

BAB III

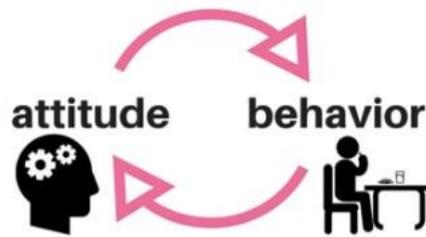
TINJAUAN PENDEKATAN STUDI

3.1 Latar Belakang Penekanan Studi Arsitektur Naratif

Sebelum berbicara lebih jauh tentang pendekatan yang akan digunakan, dirasa penting untuk menjelaskan bagaimana sikap dan tingkah laku, karena kedua hal inilah yang menjadi dasar atas pilihan pendekatan yang penulis pilih.

Definisi dari sikap atau *attitude* sendiri adalah perasaan, keyakinan, atau pendapat tentang persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap sesuatu. Sedangkan tingkah laku atau *behavior* adalah tindakan atau reaksi yang terjadi sebagai respons terhadap suatu peristiwa atau rangsangan internal.⁴³ Dalam ilmu psikologi sendiri keterkaitan antara kedua hal ini sering diperdebatkan. Berbagai teori mengatakan bahwa perilaku yang cenderung lebih besar mempengaruhi sikap, namun disisi lain terdapat juga teori yang mengatakan bahwa sikap yang akan mempengaruhi perilaku. Faktanya bahwa memang keduanya saling mempengaruhi satu sama lain, hanya kekuatan atau dominasi dari masing-masing faktor ini akan berbeda bagi setiap orang.

⁴³ Paula Ford-Martin, "Attitude and Behavior", Diakses dari <https://www.encyclopedia.com/medicine/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/attitude-and-behavior>, (Kamis, 27 Februari 2020)



Gambar 3.1
Ilustrasi hubungan antara attitude dan behavior. ⁴⁴

Dalam ilustrasi gambar 3.1 menunjukkan bahwa antara tingkah laku dan sikap akan saling mempengaruhi satu sama lain. Fakta ini menunjukkan bahwa ketika tingkah laku seseorang perlahan mau untuk diubah, maka akan terdapat kemungkinan untuk sikap seseorang tersebut juga berubah.

“Basically human behavior is driven by two systems, the automatic system and the reflexive system.”

Secara dasar, perilaku manusia digerakan melalui dua sistem, sistem otomatis dan sistem refleksif

Sille Krukow at TEDxCopenhagen on Design to nudge and change behaviour⁴⁵

Sille Krukow menggambarkan sistem otomatis dengan sebuah kondisi apabila kita seorang manusia melihat sebuah ekspresi manusia seperti pada gambar 1.9 berikut. *Sille Krukow* mengatakan bahwa sebagian bahkan hampir semua orang akan secara cepat mengatakan bahwa ekspresi tersebut ialah ekspresi wanita yang sedang marah. Sedangkan sistem refleksif ialah suatu kondisi dimana kita memerlukan waktu lebih banyak dalam memahami sesuatu. *Sille Krukow* secara sederhana menggambarkan kondisi tersebut ketika kita, seorang manusia mendapatkan soal hitungan seperti pada gambar

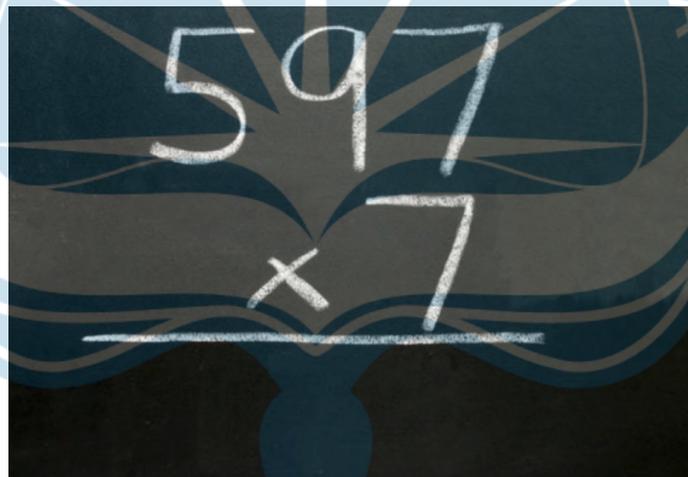
⁴⁴ Everstudy Classes, “Attitude vs Behaviour. 5 Minute Series. NTA UGC Net Commerce & Management”, 2019, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=37qL4V5Xzg8&t=1s> (Kamis, 27 Februari 2020)

⁴⁵ Sille Krukow, “Design to Nudge and change behaviour: Sille Krukow at TEDxCopenhagen”, 2013, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=EsUzI9lZMak&t=336s> (Sabtu, 29 Februari 2020)

1.10 berikut. Dari kedua sistem psikologi manusia ini kita bisa semakin paham bagaimana cara ‘emosi’ manusia bekerja.



Gambar 3.2
Eskpresi Orang Marah¹⁵



Gambar 3.3
Hitungan perkalian matematika¹⁵.

Melihat fakta-fakta yang mempengaruhi bagaimana manusia berfikir inilah, arsitektur diharapkan mampu menjadi faktor pendukung untuk mempengaruhi tingkah laku manusia.

So instead human beings have evolved to use emotion as a shortcut for decision making.

Saat ini manusia telah berevolusi untuk menggunakan emosi sebagai jalan pintas dalam menentukan pilihan.

-The Effects of Emotions on Decision Making⁴⁶

Dalam teori di atas⁽⁵¹⁾ kita menjadi paham bahwa rasa memang memiliki andil besar dalam seseorang menentukan sebuah pilihan, dan faktanya rasa menjadi jalan pintas bagi seseorang untuk menentukan keputusan. Sehingga, harapannya ketika rasa seorang manusia bisa disentuh dan dipengaruhi, semua itu akan berakibat pada pilihan akan perubahan sikap dan tingkah laku kita sehari-hari.



Gambar 3.4
Dresden Museum of Military History¹⁷.

⁴⁶ Spencer Gerol, “*The Effects of Emotions on Decision Making*”, 2019, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=KM7FEG2wKco> (Kamis, 27 Februari 2020)



Gambar 3.5
Dresden Museum of Military History⁴⁷

“... because this equipment is not to be seen as a military commander how did people invent it what did he want to do with these helicopters that kill and to display them and it's I think an interesting lesson in how to how wars how violence is actually perceived by those who perpetrate it and by those who experience it.”

"... karena peralatan ini tidak dilihat sebagai sekedar benda militer dan bagaimana orang menciptakannya, apa yang ingin dia lakukan dengan helikopter-helikopter ini adalah helikopter yang membunuh dan memajang mereka (helikopter) dan saya pikir pelajaran yang menarik tentang bagaimana perang, bagaimana kekerasan, dan bagaimana kekerasan itu terjadi sebenarnya dirasakan oleh mereka yang melakukannya dan oleh mereka yang mengalaminya. "

Daniel Libeskind at TEDxDUBLIN on Architecture is a Language⁴⁷

Daniel Libeskind melalui konsep *narrative architecture*nya ingin menunjukkan bagaimana dia berusaha untuk mencapai ‘rasa’ dari pengunjung museum yang dibuatnya pada sebuah persepsi atau cerita yang ingin dibagikan. Perasaan bagaimana suasana perang, perasaan bagaimana akan

⁴⁷Daniel Libeskind, “*Architecture is a Language: Daniel Libeskind at TEDxDUBLIN*”, 2012, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=yEkDosanxGk&t=530s> (Sabtu, 29 Februari 2020)

merasa terbunuh oleh helikopter, atau perasaan tentang kekerasan. Beliau tidak memberikan deskripsi kata-kata yang panjang untuk menjelaskan bagaimana perasaan itu, namun ia justru menggunakan cara yang lebih ‘berkelas’, cara yang implisit, dengan tujuan menggapai ‘rasa’ dari penikmatnya.

A story without emotion is just a report

Cerita tanpa sebuah emosi hanyalah sebuah laporan atau berita

Emotion is a self reflection also

Emosi juga sebuah refleksi diri

Daniel Libeskind on Emotion in Architecture⁴⁸

Penulis merasa bahwa ‘rasa’ atau emosi manusia menjadi cara menarik dan cepat untuk berusaha mengubah perilaku manusia. Dengan menyentuh perasaan seseorang, pada akhirnya emosi, simpati, empati akan keluar. Dari fakta inilah **Arsitektur** berusaha untuk masuk dan membantu bagaimana usaha untuk mengubah sifat manusia menjadi yang lebih baik, dalam hal ini terkait kesadaran akan isu *global warming*. Arsitektur akan berusaha untuk secara perlahan mengubah perilaku manusia, melalui rasa, emosi dan kesadarannya, melalui kebiasaan dan perilakunya untuk tujuan sebuah sifat manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Maka dari itu, diperlukan sebuah pendekatan arsitektur yang mampu memberi solusi terkait pendekatan menggunakan rasa untuk penggunaannya. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi faktor utama atau solusi utama dalam usaha untuk mengubah sifat manusia.

Narrative is not only a successful way of communication, but a specific way of structuring knowledge.

narasi itu

Tidak hanya cara komunikasi yang sukses, tetapi cara khusus untuk menyusun pengetahuan.

⁴⁸ Daniel Libeskind, “*Daniel Libeskind. Emotion in Architecture*”, 2016, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=j64YQdrE5CU&t=118s> (Sabtu, 29 Februari 2020)

Narrative, atau narasi adalah pengisahan suatu kisah atau kejadian.⁴⁹ Dengan narasi atau sebuah cerita kita tidak hanya memberi sebuah cara untuk berkomunikasi yang mudah namun terkadang juga memberi susunan tentang pengetahuan yang lebih jelas⁵⁰. Dalam Bahasa Indonesia arsitektur naratif memiliki arti bagaimana menghubungkan seorang arsitek dengan penggunanya. Melalui beberapa ciri-ciri dan faktor-faktor yang ada pada arsitektur naratif, pendekatan ini diharapkan mampu memberi cara berkomunikasi yang berbeda⁵¹. *Sophia Prassa* dalam bukunya yang berjudul *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning* menunjukkan bahwa geometri dan konfigurasi mampu menentukan persepsi individu yang berada di dalam bangunan tersebut⁵². Pendekatan *narrative* dipilih penulis sebagai solusi atas permasalahan yang telah dikemukakan diatas. Melalui pendekatan ini, semua pengetahuan yang berhubungan dengan *climate change* akan **disusun secara lebih khusus** melalui unsur geometri dan konfigurasi ruang-ruang yang ada, dan akan ditransformasikan dalam arsitektur. Harapannya, dari cerita atau narasi yang disajikan, rasa dari pelaku yang berada di museum dan workshop ini akan tersentuh, dan puncaknya mau untuk memilih mengubah sikap dan perilaku untuk tujuan yang lebih besar lagi yaitu kondisi iklim yang lebih baik.

Sikap dan perilaku manusia menjadi sesuatu yang penting dalam pemecahan permasalahan perencanaan dan perancangan objek studi ini. Objek studi yang dirancang dengan tujuan akhir mampu mempengaruhi sikap dan perilaku manusia, maka cukup penting untuk sedikit meringkas apa yang

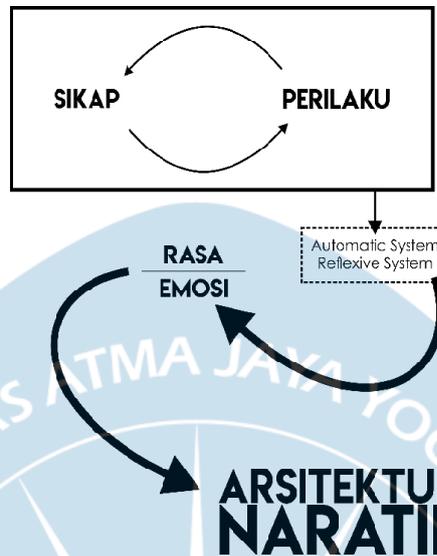
⁴⁹ <https://kbbi.web.id/narasi>

⁵⁰ Carlos Leo'n, 2016, An architecture of narrative memory

⁵¹ Rizqi Muhammad Prastowo , Nurhikmah Budi Hartanti, Nuzuliar Rahmah, 2019, PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NARATIF TERHADAP TATA RUANG PAMERAN PADA MUSEUM

⁵² Sophia Psarra, Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning

dijelaskan pada BAB I untuk mengantar menuju penjelesan terkait pendekatan arsitektural.



Gambar 3.6

Analisis penulis terkait pola pikir hubungan antara sikap dan perilaku hingga arsitektur naratif⁵³.

Seperti pada gambar 3.1, persoalan rasa dan emosi lah yang nantinya akan menjadi ‘tanggung jawab’ dari pendekatan arsitektur naratif. Harapannya, dengan arsitektur naratif objek studi mampu menceritakan dan memberi edukasi secara personal kepada pengunjung, sehingga pengunjung memiliki rasa intiman dengan objek studi dan pengetahuan, dan pada akhirnya mampu menuju sebuah suasana yang refleksif.

3.2 Arsitektur Naratif

3.5.1 Prinsip-Prinsip Naratif Arsitektur

Hampir semua teori-teori para ahli tentang ‘penyusunan’ arsitektur naratif sama. Semua selalu dibangun oleh susunan *perseptual* dan **konseptual**. Secara sederhana, *perseptual* adalah narasi ‘drama’ yang akan dibagikan, imajinasi abstrak seperti apa yang akan diberikan kepada

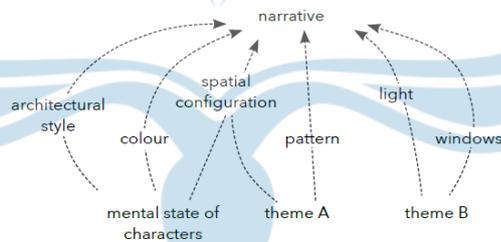
pengamat Sedangkan konseptual adalah rangkaian susunan geometri yang mendukung atau membuat cerita yang akan dibagikan mampu diimajinasikan⁵⁴. Gambaran konsep penyusun arsitektur naratif adalah pada beberapa gambar berikut.



Gambar 5.1
Konsep arsitektur naratif menurut *Sophia Psarra*

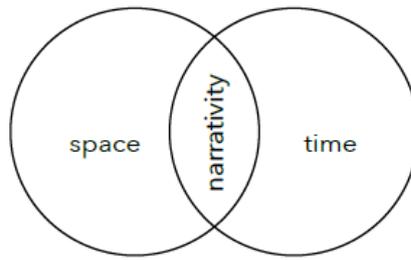


Gambar 5.2
Konsep arsitektur naratif menurut *Bleekere and Gerards*



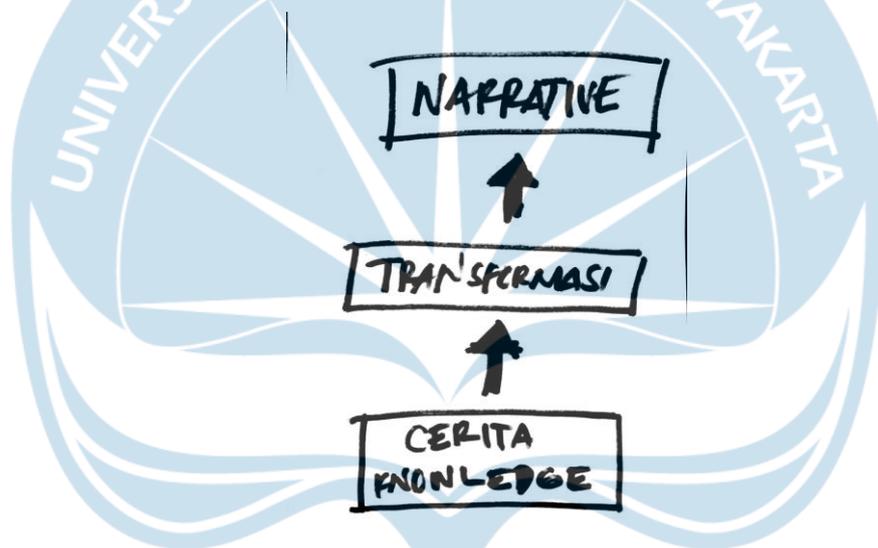
Gambar 5.3
Konsep arsitektur naratif menurut *Pallasmaa*

54 DESIGNING STORIES A NARRATIVE-DRIVEN DESIGN PROCESS FOR ARCHITECTURE by THERESA LUM



Gambar 5. 4
Konsep arsitektur naratif menurut *Bleekere and Gerards'*

Belajar pada teori dalam menyusun arsitektur naratif di atas. Dapat disimpulkan bahwa selalu ada fase atau titik dimana cerita, tema, edukasi, atau konsep yang ingin dibagikan kepada pengamat harus melalui sebuah transformasi sebelum mencapai titik persepsi pengamat.



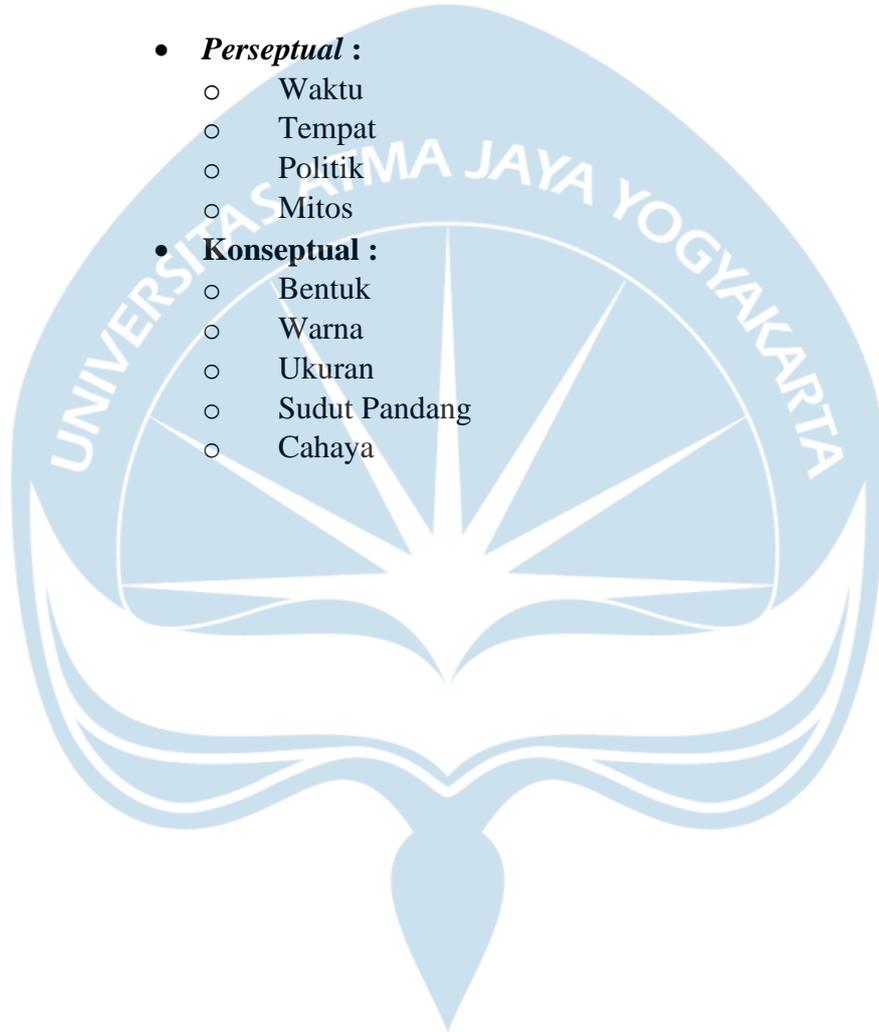
Gambar 5. 5
Rangkuman konsep naratif⁵⁵.

Bagaimana mentransformasikan inilah yang berbeda dari setiap teori diatas, hal ini terjadi karena kondisi cerita, tapak, atau waktu yang mempengaruhi bagaimana fase transformasi tersebut membentuk narasi. Misalnya saja bangunan-bangunan zaman sejarah seperti *parthenon*, narasi yang terbentuk terpengaruh oleh, waktu, politik, tempat dan mitos. Sedangkan bangunan seperti Museum Yahudi karya *Daniel Libeskind*,

⁵⁵ Analisis penulis.

selain terpengaruh oleh faktor tempat, namun disisi lain lebih cenderung menggunakan faktor geometri sebagai pembentuk narasi tersebut. Museum militer karya *Daniel Libeskind* juga lebih menggunakan konfigurasi penyusunan barang pameran. Sehingga apabila di rangkum, prinsip yang ada pada tahapan konseptual dan *perseptual* bisa dimengerti sebagai berikut :

- **Perseptual :**
 - Waktu
 - Tempat
 - Politik
 - Mitos
- **Konseptual :**
 - Bentuk
 - Warna
 - Ukuran
 - Sudut Pandang
 - Cahaya



3.3 Ruang Edukasi yang Refleksif

Refleksi adalah gerakan, pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar⁵⁶, sedangkan refleksif adalah verba dari refleksi. Mengacu pada definisi tersebut, dan memahami definisi ruang⁴⁸, maka ruang yang refleksif dapat diartikan sebagai sebuah ruang yang mampu ‘memantulkan’ jawaban dari luar diri seorang manusia. Tentu pemahaman ini akan menjadi sangat abstrak mengingat apa yang dibahas berhubungan dengan sesuatu yang tak terlihat (emosi) pada seorang manusia. Namun secara lebih sederhana lagi, ruang yang refleksif harapannya mampu membuat pengunjung (manusia) mampu mendapat jawaban secara tersirat atas apa yang dirasakan atau dilihat pada ruangan tersebut. Tentu perasaan ini pada akhirnya akan menjadi sangat abstrak karena emosi setiap individu pada saat yang sama akan berbeda dari satu manusia ke manusia yang lain, tetapi justru dari fakta inilah harapannya ruang yang refleksif mampu menyentuh perasaan atau emosi paling dalam dari seorang manusia. Definisi lain terkait ruang yang refleksif mengarah kepada sebuah ruang yang mampu memberi respon ‘nyata’ kepada manusia disekitarnya⁵⁷, namun pada akhirnya kedua definisi mengarahkan kita kepada

⁵⁶ <https://kbbi.web.id/refleksi>

⁵⁷ Della Hansmann, “*Reflexive Architecture: How We Shape The World That Shape Us*”, diakses dari <http://moss-design.com/reflexive-architecture/>

sebuah definisi dimana sebuah ruangan memberi ‘reflek’ kepada manusia disekitarnya entah tersirat atau tersurat.

Human beings do what they believe is good for them.

Manusia cenderung melakukan apa yang mereka percaya baik untuk mereka⁵⁸.

Kutipan diatas menunjukkan bahwa perasaan dan emosi akan benar-benar mempengaruhi perilaku kita. Menurut *Don Norman* terdapat 3 level dari sebuah emosi. Mulai dari *visceral, behavioral, dan reflective*⁵⁹. Teori lain juga ada yang mengatakan *physiological arousal, psychological appraisal, dan subjective experiences*. Kedua definisi tersebut namun memiliki konsep arti yang sama yaitu gairah, penilaian, dan pengalaman. Ketiga ‘tahapan’ emosi ini akan saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Setiap manusia akan memiliki proses yang berbeda tergantung bagaimana latar belakang, kondisi lingkungan sekitar dll.

Ruang yang ‘refleksif’ inilah yang memiliki tanggung jawab untuk merangsang dari tahapan emosi ini. Mulai dari yang pertama gairah. Tahapan ini bisa saja dirangsang untuk memberikan rasa pada panca indra manusia. Pada tahapan ini perasaan yang dirasakan hanya sebatas ‘merasakan ada udara dingin, suara, bau’. Kemudian tahapan berikutnya ialah reflek atas tahapan pertama. Harapannya pada tahapan emosi ini ialah mulai muncul perasaan bahwa ‘udara dingin ini membuatku merasa tidak nyaman’ ‘aku tidak suka dengan suara ini’⁴. Semua hal yang merangsang panca indra tadi akan dikombinasikan dengan benda-benda pameran yang bernilai edukatif. Tujuan akhirnya ialah emosi yang datang dari lingkungan sekitar, atau ruang refleksif ini mampu memberi pengalaman baru kepada pengguna.

⁵⁸ Fritz Strack dan Roland Deutsch, 2004, Reflective and Impulsive Determinants of Social Behavior

⁵⁹ Don Norman, 2015, Don Norman and his theory on emotional design on CNN Youtube Channel.

3.4 Ruang Dalam

Salah satu cara untuk membuat ruang edukasi berbentuk pameran yang refleksif tentu mengolah ruang dalam, walaupun tak jarang juga sebuah pameran dilakukan diluar ruangan. Namun karena banyaknya faktor yang memiliki kemungkinan untuk menghambat sebuah pameran dilakukan diluar ruangan maka penulis memutuskan bahwa akan lebih berfokus pada perencanaan dan perancangan objek studi khususnya pada bagian *education center* yang berada di ruang dalam. Beberapa catatan yang membuat ruang pameran tidak dilakukan diluar tentu masalah cuaca yang tidak mendukung, kemudian kebisingan. Dua hal itu saja sudah sangat mengganggu proses seorang manusia untuk mampu mencapai kondisi yang refleksif.

Ruang merupakan elemen yang sangat penting dalam arsitektur. Secara harfiah, ruang (*space*) berasal dari bahasa Latin, yaitu *spatium* yang berarti ruangan atau luas (*extent*). Jika dilihat dalam bahasa Yunani dapat diartikan sebagai tempat (*topos*) atau lokasi (*choros*) yaitu ruang yang memiliki ekspresi kualitas tiga dimensi. Menurut Aristoteles, ruang adalah suatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah⁶⁰. Ruang pameran sebaiknya mampu mengkomunikasikan barang-barang pameran kepada pengunjung secara mudah dan tanpa penghalang. Pengunjung tidak boleh mengeluarkan ekstra tenaga untuk melihat barang pameran, barang pameran harus dengan mudah dilihat dan dinikmati oleh pengunjung⁵⁰.

Salah satu tatanan ruang dalam yang paling ikonik adalah yang diciptakan oleh *Daniel Libeskind* dalam *Jewish Museumnya*, atau yang ia sebut "*Between The Lines*". Ruang tersebut beliau sebut sebagai *The Void*. Ruang dengan void yang tembus dengan ruang luar, tanpa pencahayaan buatan(hanya memanfaatkan cahaya dari void) untuk menggambarkan

60Rizky Ramadhani Designerindy, 2011, Makna Ruang.

kesedihan, kekosongan, kehancuran, pengusiran, pemusnahan kehidupan kaum Yahudi saat itu. Suasana dari ruang tersebut ditambah dengan karya dari *Menashe Kadishman*, berupa intalasi dari potongan besi yang membentuk ekspresi-ekspresi kesedihan. Bunyi dari setiap benturan antar instalasi ini juga akan menambah suasananya yang lebih dalam lagi bagi para pengunjung.



Gambar 3.7
The Void oleh Daniel Libeskind
(Sumber : Archdaily)

3.5 Massa dan Fasad Bangunan

Cara lain yang sering digunakan sebagai media untuk menterjemahkan persepsi yang akan dibangun adalah dengan menggunakan bentuk massa bangunan dan fasad bangunan. Teknik dasar yang sering ditemui tentu menggunakan teknik metafora, yang artinya gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu⁶¹. Teknik ini memudahkan dalam menyampaikan pesan yang ingin diberikan karena pesan tersebut seolah-olah hanya diterjemahkan. Teknik tersebut perlahan jarang digunakan kembali. Pesan yang lebih abstrak dan ‘berat’ tentu menjadi sulit untuk diterjemahkan. Sebagai contoh untuk

⁶¹ __, “*Arsitektur Metafora*”, diakses dari <https://www.arsiturn.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html> (Kamis, 30 Juli 2020)

menterjemahkan bagaimana kondisi perang dunia pertama atau kedua, tidak hanya sekedar membuat bentuk bangunan senjata, atau pakaian pada saat itu. Hal seperti inilah yang dilakukan *Daniel Libeskind*, beliau mampu menterjemahkan cerita-cerita pada perang dunia di masa lalu menjadi sebuah bentuk yang lebih menarik dan mampu memberi imajinasi yang lebih liar. Sebagai contoh adalah massa bangunan museum perang dunia kedua di Polandia pada gambar 3.8 ini. Massa bangunan tersebut ingin menterjemahkan 3 pesan. Tragedi di masa lalu, pentingnya kondisi saat ini, dan pandangan masa depan yang luas. Contoh lain pada desain massa bangunan *Dresden's Military History Museum*. Terdapat massa baru yang menunjukkan kemoderenan yang terlihat dari material dan bentuk yang lebih berani. Pesan yang ingin disampaikan dari dua massa yang ini adalah, massa bangunan lama menunjukkan kehidupan otoriter yang kaku, dan massa yang baru menunjukan kehidupan demokrasi yang lebih terbuka.

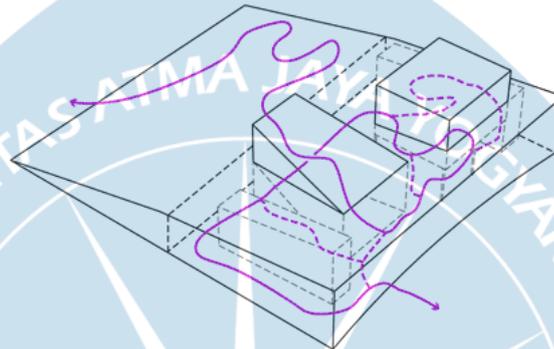


Gambar 3.8
Massa bangunan museum of the Second World War
(Sumber : *Archdaily*)

4.5 Sirkulasi

Pameran tidak selamanya hanya bisa dilakukan dalam sebuah ruang. Saat kita berjalan, dalam sebuah selasar pun, edukasi masih bisa dibagikan. Walaupun sebenarnya ketika kita menganggap ruang menjadi arti yang lebih luas lagi, sebuah selasar juga sama saja sebuah ruang.

Seperti beberapa standar yang sudah disampaikan pada BAB II tentang tinjauan objek studi. Kehadiran selasar menjadi penting untuk menambah kenyamanan dari pengguna, dengan rasa nyaman yang cukup pengguna akan semakin mudah untuk memikirkan hal lain yaitu edukasi dari ruang ini. Selasar akan sangat terpengaruh konsep sirkulasi yang ada. Tidak semua selasar perlu dibuat dengan konsep yang reflektif, dengan hal itu tentu pengguna bisa jadi menjadi bosan.

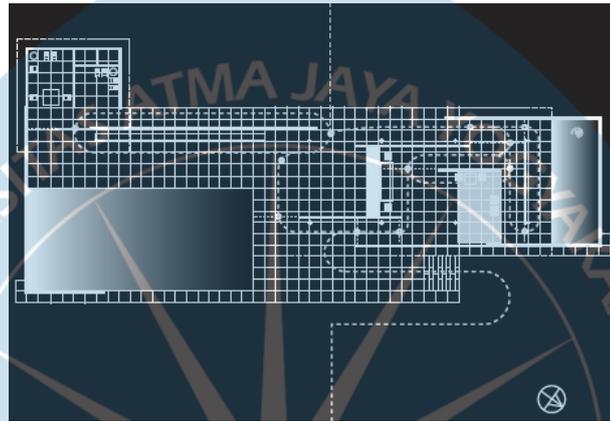


Gambar 3.9
Sirkulasi Passive House Pavilion of Longfor Sundar⁶².

Dalam beberapa bangunan, sirkulasi benar-benar dirancang tidak hanya sebagai sebuah media untuk perpindahan manusia dari satu tempat ke tempat yang lain. Dalam rancangan sirkulasi di *Passive House Pavilion of Longfor Sundar*, sirkulasi benar-benar dirancang tidak hanya sekedar sebagai fungsi untuk fasilitas manusia berjalan dari satu tempat ke tempat yang lain, namun lebih dari itu. Sirkulasi merespon dari pemandangan-pemandangan yang bisa dilihat yang sebelumnya telah ditanggapi oleh bangunan. Sirkulasi memperhatikan letak-letak bukaan yang menyajikan pemandangan yang bagus. Bukti sederhana tersebut menunjukkan bahwa perencanaan sirkulasi benar-benar harus dirancang secara khusus dengan menanggapi isu yang ada.

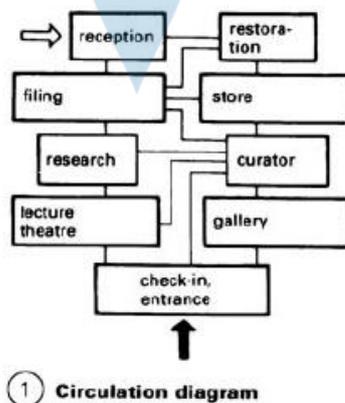
⁶²https://www.archdaily.com/891023/passive-house-pavilion-of-longfor-sundar-sup-atelier?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects

Sebagai contoh lain dalam bangunan *Barcelona Pavilion* sirkulasi dibuat menjadi dua cabang. Cabang-cabang seperti inilah yang menunjukkan pergerakan. Artinya sirkulasi atau pergerakan manusia dari satu titik ke titik yang lain tidak hanya diartikan sebagai perjalanan karena adanya tujuan. Namun dalam rute perjalanan yang lebih abstrak tersebut, rasa ‘pergerakan’ itu muncul. Ada hal lain yang didapatkan dari pada sekedar melakukan perjalanan. Memanfaatkan sirkulasi, alur-alur inilah edukasi nantinya harus hadir.



Gambar 3.10
Sirkulasi Barcelona Pavilion

Sirkulasi dalam ruang pameran menjadi penting, apalagi terkait konsep yang penulis bawa yaitu ‘arsitektur naratif’. Ketika bangunan ‘berusaha’ menceritakan edukasi tentang *global warming* tentu pola ceritanya akan maju dan akan terus berlanjut. Semua itu akan mempengaruhi bagaimana alur dari ruang pameran ini, agar mampu menceritakan edukasinya dengan baik.



Gambar 3.11
Standar sirkulasi sebuah ruang pameran⁵⁰.