidak membutuhkan banyak penenun dan juga permintaan yang sedikit membuat pekerjaan ini tidak dapat dijadikan sebagai peyangga utama ekonomi keluarga dampaknya banyak perempuan yang lebih memilih untuk menjadi buruh tani.

Di masa lalu, menenun pun merupakan kegiatan keseharian bagi perempuan, mereka dapat membawa alat tenun kemanapun untuk menenun sembari menemani sang suami bekerja, baik di ladang, sawah, sungai, maupun hutan. Kegiatan tersebut merupakan tradisi masyarakat Sasak yang unik, tetapi saat ini kegiatan tersebut sudah tidak terlihat lagi bahkan hanya menjadi kisah masa lalu saja, padahal banyak dari wisatawan jika mendengar cerita tersebut menjadi penasaran dan ingin melihatnya secara langsung.

Tradisi menenun tradisional saat ini pun sudah bergeser menggunakan benang sintesis dikarenakan sudah tidak adanya lagi pohon kapas sebagai sumber bahan baku benang Bayan di sekitar desa Bayan. Meskipun masih menggunakan alat dan cara menenun tradisional tetapi dengan terjadi perubahan dalam bahan baku tentunya nilai dari tenun tradisional pun sedikit berubah. Terdapat banyak langkah yang dilewati dalam pengolahan kapas menjadi benang, memang hal ini mempersingkat waktu pembuatan tenun tetapi dalam hal budaya dan tradisi serta nilai dari ke-ontetikan dalam prosesnya pun menjadi tidak sama lagi.



Gambar 2. 16 Benang Sintetis Peralihan Bahan Baku Tenun
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Jika tradisi ini tidak dilestarikan, maka penenun muda saat ini tidak akan mengetahui proses menenun sesungguhnya dan tradisi ini akan terlupakan begitu saja, sebab saat ini pun menurut Bu Candrasih selaku ketua kelompok sanggar tenun Belida Bayan, hanya 1 atau 2 orang saja yang masih bisa melakukan proses menenun dari dasar dan mereka pun sudah berumur”. Padahal di sisi lain, proses menenun tradisional merupakan identitas bagi Tenun Bayan dan masih dibutuhkan untuk kepentingan upacara adat, seperti pembuatan kain kombong yang sakral. Sehingga dalam hal ini teentunya tradisi menenun tradisional menjadi urgensi dalam pelestarian tenun di Desa Bayan.

2.5 Pemberdayaan Perempuan

Secara konseptual, pemberdayaan berasal dari kata “power” yang berarti kekuasaan atau kemampuan. Konsep ini berkaitan dengan kekuasaan, di mana pemberdayaan mengacu pada kapasitas individu, terutama kelompok rentan, untuk memperoleh kekuatan dalam hidup. Menurut Munawar Noor (2011) Terdapat tiga aspek dalam upaya pemberdayaan masyarakat. Pertama, menciptakan kondisi yang mendukung pengembangan potensi masyarakat, dengan mengakui bahwa setiap individu dan komunitas memiliki kemampuan yang bisa ditingkatkan. Pemberdayaan berfokus pada meningkatkan kesadaran dan pengembangan potensi tersebut. Kedua, memperkuat daya yang ada pada masyarakat melalui langkah-langkah positif, seperti peningkatan pendidikan, kesehatan, serta akses ke sumber daya ekonomi seperti modal, teknologi, informasi, dan kesempatan kerja. Ketiga, pemberdayaan juga mencakup perlindungan, yang bertujuan mencegah kelompok lemah semakin terpuruk akibat ketidakberdayaan dalam menghadapi kelompok yang lebih kuat.

Dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang ke 5 disebutkan mengenai kesetaraan gender, *United Nations Development Programme* (UNDP) mendefinisikan pemberdayaan Perempuan melalui 5 komponen dasar, yaitu harga diri, hak untuk memilih, hak atas akses terhadap peluang dan sumber daya, hak untuk mengendalikan hidup mereka sendiri, dan kemampuan untuk mempengaruhi perubahan sosial secara positif. Maka 5 komponen secara keseluruhan sudah terjawab dengan adanya fasilitas workshop tenun yang memberikan

kesempatan bagi para perempuan untuk meraih haknya dalam berbagai hal yang juga mengarahkan kepada peningkatan nilai budaya menenun sehingga menaikkan rasa bangga akan budaya menenun serta menaikkan harga diri para perempuan Bayan.

Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas kepemimpinan perempuan potensial perdesaan, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mengeluarkan kebijakan kepemimpinan perempuan perdesaan melalui program prioritas nasional 2020-2024. Upaya pemerintah dalam memberikan hak yang sama bagi perempuan tidak dapat langsung dirasakan hasilnya, karena pada kenyataannya meskipun sudah ada peraturan-peraturan mengenai hal tersebut, perempuan perdesaan masih merasa minder untuk tampil di ruang sosial. Maka peran organisasi yang lebih bermasyarakat akan sangat membantu perempuan dalam menunjukkan dirinya.

KAPAL Perempuan dan mitra lokal berupaya meningkatkan kepemimpinan perempuan dari akarnya serta memperkuat advokasi untuk kebijakan yang berfokus pada gender. Salah satu pendekatan utama mereka adalah program Sekolah Perempuan, yang terdiri dari tujuh modul. Program ini dimulai dengan dasar-dasar analisis sosial dan potensi kepemimpinan perempuan, kemudian diakhiri dengan pengembangan data yang inklusif secara gender untuk advokasi komunitas dan kebijakan. Kurikulum ini mencakup perlindungan sosial, organisasi komunitas, serta pemberdayaan ekonomi dan mata pencaharian perempuan. Anggota Sekolah Perempuan juga memantau pelaksanaan asuransi kesehatan dan layanan kesehatan dari perspektif masyarakat miskin yang membutuhkannya. KAPAL menekankan pentingnya analisis gender dalam kebijakan, perencanaan, dan penganggaran perlindungan sosial. Keduanya, KAPAL dan PEKKA, aktif di wilayah yang baru-baru ini terdampak atau memiliki kerentanan terhadap bencana. (Lockley, Lakshmi, & Satriana, 2020).

Selain KAPAL Perempuan, LPSDM (Lembaga Pengembangan Sumber Daya Manusia) Lombok Timur sebagai organisasi non-profit pun turut membantu pemberdayaan perempuan di area NTB termasuk Desa Bayan. Setiap dusun di Desa Bayan memiliki 2 perwakilan yang tergabung dengan Sekolah Perempuan kolaborasi LPSDM dan KAPAL Perempuan, mereka akan mengikuti berbagai kegiatan yang bertujuan untuk membuka dan menambah wawasan perempuan mengenai kesetaraan gender, hak-hak perempuan, serta pemberdayaan perempuan.



Gambar 2. 17 Ibu Candrasih, Aktivis Perempuan Bayan & Ketua Belida Bayan
Sumber: Tim PSIM Lombok, 2024

Dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut, para perempuan Bayan semakin berkembang dan aktif untuk mendapatkan haknya. Salah satu anggota sekolah perempuan, Ibu Candrasih yang berasal dari dusun bayan barat juga turut menjadi aktivitis perempuan dan mulai memberdayakan perempuan di daerahnya melalui sanggar tenun yang Ia buat, beliau memberikan fasilitas, alat-alat menenun, serta pengetahuan baik dalam menenun maupun untuk hak-hak perempuan. Berkat dedikasinya dalam memajukan perempuan Bayan, beliau mendapatkan penghargaan sebagai “Tokoh Perempuan Paling Inspiratif Desa Bayan” serta “Pelestari Budaya Tenun”.

Pergerakan-pergerakan tersebut perlu untuk dimaksimalkan lebih lagi serta difasilitasi sebab selama ini kegiatan Sekolah Perempuan masih mengambil tempat di luar Desa Bayan sehingga kurang terjangkau bagi masyarakat Bayan. Jika manfaat dari kegiatan pemberdayaan perempuan ini dapat dirasakan oleh semua perempuan Desa Bayan maka banyak dampak positif yang akan menanti bagi berkembangnya Manusia dan Desa Bayan itu sendiri sebab perempuan Bayan merupakan salah satu pelaku penting bagi terlaksananya Budaya Bayan.

Perempuan Bayan sebagai pelaku tradisi budaya menenun yang utama menjadi kunci dan penyangga bagi keberlangsungannya tradisi tersebut, tidak hanya sebatas menenun tetapi juga penting bagi keberlangsungannya upacara-upacara adat di Desa Bayan. Sehingga perempuan Bayan mengambil peranan terpenting dalam terlaksananya budaya Bayan. Dalam hal ini, tentunya perempuan dapat menimbulkan 2 faktor, kemunduran maupun kemajuan bagi Budaya Bayan tergantung dengan kualitas dan kemampuan yang dimiliki oleh Perempuan Bayan, pemberdayaan perempuan merupakan jawaban dari permasalahan tersebut.

2.6 Capaian SDGs Lainnya

Agenda 2030 untuk *Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah komitmen global untuk mewujudkan pembangunan yang adil, inklusif, dan berkelanjutan di bidang sosial, ekonomi, dan lingkungan. Dengan prinsip universal, terintegrasi, dan inklusif, SDGs memastikan tidak ada satupun pihak yang tertinggal (*No-one Left Behind*) melalui 17 tujuan utama yang melanjutkan upaya Millennium Development Goals (MDGs) yang telah berakhir pada tahun 2015 lalu, guna menciptakan dunia yang lebih baik bagi semua.

SDGs



Gambar 2. 18 SDGs, 17 Tujuan Dalam Agenda 2030

Sumber: Localise SDGs Indonesia, 2025

Dalam perancangan *Workshop* Tenun, poin SDGs yang ke-5 mengenai kesetaraan gender menjadi poin utama yang perlu dicapai sesuai dengan urgensi keadaan Desa Bayan saat ini.

Selain poin tersebut, terdapat beberapa poin lainnya yang turut tercapai dengan penyediaan fasilitas *Workshop* Tenun Bayan dan tentunya menjawab permasalahan yang terdapat di lokasi perancangan, poin tersebut adalah sebagai berikut.

- **SDGs 1, Tanpa Kemiskinan**



Gambar 2. 19 SDGs 1, Tanpa Kemiskinan
Sumber: Localise SDGs Indonesia, 2025

Terdapat 5 target untuk mencapai poin pertama dari SDGs ini, yaitu 1)penentasan kemiskinan ekstrim, 2)mengurangi kemiskinan setidaknya 50%, 3)pelaksanaan system perlindungan sosial, 4)hak yang sama atas kepemilikan, teknologi, layanan dasar, dan sumber daya ekonomi, serta 5)membangun ketahanan terhadap bencana lingkungan, ekonomi, dan sosial. Secara keseluruhan dari 5 target tersebut, upaya untuk mengurangi kemiskinan dapat dilakukan dengan mengembangkan strategi ekonomi lokal, meningkatkan pendapatan masyarakat, serta membangun ketahanan terhadap potensi bencana yang mungkin terjadi.

Dengan perancangan *Workshop* Tenun Bayan sebagai wadah preservasi kebudayaan menenun di Desa Bayan, tentunya dapat mencakup target tersebut. Preservasi budaya menenun ini dimulai dengan bentuk arsip yang menunjukkan berbagai budaya tenun khas Bayan di museum sebagai upaya ketahanan terhadap potensi bencana, serta mengajarkan keterampilan menenun tradisional melalui kelas-kelas *workshop* yang disediakan untuk mempertahankan tradisi dan nilai asli dari tenun Bayan, keorisinilan inilah yang meningkatkan harga kain tenun Bayan sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat dan tentunya memberikan pemulihan dari bencana yang telah terjadi beberapa tahun silam serta menjadi ketahanan terhadap bencana yang mungkin terjadi kedepannya.

- **SDGs 8, Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi**



Gambar 2. 20 SDGs 8, Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi
Sumber: Localise SDGs Indonesia, 2025

Terdapat 10 target dalam poin SDGs 8, yaitu 1)pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan, 2)diversifikasi, inovasi, dan peningkatan produktivitas ekonomi, 3)mempromosikan kebijakan untuk mendukung penciptaan lapangan kerja dan pertumbuhan perusahaan,

4)meningkatkan efisiensi sumber daya dalam konsumsi dan produksi, 5)pekerjaan penuh dan pekerjaan layak dengan gaya yang sama, 6)mempromosikan ketenagakerjaan, pendidikan, dan pelatihan kaum muda, 7)akhir perbudakan modern. Perdagangan dan pekerjaan anak, 8)melindungi hak-hak tenaga kerja dan meningkatkan lingkungan kerja yang aman, 9)mempromosikan pariwisata yang bermanfaat dan berkelanjutan, 10)akses universal terhadap perbankan, asuransi dan jasa keuangan. Beberapa dari target tersebut memang diperlukan kerjasama langsung dari pemerintah setempat, maka sebagai kelompok masyarakat upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi target-target di atas adalah dengan memanfaatkan peluang sumber daya yang dimiliki kemudian menciptakan lapangan pekerjaan yang berkelanjutan serta mengembangkan sektor pariwisata dari sumber daya tersebut.

Workshop Tenun Bayan tentunya sudah menjadi bagian dari upaya mencapai target pada poin SDGs 8 ini. Dengan memberikan pelatihan keterampilan menenun, tentunya *workshop* ini memerlukan tenaga kerja sebagai pelatih maupun pekerja lainnya untuk mendukung berjalannya fasilitas ini. Para pelajar pun akan mendapatkan kesempatan kerja yang layak kedepannya dengan keterampilan menenun tradisional yang orisinal serta kreativitas yang diasah dengan pelatihan dalam *workshop* ini sehingga dapat memberikan inovasi dan perkembangan bagi tenun Bayan. Area *workshop* ini pun dilengkapi dengan beberapa fasilitas penunjang seperti museum dan area *tracking* sawah yang memungkinkan terjadinya perkembangan pada sektor pariwisata di area ini, sehingga dengan beberapa hal tersebut *workshop* tenun Bayan dapat menjadi fasilitas yang memberikan pekerjaan layak dan stabil serta pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

2.7 Workshop Tenun

Kata *Workshop* sendiri dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan maupun tipologi bangunan, sehingga dalam KBBI *workshop* disebut sebagai lokakarya yang berarti pertemuan antara para ahli (pakar) untuk membahas masalah praktis atau yang bersangkutan dengan pelaksanaan dalam bidang keahliannya, selain itu arti lain yang disebutkan untuk lokakarya adalah sanggar kerja yang dalam hal ini maka disebut juga sebagai sanggar tenun. Sanggar tenun merupakan tempat berkumpul para penenun untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan kreativitas dalam menenun. Sanggar tenun juga berfungsi sebagai ruang untuk memproduksi kain tenun yang bernilai budaya tinggi (Budiman, 2021). Biasanya sanggar tenun pun menjadi atraksi wisata secara tidak langsung, dikarenakan proses pembelajaran yang terbuka menarik para pengunjung untuk mencobanya langsung, sehingga hal ini pun menjadi daya tarik dalam sanggar tenun.



Gambar 2. 21 Sanggar Tenun Yang Menarik Wisatawan
Sumber: Efta Natasaputra, 2023

Menurut *Collins dictionary*, *workshop* merupakan pertemuan yang melibatkan aktivitas intensif dalam pembelajaran, pekerjaan, dan diskusi dimana sekelompok orang berbagi pengetahuan dan pengalaman, selain itu sebagai sebuah tipologi bangunan, *workshop* diartikan sebagai sebuah bangunan atau ruangan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan, seperti kerajinan tangan, dll.

Workshop memiliki beberapa karakteristik (DailySocial, 2022), yaitu :

- Interaktif dan Praktis: Peserta tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga melakukan latihan untuk menerapkan konsep yang dipelajari
- Fokus pada Satu Hal: Biasanya *workshop* akan mengangkat satu topik yang kemudian dijelaskan secara khusus untuk mendapatkan pengetahuan yang jelas
- Keterlibatan Aktif: Peserta harus berpartisipasi secara aktif dalam diskusi maupun kegiatan yang dilakukan selama *workshop* berlangsung

Selain beberapa karakteristik, Daily Social (2022) dalam artikelnya pun menyebutkan manfaat dari *workshop*, sebagai berikut:

- Meningkatkan Keterampilan: kegiatan *workshop* membantu peserta yang mengikutinya untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam bidang tertentu, baik bisnis, teknologi, seni, dan lainnya sesuai dengan topik yang diangkat.
- *Networking*: Peserta dapat memperluas jaringan profesional dengan bertemu orang-orang dengan minat yang sama

Dalam konteks menenun, *Workshop* tenun merupakan tempat untuk mengajarkan nilai dasar dan keterampilan menenun, mulai dari persiapan bahan hingga proses menghasilkan kain tenun menggunakan ATBM kepada masyarakat terutama generasi muda dalam bentuk kursus dan mencakup kegiatan yang lebih interaktif. *Workshop* ini berfokus pada pengembangan keterampilan praktis serta pelestarian budaya lokal. Melalui *workshop* tenun, peserta dapat belajar teknik menenun, memahami makna dari motif-motif kain, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan produk tenun yang bernilai. Keterampilan menenun harus pula dilengkapi dengan pemahaman mengenai pengetahuan sejarah, makna, filosofi, penggunaan, dan tradisi mengenai tenun karena hal tersebut merupakan nilai dasar yang

menjadi identitas dalam menenun, sehingga tidak dapat disingkirkan dalam proses pembelajarannya.

Workshop tenun juga berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya bagi perempuan selaku pelaku utama dalam kegiatan menenun dengan memberikan peluang ekonomi melalui berbagai kegiatan dan pelatihan yang akan diwadahi dan difasilitasi dalam *workshop* ini. Dengan demikian, *workshop* tenun tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar keterampilan, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan tradisi budaya dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat.

2.8 Interaktif dan Eduktif Dalam Arsitektur

2.8.1 Interaktif

Interaktif dalam konsep bangunan berarti menciptakan ruang yang memungkinkan timbulnya interaksi, interaksi yang terjadi tidak hanya mengenai interaksi 2 arah melainkan interaksi 1 arah seperti mengamati orang lain beraktivitas (Yuwono & Dewi, 2019).

Arsitektur dapat menjadi katalis bagi terbangunnya interaksi yang baik pada pengguna. Ruang interaktif diartikan sebagai suatu ruang, bagian, atau wilayah di bangunan yang menggambarkan atau memiliki desain yang bisa berinteraksi dengan manusia sehingga menciptakan cara belajar yang kreatif (Amalia, 2021). Arsitektur interaktif jika diwujudkan dalam konsep desain tata ruang, diperlukan pemenuhan pada beberapa aspek, seperti pergerakan, konektivitas, permeabilitas visual, dan aktivitas pada ruang publik, dengan fokus orientasi pergerakan pada manusia (Carmona, 2003).

Perancangan interaktif berfokus pada 2 kelompok elemen dari pengguna, yaitu:

1. **Motivasi dan fisik**, berkaitan dengan bagaimana tampilan bangunan dirasakan oleh Indera manusia.
2. **Intelektual dan emosional**, memberikan pengetahuan serta pengalaman ruang yang mendalam dan berkesan bagi pengguna.

Dalam pemenuhan aspek-aspek tersebut, arsitektur interaktif harus mengimplementasikan gerakan interaksi antara pengguna dengan bangunan melalui desain yang dirancang (Cravalho, 2015), seperti:

1. **Interaksi terhadap cahaya matahari**
2. **Interaksi terhadap suara**
3. **Interaksi terhadap angin**
4. **Interaksi terhadap manusia**

Selain itu dalam artikel "*Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement*" disebutkan beberapa penerapan konsep interaktif yang dapat diterapkan pada bangunan, sebagai berikut.

1. **Mewadahi interaksi sosial antar pengunjung**
2. **Melibatkan aktivitas fisik**
3. **Memberi pengunjung opsi tujuan yang fleksibel**

2.8.2 Edukatif

Edukatif dalam bahas inggris disebut dengan *education* yang berarti pendidikan atau mendidik, menurut KBBI pendidikan memiliki arti sebagai pengajaran yang membangun proses dalam membentuk suatu perubahan sikap dan tata laku sekelompok orang. Maka arsitektur edukatif mengolah pemberlajaran tersebut dan diangkat sebagai sebuah konsep merancang dengan tujuan memberikan dan menambah wawasan penggunaanya melalui desain dan kontruksi bangunan.

Edukasi melalui arsitektur dilakukan dengan pengamatan dan menganalisis dari segi visualisasi sehingga pengguna mendapatkan kesimpulan yang beragam (Virdianti, 2017). Dengan hal ini maka pengalaman meruang akan dirasakan oleh penggunaanya yang kemudian membangun interaksi antar penggunaanya untuk berbagi pengalaman yang mereka rasakan. Arsitektur edukatif harus dapat mewadahi kegiatan dan fungsi dari bangunan dengan mengangkat unsur edukatif yang sesuai dengan tujuan utama perancangan bangunan, kemudian ditransformasikan dalam desain massa bangunan dan penataan ruang yang bertujuan meningkatkan daya tarik dan minat pengunjung.

Arsitektur edukatif memiliki beberapa kriteria pendukung dalam menciptakan kesan edukatif pada arsitektur, yaitu sebagai berikut. (Lubis, 2012)

1. *View*

View mempengaruhi suasana ruang sehingga diperlukan *view* yang mendukung proses pengajaran, yaitu yang memberikan penyegaran fisik dan mental penggunaanya.

2. **Pengalaman Ruang/ Sequence Ruang (*experience*)**

Pengalaman yang berbeda pada setiap ruang menciptakan kegiatan rekreasi sambil belajar sehingga akan meningkatkan ketertarikan penggunaanya dalam setiap pembelajaran yang ada. Salah satu hal yang menciptakan pengalaman ruang yang berbeda adalah *view*.

3. **Sirkulasi**

Khususnya pada arsitektur edukatif, dibutuhkan sirkulasi yang menghasilkan vista (pemandangan yang tercipta karena pandangan jauh seperti pandangan sepanjang jalan atau pemandangan yang terbuka) baik lurus ataupun kurva.

4. **Material**

Dibutuhkan material yang memberikan kesan berbeda

5. **Style Bangunan**

Dengan menciptakan bentuk bangunan yang memberikan *image* istimewa dan kesan tersendiri bagi bangunan.

6. **Warna**

Warna memberikan pengaruh terhadap psikologis pengguna, warna bagi penunjang proses edukatif adalah warna yang hangat namun ceria, seperti: abu-abu, cream, dan warna pastel.

2.9 Pendekatan *Creative Based Tourism*

Creative Based Tourism merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan aktif pengunjung untuk terlibat dalam pengalaman belajar mengenai budaya dan keterampilan lokal (Richards & Raymond, 2000). Pendekatan ini berkembang dari *cultural tourism*, sebagai respons terhadap minat dan permintaan yang meningkat dari wisatawan untuk dapat mengalami langsung kebudayaan lokal, sehingga dengan *creative tourism* ini pengalaman autentik akan tercipta di antara penduduk lokal (*indigenous people*) dan wisatawan. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa pendekatan ini merupakan peralihan dari model pariwisata warisan budaya ke model pariwisata kreatif baru yang berpusat pada kreativitas kontemporer, inovasi, dan *intangible content* (OECD, 2014).

"Pariwisata kreatif dimulai sebagai konsep yang berkaitan dengan kursus dan lokakarya berskala kecil yang menampilkan kreativitas destinasi dan secara bertahap berkembang menjadi beragam pengalaman yang mencakup situasi pembelajaran dan pertemuan informal" (Richards, 2017). *Creative based tourism* mengedepankan aspek budaya lokal yang berkelanjutan dan bertanggung jawab atas komunitas lokal untuk memberikan ruang bertumbuh. Beberapa aspek tersebut dinilai sangat penting dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal sehingga pendekatan ini juga menjadi pemantik pembangunan keberlanjutan yang sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs) of the United Nations 2030 Agenda*.

Dalam skala perdesaan, pendekatan *creative based tourism* dinilai sangat cocok dalam pengembangan wisata sebab kebanyakan keadaan perdesaan tidak memiliki penunjang atau sponsor yang kuat bagi perkembangan ekonomi dan sosial yang tinggi, maka "pengalaman" yang hanya dapat dirasakan di perdesaanlah yang menjadi nilai jual dan peluang pengembangan bagi wisata. Richards (2019) menyatakan bahwa pariwisata kreatif dapat menjadi strategi yang sangat berguna bagi tempat-tempat kecil, karena didasarkan pada interaksi pribadi, kontak *one-to-one contacts* antara wisatawan dan penduduk lokal, serta pengalaman yang mendalam di tempat tersebut.

2.10 *Narrative Architecture*

Dalam buku *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning* oleh Sophia Prassa, mengatakan bahwa *Narrative Architecture* merupakan pendekatan yang menggabungkan elemen cerita (narasi) dengan desain arsitektur untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna. Geometri dan konfigurasi bangunan dapat menentukan visual dan makna yang melekat dalam bangunan tersebut. Pendekatan naratif arsitektur ini berbincang layaknya sebuah narasi dimana bangunan menerapkan, menyusun, dan merepresentasikan material serta isinya untuk menciptakan makna.

Selain itu, arsitektur naratif juga berbincang mengenai hubungan antara gagasan dan pengalaman, pendekatan ini dinilai dapat memperkaya lembaga-lembaga budaya yang memiliki nilai sejarah dan budaya dalam mengembangkan nilai tersebut sebagai pengalaman cerita yang mendalam. Kisah-kisah yang ingin ditampilkan dalam sebuah arsitektur diceritakan melalui bentuk, warna, dan material yang memberikan karakter dan makna pada setiap ruang.

Budaya sendiri merupakan hal yang penting dan menjadi identitas bagi suatu kelompok atau daerah, di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya yang perlu untuk dilestarikan. Pendekatan arsitektur naratif juga berperan sebagai medium dalam menyampaikan nilai-nilai kebudayaan tersebut beserta dengan/ sejarahnya kepada generasi mendatang melalui narasi yang terstruktur dan diterapkan dalam berbagai elemen arsitektur untuk menciptakan pengalaman yang menarik.

Cerita/ narasi telah menjadi bagian integral dalam banyak proses desain, di mana arsitektur tidak hanya mewakili bangunan fisik. Arsitektur naratif memungkinkan makna terungkap melalui pengalaman ruang, arsitek membentuk ruang dengan memadukan beragam konteks dan kisah. Narasi digunakan sebagai metodologi penting dengan dua pendekatan; Pertama, narasi berperan sebagai pemicu untuk menciptakan pengalaman ruang, menggunakan kemampuannya untuk menafsirkan kisah-kisah yang memengaruhi tata letak ruang; kedua, narasi menjadi sarana untuk menyampaikan gambaran yang sudah ada, beradaptasi dengan konsep ruang yang telah terbentuk. Selain itu, narasi berfungsi sebagai alat analisis dan sintesis, di mana prosesnya dijabarkan melalui cerita spasial, dan arsitek bertindak sebagai pencerita. Narasi memiliki peran penting dalam menyatukan orang, karena manusia lebih mudah mengingat pengalaman yang menarik dibandingkan dengan yang membosankan.

Secara keseluruhan, arsitektur naratif memiliki beberapa ciri yang dapat menjadi patokan dalam pendekatan suatu desain untuk dikatakan sebagai arsitektur naratif. Berikut ciri-ciri dari Arsitektur Naratif (Tissink, 2016).

1. Linking (Hubungan)

Prinsip ini mengedepankan pentingnya menghubungkan lingkungan dan identitas melalui narasi. Dengan menggunakan cerita, kejadian, dan memori, arsitektur dapat menciptakan koneksi yang lebih dalam antara pengguna dan ruang, sehingga membentuk identitas yang kuat.

2. Structuring (Kerangka)

Arsitektur naratif juga berfungsi untuk menambahkan kerangka cerita terhadap pengalaman ruang. Dengan menetapkan alur cerita, arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik bangunan yang sesuai dengan proses dan pengalaman yang diinginkan. Hal ini membantu menciptakan pengalaman yang terarah dan menyeluruh bagi pengguna.

3. Framing (Pembingkai)

Pembingkai adalah usaha untuk memanipulasi persepsi pengguna dengan mengarahkan mereka menuju perspektif tertentu. Melalui desain yang cermat, arsitek dapat menarik perhatian pada elemen-elemen tertentu dalam ruang dan menciptakan pengalaman visual yang mendalam.

Dalam arsitektur naratif pun terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menjaga kualitas pengalaman dan ruang sesuai dengan kebutuhan desain. Berikut aspek-aspek dalam arsitektur naratif yang dapat mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang (Clarke, 2012).

1. Spatial Intelligence

Kaitan antara ruang arsitektur dan ruang spasial menghasilkan ruang yang dapat kita bayangkan di dalam pikiran. Ini merupakan kombinasi dari persepsi dan pengalaman kita terhadap ruang, yang kemudian dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi, memori, serta kondisi pikiran kita.

2. *Temporality/ Memory & Sequence*

Arsitektur sering dianggap sebagai sesuatu yang bersifat tetap dan permanen. Namun, memori dan rangkaian pengalaman (sekuens) dapat memberikan dimensi fantasi pada arsitektur. Dengan menyampaikan cerita melalui urutan ruang, arsitek memudahkan pengguna untuk memahami pesan yang ingin disampaikan dan merasakan pengalaman yang mendalam.

Sirkulasi merupakan salah satu elemen penting dalam arsitektur yang juga mempengaruhi hasil akhir dari suatu desain. Dalam arsitektur naratif, sirkulasi dapat dimanfaatkan sebagai elemen jalur yang terlibat dalam proses penyampaian cerita yang diangkat. Berikut beberapa cara untuk menggunakan sirkulasi sebagai penghubung antar ruang (Ching, 2007).

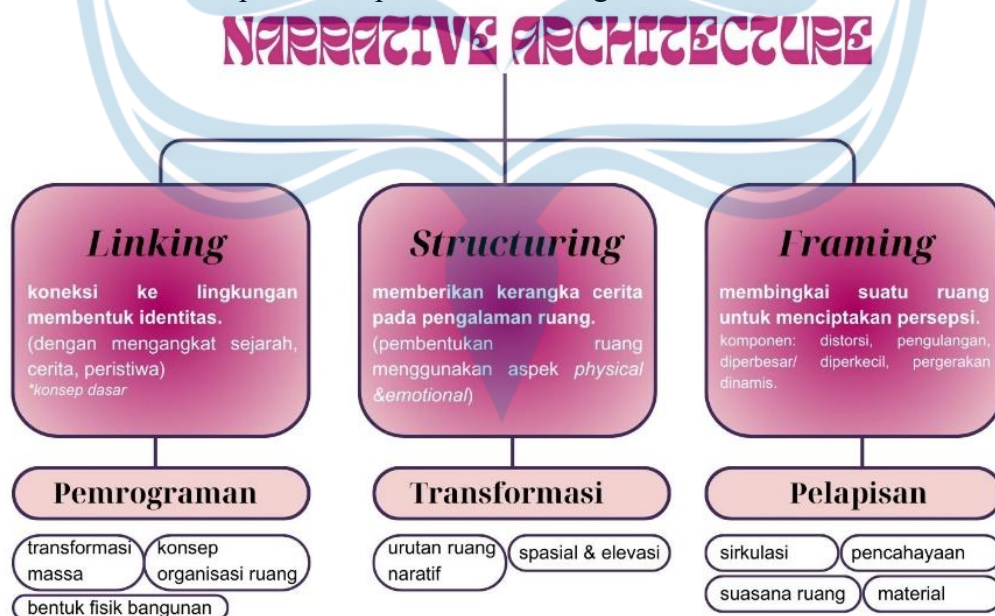
1. Melewati Ruang

Setiap ruang tetap terjaga integritasnya dan jalur yang menghubungkan bersifat fleksibel. Ruang perantara dapat digunakan untuk menyambungkan jalur dengan ruang-ruang lain.

2. Menembus Ruang

Sirkulasi yang melalui suatu ruang secara aksial, diagonal, atau sepanjang tepinya. Saat menembus ruang, jalur ini menciptakan pola pergerakan dan tempat untuk berhenti di dalam ruang tersebut.

Berikut skema untuk mempermudah pemahaman mengenai *Narrative Architecture*.



Gambar 2. 22 Skema Pemahaman Narrative Architecture

Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

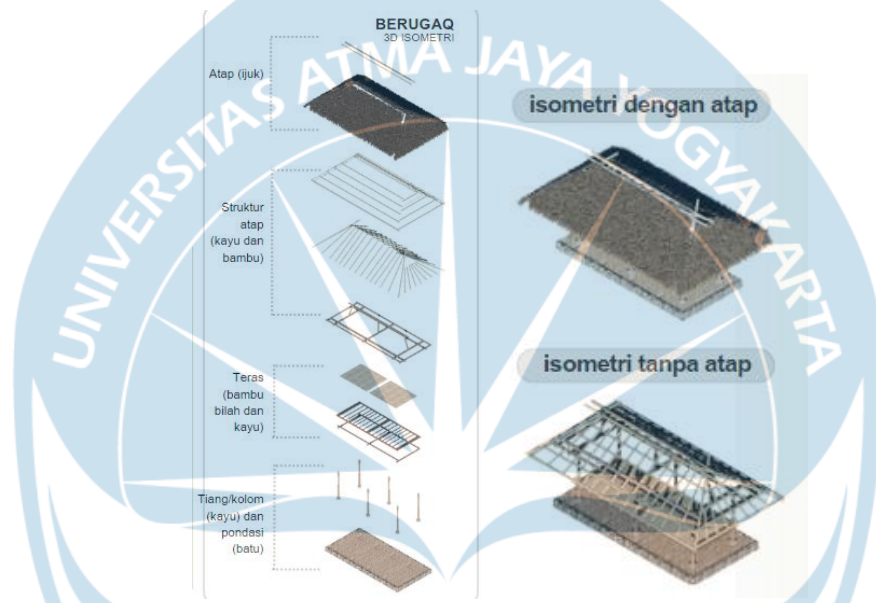
2.11 Kajian Arsitektur Lokal, Beruqaq

Beruqaq merupakan bangunan yang berbentuk seperti gazebo, tanpa dinding dan terbuka. Biasanya beruqaq akan digunakan untuk menerima tamu maupun melakukan kegiatan yang terdiri dari orang luar (orang diluar anggota keluarga inti).

Dalam kegiatan menenun pun selain pada teras rumah, berugaq kerap kali digunakan sebagai tempat untuk menenun bersama, di Bayan sendiri tidak jarang kelompok tenun yang menggunakan berugaq dalam kegiatan menenun, selain itu berugaq juga digunakan sebagai syarat untuk menenun kain kombong.

Dalam pembangunannya hingga saat ini berugaq memiliki beberapa kriteria seirama yang ditemukan, sebagai berikut:

- Dibangun dengan orientasi menghadap timur/barat (sesuai dengan arah terbit dan tenggelam matahari)
- Berbentuk persegi Panjang dengan atap perisai berdimensi 1,5m x 2m sampai 2,5m x 4,5m
- Terdapat 2 jenis berugaq berdasarkan strukturnya, yaitu berugaq secepat yang memiliki 4 kolom dan berugaq sekenem yang memiliki 6 kolom.



Gambar 2. 23 Ilustrasi 3D Isometri Struktur Berugaq

Sumber: Tim Riset Desa Wisata Bayan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2023

Penggunaan material kayu mendominasi dalam bangunan berugaq, dikarenakan kayu adalah material utama yang digunakan dalam stukturnya. Secara singkat struktur berugaq terdiri dari kolom-kolom yang disambung menggunakan pola pasak kayu, dan kemudian kolom ini bertumpu di atas batu yang menjadi pondasi dalam berugaq. Lantai teras berugaq terbuat dari bilah-bilah bambu yang dinaikkan setinggi 80cm dari permukaan tanah, hal ini bertujuan untuk menciptakan kenyamanan saat dipakai duduk berkumpul. Terakhir pada penutup atap menggunakan material ijuk.

2.12 Studi Preseden

2.12.1 Studi Preseden Tipologi

2.12.1.1 Green School Bali

Arsitek: IBUKU

Luas Area: 7.542 m²

Tahun: 2007

Lokasi: Desa Sibang Kaja, Badung, Bali.



Gambar 2. 24 Green School Bali
Sumber: Aksaramaya, 2023

Green School dibangun dengan konsep berkelanjutan dan didirikan untuk memotivasi masyarakat untuk hidup berkelanjutan, hal ini di-implementasikan ke dalam bangunan melalui penggunaan bambu untuk mengajarkan masyarakat mengenai pentingnya pemilihan material dalam menghindari penipisan hutan.

1. Tata Ruang dan Tata Massa



Gambar 2. 25 Jalur Evakuasi dan Organisasi Ruang Green School
Sumber: Green School, 2013

Dalam pengolahan tata ruang dan tata massa, Green School ini mengusung keberlanjutan yang menyatu dengan alam. Maka dapat dilihat pada layout Green

School ini tidak terdapat suatu susunan yang baku, tetapi bangunan terus bertumbuh dengan arahan alam untuk dapat menyatu dengan alam.

2. Ruang dan Fasilitas

Dalam pembelajarannya, Green School memiliki 3 aspek utama di dalam kurikulumnya, yaitu Inggris-Matematika-Sains, *Green Studies* mengenai pembelajaran ekologi seperti menanam tanaman dan mendaur ulang sampah, dan *Creative Arts* mengenai seni dan budaya lokal. Tujuan dari kurikulum ini adalah membangun generasi muda yang tidak menutup diri pada lingkungan sekitarnya.

Maka untuk memenuhi kurikulum pembelajaran tersebut ruang dan fasilitas yang tersedia, yaitu ruangan kelas, ruang pertemuan, gym, asrama, kantor, café, toilet, kandang hewan ternak, penangkaran burung jalak bali, persawahan, Perkebunan, dan *workshop* pengolahan kayu dan bambu.



Gambar 2. 26 Ruang dan Fasilitas Green School Bali
Sumber: Aksaramaya, 2023



Gambar 2. 27 Ruang dan Fasilitas Green School Bali
Sumber: Green School, 2023

3. Kriteria Ruang

- **Terhubung dengan manusia dan alam**
- **Wall less**, memaksimalkan sirkulasi udara
- **Pemandangan alam**, sebagai *stress-reliever* saat pembelajaran berlangsung
- **Hemat energi**, pemanfaatan cahaya alami melalui dinding dan atap terbuka
- **Interactive**, ruangan diciptakan untuk berbagai aktivitas bersama



Gambar 2. 28 Kriteria Ruang Green School Bali
Sumber: IBUKU

4. Material

Material yang digunakan material *sustainable* yang terus berkembang dan terbarukan, salah satunya bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai material pembangunan. Material tersebut adalah bambu, alang-alang, dan dinding lumpur tradisional yang berasal dari tanah liat.

2.12.1.2 Terra Cotta Workshop

Arsitek: Tropical Space

Luas Area: 682 m²

Tahun: 2023

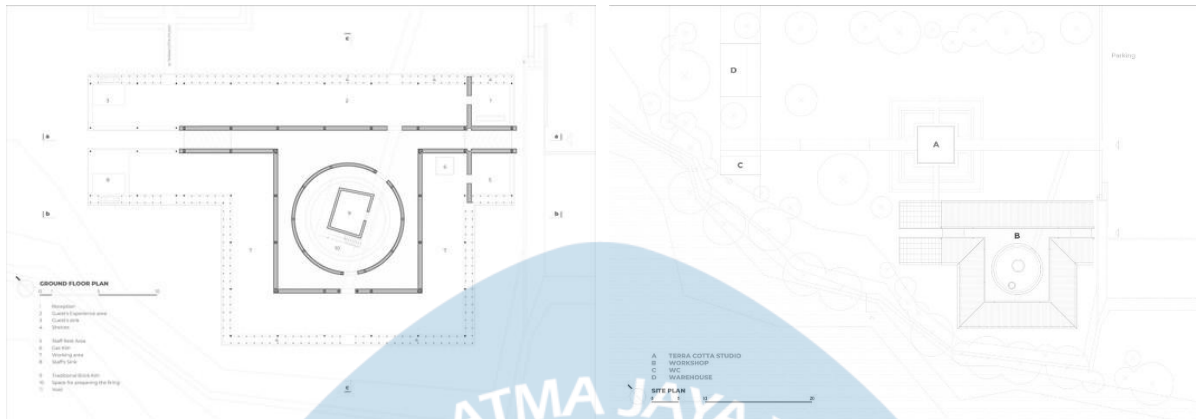
Lokasi: Quang Nam, Vietnam



Gambar 2. 29 Terra Cotta Workshop
Sumber: ArchDaily, 2024

Terra Cotta Workshop merupakan *workshop* tradisional yang sudah ada selama 2 abad, kemudian dilakukan preservasi dengan menambahkan beberapa area di sekitar bangunan lama yang menjadi bangunan inti dari *workshop* ini.

1. Tata Ruang dan Tata Massa



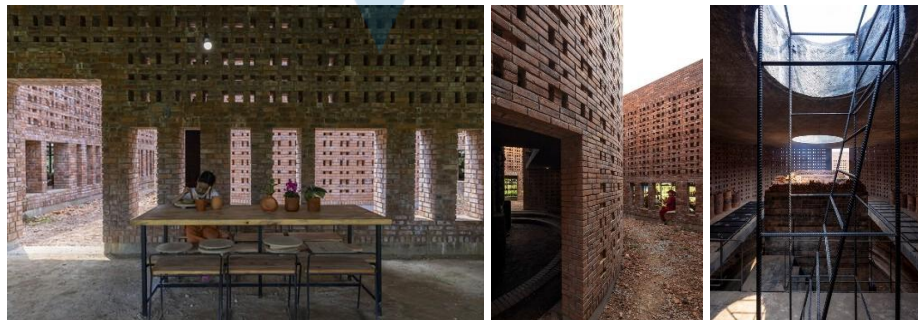
Gambar 2. 30 Denah dan Siteplan Terra Cotta Workshop
Sumber: ArchDaily, 2024

Tata Ruang berpacu pada massa yang terbentuk di bagian tengah, massa berbentuk bundar dan organik yang meliputi tungku pembakaran lama. Penataan ruang lainnya merupakan hasil analisis dari pencahayaan alami, arah angin, dan inspirasi dari pola pergerakan pengrajin (rutinitas kerja pengrajin) yang kemudian diorganisir ke dalam bentuk geometris sederhana yang nyaman dan fungsional.

2. Ruang dan Fasilitas

Terdapat 3 area utama dalam Terra Cotta Workshop, yaitu sebagai berikut.

- **Experiential Area**, berada pada area terluar di sepanjang dinding bata Panjang yang diperuntukkan bagi para pengunjung untuk mencoba membuat karya tanah liat mereka dan mendengarkan cerita dari para pengrajin
- **Working Area**, berada di sisi tepi sungai sebagai area kerja para pengrajin
- **Long Corridor & Main Kiln Space**, terletak di antara 2 area atas dengan menggunakan produk bata yang gagal untuk jalan pada koridor yang memberikan pengalaman langsung kepada pengunjung untuk merasakan keberadaan terakota pada seluruh area jalan, area ini juga menjadi akhir tur pada ruang hasil karya.





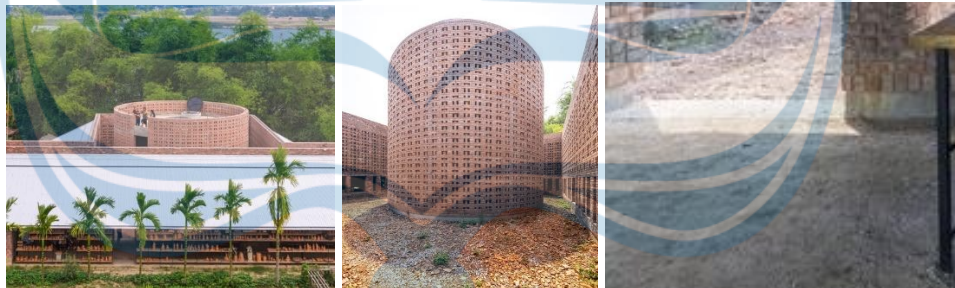
Gambar 2. 31 Ruang dan fasilitas Terra Cotta Workshop
Sumber: ArchDaily, 2024

3. Kriteria Ruang

- Mendukung aktivitas pengrajin dengan menyediakan ruang nyaman dan fungsional
- Memperhatikan budaya dan konteks sekitar
- interaktif

4. Material

Material utama yang digunakan adalah tanah liat, baik batu bata maupun berbagai hasil proses tanah liat yang terjadi dalam *workshop* ini dengan berbagai teknik tradisional. Material ini berfungsi untuk memberikan kelembapan alami serta memberikan sirkulasi udara yang baik dalam proses kerja para pengrajin.



Gambar 2. 32 Penggunaan Material Pada Terra Cotta Workshop
Sumber: ArchDaily, 2024

2.12.2 Studi Preseden Pendekatan Desain

2.12.2.1 Museum SAN (Space, Art, and Nature)

Arsitek: Tadao Ando
Luas Area: 22.000 m²
Tahun: 2013
Lokasi: Korea Selatan



Gambar 2. 33 Museum SAN
Sumber: Sugar & Cream, 2021

Sesuai dengan lokasi Museum SAN yang berada di tengah alam, museum ini berfokus pada pelestarian nilai budaya dan alam sekitar. Pada awalnya Museum SAN hanya memamerkan karya pribadi James Turrell tetapi sekarang sudah berkembang dengan menampilkan berbagai karya seni tradisional.

1. Linking

Konsep yang diangkat dalam museum ini adalah “*Disconnect to Connect*” yang menceritakan keberadaan Museum SAN sebagai tempat untuk relaksasi dengan karya seni dan keindahan alam yang jauh dari hiruk pikuk perkotaan. Sehingga massa bangunan ini menggambarkan konektivitas untuk menghubungkan 4 sisi bangunan menggunakan massa-massa berbentuk persegi, segitiga, dan lingkaran sebagai interpretasi dari langit, bumi, dan manusia.



Gambar 2. 34 Massa Bangunan Museum SAN
Sumber: Sugar & Cream, 2021

2. Structuring

Museum SAN Map



Gambar 2. 35 Peta Museum SAN
Sumber: Museum SAN

Ruang tersusun secara linier dan berurutan antara ruang pameran dengan ruang transisi yang menunjukkan keindahan alam serta budaya setempat. Museum yang dikelilingi oleh keindahan alam di sekitarnya dibagi menjadi 7 bagian sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman visual yang berbeda serta memperlihatkan koneksi antara tiap bangunan dan ruang terbuka yang dilalui oleh pengunjung.



Gambar 2. 36 Structuring Pada Museum SAN
Sumber: Sugar & Cream

3. Framing

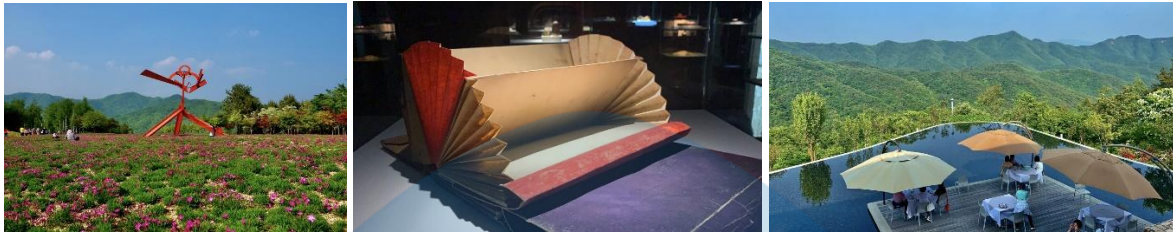
Pembingkaihan pada Museum SAN telah dimulai sejak pintu masuk menuju lanskap dan kemudian pada ruang pameran dengan menggunakan jalur sirkulasi yang dibingkai menggunakan pohon dan cahaya baik dari lampu maupun cahaya alami yang berasal dari *skylight* maupun jendela. Hal ini dibuat agar membangun suasana dan persepsi mengenai konektivitas antara ruangan dengan alam.



Gambar 2. 37 Framing pada Museum SAN
Sumber: Larry List

4. Ruang dan Fasilitas

Dalam menyesuaikan konsep desain yang diangkat, diperlukan beberapa ruang untuk melengkapi fungsi dari museum itu sendiri yang terdiri dari: *Welcome Center, Flower Garden, Sculpture Garden, Water Garden, Museum, Paper Gallery, Infinity Café, Meditation Room, Stone Garden, dan James Turrell Gallery.*



Gambar 2. 38 Ruang dan Fasilitas Museum SAN
Sumber: Chris Travels the World, 2020

5. Material

Material yang digunakan pada Museum SAN adalah dinding batu kapur, batu paju, beton, dan kaca.



Gambar 2. 39 Penggunaan Material pada Museum SAN
Sumber: Chris Travel the World, 2020

2.12.2.2 Jewish Museum Berlin

Arsitek: Daniel Libeskind

Luas Area: 15.500 m²

Tahun: 2001

Lokasi: Jerman



Gambar 2. 40 Jewish Museum Berlin
Sumber: Berlin.de, 2024

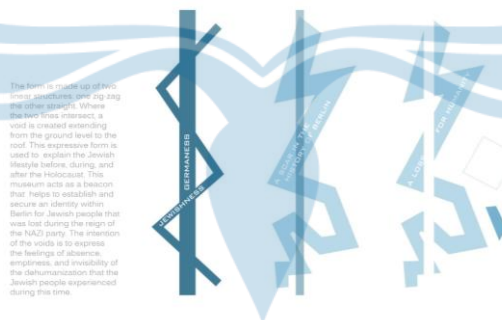
Jewish Museum Berlin merupakan desain hasil sayembara yang diselenggarakan oleh pemerintah Berlin, tujuan dari sayembara ini adalah untuk mengembalikan keberadaan Yahudi yang sempat redup pada perang dunia II. Daniel libeskind akhirnya terpilih dengan projeknya yang merepresentasikan kehidupan Yahudi pada masa sebelum, selama, dan sesudah Holocaust dengan mengangkat perasaan mengenai *absence, emptiness, and invisibility* sebagai ekspresi dari hilangnya budaya Yahudi menggunakan arsitektur sebagai sarana penyampaian narasi dan emosi untuk disampaikan kepada para pengunjung.

1. Linking

Mengangkat sejarah Berlin yang dibangun oleh masyarakat Yahudi dan peristiwa penting bagi keberadaan Yahudi di Berlin , yaitu peristiwa Holocaust. Transformasi massa diambil dari bentuk hasil pemotongan dan fragmentasi lambang Yahudi (Star of David) yang ditumpuk dengan peta Berlin, kemudian menekankan pada matriks yang menghubungkan antara Yahudi dan Berlin.



Gambar 2. 41 Bentuk Dasar Jewish Museum Berlin
Sumber: Stephen Andematten, 2011

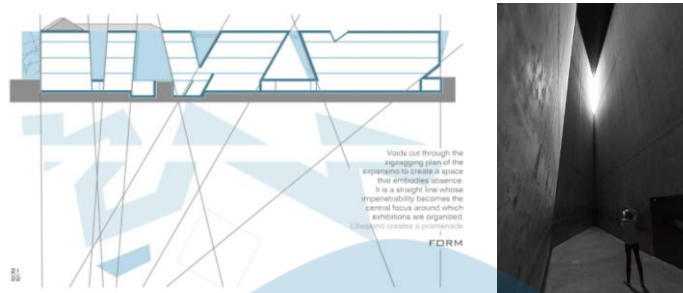


Gambar 2. 42 Matriks Tak Kasar Mata Pada Massa Bangunan Jewish Museum Berlin
Sumber: Margot Shafran, 2015



Gambar 2. 43 Three Axes Sebagai Organisasi Naratif Jewish Museum Berlin
Sumber: Margot Shafran, 2015

Narasi yang diangkat merupakan representasi dari peristiwa yang alami oleh Bangsa Yahudi di Berlin, yaitu *death* (Holocaust), *exile* (Emmigration), dan *continuity* melalui axis.



Gambar 2. 44 Ruang Yang Terbentuk Pada Jewish Museum Berlin
Sumber: Margot Shafran dan Flickr, 2015

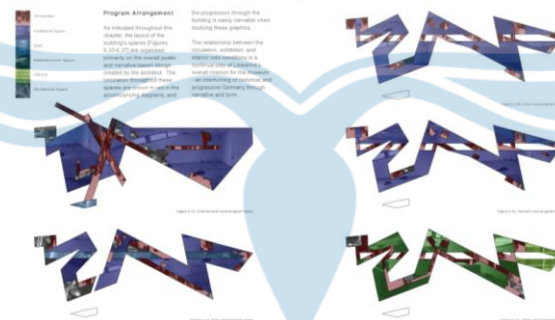
Dengan massa yang terpotong oleh garis-garis zig-zag maka akan membentuk ruang (*void*) menyempit yang menggambarkan perasaan takut dan tertekan.

2. Structuring

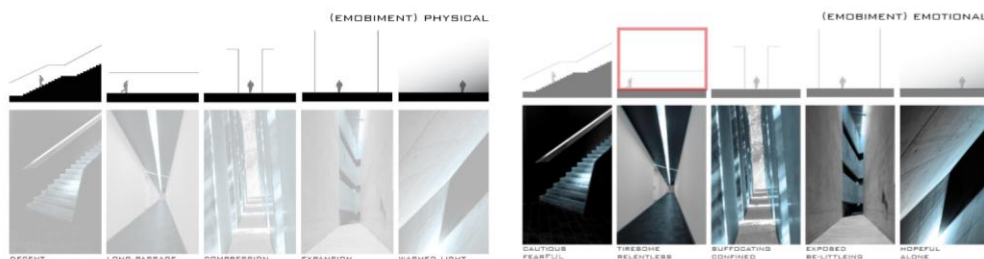
Pada Jewish Museum Berlin, proses dan pengalaman ruang diangkat melalui urutan alur cerita yang kemudian menggunakan unsur *physical* dan *emotional* pada pembentukan ruangnya.



Gambar 2. 45 Alur Narasi Jewish Museum Berlin
Sumber: Sofia Amalia Husna, 2022



Gambar 2. 46 Program Ruang Jewish Museum Berlin
Sumber: Stephen Andermatten, 2011



Gambar 2. 47 Penerapan Unsur Physical dan Emotional Dalam Jewish Museum Berlin
Sumber: Margot Shafran, 2015

3. Framing

Pembingkaian digunakan untuk membuat seseorang merasakan atau melihat suatu perspektif yang diangkat, pada hal ini Jewish Museum Berlin menggunakan sirkulasi serta elemen-elemen seperti jendela dan cahaya yang dapat menciptakan efek tertentu serta membangun suasana dan membangkitkan kepekaan sensori para pengunjung.



Gambar 2. 48 Framing on Jewish Museum Berlin
Sumber: Stephen Andermatten, 2011

4. Ruang dan Fasilitas

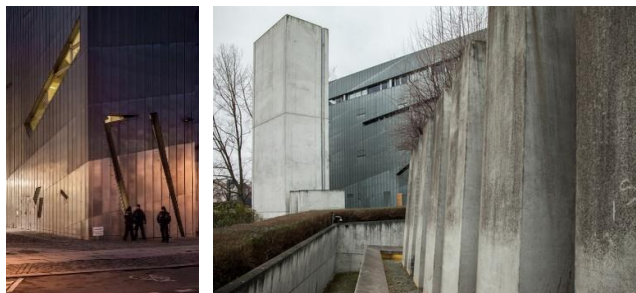
Pada museum ini terdapat beberapa ruang dan fasilitas yang terdiri dari: ruang pameran permanen, ruang pameran sementara (*temporary*), *Rafael Roth Learning Center*, *W. Michael Blumenthal Academy*, *the garden of exile*, kafetaria, perpustakaan, *storages area*, dan *co-working space*.



Gambar 2. 49 Ruang dan Fasilitas Pada Jewish Museum Berlin
Sumber: jmberlin, 2020

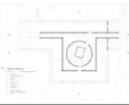
5. Material

Penggunaan material pada museum ini dipilih sesuai dengan suasana yang ingin diangkat pada tiap ruangnya, fasadnya sendiri menggunakan *concrete* dan *bronze cast metal cladding*, sedangkan untuk ruangnya menggunakan *reinforced concrete* dengan permainan lampu.

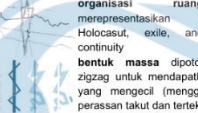
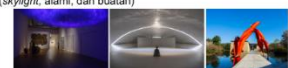


Gambar 2. 50 Exterior of Jewish Museum Berlin
Sumber: ArchDaily, 2010

2.12.3 Studi Komparasi

	GREEN SCHOOL BALI	TERRA COTTA WORKSHOP	KESIMPULAN
pendekatan	sustainable with bamboo material	preservation traditional workshop	menggunakan pendekatan sustainable pada material dan budaya
tata ruang, tata massa & alur sirkulasi	 bertumbuh mengikuti arah alam alur ditujukan pada main hall sekolah dengan jalan bercabang yang dapat diakses dari berbagai arah	 geometric center , menggunakan 1 massa eksisting di tengah sebagai titik fokus alur dibuat berdasarkan step dalam pembuatan terakota	penataan berdasarkan kondisi eksisting dan alam sekitar alur sirkulasi untuk bagian workshop dibuat linear sesuai step pembuatan karya dengan berbagai akses jalan menuju area tersebut
ruang & fasilitas	r. kelas r. pertemuan - gym - cafe - asrama - kantor - kandang hewan ternak - perkebunan - persawahan - bamboo and wood workshop	- resepsionis - area pengunjung - working area r. tungku pembakaran r. hasil karya r. pengeringan - taman - koridor outdoor	terdiri dari berbagai ruang workshop yang dibedakan menurut step pembuatan dan jenis kegiatannya serta terdapat ruang service
kriteria ruang	- wall less - pemandangan alam - hemat energi - interactive room 	- mendukung aktivitas pengrajin dengan menyediakan ruang nyaman dan fungsional - memperhatikan budaya dan konteks sekitar - interaktif 	ruang interaktif yang fungsional dan nyaman digunakan untuk penggunaannya dengan pemanfaatan cahaya, angin, dan view
material	bambu, alang-alang, dan dinding lumpur tradisional	batu bata dan lantai tanah liat	menggunakan material tematik tradisional
interaktif	interaksi terhadap cahaya matahari dan angin: menggunakan skylight dan dinding yang terbuka interaksi terhadap suara dan angin: memanfaatkan area sungai untuk jembatan yang juga menjadi daya tarik interaksi terhadap manusia: membuat ruang dan kegiatan interaktif dengan alam	interaksi terhadap cahaya matahari dan angin: ruang semi outdoor dengan dinding batu bata yang dilata dengan celah untuk udara dan cahaya interaksi terhadap suara: menggunakan material sisa tanah liat untuk menghasilkan suara saat jalan di pijak interaksi terhadap manusia: penyediaan ruang experiential bagi pengunjung	kriteria interaktif dipenuhi dengan memanfaatkan keadaan alam sekitar yang dimaksimalkan dengan penggunaan material tambahan dan penyediaan aktivitas bersama
edukatif	view: memanfaatkan view alam sirkulasi vista pada lapangan yang luas material: memberikan edukasi dengan penggunaan bambu warna: warm & natural	view: memanfaatkan view sungai dan taman sekitar sirkulasi vista pada taman yang luas material: penggunaan material tematik yang dihasilkan dari workshop warna: 1 tone warna oranye atau bata merah	kriteria edukatif dipenuhi dengan pemanfaatan view alam dan penggunaan material serta warna yang sesuai konsep/tipologi bangunan

Tabel 2. 1 Studi Komparasi Preseden Tipologi
Sumber: Penulis, 2024

	MUSEUM SAN	JEWISH MUSEUM BERLIN	KESIMPULAN
pendekatan	Narrative Architecture	Narrative Architecture	Menggunakan Pendekatan Narrative Architecture
ruang & fasilitas	- welcome center - flower garden - sculpture garden - water garden - museum - paper gallery - infinity cafe - meditation room - stone garden - james turrell gallery 	- pameran permanen - pameran sementara - rafael roth learning center w. michael blumenthal academy - the garden of exile - kafetaria - perpustakaan - storages area - co working space 	ruang dan fasilitas yang tersedia tidak hanya museum saja melainkan terdapat ruang penunjang lainnya untuk memberikan informasi tambahan secara interaktif
kriteria ruang	dapat memperlihatkan konektivitas antara bangunan dengan alam	- void mengerucut - permainan cahaya - menciptakan persepsi rasa emosional	kriteria didasarkan pada narasi yang diangkat untuk memperkuat kesan dan suasana
material	dinding batu kapur, batu paku, beton, dan kaca	concrete and bronze cast metal cladding	menggunakan material sesuai dengan konteks sekitar
linking	Disconnect to Connect with space, art, and nature (relaksasi dari hiruk pikuk kota)  bentuk massa , menggunakan bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran yang merepresentasikan langit, bumi, dan manusia untuk menghubungkan 4 sisi bangunan.	sejarah masyarakat Yahudi di Berlin pada sebelum, selama, dan sesudah Holocaust. transformasi massa menggunakan potongan dari lambang Yahudi dan peta Berlin. axis sebagai penghubung antara Yahudi dan Berlin 	pengangkatan narasi pada linking diimplementasikan ke bentuk massa dan organisasi ruang
structuring	Ruang tersusun secara linier dan berurutan dengan menunjukkan keindahan alam dan budaya setempat .  museum dibagi 7 untuk mendapatkan pengalaman visual dari pemandangan yang berbeda serta menunjukkan konektivitas antara bangunan dan alam.	Ruang tersusun secara linier berdasarkan alur cerita yang ditambahkan unsur physical dan emotional dalam pembentukan ruang 	pada structuring, narasi diambil unsur physical dan emotionalnya untuk kemudian diimplementasikan pada pembentukan ruang berdasarkan elevasi dan spasialnya serta menggunakan narasi untuk menyusun ruang secara linier dengan alur naratif.
framing	jalur sirkulasi dibingkai dengan pepohonan dan cahaya (skylight, alami, dan buatan) 	sirkulasi (tangga), jendela, dan cahaya yang membangun efek serta persepsi dalam menciptakan suasana ruang 	framing diimplementasikan dengan jalur sirkulasi yang dibentuk dengan pencahayaan, bukaan, material, dan elemen lainnya untuk memberikan kesan lebih dalam ruang tersebut sesuai dengan narasi yang diangkat
interaktif	interaksi terhadap cahaya matahari dan angin: menggunakan skylight dan menyediakan ruang outdoor interaksi terhadap suara dan angin: memanfaatkan penggunaan air dan tanaman untuk menciptakan suara alami serta menggunakan patung interaktif terhadap angin interaksi terhadap manusia: penyediaan ruang meditasi	interaksi terhadap cahaya matahari: menggunakan jendela interaksi terhadap angin: menyediakan area outdoor berupa taman yang termasuk dalam narasi interaksi terhadap manusia: bentuk ruang yang berinteraksi langsung menciptakan pengalaman dan membuat pengunjung turut merasakan ceritanya serta penyediaan ruang perpustakaan, learning center, academy, dan co working space	kriteria interaktif pada museum ditunjukkan melalui permainan cahaya dengan celah atau skylight serta memanfaatkan aspek alam untuk area outdoor. selain itu museum dirancang interaktif terhadap manusia melalui bentuk, penyediaan ruang, serta aktivitas interaktif yang dapat dilakukan pengunjung.
edukatif	view: memanfaatkan view alam pengalaman ruang: menggunakan view sekitar untuk menciptakan kegiatan rekreasi sirkulasi vista: lanskap luas dan jalur dengan deretan pepohonan material: terdapat beberapa material untuk memberikan kesan berbeda style bangunan: terbentuk sesuai narasi yang diangkat (memberikan image yang berbeda) warna: warm & natural	pengalaman ruang: menggunakan bentuk bangunan dan alur cerita sirkulasi vista: tercipta oleh tembok bangunan dalam sirkulasi museum material: terdapat beberapa material untuk memberikan kesan berbeda style bangunan: terbentuk sesuai narasi yang diangkat (memberikan image yang berbeda) warna: dark or monochrome	kriteria edukatif pada museum secara keseluruhan diperhatikan melalui isi museum, selain itu material, warna, sirkulasi, dan pengalaman yang terbentuk dari implementasi narasi pun turut memberikan edukasi mendalam kepada pengunjung.

Tabel 2. 2 Studi Komparasi Preseden Pendekatan Desain
Sumber: Penulis, 2024