

ARSITEKTUR NARATIF BAJAWA FLORES BERBASIS SAJAK *SU'I UWI*

Maria Angela Rowa
Imaniar Sofia Asharhani*
Abdullah Hibrawan Pratata Wargahadibrata

Departemen Arsitektur
Universitas Pradita
Indonesia

Published: 2024-10-31
Submitted: 2024-07-21
Accepted: 2024-10-18

ARSNET, 2024, Vol. 4, No. 2, 142-159
DOI: 10.7454/arsnet/v4i2.101
ISSN 2777-0710 (online)
ISSN 2777-0702 (print)

Abstrak

Tulisan ini mengulas tentang penerapan narasi sajak *Su'i Uwi* dalam proses perancangan proyek akademik arsitektur yang berlokasi di Bajawa, Flores. Sajak *Su'i Uwi* merupakan narasi asal usul etnis Bajawa yang dinyanyikan dalam salah satu prosesi *Reba*, suatu festival tahunan etnis tersebut. Studi ini mengangkat proyek perancangan resort sebagai upaya mendukung program destinasi wisata prioritas yang berlokasi pada Kabupaten Ngada, terutama berbagai area perkampungan tradisional yang masih belum banyak dikunjungi. Wisatawan yang akan memulai rute perjalanan dari destinasi Labuan Bajo ke Ende maupun arah sebaliknya akan melewati Kota Bajawa, Ngada tersebut, sehingga meningkatkan relevansi studi ini. Pemahaman terkait narasi sajak *Su'i Uwi* merupakan bagian dari upaya pengembangan kota yang tidak hanya mengejar peningkatan ekonomi daerah namun juga mempertimbangkan aspek kebudayaan lokal. Studi ini membangun pemahaman terkait narasi sajak *Su'i Uwi* berdasarkan studi literatur, wawancara dengan *Mosalaki* [tetua] suku pemilik lahan lokasi perencanaan resort di Late, dan observasi daerah setempat sebagai landasan penerapan pendekatan naratif dalam perancangan. Identifikasi mekanisme arsitektur naratif terkait struktur, *framing*, dan *sequence* yang dibangun dari sajak *Su'i Uwi* menjadi bagian dari pengembangan berbagai aspek perancangan resort tersebut. Pemahaman akan pemanfaatan narasi sajak *Su'i Uwi* dalam proses desain menjadi bagian dari eksplorasi perancangan naratif berbasis aspek lokalitas di masyarakat.

Kata kunci: arsitektur naratif, lokalitas, Bajawa, sajak *Su'i Uwi*

Correspondence Address: Imaniar Sofia Asharhani, Departemen Arsitektur, Universitas Pradita, Indonesia. Email: imaniar.sofia@pradita.ac.id

Abstract

This paper examines the utilisation of the *Su'i Uwi* poetry as the basis of a narrative architectural exploration in Bajawa, Flores. The *su'i uwi* poetry is a narrative originated from the Bajawa ethnic group, which is sung during the *Reba* ceremonies, a form of annual festival of the area. This study develops the resort design project in support of the tourism destination program in the prioritised Ngada Regency, particularly in the traditional *kampung*s areas that have not been properly explored. This study is especially timely as travellers en route from Labuan Bajo to Ende, or vice versa, will pass through the town of Bajawa and require support from such resort facility. The utilisation of *Su'i Uwi* poetry is part of the development efforts that does not only pursue regional economic enhancement but also consider local aspects of culture. This study builds an understanding of the *Su'i Uwi* narrative through literature reviews, interviews with *Mosalaki* [the elders] of the land-owning tribe in Late, and field observations as the foundation to explore a narrative approach in architectural design. Identifying the mechanism of narrative architecture related to structure, framing, and sequence derived from the *Su'i Uwi* poetry expands the discussion of design based on local culture of the community.

Keywords: narrative architecture, locality, Bajawa, Su'i Uwi poetry

Pendahuluan

Studi ini mengangkat tentang penerapan arsitektur naratif berbasis sajak *Su'i Uwi* sebagai bagian dari budaya lokal masyarakat Bajawa, Flores. Perancangan arsitektur naratif yang berfokus pada pengembangan alur cerita dalam desain bangunan berpotensi penting sebagai bagian dari setiap proyek desain arsitektur (Psarra, 2009). Arsitektur sebagai disiplin ilmu melibatkan lebih dari sekadar desain bangunan fisik; namun mencakup pemahaman mendalam tentang konteks dan kebutuhan pengguna yang direpresentasikan melalui narasi visual yang mengomunikasikan nilai dan identitas kepada pengunjung. Sebagai instrumen eksperimental, narasi bertujuan menghasilkan pengalaman spasial baru (Ramaghazy & Yatmo, 2023).

Penulisan ini berfokus pada penerapan narasi sajak lokal dari Bajawa, Ngada, Flores sebagai landasan perancangan arsitektur untuk kebutuhan wisata. Indonesia memiliki ragam budaya yang perlu dilestarikan dan dapat menjadi daya tarik wisata. Arsitektur berperan penting dalam menciptakan pengalaman spasial yang merefleksikan karakter lokal dan menarasikan suatu budaya. Pemahaman konteks lokal dalam desain diharapkan dapat menciptakan pengalaman ruang yang lebih mendalam dan bermakna. Perancangan fungsi *resort* di Indonesia kerap dilakukan dengan mengadopsi unsur simbolik atau mengambil siluet geometris dari bangunan adat tertentu, yang dipadukan dengan nuansa kontemporer. Namun, pendekatan arsitektur naratif dalam konteks pariwisata masih terbilang langka.

Studi ini berargumen bahwa penerapan arsitektur naratif dalam fungsi wisata memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi pengunjung, sekaligus memperkuat identitas suatu tempat. Arsitektur naratif memainkan peran penting dalam perancangan area wisata yang memberikan pengalaman yang kaya akan cerita dan konteks budaya.

Eksplorasi dalam studi ini menggali bagaimana proses perancangan dapat menerapkan narasi *Su'i Uwi*, yaitu sajak yang mengisahkan asal mula perpindahan Suku Ngada dari India hingga Tanah Jawa dan ke Sumba, hingga akhirnya tiba di Ngada (Mawo et al., 2021). Diskusi diawali dengan pemahaman arsitektur naratif dalam desain, diikuti dengan studi kasus penerapan arsitektur naratif dalam literatur. Artikel ini kemudian menghadirkan deskripsi terkait daerah Bajawa, Ngada, Flores dan berbagai aspek budaya yang hadir dalam konteks tersebut. Diskusi berlanjut dengan eksplorasi kreatif pemanfaatan narasi *Su'i Uwi* dalam membangun pengalaman ruang arsitektur wisata di konteks perancangan.

Pendekatan narasi dalam perancangan arsitektur

Pendekatan narasi telah banyak diterapkan dalam proses perancangan arsitektur (Moustaka et al., 2021). Narasi berperan menghubungkan suatu tempat dengan pengunjungnya melalui kisah yang membentuk identitas lokasi tersebut (Tissink, 2016). Narasi memberikan kerangka cerita dan perspektif

pengalaman ruang yang ingin dihadirkan. Arsitektur mampu menstrukturkan cerita dalam menyusun tatanan ruang yang membangun kesadaran pengunjung dan menimbulkan imajinasi.

Arsitektur adalah sebuah produk budaya yang lahir dari kombinasi pengetahuan seni dan teknologi, dengan mempertimbangkan berbagai aspek, di antaranya adalah aspek fungsi dan simbolik (Izzati et al., 2023). Aspek simbolik selalu berhubungan dengan kepercayaan di mana di dalamnya ada keyakinan kosmologi dan mitologi yang hidup di suatu masyarakat. Sementara itu, simbol dapat mencerminkan suatu identitas dengan cerita historis yang diwariskan secara turun temurun (Izzati et al., 2023). Arsitektur sebagai komponen yang signifikan pada proses modernisasi menjadi penentu dalam kegiatan preservasi aspek-aspek tersebut dan dengan demikian mampu mengekspresikan identitas kultural (Tjahjono, 1989). Berdasarkan pendapat tersebut, maka arsitektur tidak hanya hadir sebagai struktur fisik, tetapi juga perlu membawa makna sesuai konteks identitas suatu masyarakat.

Narasi pada suatu konteks berfokus pada hubungan antara manusia dan lingkungannya dalam ruang dan waktu. Tingkat reaksi emosional setiap individu terhadap suatu tempat dapat diposisikan sedemikian rupa, sehingga dapat menggambarkan kualitas pengalaman yang kemudian menjadi karakter suatu ruang (Piga et al., 2021). Narasi dalam arsitektur digunakan sebagai penjelajah waktu yang bercerita tentang nilai-nilai dan teknologi, identitas dan aspirasi sosial yang terjadi pada masa lampau, sejarah dan jejak pergerakan dan keinginan manusia (Davies & Hanks, 2022). Dengan demikian, narasi menghadirkan refleksi manusia akan suatu konteks dan dinamika sosial maupun lingkungannya.

Arsitektur dan narasi saling terkait melalui kehadiran memori, pengalaman, harapan, dan imajinasi dari pengguna ruang arsitektur (Tissink, 2016). Hubungan antara cerita dan narasi dapat dibagi menjadi dua aspek: 1) cerita itu sendiri, konten, dan percakapan; serta 2) ekspresi atau bagaimana hal itu diceritakan (Tissink, 2016). Penerapan narasi dalam arsitektur membentuk hubungan dua arah antara arsitek dan pengguna terhadap suatu karya arsitektur. Arsitek mengarahkan penyusunan ruang dengan mempertimbangkan berbagai konteks atau cerita yang berbeda bagi pengguna bangunan tersebut. Tissink (2016) menyampaikan bahwa arsitektur naratif perlu memiliki: 1) *linking* atau hubungan; 2) *structuring* atau kerangka; dan 3) *framing* atau pembedaan.

Aspek *linking* atau hubungan dalam konteks arsitektur naratif dilakukan dengan mengaitkan lingkungan dengan identitas lokal individu di lingkungan tersebut. Cerita, narasi, atau kenangan memungkinkan seseorang merasa terhubung dengan lingkungannya, membentuk bagian dari identitas mereka. Sebagai contoh, di Selandia Baru, rumah Suku Maori bukan hanya tempat berlindung, melainkan juga merepresentasikan sejarah nenek moyang dan visi masa depan mereka yang ditampilkan pada desain panel dinding dan struktur bangunan (Tissink, 2016).

Structuring atau kerangka dianggap sebagai bagian dari narasi yang tampak dan dirasakan oleh pengunjung sebagaimana cerita yang dipresentasikan kepada pembaca. Kehadiran struktur dalam arsitektur naratif berperan dalam memberikan kerangka naratif pada pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka naratif atau cerita, seorang arsitek dapat menyusun program ruang dan bentuk fisik bangunan secara keseluruhan yang sesuai dengan kebutuhan alur cerita dan pengalaman ruang yang direfleksikan oleh narasi. Di sisi lain, *framing* atau pembingkaiian merupakan upaya konstruksi naratif yang memanipulasi persepsi individu secara mendetail. Melalui pembingkaiian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu melalui rute yang telah ditentukan dan diajak untuk merespons berbagai elemen perancangan yang hadir dalam rute tersebut.

Arsitektur naratif mengacu pada pendekatan desain yang mengintegrasikan elemen cerita ke dalam pengalaman ruang, menciptakan interaksi antara pengguna dan lingkungan binaan. Pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif dipengaruhi oleh adanya *spatial intelligence*, temporalitas memori, dan *sequence* (Clarke, 2012). *Spatial intelligence* merujuk pada hubungan antara ruang arsitektural dan spasial yang menciptakan ruang imajiner dalam pikiran kita, di mana persepsi dan pengalaman ruang berinteraksi dengan pengetahuan pribadi, memori, dan kondisi mental kita. Sementara itu, temporalitas memori menekankan bahwa arsitektur yang sering dianggap sebagai elemen permanen, dapat diperkaya melalui memori yang hadir dalam menyusun urutan alur cerita, sehingga memberikan dimensi fantasi secara temporal pada ruang. Penceritaan melalui urutan ruang memungkinkan pengguna untuk lebih memahami narasi lokalitas yang menjadi penting dalam arsitektur tersebut. Keseluruhan aspek ini berkontribusi pada penciptaan ruang arsitektur yang tidak hanya fungsional tetapi juga penuh makna dan emosi, mendorong pengalaman yang kaya dan berlapis bagi penggunanya. Dengan demikian, arsitektur naratif menjadi relevan dalam menghadirkan lingkungan yang menginspirasi dan menghubungkan individu dengan kekayaan budaya lokal di suatu konteks.

Studi kasus penerapan arsitektur naratif

Narasi arsitektural menjadi penting dalam proses perancangan berbagai ruang untuk kebutuhan budaya seperti museum, galeri, serta bangunan lain yang bertujuan membangun makna mendalam terkait konteks (Psarra, 2009). Arsitektur naratif memainkan peranan penting, terutama dalam merespons perubahan cepat yang terjadi dalam dinamika konstruksi, pemasaran, keuangan, dan lingkungan peraturan (Miles et al., 2015).

Studi ini berfokus dalam perancangan daerah wisata yang membutuhkan perancang untuk menghadirkan nilai tambah bagi pengunjung dan komunitas terkait. Penerapan arsitektur naratif memiliki potensi besar untuk menyampaikan narasi

lokalitas serta memperkuat identitas budaya setempat. Studi ini berargumen bahwa arsitektur wisata, khususnya fungsi *resort* yang mengintegrasikan elemen-elemen cerita lokal seperti legenda, sejarah, atau tradisi dalam desainnya mampu menciptakan ruang yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga memperdalam hubungan emosional antara pengunjung dan tempat tersebut. Pendekatan ini menawarkan pengalaman yang unik dan bermakna, yang pada gilirannya meningkatkan daya tarik dan nilai kawasan tersebut.

Dalam konteks perancangan ruang bagi kebutuhan wisata, arsitektur naratif berfungsi menghadirkan kerangka kerja untuk merancang ruang yang berfokus pada pengalaman pengunjung, dengan memadukan elemen-elemen visual dan simbolik yang mencerminkan karakter lokal serta sejarah yang kaya, sehingga menciptakan identitas yang kuat bagi arsitektur tersebut. Dalam contoh perancangan pada Northstar Resort, suatu *lodge* untuk melakukan olahraga ski di lereng gunung, para tamu dapat diajak untuk mengalami area sekitar dengan meluncur alih-alih menggunakan transportasi umum (Penner et al., 2013). Interaksi dengan alam tersebut memperlihatkan potensi kekayaan pengalaman yang dapat dialami melalui arsitektur naratif. Dengan kekayaan alam dan budaya Indonesia yang melimpah, terdapat potensi besar untuk mengembangkan narasi arsitektur yang unik dan menarik dalam konteks pariwisata.

Studi ini mempelajari penerapan narasi dalam desain bangunan di Indonesia melalui tiga studi kasus arsitektur untuk kebutuhan wisata, yakni Rumah Atsiri Indonesia, Museum Tsunami Aceh, dan Museum Bahari Jakarta. Penerapan narasi pada bangunan Rumah Atsiri Indonesia, Museum Tsunami Aceh, dan Museum Bahari Jakarta menampilkan desain arsitektur yang menceritakan cerita uniknya masing-masing. Rumah Atsiri Indonesia menarasikan sejarah pabrik minyak pewangi dan menonjolkan konsep alami dan tradisional dengan penggunaan material alami serta tata letak ruang yang terbuka (Nilam et al., 2018). Museum Tsunami Aceh dirancang untuk mengabadikan adanya peristiwa tragis tsunami di tahun 2004 melalui desain yang memperkuat pengalaman emosional dan spiritual pengunjung (Dafrina, 2013). Sedangkan, Museum Bahari Jakarta mencerminkan kekayaan budaya maritim Indonesia dengan elemen arsitektur tradisional yang terinspirasi oleh kapal dan kehidupan laut. Tabel berikut mengidentifikasi kehadiran narasi dalam setiap kasus tersebut sebagai refleksi susunan ruang dan kaitannya dengan pengalaman pengunjung.

Pendekatan naratif ketiga studi kasus tersebut merepresentasikan cerita yang beragam sebagai landasan susunan ruang. Narasi dapat hadir dalam proses representasi alur pembuatan suatu produk lokal, kehadiran memori akan peristiwa besar di masyarakat, hingga menghadirkan narasi kekayaan budaya terkait suatu konteks lingkungan seperti kelautan. Studi ini berupaya memperluas pemahaman arsitektur naratif dengan memanfaatkan narasi lokal atau teks tradisional yang memang ada di masyarakat. Penerapan sajak *Su'i Uwi* sebagai narasi tradisional di masyarakat Bajawa menawarkan

cara unik dalam membangun hubungan emosional dan budaya melalui puisi dalam desain arsitektur. Bagian berikut mengulas lebih lanjut tentang Bajawa sebagai konteks perancangan yang relevan dalam studi ini.

Rumah Atsiri Indonesia	Museum Tsunami Aceh	Museum Bahari Jakarta
		
		
<p>Rumah Atsiri Indonesia terdiri dari beberapa bangunan terpisah yang tertata di antara lanskap kebun tanaman yang digunakan untuk menghasilkan minyak atsiri.</p> <p>Penataan spasial yang berurutan menceritakan sejarah minyak atsiri di Indonesia dan jenis tanaman yang digunakan, membentuk narasi ruang yang menghubungkan memori dan pengalaman terkait produksi minyak atsiri dengan persepsi sensori pengunjung yang mengalami susunan ruang tersebut.</p> <p>Penggunaan material lokal pada Rumah Atsiri menciptakan keterkaitan antara elemen-elemen arsitektur dan alam sekitarnya, sehingga memperkuat kesan imajinatif dan pengindraan bau yang mendalam bagi pengunjung.</p>	<p>Penataan ruang di museum tersebut dirancang untuk memicu refleksi mendalam, melalui cara pengunjung secara intuitif mengikuti alur ruang yang penuh makna filosofis. Susunan ruang yang dialami merepresentasikan perjuangan, ketahanan, dan harapan masyarakat Aceh pasca bencana.</p> <p>Konsep <i>Rumoh Aceh as escape building</i> menciptakan ruang terbuka di bagian bawah seperti rumah panggung tradisional di Aceh. Pengunjung diajak mengalami susunan ruang dari bawah ke atas yang menggugah memori kolektif dan pengalaman emosional pengunjung, seolah-olah merasakan kembali tragedi tsunami yang menghantam Aceh.</p>	<p>Bangunan Museum Bahari berada sejajar dengan tembok keliling Kota Batavia, dekat <i>Zeeburg</i> di sisi utara. Penataan bangunan museum ini menciptakan hubungan visual dan fungsional antara bangunan dan pelabuhan.</p> <p>Museum Bahari merupakan bangunan bersejarah yang awalnya digunakan untuk penyimpanan barang logistik di pelabuhan. Hubungan ini menjadi penting dalam menggambarkan peran pentingnya dalam aktivitas perdagangan dan pertahanan Kota Batavia.</p> <p>Narasi baru kemudian dihadirkan dengan mengadaptasi ruang tersebut untuk merekam berbagai kekayaan bahari di Indonesia. Kekayaan tersebut hadir melalui susunan ruang terkait koleksi berbagai kapal maupun aspek yang memperlihatkan keseharian nelayan dan tokoh penting lain dalam industri bahari.</p>

Tabel 1. Refleksi narasi dalam susunan ruang Rumah Atsiri Indonesia, Museum Tsunami Aceh, dan Museum Bahari Jakarta

Eksplorasi daerah Bajawa sebagai konteks perancangan naratif

Potensi Labuan Bajo dan Pulau Komodo sebagai pintu gerbang barat menuju Pulau Flores, Nusa Tenggara Timur, menjadikannya destinasi pariwisata 'super prioritas' di Indonesia. Badan Pelaksana Otorita Labuan Bajo Flores (BPOLBF) menyusun program *Overland Wonderful Flores* (Gambar 1), yang menawarkan ragam jalur wisata dengan melibatkan aktif wisatawan dan masyarakat setempat.

Dengan pola perjalanan linier dari Labuan Bajo ke Ende, Kabupaten Ngada, Bajawa berpotensi menjadi tempat beristirahat sementara bagi wisatawan, karena posisinya yang strategis dalam menghubungkan jalur darat. Pengembangan arsitektur pariwisata nasional yang mengembangkan wilayah desa atau kampung dengan demikian diharapkan bisa memberikan dampak positif terhadap kegiatan pariwisata di Bajawa.

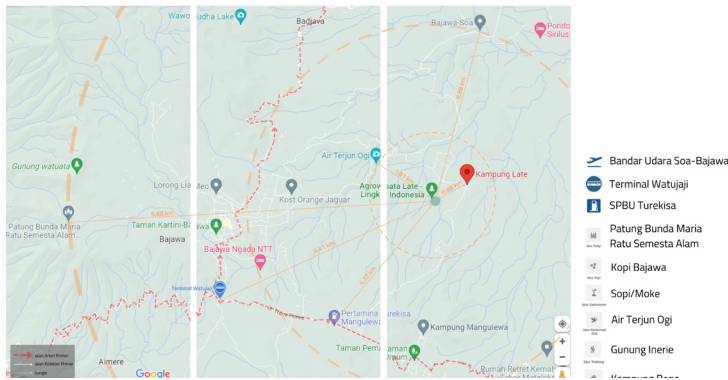
Kampung Bena merupakan salah satu "perkampungan tradisional Megalithikum" (Susetyoarto, 2013, p. 25) yang masih ada di Kabupaten Ngada (Gambar 2) dan menjadi destinasi favorit wisatawan dalam lima tahun terakhir. Popularitas tersebut didukung dengan adanya Festival Reba, suatu acara adat untuk mengucapkan syukur terhadap hasil tani yang dilaksanakan setiap tahun. Rata-rata pengunjung Kampung Bena mencapai 15,000 wisatawan, bahkan di tahun 2019 mencapai 25,000 wisatawan (L. Fanggi, *personal communication*, Oktober, 2022). Keberadaan Festival Reba berperan penting dalam menarik pengunjung dalam memahami nilai budaya lokal Bajawa. Festival ini dilaksanakan di halaman rumah adat dan melibatkan partisipasi seluruh masyarakat setempat. Inisiatif ini dapat membantu meningkatkan daya tarik wisata, mendukung pelestarian budaya, serta mendorong pembangunan ekonomi lokal di Kabupaten Ngada (Susetyoarto, 2013). Perancangan arsitektur yang merefleksikan terhadap kebudayaan lokal memberikan peluang strategis untuk mengembangkan wilayah desa dan kampung yang belum terintegrasi dalam program nasional selain Kampung Bena.



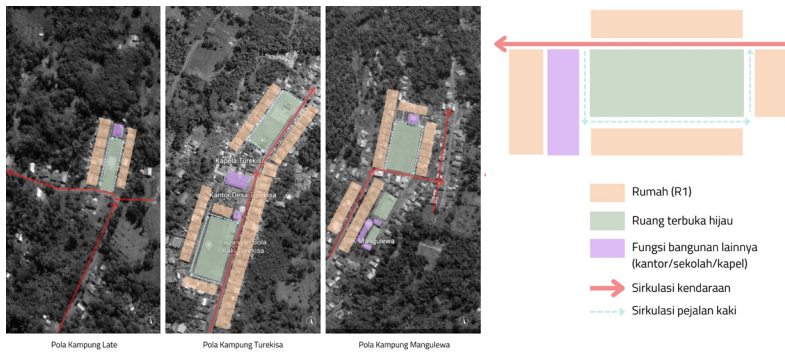
Gambar 1. Rute program Overland Wonderful Flores (Gambar oleh penulis; diadaptasi dari Ismayanti et al., 2020; Lavalon, n.d.)

Berdasarkan hasil wawancara dengan tetua adat setempat, salah satu wilayah yang belum terintegrasi tersebut adalah Kampung Turekisa, Kampung Late, dan Kampung Mangulewa yang masih memiliki hubungan kekerabatan satu sama lain (Gambar 3). Rumah adat Suku Bajawa dikenal dengan sebutan Sa'o yang berbentuk rumah panggung yang mencerminkan keunikan budaya lokal. Kesamaan motif ukiran pada Sa'o Longa Jawa di Kampung Late

dan salah satu Sa'o di Kampung Turekisa menunjukkan adanya keterkaitan antar suku (Gambar 4 dan Gambar 5).

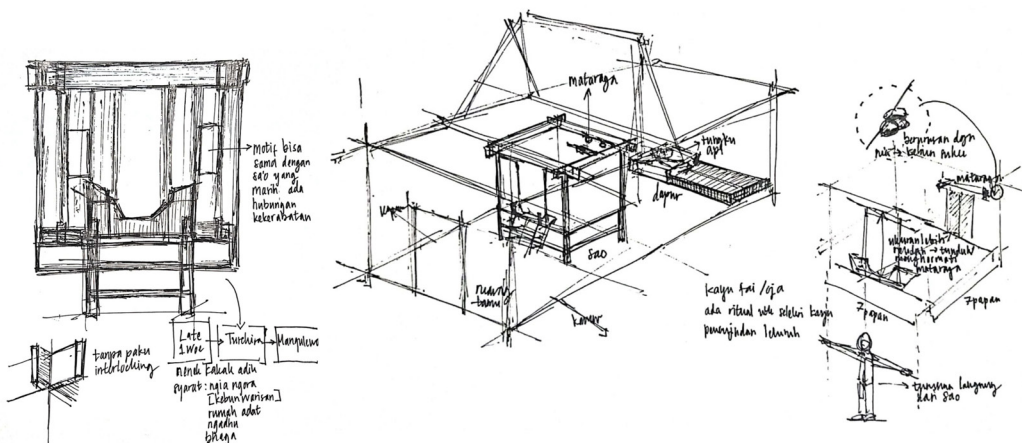


Gambar 2. Peta lokasi Bajawa, Ngada dan persebaran fasilitas umum di sekitarnya (Gambar oleh penulis; diadaptasi dari Google Maps)



Gambar 3. Pola kampung adat Suku Late, Turekisa, dan Mangulewa (Gambar oleh penulis)

Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat di kampung memiliki kebiasaan untuk beristirahat di dekat tungku api setelah berkebun, baik di dalam rumah maupun di area inti Sa'o. Aktivitas sosial ini cenderung berlangsung di sekitar perapian, yang dikenal dengan istilah lokal, *loka tua mata api* [forum tidak formal berdiskusi ringan dengan topik umum]. Pola melingkar ini juga terlihat dalam penataan kampung tradisional di Bajawa, di mana area terbuka hijau di tengah berfungsi sebagai ruang komunal bagi masyarakat.



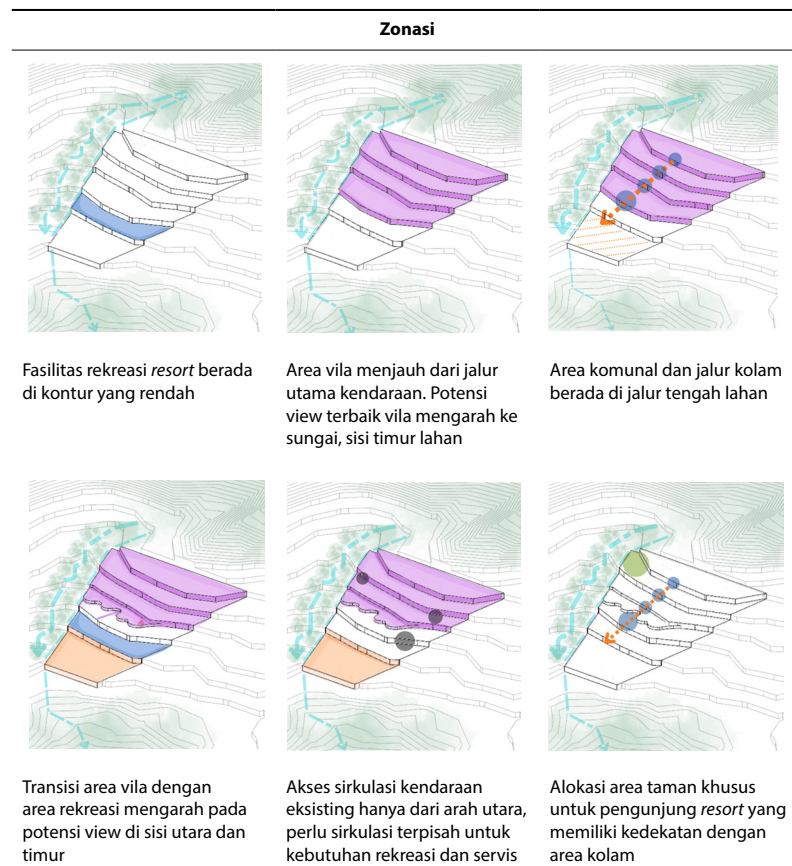
Gambar 4. Sketsa Sa'o Longa Jawa, Kampung Turekisa (Gambar oleh penulis)



Gambar 5. Ukiran pada ambang pintu Sa'o Longa Jawa, Turekisa (Foto oleh penulis)

Penerapan narasi Su'i Uwi pada perancangan resort di Late, Bajawa

Proyek perancangan resort ini berlokasi di wilayah Kampung Late sebagai wilayah potensial untuk pengembangan wisata berikutnya. Kombinasi narasi terkait persepsi dan pengalaman ruang kemudian diimplementasikan ke kebutuhan perancangan, seperti organisasi lahan untuk bangunan resort, yang juga berdasarkan pola penataan kampung adat yang berbentuk melingkar dan mengikuti kontur tanah (Tabel 2).



Tabel 2. Organisasi lahan untuk kebutuhan perancangan resort

Narasi arsitektur yang ingin dibangun dalam studi ini terinspirasi dari cerita asal usul etnis Bajawa yang dinyanyikan secara lisan dalam Su'i Uwi sebagai bagian dari salah satu proses Reba yang merupakan perayaan syukuran hasil pertanian dan

dan akses vertikal di tengah bangunan cenderung terbatas secara pencahayaan (terdapat berbagai bukaan seperti *skylight* di atas area resepsionis). Sementara, peruntukan bangunan sisi barat digunakan untuk ruangan dengan akses pencahayaan yang lebih banyak seperti *multipurpose room*, *bar* dan *lounge*, serta ruang servis dan gudang. Sebagai pendukung area dermaga, terdapat penataan elemen air sepanjang jalur pedestrian dari gerbang masuk hingga bangunan utama yang merefleksikan penjelajahan berlayar dalam narasi *Su'i Uwi*.

Narasi	Visualisasi Sajak <i>Su'i Uwi</i>	Alur Pengunjung dan Pengalaman Sensori
Skenario 1: Perahu berangkat berlayar untuk menjelajah	Bait pertama: <i>Pu'u zili giu.</i> <i>Pu'u zili gema.</i> <i>Zili moke da tere tolo dara seulu roro</i> [Dari tempat yang gulita, dari tempat yang gelap, ada tempat yang menerangi semua]	1. Gerbang masuk menuju lobi <i>resort</i> di bangunan utama memaksimalkan pencahayaan dari sisi timur bangunan menuju barat 2. Pencahayaan lebih terbatas pada area <i>entrance</i> menuju area resepsionis dan akses vertikal di tengah bangunan 3. Intensitas pencahayaan semakin tinggi pada area <i>multipurpose room</i> , <i>lounge</i> , dan juga <i>bar</i>
Skenario 2: Perahu besar yang berlayar mengarungi ombak	Bait kedua: <i>Pu'u zili Sina One</i> <i>Pu'u zili Jawa One</i> <i>Zili da pako gha ne'e rajo</i> [Dari Cina, dari Jawa, di sana dibuatkan perahu]	1. Kehadiran bentuk bangunan utama sebagai abstraksi dari perahu besar dengan latar dinamika atap vila sebagai refleksi ombak perairan
Skenario 3: Kehadiran perahu yang sampai di dermaga	Perantara menuju skenario sajak bait ketiga	1. Tersedia area terbuka berfungsi untuk aktivitas rekreatif tamu vila yang memiliki sirkulasi terpisah dengan kebutuhan servis 2. Area <i>outdoor</i> restoran tersusun sesuai dengan kontur dan merepresentasikan suasana <i>deck</i> kapal 3. Peletakan posisi kolam renang diatur untuk memperkuat suasana mendukung suasana perairan
Skenario 4: Berlayar dan menjelajah kembali dengan perahu kecil	Bait ketiga: <i>Zili da wake gha dhapi mangu</i> <i>Zili da webha gha dhapi laja</i> <i>Zili da teki gha watu</i> <i>Zili da peda gha tuku</i> <i>Zili da keso gha uli</i> <i>Zili da keso gha go uli molo</i> <i>Zili mesi mite, zili laja nga rie-rie</i> <i>Dia nenga jo jo dia</i> [Ditegakkan tiang perahu, dibentangkan layar, diangkat batu jangkar, dirangkul kayuhnya, diputar haluannya, putar haluan yang benar, di tengah lautan lepas, layar berkibar, kian kemari datang]	1. Dari area rekreasi umum, pengunjung menelusuri area komunal menggunakan akses tangga tengah untuk menuju vila masing-masing 2. Setelah tiba pada unit masing-masing, pengunjung yang telah masuk dalam vila dapat keluar menuju area barbeku yang terbenam dikelilingi area kolam renang 3. Rangka atap vila menyerupai rangka perahu kayu 4. Elemen kolam yang lebih rendah dari bangunan vila mendukung pengalaman berlayar

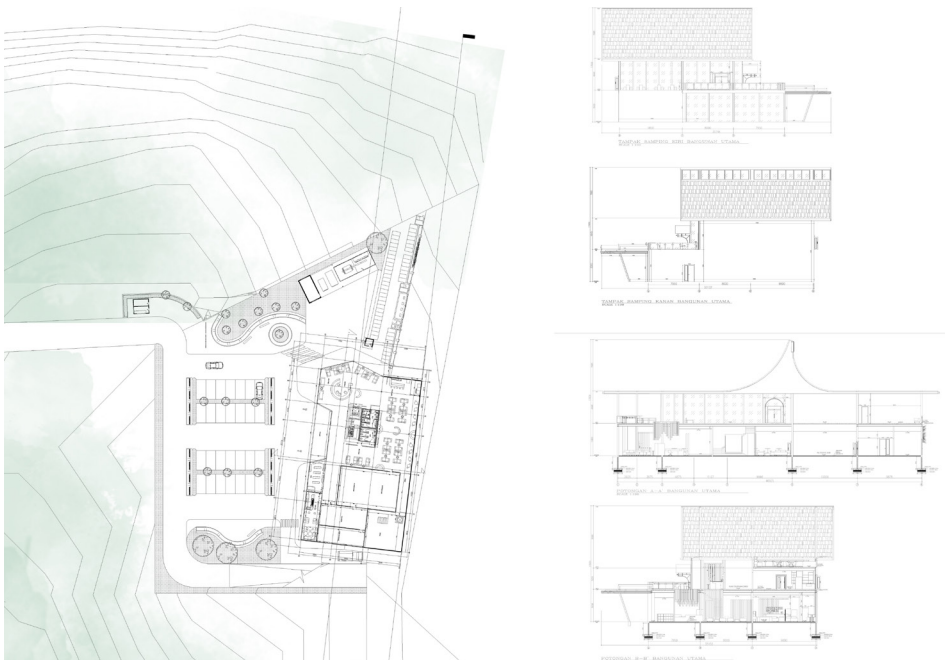
Tabel 3. Cerita naratif Bajawa sebagai landasan pemrograman arsitektur

Skenario kedua melanjutkan pengalaman yang terefleksikan dalam sajak *Su'i Uwi* bait pertama *Pu'u zili Sina one*, *Pu'u zili, Jawa one*, *Zili da pako gha ne'e rajo* [dari Cina, dari Jawa, di sana dibuatkan perahu] yang mana pengunjung akan disambut bangunan utama yang menyerupai sebuah perahu besar yang bersiap berlayar (Gambar 8). Narasi digunakan sebagai struktur dalam pengembangan bentuk elemen arsitektur. Bangunan utama merupakan bentuk abstraksi dari perahu besar dengan latar dinamika atap vila yang terinspirasi dari bentuk ombak. Area *outdoor* restoran disesuaikan dengan bentuk *deck* kapal

dan dilengkapi dengan kolam renang dan berbagai *water feature* sepanjang jalan *pedestrian* di lantai dasar yang mendukung suasana perairan.

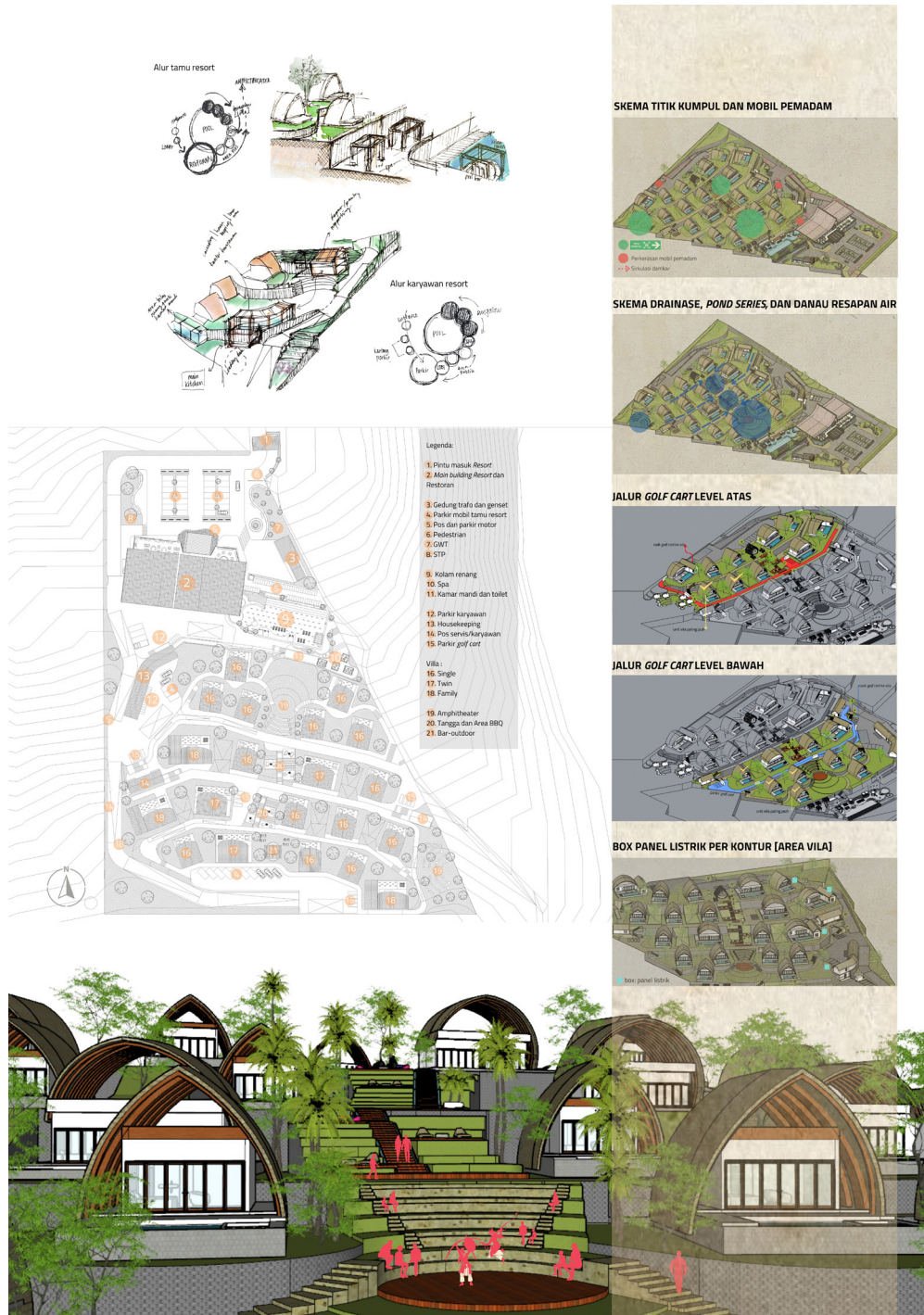


Gambar 7. Alur sequence pengunjung memasuki resort (Gambar oleh penulis)



Gambar 8. Bangunan utama resort (Gambar oleh penulis)

Skenario ketiga, merupakan skenario peralihan menuju sajak *Su'i Uwi* bait ketiga dan difokuskan pada pengalaman alur sirkulasi di dalam bangunan. Pengunjung yang menginap maupun tidak menginap dapat mengalami area *resort* dengan melewati berbagai area rekreasi seperti restoran, kolam renang, area bermain, dan area spa. Alur pengunjung *resort* dan karyawan tersusun terpisah serta kegiatan servis dan bongkar muat barang untuk kebutuhan dapur atau *housekeeping* menggunakan jalur kendaraan utama di sisi barat. Karyawan *resort* menggunakan jalur kendaraan utama di sisi barat untuk mengakses berbagai area kebutuhan servis dan utilitas bangunan.



Gambar 9. Sirkulasi pengunjung dan pengelola area resort (Gambar oleh penulis)

Skenario terakhir memvisualisasikan sajak *Su'i Uwi* bait ketiga, yang memfokuskan pengalaman individu berlayar dengan kapal kecil. Pengalaman tersebut direfleksikan sebagai pengalaman pengunjung *resort* yang mendiami bangunan vila masing-masing.

Penataan elemen kolam dan area barbeku di masing-masing vila menghadirkan pembingkaiannya yang sesuai dengan kebiasaan sehari-hari masyarakat lokal beristirahat di dekat tungku api dalam rumah atau dalam inti rumah Sa'o. Secara struktur elemen arsitektur, rangka atap vila menyerupai rangka perahu kayu yang memberikan ruang masing-masing terhadap pengunjung. Pola perkampungan adat diterapkan dalam menyusun *sequence* alur pola tamu hotel dari dalam vila menuju area barbeku dalam kolam. Area komunal masyarakat lokal berada di tengah kampung diterapkan dari area rekreasi umum yang terletak di tengah, sehingga pengunjung dapat menggunakan akses tangga tengah menuju vila masing-masing (Gambar 9).

Penutup

Studi ini berupaya mengeksplorasi arsitektur naratif berdasarkan sajak *Su'i Uwi* pada konteks pengembangan area wisata di Bajawa, Ngada, Flores. Diskusi perancangan area wisata kerap berfokus pada elemen visual simbolik area tersebut dan belum banyak menggali kekayaan lokalitas narasi tradisional. Studi ini mengeksplorasi pemanfaatan narasi dalam membentuk hubungan alur urutan pengalaman ruang, struktur elemen fisik yang tampak, dan pembingkaiannya ruang arsitektur. Sajak *Su'i Uwi* dalam membentuk pengalaman ruang pengunjung area wisata. Lahan suku Kampung Late dipilih sebagai lokasi untuk perancangan hotel *resort* sebagai area potensial pengembangan pariwisata selanjutnya setelah Labuan Bajo, khususnya sebagai bagian dari Kecamatan Golewa Barat yang sampai saat ini belum memiliki area *resort* tersendiri.

Narasi sajak lokal *Su'i Uwi* digunakan sebagai bagian dari pendekatan perancangan arsitektur naratif Bajawa. Sajak tersebut merupakan bagian dari ritual pada acara adat Reba yang merupakan syukuran hasil tani dan pembukaan tahun adat oleh Suku Ngada, Bajawa. Berdasarkan sajak tersebut, studi ini menyusun empat skenario besar pengunjung dalam mengalami area *resort*. Skenario pertama memfokuskan pada awal mulainya penjelajahan dengan perubahan alur pencahayaan dari gelap ke terang pada area masuk *resort*. Skenario kedua memperlihatkan pembingkaiannya pengalaman bangunan utama yang menerapkan struktur bentuk yang terinspirasi dari bentuk perahu besar dan ombak. Skenario ketiga menyusun alur antara pada berbagai area rekreasi, sebelum diakhiri skenario keempat yang terdiri dari penjelajahan individu di kapalnya masing-masing yang terefleksikan pada bangunan vila individu yang saling terangkai di konteks sesuai dengan pola rumah dan perkampungan adat.

Eksplorasi keseluruhan skenario memperlihatkan potensi kehadiran arsitektur wisata yang didasarkan pada kekayaan narasi lokalitas di masyarakat tradisional. Eksplorasi lebih lanjut

dapat menggali bentuk-bentuk narasi lokal lain, yang berpotensi memberikan kedalaman hubungan naratif antara arsitektur dengan konteks lokal di sekitarnya.

Referensi

- Clarke, A. (2012). *Spatial experience narrative and architecture: Byera Hadley report*. https://www.architects.nsw.gov.au/download/BHTS/Clarke_A_Spatial_Experience_Narrative__BHTS2012.pdf
- Dafrina, A. (2013). Penerapan arsitektur metafora pada Museum Tsunami Aceh di Banda Aceh. *Arsitekno*, 2, 1-8. <https://doi.org/10.29103/arj.v2i2.1207>
- Davies, O., & Hanks, L. (2022). Embodied time: Applied and incidental architectural narratives. *DEPARCH: Journal of Design, Planning and Aesthetics Research*, 1(2), 27-54. <https://doi.org/10.55755/deparch.2022.10>
- Ismayanti, Fatina, S., Toba, D., Luis, V., & Djamhur, I. (2020). *Laporan akhir rancangan pola perjalanan Overland Wonderful Flores* [Final design report Overland Wonderful Flores pattern journey].
- Izzati, H., Andiyan, A., & Darwin, W. A. (2023). Filosofi Sunda dalam konsep lanskap bangunan kolonial di Kota Bandung [Sunda philosophy in colonial building's landscape in Bandung City]. *ARSITEKTURA: Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 21(1), 107-116. <https://doi.org/10.20961/arst.v21i1.70709>
- Lavalon. (n.d.). *Map of Flores Island*. Lavalon: NTT Tourist Information Center. <https://www.lavalontouristinfo.com/lavalon/map-flores.htm>
- Mawo, Y. R., Khotimah, K., & Tobing, S. M. (2021). Nilai dan makna ritual su'i uwi pada upacara adat Reba masyarakat Bosiko Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada (kajian historis dan sosiologis). *MAHARSI*, 3(2), 1-12.
- Miles, M. E., Netherton, L. M., & Schmitz, A. (2015). *Real estate development: Principles and process* (5th ed.). Urban Land Institute.
- Moustaka, Y., Murray, L., & Smiechowicz, P. (2021). Architectural narrative and the promise of the not yet. In D. Di Mascio (Ed.), *Envisioning architectural narratives: Monograph of the 15th biennial international conference of the European Architectural Envisioning Association* (pp. 311-321). University of Huddersfield.
- Nilam, Y., Lutfiyani, A., & Astuti, D. W. (2018). Public private community partnership: Potensi keterlibatan masyarakat dalam pengembangan wisata edukasi studi kasus: Rumah Atsiri Indonesia [Public private community partnership: Potential of community's participation in developing educational tour case study: Rumah Atsiri Indonesia]. *SINEKTIKA Jurnal Arsitektur*, 15(2), 63-71. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v15i2.9859>
- Penner, R., Adams, L., & Robson, S. K. A. (2013). *Hotel design planning and development* (2nd ed.). Routledge.
- Piga, B., Stancato, G., Boffi, M., & Rainisio, N. (2021). Emotional clustered isovist: Representing the subjective urban experience. In D. Di Mascio (Ed.), *Envisioning architectural narratives: Monograph of the 15th biennial international conference of the European Architectural Envisioning Association* (pp. 163-173). University of Huddersfield.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and narrative: The formation of space and cultural meaning*. Routledge.
- Ramaghazy, A., & Yatmo, Y. A. (2023). Morpheus: Dreamscape architectural operations. *ARSNET*, 3(1), 46-61. <https://doi.org/10.7454/arsnet.v3i1.62>
- Susetyoarto, M. B. (2013). *Arsitektur vernakular: Keberlanjutan budaya di Kampung Bena, Flores*. Padepokan Seni Djayabhinangun.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative-driven design: Roles of narratives for designing the built environment*. TU Delft.

Tjahjono, G. (1989). *Cosmos, center, and duality in Javanese architectural tradition: The symbolic dimensions of house shapes in Kota Gede and surroundings*. University of California, Berkeley.

