Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior
Volume 12 Nomor 2 (2026) halaman 135-141
DOI : 10.34010/wcr.v12i2.20606
https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/index
ISSN 2301-6507 (Cetak) ISSN 2656-1824 (Daring)

Penerapan Desain Naratif dalam Pengembangan Konsep Heritage Walk Kampung Pesisir Marunda Pulo

Agnes Satyawati [1] | Chandra Djoko Zuki[2] | Misari Musa[3]
[1]Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain,Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia
[2]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia
[3]Unit Pengelola Museum Kebaharian Jakarta, Jakarta, Indonesia
Corresponding author: agnes.azarja@uph.edu,

ABSTRAK
Kampung Pesisir Marunda Pulo memiliki situs, aktivitas masyarakat, dan narasi budaya yang merepresentasikan identitas Betawi pesisir, namun keterhubungan antarelemen tersebut belum terbentuk sebagai pengalaman ruang yang berurutan bagi pengunjung. Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan desain naratif dalam pengembangan Heritage Walk sebagai strategi interpretasi dan pelestarian budaya berbasis kawasan. Studi difokuskan pada koridor yang menghubungkan kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung, permukiman Kampung Marunda Pulo, Masjid Al Alam, dan area pesisir. Penelitian menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan desain naratif melalui studi literatur, observasi dan dokumentasi lapangan, wawancara dengan pemangku kepentingan, serta analisis dan sintesis hubungan antara narasi budaya dan elemen ruang. Hasil penelitian mengidentifikasi empat struktur naratif utama, yaitu tokoh legenda Marunda, ruang sakral, kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir, dan nilai maritim. Keempatnya diterjemahkan ke dalam alur Heritage Walk linier dan media interpretatif pada sejumlah titik kawasan, termasuk Galeri Kampung Betawi Pesisir. Penelitian menunjukkan bahwa desain naratif dapat mengintegrasikan situs, ruang publik, aktivitas masyarakat, dan media interpretatif menjadi pengalaman kawasan yang lebih koheren. Pendekatan ini menawarkan model awal pengembangan Heritage Walk berbasis identitas lokal untuk mendukung pelestarian budaya di Kampung Pesisir Marunda Pulo.

Kata Kunci: desain naratif, Heritage Walk, pelestarian budaya, Marunda Pulo.

ABSTRACT
Marunda Pulo Coastal Village encompasses heritage sites, community activities, and cultural narratives that reflect the identity of coastal Betawi culture. However, the connections among these elements have yet to be organized into a sequential spatial experience for visitors. This study aims to examine the application of narrative design in developing a Heritage Walk as an area-based strategy for cultural interpretation and preservation. The study focuses on a corridor connecting the Rumah Si Pitung Heritage Site complex, the Marunda Pulo residential settlement, Al Alam Mosque, and the coastal area. Employing a case study method informed by a narrative design approach, data were collected through a literature review, field observations and documentation, stakeholder interviews, and the analysis and synthesis of relationships between cultural narratives and spatial elements. The findings identify four primary narrative themes: Marunda's legendary figures, sacred spaces, the everyday life of coastal communities, and maritime values. These themes are translated into a linear Heritage Walk route and interpretive media distributed across several locations within the area, including the Coastal Betawi Village Gallery. The study demonstrates that narrative design can integrate heritage sites, public spaces, community activities, and interpretive media into a more coherent spatial experience. This approach proposes a preliminary model for developing a Heritage Walk grounded in local cultural identity to support cultural preservation in Marunda Pulo Coastal Village.

Keywords: *narrative design, Heritage Walk, cultural preservation, Marunda Pulo*

PENDAHULUAN

Pelestarian warisan budaya tidak lagi dapat dipahami semata sebagai upaya menjaga artefak fisik atau bangunan bersejarah. Dalam konteks masyarakat kontemporer, pelestarian menuntut kemampuan untuk mengomunikasikan makna, nilai, dan cerita yang terkandung di balik ruang dan artefak tersebut. Tanpa strategi interpretasi yang tepat, situs budaya berisiko

menjadi ruang yang diam, hadir secara fisik, namun kehilangan relevansi bagi generasi masa kini (Purba & Adhitama, 2021). Kampung pesisir Marunda Pulo di Jakarta Utara merupakan contoh nyata dari kondisi tersebut. Marunda memiliki sejumlah situs penting, seperti Rumah Si Pitung dan Masjid Al Alam, serta lingkungan permukiman pesisir yang merepresentasikan kehidupan maritim dan budaya. Namun, representasi budaya pesisir dalam ruang publik dan kawasan sekitarnya masih bersifat tidak utuh. Narasi sejarah lebih banyak hadir dalam bentuk cerita lisan dengan informasi yang terbatas, dan belum terintegrasi secara spasial (Wahyu, 2023).

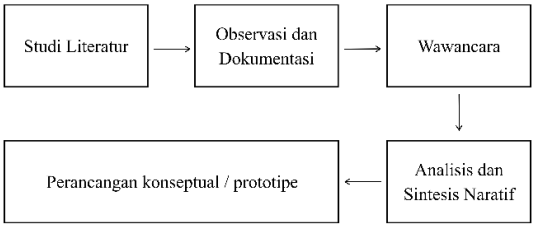
Marunda Pulo merupakan kampung pesisir dengan sejarah panjang sebagai permukiman pesisir yang memiliki keragaman budaya dan daya tarik visual (Claudius & Ardiansyah, 2023). Karakter kampung ini ditandai oleh kedekatannya dengan laut, aktivitas nelayan, serta keberadaan situs religius dan historis. Namun, kawasan ini juga menghadapi tantangan serius, terutama banjir rob yang berdampak pada aksesibilitas dan kualitas lingkungan. Dalam konteks ini, pelestarian budaya tidak dapat dipisahkan dari isu keberlanjutan dan adaptasi lingkungan. Desain harus mampu merespons kondisi alam sekaligus mempertahankan identitas setempat.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan belum terintegrasinya situs, narasi budaya, dan aktivitas masyarakat Marunda Pulo ke dalam pengalaman ruang yang berurutan dan mudah dipahami pengunjung. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mempertanyakan bagaimana desain naratif dapat diterapkan dalam pengembangan Heritage Walk untuk menghubungkan titik-titik budaya di Kampung Pesisir Marunda Pulo sebagai satu pengalaman interpretasi kawasan. Pendekatan desain naratif dipilih karena memungkinkan ruang, jalur, objek budaya, dan aktivitas masyarakat disusun sebagai rangkaian cerita yang membentuk pengalaman pengunjung secara bertahap.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus (Yin, 2019) dengan pendekatan desain naratif (Dohr & Portillo, 2011). Lokasi penelitian difokuskan pada koridor Kampung Pesisir Marunda Pulo yang menghubungkan kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung, permukiman Kampung Marunda Pulo, Masjid Al Alam, dan area pesisir hingga pintu air Marunda. Titik-titik tersebut dipilih karena merepresentasikan lapisan narasi sejarah, spiritual, kehidupan sehari-hari, dan identitas maritim masyarakat setempat. Tahapan penelitian meliputi:

1. Persiapan dan studi literatur, untuk membangun kerangka teori desain naratif dan pelestarian budaya.
2. Observasi lapangan dan dokumentasi, berupa pemetaan ruang, fotografi, dan pencatatan kondisi fisik, serta aktivitas sosial.
3. Wawancara kualitatif dengan pemangku kepentingan, termasuk pengelola museum, tokoh masyarakat, budayawan, dan warga Marunda Pulo.
4. Analisis dan sintesis naratif, dengan menyusun matriks hubungan antara narasi budaya dan elemen ruang.
5. Perancangan konseptual, berupa visualisasi alur Heritage Walk dan desain interior tiga dimensi pada titik interpretasi sebagai prototipe desain.



Gambar 1. Alur Penelitian

Metode ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya menganalisis kondisi eksisting, tetapi juga mengembangkan rekomendasi penataan kawasan dan titik interpretasi berbasis konteks dan partisipasi.

Desain Naratif pada Ruang Publik sebagai Strategi Pelestarian Budaya melalui Heritage Walk

Desain naratif merupakan pendekatan yang memandang ruang sebagai media penyampai cerita (Coates, 2012) melalui penerapan alur cerita dan/atau linimasa ke dalam desain (De Bleeckere & Gerards, 2017). Dalam desain interior, narasi diwujudkan melalui struktur dan sirkulasi ruang, bentuk dan simbolisasi, serta kualitas pencahayaan dan material yang disusun untuk membangun pengalaman ruang yang bermakna (Lu, 2017). Pendekatan ini digunakan pada museum, ruang pamer, dan kawasan *heritage* untuk membantu pengunjung memahami konteks sejarah dan budaya secara responsif.

Berbeda dengan penyajian informasi tekstual, desain naratif bekerja pada level pengalaman indera dan emosional. Melalui pengalaman ruang dan imajinasi, ruang yang didesain tidak hanya dibaca, tetapi juga dialami dan dihayati secara berurutan. Dalam konteks pelestarian budaya, pendekatan ini mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademik dan pemahaman publik.

Pelestarian budaya berbasis ruang publik menekankan pentingnya proses mengelola situs, lingkungan sekitar, dan kehidupan sehari-hari masyarakat (UNESCO, 2023). Lingkungan yang tangguh harus mengidentifikasi ancaman bencana alam, menjaga aset internal, dan membangun pertahanan bersama demi kelangsungan hidup warga (Ozili, 2025), dalam hal ini warisan budaya diperlakukan sebagai sumber daya hidup dan potensi yang harus dijaga keberlanjutannya. Untuk itu, ruang publik berperan sebagai media transmisi nilai budaya dan interaksi sosial (Damayanti et al., 2021).

Konsep *heritage walk* berkembang sebagai strategi interpretasi tematik kawasan bersejarah melalui jalur pejalan kaki. Jalur ini menghubungkan titik-titik penting secara naratif, memungkinkan pengunjung mengikuti cerita ruang secara berurutan. Dalam konteks pelestarian kawasan, heritage walk berfungsi sebagai struktur spasial yang menghubungkan situs, ruang publik, aktivitas masyarakat, dan media interpretatif. Salah satu contoh ialah *Malaka Walking Tour*, di mana para pengunjung diajak untuk melakukan kegiatan tur mengunjungi bangunan-bangunan peninggalan sejarah yang ada di sana (Ermansyah & Sosiady, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan dan Titik Penelitian

Kajian difokuskan pada koridor yang menghubungkan kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung, permukiman Kampung Marunda Pulo, Masjid Al Alam, dan area pesisir hingga pintu air Marunda. Keempat titik tersebut diperlakukan sebagai rangkaian kawasan penelitian karena mewakili lapisan sejarah, ruang sakral, kehidupan sehari-hari masyarakat, dan identitas maritim. *Site plan* dan alur hubungan antartitik penelitian ditunjukkan pada Gambar 2.

Tampak Atas Jalan Rumah Si Pitung:
(A) Situs Marunda (Rumah Si Pitung dan Masjid Al Alam)
(B) Rumah Betawi Pesisir
(C) Galeri Kampung Betawi Pesisir
(D) Ruang Singgah Tematik
(E) Pintu Air
(F) Laut Marunda

Gambar 2. *Site Plan* dan Pola Alur Heritage Walk Kampung Pesisir Marunda Pulo

Struktur Naratif Kawasan

Hasil analisis lapangan mengidentifikasi empat struktur naratif utama:

1. Tokoh legenda Marunda, yaitu Si Pitung.
2. Ruang sakral, yang direpresentasikan oleh Masjid Al Alam.
3. Ruang harian pesisir, meliputi permukiman penduduk, jalan di Kampung Marunda Pulo, dan aktivitas warga.
4. Nilai maritim, yang tercermin dalam hubungan masyarakat dengan laut.

Keempat narasi ini kemudian dipetakan ke dalam elemen ruang untuk membangun alur cerita di Kampung Budaya Pesisir Marunda Pulo yang saling terhubung dalam membentuk identitas budaya Marunda. Tokoh legenda Marunda (Si Pitung) berfungsi sebagai pembawa memori kolektif dan nilai sosial masyarakat, ruang sakral merepresentasikan dimensi spiritual dan historis, ruang keseharian pesisir menunjukkan hubungan masyarakat dengan lingkungan hidupnya, sedangkan nilai maritim merefleksikan identitas pesisir yang terus bertransformasi mengikuti dinamika sosial dan ekonomi masyarakat. Temuan ini menunjukkan bahwa narasi budaya tidak hanya hadir melalui artefak fisik, tetapi juga melalui aktivitas, pengalaman, dan memori yang melekat pada ruang.

Hasil observasi lapangan dan wawancara (gbr 3) dengan tokoh budaya setempat menunjukkan bahwa kawasan Marunda menyimpan lapisan makna yang kompleks. Unsur lingkungan pesisir seperti jalur kampung, rumah tradisional Betawi pesisir, aktivitas masyarakat sehari-hari, suara ombak, serta elemen alam seperti tanaman mangrove dan angin laut membentuk atmosfer ruang yang khas. Dengan demikian, proses identifikasi narasi budaya tidak hanya menghasilkan cerita masyarakat setempat, tetapi juga menghasilkan pemetaan hubungan antara nilai budaya dengan elemen spasial yang dapat diterjemahkan ke dalam pengalaman ruang berbasis cerita.

Gambar 3. Peliputan data dan Wawancara

Konsep *Heritage Walk* Kampung Pesisir Marunda Pulo

Konsep *Heritage Walk* ini dirancang sebagai jalur tematik yang menghubungkan kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung dan Masjid Al Alam, Kampung Marunda Pulo, dan area pesisir. Jalur ini tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi, tetapi sebagai medium interpretasi budaya yang menyusun

pengalaman pengunjung melalui rangkaian narasi kawasan.

Pola alur pejalan kaki berbentuk linier dan menuntun pengunjung dari kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung dan Masjid Al Alam menuju Kampung Marunda Pulo, hingga pintu air dekat pembatas laut Marunda. Urutan tersebut membentuk struktur perjalanan yang menghubungkan narasi sejarah, spiritual, keseharian pesisir, dan nilai maritim secara bertahap.

Pada skala kawasan, setiap titik memiliki peran naratif yang berbeda. Kompleks Situs Marunda Rumah Si Pitung berfungsi sebagai titik narasi sejarah dan tokoh legenda Marunda, yang diperkuat melalui media interpretatif berupa kegiatan bercerita (*ngabuleng*). Kampung Marunda Pulo mewadahi narasi kehidupan sehari-hari masyarakat Betawi pesisir melalui rumah panggung, galeri, dan ruang singgah. Masjid Al Alam berperan sebagai titik narasi sakral dan spiritual, sedangkan area pesisir hingga pintu air menjadi titik narasi maritim yang merepresentasikan hubungan masyarakat dengan laut. Keempat titik tersebut dihubungkan melalui alur Heritage Walk linier sebagai satu rangkaian pengalaman kawasan.

Penerapan Desain Naratif pada Titik-Titik Interpretasi

Ornamen Betawi yang diterapkan ialah motif tumpal (segitiga) pada gigi balang dan langkan, dengan menggunakan material yang tahan terhadap iklim pesisir (gbr 4). Ornamen ini diusulkan peletakkannya pada bagian lisplang atap dan pagar rumah pada perbaikan dua buah rumah warga bergaya Betawi Pesisir (rumah panggung), sehingga dapat dikunjungi oleh pengunjung.

Gambar 4. Penerapan Ornamen Betawi pada Tampak Depan Rumah Panggung

Salah satu titik interpretasi utama dalam rangkaian Heritage Walk adalah Galeri Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo. Galeri ini dirancang pada bangunan rumah Betawi pesisir sebagai media interpretasi yang memperdalam narasi kehidupan masyarakat yang diperkenalkan sepanjang jalur kawasan. Dengan demikian, galeri tidak berdiri sendiri sebagai objek terpisah, tetapi berfungsi sebagai salah satu titik destinasi dalam rangkaian pengalaman naratif Heritage Walk. Pembagian ruang pada galeri ini masih mengikuti *layout* eksisting, dengan perubahan fungsi dari rumah tinggal menjadi galeri naratif (gbr 5).

Gambar 5. *Layout* Galeri Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo

Tahap Abstrak: merupakan area di depan dari bangunan Galeri Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo (gbr 6). Pada area ini, para pengunjung berkumpul dan diberikan penjelasan mengenai sejarah bangunan rumah tradisional Betawi Pesisir dan program yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Kota Administrasi Jakarta Utara beserta U.P. Museum Kebaharian Jakarta. Selanjutnya, pengunjung diajak menyusuri area teras depan bangunan rumah. Pada area teras depan rumah, terdapat dua set kursi dan meja, serta dekorasi lampu gantung ala Betawi. Pengunjung dapat berfoto dan duduk pada fasilitas yang diberikan, sambil mendengarkan penjelasan dari Edukator mengenai fungsi area ini.

Gambar 6. Desain Tampak Depan Galeri

Pengunjung diajak untuk memasuki ruang pertama yang ada di dalam rumah (gbr 7). Pada ruang ini, terdapat informasi mengenai Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo, yaitu jejak sejarah, budaya, dan transformasi ruang pesisir Jakarta, yang disampaikan dalam bentuk infografik berukuran 5200 x 1000 mm yang ada di dinding ruangan. Kemudian, pada ruangan ini terdapat dua buah meja *display* yang berisi peta, dokumentasi foto, objek koleksi temuan dari laut, buku, dan literatur lainnya yang menjadi sumber data dari sejarah tersebut.

Gambar 7. Desain Interior Ruang Pertama dalam Rumah

Tahap Orientasi: pengunjung diajak untuk memasuki ruang kedua yang berfungsi sebagai ruang keluarga (gbr 8). Pada ruangan ini, terdapat dua infografik berukuran masing-masing 2600 x 1000 mm, yang berisi tentang penjelasan sistem keluarga dan kemasyarakatan di Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo, yang menekankan pada prinsip gotong royong, kebersamaan, dan nilai-nilai pesisir, dan informasi mengenai upacara adat dan pernikahan di Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo.

Gambar 8. Desain Interior Ruang Keluarga

Pada ruang kedua (gbr 9) terdapat *display* perabot rumah tangga yang biasa ada pada rumah masyarakat di Marunda Pulo, antara lain: satu set meja dan kursi, kabinet televisi, dan pigura foto pada dinding. *Display* interaktif yang dapat digunakan sebagai media peraga ialah telepon dan radio pada meja. Sedangkan monitor TV dapat memutar video terkait dua narasi pada ruangan ini secara *looping*.

Ruang keluarga ini juga menghubungkan *display* tipikal dari dua ruang tidur yang berisi koleksi perabot tempat tidur, meja rias, dan lemari pakaian. Kedua ruangan ini dipisahkan dengan sekat transparan berbahan kaca / akrilik dengan ketinggian 1200 mm pada bagian lubang pintu, supaya ruangan hanya dapat dilihat, namun tidak dapat diakses oleh pengunjung.

Gambar 9. Desain *Display* Tipikal Interior Ruang Tidur

Tahap Konflik dan Evaluasi: pengunjung diajak untuk memasuki ruangan ketiga yang berfungsi sebagai area makan dan menjahit. Pada ruangan ini terdapat tiga infografik, antara lain:

a. Infografik berukuran 3500 x 1000 mm, yang menceritakan tentang tanaman rempah, jenis ikan, dan resep masakan di Kampung Betawi Marunda Pulo.
b. Infografik berukuran 2000 x 1000 mm, yang menceritakan tentang peralatan masak dan makan yang digunakan oleh masyarakat di Kampung Betawi Marunda Pulo.
c. Infografik berukuran 2600 x 1000 mm, yang menceritakan tentang pakaian adat yang dulu digunakan di Kampung Betawi Marunda Pulo (gbr 10).

Gambar 10. *Template* Panel Infografik Pakaian Adat
Sumber: Hasil Generasi AI oleh penulis, 2026

Pada area ini juga terdapat *display* satu set meja makan dan kursi, meja dan mesin jahit beserta kursi, lemari penyimpanan peralatan masak dan makan, dan koleksi piring (gbr 11).

Gambar 11. Desain Interior Area Makan dan Menjahit

Pada area ini, terdapat ruang cinderamata (gbr 12) di mana para pengunjung dapat membeli buku publikasi terkait Jakarta dan Marunda, *snack* produksi UMKM warga Marunda. Selain itu, para pengunjung juga dapat menyewa kostum Betawi yang dapat digunakan untuk berfoto atau membuat video (*vlog / reels*) selama melakukan *Heritage Walk tour*.

Gambar 12. Desain Interior Ruang Cinderamata dan Penyewaan Kostum

Tahap Resolusi: para pengunjung diajak menyusuri area lorong transisi di mana terdapat infografik berukuran 3500 x 1000 mm, yang bercerita tentang Kampung Betawi Marunda Pulo kini dan nanti (gbr 13). Pada area ini, disampaikan mengenai kondisi Marunda Pulo kini dan bagaimana warganya dapat merawat warisan, menguatkan komunitas, dan mewujudkan masa depan Marunda Pulo sebagai Kampung Betawi pesisir yang berdaya dan berkelanjutan.

Gambar 13. Desain Interior Area Lorong Transisi

Tahap Koda: para pengunjung diajak untuk mengelilingi teras belakang dan taman refleksi. Pada teras belakang, terdapat desain ala teras rumah yang sejuk dengan pemandangan taman belakang yang didesain dengan tanaman rempah, bunga, dan pohon khas yang biasa tumbuh di wilayah Marunda Pulo (gbr 14). Pada sisi kanan dan kiri area taman juga diperlihatkan parit yang menjadi penciri dari rumah tradisional Betawi pesisir di Marunda Pulo. Pada kedua parit terdapat sistem penyaringan air dan ditanami tanaman air sebagai dekorasi.

Gambar 14. Desain Teras Belakang dan Taman Refleksi

- Ruang singgah tematik, antara lain: toko oleh-oleh, kedai kopi, dan toilet yang dikelola warga Marunda Pulo (gbr 15). Penambahan ruang singgah tematik ini diusulkan pada area terbuka yang ada di sepanjang jalur pejalan kaki Kampung Marunda Pulo.

Gambar 15. Ruang Singgah Tematik

Media interpretatif yang digunakan dalam penyampaian narasi dari masyarakat Marunda Pulo untuk pengunjung, antara lain melalui program *workshop* pembuatan boneka kertas dan bercerita (*ngabuleng*) menggunakan panggung boneka (gbr 16) di Situs Marunda Rumah Si Pitung.

Gambar 16. *As Built Prototipe* Desain Panggung Boneka

Konsep *Heritage Walk* yang dikembangkan pada penelitian ini tidak hanya diposisikan sebagai jalur sirkulasi pengunjung, tetapi sebagai media interpretasi budaya yang menghubungkan berbagai lapisan narasi Kampung Pesisir Marunda Pulo. Galeri, rumah panggung, ruang singgah, area refleksi, dan media performatif ditempatkan sebagai titik-titik interpretasi dalam satu rangkaian kawasan. Struktur perjalanan pengunjung dirancang mengikuti tahapan desain naratif, yaitu abstrak, orientasi, konflik, evaluasi, resolusi, dan koda. Melalui alur tersebut, pengunjung diarahkan untuk tidak hanya melihat situs budaya secara visual, tetapi juga mengalami perjalanan emosional dan pemahaman bertahap terhadap identitas budaya Marunda Pulo.

Penerapan desain naratif pada *Heritage Walk* Kampung Pesisir Marunda Pulo menunjukkan potensi sebagai strategi pelestarian budaya berbasis kawasan. Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara cerita lokal, partisipasi masyarakat, ruang publik, dan pengembangan titik interpretasi. Tantangan utama

terletak pada keberlanjutan implementasi dan koordinasi lintas pemangku kepentingan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain naratif pada konteks budaya Betawi pesisir tidak hanya berfungsi sebagai strategi representasi budaya, tetapi juga sebagai media interpretatif yang membangun pengalaman ruang secara berlapis. Temuan ini sejalan dengan konsep desain naratif yang menempatkan ruang sebagai medium penyampaian cerita melalui pengalaman pengguna. Namun, penelitian ini memperluas penerapan desain naratif yang sebelumnya banyak digunakan pada museum dan ruang pamer ke dalam konteks pelestarian budaya berbasis kawasan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa narasi budaya dapat diterjemahkan ke berbagai media desain, mulai dari media performatif seperti boneka kertas dan panggung boneka, hingga pengalaman spasial melalui *Heritage Walk* dan Galeri Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo. Temuan ini menunjukkan bahwa desain naratif dapat bekerja sebagai sistem integratif yang menghubungkan ruang, aktivitas masyarakat, dan pengalaman pengguna pada skala kawasan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pelestarian budaya di kawasan pesisir memerlukan pendekatan yang adaptif terhadap perubahan sosial. Budaya setempat tidak dipahami sebagai artefak statis yang hanya dipertahankan bentuk fisiknya, tetapi sebagai identitas hidup yang berkembang bersama masyarakat. Oleh karena itu, desain naratif tidak hanya berfungsi menjaga memori masa lalu, tetapi juga menciptakan ruang yang tetap relevan bagi generasi masa kini dan masa mendatang.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain naratif dapat diterapkan dalam pengembangan Heritage Walk Kampung Pesisir Marunda Pulo dengan menghubungkan situs, ruang publik, aktivitas masyarakat, dan media interpretatif ke dalam satu rangkaian pengalaman kawasan. Empat struktur naratif yaitu tokoh legenda Marunda, ruang sakral, kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir, dan nilai maritim, menjadi dasar penyusunan alur linier yang menghubungkan titik-titik budaya di kawasan. Galeri Kampung Betawi Pesisir Marunda Pulo berperan sebagai salah satu titik interpretatif yang memperdalam narasi kehidupan masyarakat dalam rangkaian tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa desain naratif tidak hanya dapat diterapkan pada museum atau ruang pamer, tetapi juga dapat berfungsi sebagai strategi interpretasi pada skala kawasan untuk mendukung pelestarian identitas budaya Betawi pesisir. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji implementasi, pengalaman pengunjung, dan keberlanjutan pengelolaan Heritage Walk bersama masyarakat dan pemangku kepentingan setempat.

DAFTAR PUSTAKA

Claudius, V., & Ardiansyah, I. (2023). Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Minat Berkunjung Di Objek Wisata Kampung Marunda Jakarta Utara. *Hospitality Dan Pariwisata*, *1*(2), 101–112.

Coates, N. (2012). *Narrative Architecture*. John Wiley & Sons.

Damayanti, V. D., Dipowijoyo, H. T., Kurniawan, K. R., Rosbergen, J., Timmer, P., & Wijayanto, P. (2021). *Historic Urban Landscape (HUL) Quick Scan Method Handbook for Indonesian University Lecturers*. Department of Architecture, Faculty of Engineering Universitas Indonesia.

De Bleeckere, S., & Gerards, S. (2017). *Narrative Architecture A Designer's Story*. Routledge.

Dohr, J. H. ., & Portillo, M. (2011). *Design Thinking for Interiors: Inquiry, Experience, Impact*. John Wiley & Sons.

Ermansyah, & Sosiady, M. (2023). The Impact of Melaka as a UNESCO World Heritage Tourist Area on the Motivations. *International Journal of Economics, Business and Accounting*, *1*(1), 026–033.

Lu, F. (2017). Museum architecture as spatial storytelling of historical time: Manifesting a primary example of Jewish space in Yad Vashem Holocaust History Museum. *Frontiers of Architectural Research*, *6*(4), 442–455. https://doi.org/10.1016/j.foar.2017.08.002

Ozili, P. K. (2025). *Theories of Sustainable Development*. (123287). https://mpra.ub.uni-muenchen.de/123287/1/MPRA_paper_123287.pdf

Purba, M., & Adhitama, G. P. (2021). *Implementasi Interior Ruang Naratif Dalam Upaya Membangun Narasi Etnisitas Pada Museum Negeri Provinsi Sumatra Utara*. *5*(2), 206–229.

UNESCO. (2023). *Urban Heritage for Resilience*. the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).

Wahyu, R. (2023). *Pewarisan Tradisi Buleng*. https://www.senibudayabetawi.com/8053/pewarisan-tradisi-buleng.html

Yin, R. K. (2019). *Studi kasus: Desain & Metode* (16th ed.). RajaGrafindo Persada.