



2.1 TINJAUAN ARSITEKTUR NARATIF

Menurut Shopia Psarra dalam Architecture and Narrative (2009), menulis tentang penggunaan storytelling pada bangunan yang berfungsi sebagai galeri, pusat informasi, dan bangunan budaya. Arsitektur tersebut terlihat berbedakhususnya, bangunan yang menceritakan kisah atau bangunan yang menceritakan ekspresi dalam sebuah cerita. Ini adalah kisah yang diceritakan di sebuah bangunan yang menggabungkan arsitektur dan narasi.

Proses pelaksanaan ruang bercerita tidak lepas dari penerapan plot dan plot. Plot adalah prinsip desain yang berkaitan dengan bagaimana sebuah ruang akan

menceritakan sebuah cerita dan bagaimana pesan tersebut akan dibaca. Arsitektur naratif bertujuan untuk memanipulasi atau mengarahkan persepsi seseorang dalam arsitektur naratif. Perkembangan pariwisata menuntut pengunjung untuk merasakan melalui indera penglihatan, pendengaran, peraba dan penciuman.

Arsitektur naratif memiliki keistimewaan yaitu relasi, tidak hanya untuk merancang sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat berteduh, tetapi juga menghubungkannya dengan sejarah leluhur dengan mengintegrasikan kalimat-kalimat cerita sejarah ke dalam desain panel dinding dan struktur bangunan. Kerangka cerita, khususnya penggunaan naskah dalam pemrograman ruang, kebutuhan ruang dan tampilan ruang ketika mempertimbangkan pengalaman ruang dengan cerita. Membingkai dengan mengarahkan pandangan yang diberikan dalam perumusan program dan desain (Tissink, 2016).

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

1. *Linking*/ hubungan

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

2. *Structuring*/Kerangka

Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.

3. *Framing*/Pembingkai

Pembingkai merupakan upaya arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkai, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek.

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

- a) *Spatial Intelligence*, Kaitan antara ruang arsitektural dan ruang spasial, adalah dihasilkannya ruang yang tergambar dalam pikiran kita: itu adalah kombinasi dari persepsi, pengalaman ruang, diubah atau direnungkan ke hal-hal seperti pengetahuan pribadi, memori dan keadaan pikiran kita.
- b) *Temporality / Memory & Sequence* Arsitektur didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen. Memori dan sekuens dapat membuat arsitektur seperti fantasi. Penceritaan ruang lewat setiap sekuens dapat memudahkan manusia untuk memahami apa yang disampaikan oleh sang arsitek.

2.2 TATA RUANG

Tata, menata dan mengatur ruang memiliki 3 unsur suku pokok yaitu unsur kegiatan, kualitas seperti kekhasan, ciri mengenai sesuatu ataupun sifat. Unsur, kualitas dan ciri di kelompokkan menjadi lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan dan pelengkap. (White, 1986). Terdapat beberapa metode organisasi ruang, diantaranya: a. Linier

Linier berarti garis lurus yang menyusun suatu ruang dalam suatu garis yang mengikuti arah garis tersebut. Dalam organisasi ruang yang linier, ruang atau massa selalu mengacu pada garis linier yang berfungsi sebagai acuan.

b. Axial

Organisasi ruang terbentuk berdasarkan garis axis yang menghubungkan antar ruang dan membuat sebuah pola. Pola axial ini juga merupakan pengembangan dari beberapa pola organisasi ruang linier.

c. Grid

Grid dapat ditentukan oleh beberapa faktor, seperti letak massa atau ruang, posisi struktur, posisi jalan dan sebagainya.

d. Terpusat (*Central*)

Ruang pusat biasanya merupakan ruang dengan hierarki yang tinggi dan sering dianggap penting atau utama. Organisasi terpusat bisa dengan bentuk persegi atau radial.

e. Radial

Organisasi radial memiliki kemiripan dengan sistem organisasi central, hanya saja perletakannya adalah lingkaran.

f. Klaster

Organisasi klaster disebut juga organisasi kelompok ruang homogen yang berarti memanfaatkan ciri fisik yang sama misalnya bentuk, ukuran atau fungsi.

2.2.1 Ruang Dalam

Ruang dalam adalah wadah yang digunakan untuk aktivitas manusia dan terdiri dari hambatan dalam ruang. Ruang gerak/sirkulasi di dalam ruangan dibentuk oleh elemen pengisi. Untuk mencapai ruang yang baik, harus memperhatikan elemen pembatas dan pengisi, pelengkap. Tujuan pengaturan internal adalah untuk meningkatkan fungsi, untuk memperkaya

estetika, yang kemudian mempengaruhi psikologi/jiwa manusia dari bangunan/penghuni. Batas utama ruang adalah struktur, partisi, sudut dinding, pintu, jendela, langit-langit, partisi, dan permukaan lantai (D.K. Ching, 2002).

Elemen pembatas ruang interior adalah elemen yang dapat membentuk penutupan ruang. Perlakuan spasial interior membentuk sosok dengan berbagai karakteristik spasial arsitektural seperti kualitas bentuk, proporsi, skala, tekstur, pencahayaan, yang sangat bergantung pada karakteristik pelapisan ruangan. Beberapa elemen yang membatasi interior adalah struktur, dinding, pintu, partisi, dan perbedaan tingkat lantai. Unsur-unsur ini biasanya merupakan unsur spasial.

Hubungan ruang dalam (Spatial Relationships) adalah hal yang mendasar dalam menciptakan komposisi ruang karena menyatukan bentuk dengan bentuk yang berbeda dan memberikan struktur yang kohesif pada desain. Macam-macam hubungan ruang dalam, yakni:

- *Space Within a Space*

Ruang di dalam ruang, sebuah ruangan yang lebih kecil ukurannya dapat dimasukkan ke dalam sebuah ruang yang lain

- *Interlocking Spaces*

Ruang-ruang yang saling berkait, dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan keterkaitan dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan tersebut.

- *Adjacent Spaces*

Ruang-ruang yang bersebelahan, apabila luas kedua ruangan berukuran hampir sama besar, kedua ruangan ini dapat dihubungkan dalam bentuk ruang-ruang yang bersebelahan.

- *Spaces Linked by a Common Space*

Ruang-ruang yang dihubungkan dengan ruang bersama, dengan menghubungkan kedua ruangan membuat sebuah ruangan lainnya yang berfungsi sebagai ruang bersama.

2.2.2 Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang dibentuk oleh batas vertikal/bidang vertikal (massa bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (lanskap) atau selungkup lainnya. (Ashihara, Yoshinobu. 1986). Pada ruang luar elemen atap dianggap tidak ada, namun tetap terbatas pada dua bidang yaitu lantai dan dinding, maka perancangan dan perencanaan ruang luar biasanya disebut sebagai arsitektur tanpa atap. Arsitektur tanpa atap dibatasi oleh dua bidang yaitu dinding dan lantai, atau oleh ruang yang dibuat dengan menggunakan dua elemen pembatas. Alhasil, lantai dan dinding menjadi elemen penting dalam desain ruang luar.

Skala ruang luar biasanya biasanya sulit ditentukan dan tidak terlalu jelas. Oleh karena itu, desain area outdoor memerlukan kepekaan yang tajam dalam memilih skala yang tepat. Modul 21-24 meter merupakan metode perancangan ruang luar, karena ruang luar biasanya tidak jelas dan kekurangan ruang. Oleh karena itu, pada setiap jarak 21-24 meter, terjadi perubahan dan perubahan atmosfer yang terus-menerus pada ritme, komposisi, dan ketinggian area lantai, menjadikan suasana ruang lebih manusiawi.

2.2.3 Ruang Interaktif

Ruang interaktif didefinisikan sebagai ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi. Interaksi yang terjadi tidak hanya hubungan dua arah, tetapi juga hubungan satu arah, seperti ketika seseorang mengamati tindakan orang lain (Yuwono & Dewi, 2019). Dengan bantuan desain interaksi, arsitektur dapat menjadi katalis yang menyebabkan interaksi yang baik dengan pengguna. Saat mendesain ruang interaktif, beberapa aspek dipertimbangkan, termasuk pergerakan, konektivitas dan permeabilitas visual, serta fungsi di ruang publik. Dalam lalu lintas jalan raya, orang dan bukan kendaraan menjadi fokus orientasi pergerakan. Di sisi lain, kejelasan jalan masuk dan keluar serta keterbukaan pandangan juga harus diperhatikan dari segi konektivitas dan permeabilitas visual. Dari sudut pandang pengoperasian ruang publik, maka perlu dilakukan rekonsiliasi pengoperasian dengan kebutuhan penggunaannya (Carmona, 2003).

Pada dasarnya, kekuatan desain interaksi terletak pada unsur motivasi, fisik, intelektual, dan emosional pengguna. Elemen motivasi dan fisik berfokus pada penampilan bangunan, ditangkap oleh panca indera manusia, sedangkan aspek intelektual dan emosional bertujuan untuk memberikan informasi dan pengalaman spasial yang mudah diingat kepada pengguna. Dalam mengimplementasikan aspek-aspek tersebut, Cravalho (2015) memberikan gambaran implementasi ruang interaktif melalui berbagai gerakan interaksi antara pengguna dan bangunan, seperti interaksi dengan sinar matahari, suara, angin, dan manusia.

2.3 PENGALAMAN RUANG

Space berasal dari serapan bahasa latin, *spatium*, yang secara harfiah berarti “terbuka”, artinya adalah sesuatu yang terbuka dan dapat diisi dengan sesuatu yang lain, yaitu seperti kertas sederhana yang dapat diisi dengan kegiatan dan penggunaannya. Ada dua cara untuk mempersepsikan ruang, yaitu secara langsung atau tidak langsung. Pengunjung mengetahui atau merasakan tempat tersebut, sehingga pengalaman menjadi elemen penting. Pengalaman memiliki arti pasif, kata ini menunjukkan apa yang telah dialami dan diterima seseorang. Pengalaman itu sendiri secara skematis terdiri dari perasaan dan pikiran.

Adolf Hildebrand dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa Pengalaman ini dapat diperoleh melalui dua cara persepsi. Pertama, dengan penglihatan murni, ini terjadi ketika mata sejajar dan tubuh tetap pada posisi yang sama pada jarak tertentu. Dari subjek diperoleh kesan yang menyatu (telefoto). Kedua, melalui penglihatan kinetik, ketika mata pengamat fokus dan berakomodasi, saat tubuhnya bergerak, ia melihat dari berbagai sudut pandang atau mendekati objek. Gambaran keseluruhan tidak mungkin diperoleh, hal itu terjadi ketika mendekati atau memasuki suatu ruang

arsitektur. Saat bergerak, pegang objek dengan kedua mata, tangkap ide fleksibel atau dramatis dari bentuk tiga dimensi.

Aspek visual meliputi aspek warna, cahaya, skala, dan bentuk dalam ruang. Aspek visual dianggap paling kuat di antara indra lainnya karena kerja sama antara otak dan mata dianggap lebih baik daripada mesin apa pun yang pernah ditemukan (Musim Dingin & Musim Dingin 23). Menurut Ching (1996), prinsip-prinsip yang meliputi proporsi, skala, keseimbangan, keselarasan, kesatuan dan keragaman, ritme, penekanan dan penegasan, merupakan pedoman untuk menciptakan pola-pola dalam ruang (fungsi, estetika dan kebutuhan) dimana unsur-unsur ruang saling mempengaruhi bersama.

2.3.1 Warna

Warna adalah studi yang kompleks dan mampu mencakup berbagai aspek, seperti estetika, psikologi, fisiologi, dan simbolisme, di mana setiap warna memiliki tujuannya masing-masing. Menurut Malnar, warna memiliki kekuatan emosional yang besar, yang dapat dikaitkan dengan banyak referensi sensorik-emosional. Studi juga menunjukkan bahwa warna telah diidentifikasi berhubungan dengan suara, suhu, bau, dan bahkan rasa (seperti variasi warna merah identik dengan sensasi rasa manis) (Malnar, 1992).

Warna merupakan elemen penting dalam desain karena dengan warna sebuah karya desain akan memiliki makna dan nilai tambah dari segi kegunaan karya tersebut. Dengan warna dapat menciptakan suasana ruangan yang terasa kuat, gembira, dll, sehingga secara psikologis memiliki dampak emosional (Pile, 1997). Setiap warna memiliki sifat tertentu, yang tidak hanya mempengaruhi kenyamanan manusia, tetapi juga mempengaruhi suasana dan nuansa ruangan.

2.3.2 Pencahayaan

Pencahayaan sering digunakan untuk menciptakan titik fokus, misalnya untuk menerangi karya seni, dinding bertema, atau meja. Di restoran, meja makan harus diberi penerangan yang cukup untuk meningkatkan efisiensi penyajian dan penyajian hidangan yang disajikan. Pencahayaan redup cocok dengan lorong, kontras dengan kantor, dan meningkatkan konsentrasi. Ruangan terang dengan langit-langit tinggi memberikan perasaan energi dan vitalitas, sedangkan ruangan dengan pencahayaan redup memberikan kesan lebih nyaman (Alexander, 2011).

Cahaya dapat mempengaruhi manusia secara fisiologis dan psikologis. (Maas, Jayson dan Kleiber). Menurut penelitian Fritz Hollwich, efek cahaya buatan berintensitas tinggi dapat menyebabkan stres dan meningkatkan aktivitas metabolisme, tetapi manusia masih dapat beradaptasi tanpa kesulitan dengan sinar matahari berintensitas tinggi di luar ruangan.

2.3.3 Skala

Skala berkaitan dengan proporsi. Baik skala dan skala terkait dengan ukuran relatif objek. Skala mengacu secara khusus pada ukuran sesuatu, relatif terhadap standar yang diketahui atau diakui. Persepsi kita tentang dimensi ruang sering terdistorsi oleh efek perspektif yang membuat objek yang jauh tampak lebih kecil dari ukuran sebenarnya dan lebih akurat memahami hubungan antara ketinggian ruang dan langit, ruang dan ketinggian objek. Persepsi skala spasial tidak hanya dipengaruhi oleh ketinggian langit-langit, tetapi juga oleh hubungannya dengan lebar dan panjang ruangan. Langit-langit tinggi sering dikaitkan dengan perasaan tinggi dan mewah, sementara langit-langit rendah berkonotasi gua dan keintiman.

2.3.4 Bentuk

Interior adalah ruang yang tidak dapat sepenuhnya diekspresikan dengan cara apa pun, tetapi hanya dapat dipahami dan dirasakan melalui pengalaman langsung. Memahami ruang, mengetahui cara melihatnya, dengan sendirinya merupakan pengalaman bagi manusia. Manusia memiliki semua karakteristik fisik dan spiritual yang memungkinkan mereka untuk bereaksi, menanggapi bentuk spasial dan perlakuan yang berbeda, serta pengaruh intelektual dan emosional mereka.

Persepsi bentuk bergantung pada berbagai faktor, seperti cahaya, lingkungan, dan sudut pandang pengamat. Ketiga hal ini, cahaya, skala, dan perspektif hanya dapat ada dalam hubungan satu sama lain (Bruno Zevi, 1974).

2.4 STUDI KASUS *NARATIVE ARCHITECTURE*

2.4.1 *Jewish Museum Berlin*



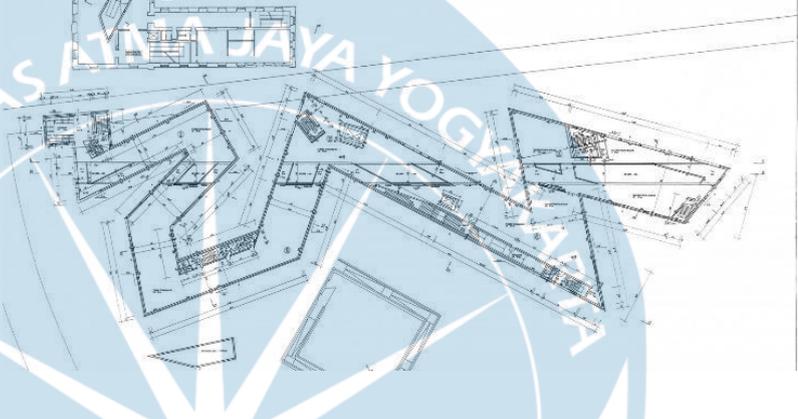
Gambar 2.4.1 *Jewish Museum Berlin*

Sumber: Archdaily.com

25 November 2010

Museum Yahudi Berlin, dibuka untuk umum pada tahun 2001, memamerkan sejarah sosial, politik, dan budaya orang Yahudi di Jerman dari abad keempat hingga saat ini, yang ditampilkan dan diintegrasikan untuk pertama kalinya pada periode pascaperang di Jerman. , pengaruh Holocaust. Bangunan baru ini bersebelahan dengan lokasi bangunan Prusia asli yang selesai dibangun pada tahun 1735 dan sekarang berfungsi sebagai pintu masuk ke gedung baru tersebut. Konsepsi Daniel Libeskind didasarkan pada tiga gagasan bahwa, sejarah Berlin tidak dapat dipahami tanpa memahami kontribusi besar warga Yahudi di sini, makna Holocaust harus

diintegrasikan ke dalam kesadaran dan memori kota Berlin;, dan untuk masa depan , kota Berlin dan negara Jerman harus mengakui pemberantasan kehidupan Yahudi dalam sejarah. Museum Yahudi Berlin meliputi area seluas 15.500 m2.

Analisis Arsitektur Naratif	
<p><i>Linking/Hubungan</i></p> <p>Menghubungkan lingkungan dan identitas. Melalui narasi, cerita, kejadian dan memori, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan yang membentuk sebuah identitas.</p>	<p>Rute perjalanan dari awal masuk museum hingga keluar disusun sedemikian rupa untuk menikmati museum. Pengunjung harus menanggung kecemasan bersembunyi dan kehilangan arah sebelum datang ke persimpangan jalan tiga rute. Ketiga rute tersebut memberikan kesempatan untuk menyaksikan pengalaman Yahudi melalui kelanjutan sejarah Jerman, emigrasi dari Jerman, dan Holocaust.</p> 
<p><i>Structuring/Kerangka</i></p> <p>Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program , kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.</p>	<p>Interiornya terdiri dari beton bertulang yang memperkuat momen ruang kosong dan jalan buntu di mana hanya secercah cahaya yang memasuki ruang. Ini adalah isyarat simbolis bagi pengunjung untuk mengalami apa yang orang-orang Yahudi rasakan selama Perang Dunia II, sehingga di saat-saat paling gelap di mana Anda merasa tidak akan pernah bisa melarikan diri, secercah cahaya mengembalikan harapan.</p> 

	
<p><i>Framing/Pembingkaiian</i></p> <p>Pembingkaiian merupakan upaya aritektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaiian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek.</p>	<p>Projek Museum Yahudi ini merupakan implementasi dari kehidupan sosial masyarakat Yahudi sebelum, saat, dan sesudah <i>holocaust</i>.</p>  

2.4.2 Bait Ur Rouf Mosque, Bangladesh



Gambar 2.4.2 Bait Ur Rouf Mosque, Bangladesh

Sumber: dezeen.com

5 Maret 2017

Masjid Bait Ur Rouf dirancang oleh arsitek lokal Marina Tabassum untuk sebuah situs di daerah padat penduduk di ibu kota Bangladesh. Ventilasi dan pencahayaan membuat masjid ini menjadi tempat perlindungan spiritual. Dibangun dari batu bata, masjid ini merupakan upaya untuk menciptakan bahasa arsitektur yang mengambil esensinya dari masa Kesultanan dan memberinya ekspresi kontemporer. Masjid berdiri di atas tiang yang ditinggikan, yang melindunginya dari banjir dan menciptakan ruang komunal untuk relaksasi, sekaligus memisahkan bangunan dari pemandangan jalan yang sibuk. Didanai dan digunakan oleh penduduk setempat, dan terinspirasi oleh arsitektur masjid Kesultanan, masjid ini bernafas melalui dinding bata yang berpori, menjaga ruang sholat tetap terbuka dan sejuk. Cahaya alami yang melewati *skylight* cukup pada siang hari.

Analisis Arsitektur Naratif

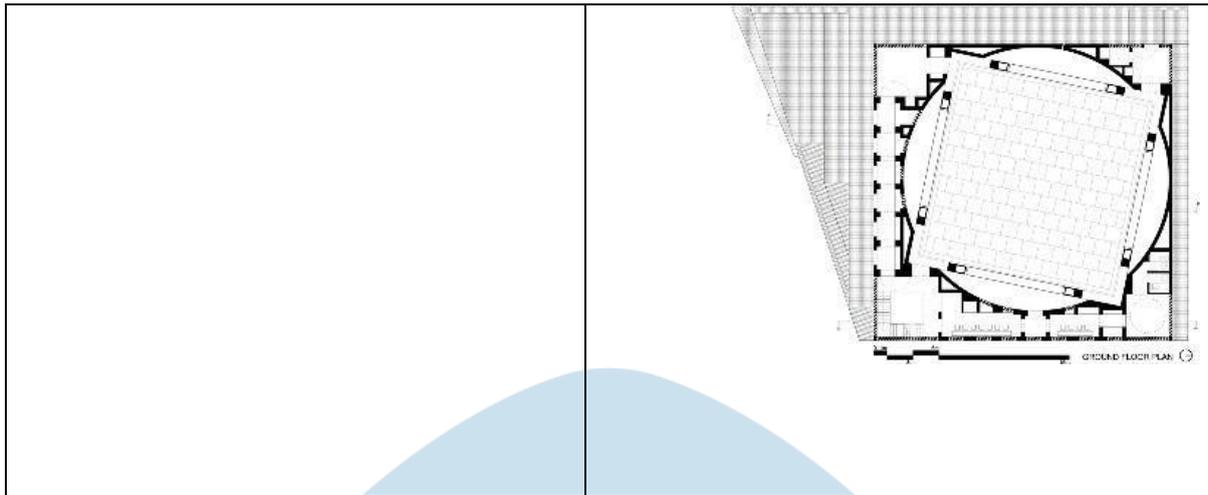
Linking/Hubungan

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

Batu bata terakota yang digunakan untuk struktur dibiarkan terbuka secara internal dan eksternal. Mereka merancang bangunan dengan karakter yang mengacu pada arsitektur bangunan di dekatnya, serta arsitektur religius masa lalu.



	
<p><i>Structuring/Kerangka</i></p> <p>Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita maka arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.</p>	<p>Cahaya digunakan untuk menandai kiblat, yang ditandai dengan celah vertikal di dinding bata berbentuk silinder yang terlihat melalui bukaan besar di dinding ruang sholat.</p> 
<p><i>Framing/Pembingkaiian</i></p> <p>Pembingkaiian merupakan upaya aritektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaiian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek.</p>	<p>Di sepanjang tepi selatan masjid, barisan tiang membentuk pintu masuk teduh yang menyediakan akses ke ruang lainnya. Area wudhu ditampung di ruang kosong antara fasad luar dan ruang sholat di sisi timur.</p> 



2.4.3 Casa Barragan, Cuerámaro, Mexico



Gambar 2.4.3 Casa Barragan, Cuerámaro, Mexico

Sumber: archdaily.com

10 Januari 2011

Dikenal luas karena penekanannya pada warna, cahaya, bayangan, bentuk dan tekstur, orang hanya bisa berharap mantan rumah pemenang Hadiah Pritzker Luis Barragan akan membawa semuanya jejaknya. Di sebuah jalan di Mexico City, fasad rumah yang mencolok berpadu sederhana dengan tetangganya, tanpa meninggalkan jejak individualitas interiornya. Aspek yang paling menonjol dari desain Casa Barragan adalah penggunaan permukaan datar dan cahaya, baik alami maupun buatan. Skylight dan jendela memungkinkan pemantauan cahaya secara visual sepanjang hari, membanjiri dengan cahaya alami dan pemandangan alam sebagai fokus utama jendela.

Analisis Arsitektur Naratif

<p><i>Framing/Pembingkaian</i></p> <p>Pembingkaian merupakan upaya aritektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek</p>	<p>Ornamen yang digunakan didalam rumah merupakan hasil dari interpretasi hal-hal yang disukai oleh pemilik.</p> 
---	---

2.4.4 Komparasi Studi Objek

Objek	Prinsip		
	<i>Linking</i>	<i>Structuring</i>	<i>Framing</i>
<i>Jewish Museum Berlin</i>	Rute perjalanan dari awal masuk museum hingga keluar disusun sedemikian rupa untuk menikmati museum. Disusun semencekam mungkin untuk pemberian kesan lebih terhadap penikmat.	ruang kosong dan jalan buntu di mana hanya secercah cahaya yang memasuki ruang, isyarat simbolis bagi pengunjung untuk mengalami apa yang orang Yahudi rasakan selama Perang Dunia II	Projek Museum Yahudi ini merupakan implementasi dari kehidupan sosial masyarakat Yahudi sebelum, saat, dan sesudah <i>holocaust</i> .

<i>Bait Ur Rouf Mosque, Bangladesh</i>	Mereka merancang bangunan dengan karakter yang mengacu pada arsitektur bangunan di dekatnya, serta arsitektur religius masa lalu.	Cahaya digunakan untuk menandai kiblat, yang ditandai dengan celah vertikal di dinding bata berbentuk silinder yang terlihat melalui bukaan besar di dinding ruang sholat.	Di sepanjang tepi selatan masjid, barisan tiang membentuk pintu masuk teduh yang menyediakan akses ke ruang lainnya.
<i>Casa Barragan, Cuernavaca, Mexico</i>	Menggabungkan pengalaman, mimpi, dan ingatan pribadinya menjadi pengalaman fisik yang dibagikan di seluruh budaya dan usia.	Saat masuk, pengunjung berjalan menyusuri lorong gelap sampai mereka menemukan dinding merah muda, Permainan privasi dan visibilitas pada zonasi ruang.	Ornamen yang digunakan didalam rumah merupakan hasil dari interpretasi hal-hal yang disukai oleh pemilik.

Berdasarkan 3 studi kasus tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mewujudkan arsitektur naratif dapat menerapkan ketiga prinsip, yaitu :

1. *Linking/Hubungan*

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

- ***Jewish Museum Berlin***
Ruang disusun semencekam mungkin untuk pemberian kesan lebih terhadap penikmat.
- ***Bait Ur Rouf Mosque***
Merancang bangunan dengan karakter yang mengacu pada arsitektur di sekitarnya.

- ***Casa Barragan***

Menggabungkan pengalaman, mimpi, dan ingatan menjadi acuan perancangan ruang.

2. *Structuring*/Kerangka

Kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang yang membantu arsitek menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.

- ***Jewish Museum Berlin***

Ruang-ruang kosong dan jalan buntu dengan bantuan secercah cahaya menjadi isyarat bagi pengunjung terhadap cerita yang dibangun.

- ***Bait Ur Rouf Mosque***

Cahaya Matahari sebagai penanda kiblat dengan celah vertical merupakan penggambaran dari cahaya dari Allah.

- ***Casa Barragan***

Lorong-lorong gelap dan permainan privasi merupakan penggambaran dari mimpi dan pengalaman yang dirasakan oleh pemilik.

3. *Framing*/Pembingkai

Pembingkai untuk memanipulasi persepsi pengunjung dengan pembingkai yang mengarahkan pengunjung menuju perspektif tertentu.

- ***Jewish Museum Berlin***

Implementasi kehidupan social masyarakat Yahudi pada era *Holocaust*.

- ***Bait Ur Rouf Mosque***

Penggambaran keteduhan dari agama dan budaya di tunjukkan pada selatan masjid, barisan tiang membentuk pintu masuk yang teduh dan nyaman.

- ***Casa Barragan***

Implementasi dari hal yang disukai oleh pemilik ditunjukkan pada ornamen-ornamennya.