

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan aspek yang penting dalam menunjukkan identitas tempat dan mengangkat jiwa nasionalisme masyarakatnya. Terdapat beberapa jenis peninggalan sejarah salah satunya yaitu bangunan cagar budaya. Bangunan cagar budaya merupakan saksi bisu dari sejarah kemerdekaan negara Indonesia dari para penjajah. Tertulis pada UU No. 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, cagar budaya merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai tinggi bagi sejarah, ilmu pengetahuan, agama, pendidikan, dan kebudayaan. Pelestarian cagar budaya bertujuan untuk melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia, meningkatkan harkat dan martabat bangsa, memperkuat kepribadian, meningkatkan kesejahteraan, dan mempromosikan warisan budaya bangsa kepada masyarakat internasional (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010, Tentang Cagar Budaya, 2010). Bangunan cagar budaya sendiri sudah memiliki narasi yang kuat didalamnya. Sehingga untuk mengantarkan pesan, nilai, dan cerita yang telah dimiliki oleh bangunannya, dibutuhkan rancangan arsitektur yang mampu menunjukkan narasi tersebut. Sehingga persepsi ketika melintasi bangunan dan ruang-ruang dapat tersampaikan dengan baik dan mudah diterima.

Banyaknya kisah perjuangan yang dilewati mulai dari awal didirikan hingga saat ini masih berdiri kokoh dan kembali menyaksikan dalam diam. Perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi saat ini menjadikan narasi yang ingin disampaikan jadi pudar karena penyampaian yang tertinggal. Seperti yang dikatakan Nigel Coates, narasi membentuk dan menyederhanakan peristiwa menjadi suatu urutan yang dapat merangsang imajinasi, dan dengan pemahamannya muncul kemungkinan untuk diceritakan kembali secara verbal, gambar, atau spasial (Nigel Coates, 2012).

Arsitektur adalah media yang menghubungkan ruang, tempat, dan waktu dari masa ke masa. Dalam arsitektur, elemen waktu selalu bergeser sebagai tanggapan atas kekekalan atau *immutability of the physical structure* sementara arsitektur harus bertahan seiring berjalannya waktu dengan ketahanan, keberadaan, dan juga maknanya (Niegel Coates, 2012). Karena adanya perubahan elemen waktu menyebabkan sebuah objek arsitektur pun perlu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman. Namun, banyak dari objek arsitektur cagar budaya atau bangunan bersejarah tidak diperhatikan dengan baik menyebabkan narasi yang ia miliki menjadi pudar dan ditinggalkan. Fungsinya untuk bertahan dan patut dilestarikan menjadi ditinggalkan karena juga fisiknya yang tidak terjaga dan terbalut lusuh, lokasi yang sulit terjangkau baik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara, penyajian informasi yang belum lengkap dan belum menggunakan informasi digital atau audio visual dan disajikan dalam berbagai bahasa, dan *display* kurang menarik dan inovatif sehingga membosankan (Urban Icon, 2019).

Untuk menghidupkan kembali narasi yang mulai pudar tersebut dibutuhkan wadah khusus yang dapat menampung fungsi untuk narasi sejarah budaya tersebut. Maka dipakai pendekatan dengan cara yang lebih interaktif dan modern dengan menciptakan ruang interaktif dengan penerapan narasi dan teknologi virtual yang akan diimplementasikan kedalam *cultural center*. *Cultural center* akan menjadi wadah yang akan menampung fungsi-fungsi tersebut, dimana mampu untuk menjaga, mengenalkan, serta menjadikan sejarah budaya sebagai unsur pariwisata. Fungsi juga dapat mewujudkan masa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang. Ini merupakan sarana konservasi kebudayaan khususnya pada konteks narasi objek penelitian Benteng Fort Rotterdam Makassar..

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai upaya menumbuhkan kembali nilai dari suatu narasi, konteks saat ini narasi sejarah pada Benteng Fort Rotterdam, diperlukan adanya implementasi dari teknologi modern terhadap penyampaian narasi pada ruang yang ada. Maka dari itu terdapat tiga pertanyaan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apa relasi antara arsitektur narasi dan teknologi virtual pada perancangan ruang interaktif yang dapat mendukung penyampaian suatu narasi?
2. Bagaimana strategi perancangan ruang interaktif yang diintegrasikan ke dalam fungsi bangunan *cultural center* guna memperkuat narasi sejarah Benteng Fort Rotterdam?
3. Bagaimana desain perancangan *cultural center* yang berpotensi dalam menarasikan narasi dari Benteng Fort Rotterdam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui relasi antara arsitektur narasi dan teknologi virtual dalam perancangan ruang interaktif.
2. Mengetahui strategi desain ruang interaktif yang diimplementasikan ke dalam *cultural center* guna meningkatkan dan memperkuat penyampaian narasi Benteng Fort Rotterdam.
3. Menghasilkan desain *cultural center* dengan konsep ruang interaktif yang berpotensi dan mampu untuk menarasikan narasi dari Benteng Fort Rotterdam dengan lebih menarik melalui ruang dan instrument teknologi virtual.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan dan tujuan penelitian yang ada, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Menambah wawasan tentang variabel penghubung relasi antara narasi arsitektur dan teknologi virtual dalam pembentukan ruang interaktif.
2. Menambah wawasan tentang peluang dari ruang interaktif dalam menarasikan bangunan arsitektur cagar budaya khususnya narasi sejarah budaya dalam membantu meningkatkan nilai dan penyampaian pesan kepada masyarakat.
3. Menambah wawasan tentang desain yang sesuai dalam perancangan ruang interaktif melalui penerapan narasi dan teknologi virtual yang diimplementasikan dalam *cultural center* untuk mendukung penyampain narasi kepada pengunjung dengan lebih baik dan menarik.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari 6 bab dengan susunan penulisan seperti berikut:

1. Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Berisi tentang alasan pendukung dari pemilihan topik yang akan diteliti

1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan-pertanyaan yang terkait tentang penelitian berdasarkan penjabaran pada latar belakang

1.3 Tujuan Penelitian

Menyajikan tentang hal yang ingin dicapai dari penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

Berisi tentang siapa yang akan terkena dampak dan keuntungan apa yang akan didapatkan dari penelitian

2. Bab II Kajian Teori

2.1 Arsitektu dan Narasi

Berisi tentang pengertian narasi dan hubungannya dengan arsitektur, penerapan narasi dalam arsitektur, dan bentuk narasi dalam arsitektur

2.2 Arsitektur dan Teknologi Virtual

Berisi tentang hubungan antara arsitektur dan teknologi virtual, pengertian dunia virtual dan jenisnya, elemen dan klasifikasi dari *virtual reality*, pengaruh manusia, dan ruang interaktif

2.3 Cagar Budaya

Berisi tentang cagar budaya secara umum, jenis dan tolak ukur untuk menentukan bangunan arsitektur yang masuk dalam kategori cagar budaya, peraturan pemerintah mengenai konservasi/pelestarian, dan penerapan adaptasi teknologi virtual.

2.4 Kesimpulan kajian teori

Berisi tentang konklusi dari kajian teori tentang kesimpulan relasi narasi dan teknologi virtual pada perancangan ruang interaktif yang akan diuji pada studi preseden

2.5 Studi Preseden Museum Gedung Sate

Berisi tentang deskripsi umum tentang Gedung Sate, penerapan narasi yang digunakan dalam ruang pameran, dan analisis ruang pameran museum yang diuji dari kesimpulan kajian teori.

2.6 Studi Preseden Bale Panyawangan Diorama Nusantara

Berisi tentang deskripsi umum tentang Bale Panyawangan Diorama Nusantara, penerapan narasi yang digunakan dalam ruang pameran, dan analisis ruang pameran museum yang diuji dari kesimpulan kajian teori.

2.7 Kesimpulan BAB II

Berisi tentang kesimpulan keseluruhan dari kajian teori dan analisis kedua preseden yang akan menghasilkan tabel kesimpulan Strategi Ruang Interaktif dalam mendukung penyampaian narasi.

3. Bab III Proses Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Berisikan tentang rencana pemilihan studi kasus Benteng Fort Rotterdam.

3.2 Studi Kasus Benteng Fort Rotterdam

Berisikan tentang deskripsi umum tentang Benteng Fort Rotterdam, kondisi saat ini, narasi riwayat sejarah secara budaya untuk menentukan narasi yang akan diimplementasikan kedalam ruang interaktif, dan pembentukan strategi perancangan ruang interaktif melalui penerapan narasi dan teknologi virtual.

3.3 Analisis Programming dan Pemilihan *Site*

Berisikan tentang perencanaan program ruang yang sesuai untuk diimplementasikan ke dalam fungsi bangunan *cultural center*. Kemudian membentuk kriteria dalam pemilihan *site* hingga pemilihan *site* yang tetap.

3.4 Kesimpulan BAB III

Berisi tentang kesimpulan dari bab 3 yang dibuat menjadi sebuah narasi singkat persub bab.

4. BAB IV Program, Tapak, Strategi Desain Perancangan Ruang Interaktif Pada Bangunan Cultural Center

4.1 Deskripsi Program Ruang

Berisi tentang penjabaran rencana program ruang dengan kisaran luasan yang dibutuhkan pada setiap fungsinya.

4.2 Analisis Tapak

Berisi tentang analisis tapak secara makro dan mikro seperti luasan tapak, tata guna lahan, legalitas, fasilitas sekitar tapak, dan sirkulasi pada tapak.

4.3 Strategi Desain

Berisi tentang eksplorasi dari strategi yang telah didapatkan pada bab 2 terhadap narasi yang diangkat. Strategi kemudian dikaji kedalam elemen arsitektur formal, spasial, teknikal guna menemukan strategi yang sesuai.

5. BAB 5 Desain Ruang Interaktif pada Bangunan Cultural Center

Pada bab akhir akan dijabarkan tentang proses dari pengimplementasian konsep narasi kedalam desain ruang interaktif sampai tahapan perancangan final. Tahapan akan dimulai dari analisa poin penting dari narasi yang akan diangkat sebagai dasar pembentuk ruang interaktif. Kemudian dilanjutkan dengan proses pengolahan bentuk bangunan dari luar sampai ke dalam dengan mengacu kepada konten narasi tersebut

6. BAB 6 Kesimpulan

Pada bab ini membahas akhir dari penelitian dengan kesimpulan yang akan merangkum jawaban dari beberapa rumusan masalah yang diajukan. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan pengutipan beberapa hasil penelitian yang memerlukan saran dari penulis untuk menyelaraskan visi dan misi penelitian