



Tulisan
— ku
adalah
Gambar
— ku

Agustinus Sutanto

Catatan Pinggir ARSITEKTUR 30 Hari

TULISAN KU adalah GAMBAR KU

Catatan Pinggir Arsitektur 30 Hari

Agustinus Sutanto

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Program Studi Arsitektur
Universitas Tarumanagara
Jakarta
2020

Latar belakang cover : Antony Gormley, Clearing V, 2009, Kunsthaus Bregenz, Austria,

TULISAN KU adalah GAMBAR KU

sebuah pengantar

Tulisan yang akan anda baca adalah kumpulan catatan pinggir arsitektur dalam 30 hari, yang ditulis pada saat terjadi pandemi COVID 19 di Indonesia. Semua diskursus arsitektur ini dituliskan dalam suasana `terbatas` di kota Jakarta melalui ruang WFH (*work from home*).

Tulisan ini merupakan catatan pinggir penulis untuk buku yang akan diterbitkan (2021) dengan judul `BERPIKIR TEORITIS – BERPIKIR PRAKSIS : Arsitektur Dalam Jembatan Metodologi. Merupakan sebuah buku yang mengungkapkan arsitektur melalui diskursus desain dalam wilayah teori – praksis dan metodologi.

TULISAN KU adalah GAMBAR KU adalah sebuah proposisi yang percaya bahwa arsitektur itu seperti sebuah koin, memiliki dua sisi. Sisi pertama adalah bahwa arsitektur itu harus dapat dituliskan dan sisi kedua arsitektur itu harus dapat digambarkan. Menulis dan Menggambar adalah kegiatan yang berbeda, bila menulis adalah sebuah perenungan maka menggambar adalah sebuah aksi. Bagi saya, sebuah karya arsitektur harus dapat dituliskan, karena memiliki dua pandangan: Pertama sebuah karya arsitektur adalah kolaborasi dari pekerjaan berpikir – bertindak dan berbuat, sehingga proses pekerjaan inilah yang memberikan peluang untuk arsitektur dinarasikan. Kedua, ketika sebuah karya arsitektur sudah dan dapat dinarasikan maka karya tersebut telah membekaskan jejak dalam diskursus pengetahuan arsitektur.

Sverre Fehn, Arsitek pemenang Pritzker Prize 1997 pernah mengatakan : "Sarang burung itu benar-benar fungsional, karena burung tidak pernah mengetahui kematiannya.". Ini sama seperti bacaan ini, terlihat sangat fungsional karena menarasikan arsitektur sesuai dengan apa yang ada dalam diri arsitektur, tetapi pada titik yang berbeda, saya tidak pernah mengetahui apakah tulisan ini memberikan makna dan guna bagi para pembacanya. Karena itu, tulisan yang akan anda baca ini, membuka ruang untuk dikritisi, diinterpretasikan dan difalsifikasikan sehingga menjadi lebih `hidup` dan berkembang di kemudian hari.

Melalui rangkaian tulisan yang sudah disajikan, ada sebuah kesimpulan yang dapat saya temukan yaitu: " Arsitektur merangkai konflik melalui kecerdasannya, mempertautkannya dalam batas material dan immaterial; bumi, ruang, manusia adalah jawabannya."

WFH – Jakarta, April 2020
Agustinus Sutanto

DAFTAR ISI

1. Teori – Praksis – Metodologi	1
2. Konstruksi Teori	3
3. Desain – Designo	5
4. Estetika Dalam Teori Tanda	7
5. Gambar Tangan	11
6. Politik Ruang Kota	15
7. Keseharian dan Agen Keruangan	19
8. Urban Accupuncture	21
9. Kota Kubus	23
10. Rem Koolhaas Dalam Countrysite - The Future	26
11. Ruang dan Tempat	29
12. Bangunan	32
13. Heterotopia `Baru`	34
14. Genius Loci	37
15. Lokalitas : Merayakan Identitas	40
16. Membaca Regionalisme	42
17. Fenomenologi : Dialog Tubuh dan Ruang	46
18. Spatial Perception	49
19. Tipe – Tipologi	53
20. Tipologi Kelima	56
21. Dwelling Typologies	59
22. Menelaah Program	64
23. Tektonik : Puisi Tentang Konstruksi	66
24. Makna Arsitektur Dibalik Bahasanya	68
25. Narasi : Ruang Menceritakan Ruang	71
26. Diagram Sebagai Taktik Refleksi	73
27. Pita Mobius	78
28. Paranoid Critical Method	84
29. Coronarsitektur : Wabah dan Arsitektur	87
30. Mengapa Riset Dalam Arsitektur Sangat Penting	90

TEORI – PRAKSIS – METODOLOGI

catatan pinggir hari pertama



Ilustrasi : Steven Holl dan Cat Air

Arsitektur sebagai aktivitas memberikan kesempatan kepada arsitek untuk menuangkan pemikiran dalam kontemplasi keruangan. Ide-ide hadir dalam membingkai setiap aksi yang dilakukan arsitek dan penterjemahan ide menjadi gambar serta bangunan merupakan manifestasi dari arsitektur. Aktivitas arsitektur itu bergerak dalam alam pikir (*theoria*) dan alam aksi (*praxis*) serta menembus batas tentang penciptaan ruang. *Metodologi* adalah jembatan yang menjadikan teori dan praksis untuk melintas.

Ada tiga kata disini, yaitu Teori – Praksis dan Metodologi. Ketiga kata ini menjadi penting karena merupakan wilayah intelektual yang harus dilalui oleh para arsitek, yaitu : **Pertama** adalah Teori. Teori berasal dari Bahasa Latin *theōria* yang memiliki arti sebuah pandangan, melihat sesuatu dan melakukan kontemplasi terhadap apa yang dilihat. **Kedua** adalah Praksis. Praksis berasal dari Bahasa Yunani *prattein* yang dalam Bahasa Inggrisnya adalah *doing*, yang berarti mengerjakan. **Ketiga** adalah Metodologi. Metodologi berasal dari bahasa Yunani *metodos* + *logos*. adalah ilmu-ilmu/cara yang digunakan untuk memperoleh kebenaran menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu dalam menemukan kebenaran.

Simbiosis antara teori dan praksis telah banyak bergerak dalam alam diskursus intelektual yang ketat, metodologi adalah `kredo pribadi` untuk cara mendesain, serta membangun taktik dan strategi dalam penemuan konfigurasi ruang secara keseluruhan. Banyak cara untuk dapat menghasilkan arsitektur, tetapi dengan meletakkan hubungan yang komprehensif antara teori – praksis - metodologi, akan memberikan jalan `lurus` bagi arsitektur untuk menghasilkan kebaruan dan kualitas keruangannya. Setiap tindakan berpikir teori, beraksi dalam praksis dan bercara dengan metodologi, akan memberikan konsekuensi logis terhadap arsitektur. Arsitektur adalah kolase dari citra dan guna yang lahir dari konflik yang dihadapi, pada titik ini, teori – praksis - metodologi adalah alat yang membantu dalam menguraikan dan meredakan konflik tersebut, guna menghadirkan `ruang yang hidup` bagi arsitektur itu sendiri.



Tianjin Ecocity Ecology and Planning Museums (2012)

Semua bangunan Steven Holl dimulai dengan cara yang sama: dengan sapuan kuas yang intuitif. “Bagi saya, menggambar adalah bentuk pemikiran Saya memulai setiap proyek dengan diagram konsep.... Saya biasa menggambar pensil dan memulainya dengan cat air..... dan butuh delapan jam.... Sekitar tahun 1979, saya merampingkannya menjadi gambar pensil dan cat air menjadi berukuran lima kali tujuh inci, karena mudah dibawa kemanapun.”

Bagi Steven Holl, Teori - Praksis dan Metodologi adalah bentuk meditasi. “Saya memainkan musik yang sangat bagus, lalu saya menikmati teh hijau Anda dapat memiliki seribu masalah dari proyek tertentu - area, ketinggian, kerendahan, semua hal itu - dan anda memasukkannya ke dalam pikiran anda, tidur, bangun, dan menggambar.” Ketika hasilnya sudah disukai, Holl membagikan gambar yang dihasilkan kepada tim desain untuk dipraktikkan. "Saya akan mengirimnya melalui iPhone dari bandara dimana ketika itu saya berada....Lompatan dari cat air ke gambar dan model komputer 3-D bisa terjadi dalam semalam - atau dalam waktu yang dibutuhkan untuk terbang dari Seoul ke Kota New York.”

Berbagai jalan dapat dilakukan untuk menghasilkan arsitektur dan setiap cara yang dilakukan tentunya harus dapat didukung oleh pemikiran dan pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Arsitektur tidak berdiri sendiri, dia bergerak dalam berbagai dimensi, terkadang arsitektur akan berhubungan dengan masalah sosial-budaya-ekonomi-politik ataupun lingkungan dan disisi lain arsitektur juga harus dapat menjawab kebutuhan pengguna dan nilai kesejamaannya. Dengan menyadari ini semua, arsitektur adalah sebuah ruang yang selalu bergerak dalam titik yang kontigen; terkadang menjadi stabil, terkadang `bergerak` karena yang dihasilkan arsitektur pada akhirnya berkaitan dengan bumi, ruang dan manusia. (as)

KONSTRUKSI TEORI

catatan pinggir hari kedua



Ilustrasi : Le Corbusier dan Modular Man

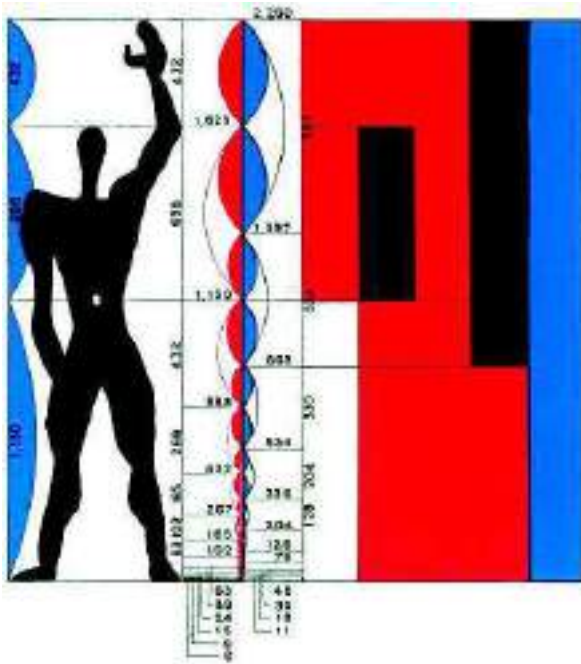
Sejak jaman Vitruvius sampai sekarang ini, teori arsitektur terus berkembang. Perkembangan teori dalam arsitektur dapat ditelusuri, sebagai contoh: Gerakan modernisme (arsitektur modern) dalam dunia arsitektur diumumkan secara luas, melalui pernyataan dari Louis Sullivan (1896) yang menciptakan motto fungsional dalam ungkapannya “bentuk mengikuti fungsi” – *‘Form Follow Function’*; Adolf Loos (1913), yang mengemukakan ornamen adalah sebuah “kejahatan” – *‘Ornament is Crime’*; Le Corbusier (1923), yang menyatakan bahwa karakter arsitektur harus dibentuk oleh kemungkinan teknologi jaman ini – *‘A House is a machine for living in’*. Mies Van Der Rohe (1947) mengungkapkan bahwa kesederhanaan (*simplicity*) dan kejelasan (*clarity*) akan mengarahkan kepada desain yang baik – *‘Less is More’*.

Sebuah contoh, dalam buku *‘The Architecture of the City’* (1984), Aldo Rossi membahas kota sebagai tempat penyimpanan ‘memori kolektif manusia’, karenanya perlu menjadi bagian penting dari perkembangan arsitektur dan peradaban kota. Aldo Rossi mencoba untuk tidak berfokus pada sterilitas bentuk atau penolakan terhadap citra dan gaya dalam arsitektur modern, tetapi melihat sebuah ruang kota sebagai bagian penting dari kemajuan arsitektur. Dia mendefinisikan artefak perkotaan sebagai elemen utama, karena keberadaan mereka telah berkontribusi pada evolusi morfologi dan budaya kota. Artefak perkotaan dicirikan oleh bentuk dan sejarah mereka sendiri, memiliki fungsi unik yang berbeda dan dapat membentuk ruang kota serta membangun ingatan terhadap kota itu.

Contoh lainnya, dalam *City is not a Tree* (1965), Christopher Alexander meneliti konektifitas dalam interaksi sosial manusia dan elemen fisik kota yang dirancang dengan sengaja. Bagi Christopher Alexander, sebuah kota yang dirancang akan membentuk apa yang dia sebut sebagai struktur pohon (*tree*) dan Formasi interaksi sosial dalam kota akan membentuk yang dia namakan *semi lattice*. Struktur pohon

(tree) memiliki sistem turunan struktur yang jelas, seperti batang - dahan dan daun, sedangkan struktur *semi lattice* merupakan struktur yang memiliki kedinamisan dan terkadang tumpang tindih. Christopher Alexander berpendapat, Ketika sebuah kota tumbuh *bit by bit* dan membangun formasi sosial yang baik, maka kota itu tidak tumbuh dalam struktur pohon (tree) tetapi membentuk jaringan struktur *semi lattice*.

Kata teori adalah alih kata dari bahasa Inggris *theory*, yang berasal dari bahasa Yunani *theoria* yang berarti melihat, berarti apa yang dipandang, pandangan atau dalil. Teori adalah generalisasi (dari hubungan berbagai variabel untuk membangun sistematisanya) yang menghasilkan pemikiran yang koheren dan teori selalu bekerja dalam konteksnya. Teori mencoba untuk menemukan fakta tetapi bukan untuk mencapai tujuan. Menurut Stephen P. Borgatti sebuah teori adalah penjelasan tentang sesuatu. Ini biasanya merupakan penjelasan tentang kelas fenomena, bukan satu peristiwa tertentu. Teori sering diungkapkan sebagai rantai kausalitas.



Le Corbusier mengembangkan Modulor dalam tradisi panjang Vitruvius. Le Corbusier berupaya untuk menemukan proporsi matematis dalam tubuh manusia dan kemudian menggunakan pengetahuan itu untuk meningkatkan penampilan dan fungsi dari arsitektur. Melalui risetnya, manusia harus membangun, bekerja, dan membuat produk serta akan melakukan perjalanan dari provinsi ke provinsi, dari negara ke negara, dari benua ke benua sehingga dibutuhkan sebuah sistem moduler yang cocok. Sistem ini didasarkan pada pengukuran manusia, unit ganda, angka Fibonacci, Golden Section. Le Corbusier menggambarkannya sebagai "rentang pengukuran harmonis yang sesuai dengan skala manusia, berlaku universal untuk arsitektur dan hal-hal mekanis".

Dalam tulisannya tentang *Thinking Theoretically*, Stephen P. Borgatti mengungkapkan bahwa untuk membangun teori yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut: **Mechanism or process, Generality, Truth, Falsifiability, Parsimony, Fertility, Surprise**. Proses teorisasi adalah cara kerja berkesinambungan yang terintegrasi dari: cara berproses – nilai universal – kreasi – falsifikasi – kesederhanaan – berelasi dan kejutan yang pada akhirnya bertujuan untuk dapat menghasilkan teori yang baik.

Pada titik tertentu, teori mempermudah kita membahasakan arsitektur – menuliskan arsitektur dan berpikir arsitektur. Teori adalah cara tertentu menggunakan bahasa, namun teori tidak hanya merupakan cara berbahasa, tetapi yang lebih penting lagi, dia berkaitan langsung dengan praktik bahasa itu dan berbagai dinamika di balik praktik tersebut. Teori pada akhirnya juga sebagai sebuah bentuk praktik yang mau tidak mau berkaitan dengan jaman – sejarah dan waktu. (as)

DESAIN – DISEGNO

catatan pinggir hari ketiga



Ilustrasi : Rumah Adat Baluk – Kalimantan Timur

Menurut Adrian Forty, desain merupakan salah satu dari tiga rangkaian fokus utama dalam diskursus arsitektur modern (di samping *form* dan *space*). Mengerti desain – sebagai sebuah aktivitas – memiliki kapasitas untuk menerjemahkan ide atau gagasan ke dalam sebuah bentuk formal. Dan sejak abad ke-15, di mana profesi arsitek mulai dipisahkan dari kerja ketukangan, desain menjadi salah satu medium terkuat bagi arsitek dalam membentuk arsitektur. Maka, meskipun desain sudah menjadi bagian dari arsitektur sejak lama, desain – sebagai sebuah produk – mengalami perubahan dan perkembangan yang pesat di era Modern, di mana arsitektur sebagai objek berwujud dibedakan dari arsitektur sebagai representasi dari gagasan dan ekspresi intelektual perancangannya.

Kata merancang memiliki kedekatan dengan kata design. Meminjam Gunawan Tjahjono dalam bukunya, Kata desain yang dalam bahasa Inggrisnya *design* berasal dari kata latin *signum* yang berhubungan dengan *sec* yang berarti memotong (dengan alat yang bergerigi). *Signum* itu adalah hasil pembuatan takikan dengan alat gergaji diatas sebatang kayu. Dari *signum* berkembang kata kerja *designare* yang berarti menandai – menamai. Kata ini beralih ke kata Perancis Pertengahan *designer* yang berarti merancang.

Dalam bahasa Itali, desain atau *disegno* memiliki arti lain yakni sebagai gambar. Dengan demikian, kata desain setidaknya memiliki dua arti; sebagai kata kerja, desain berarti aktivitas mempersiapkan instruksi

untuk membuat objek atau bangunan; dan sebagai kata benda, yang dapat berarti instruksi – yang secara khusus berupa gambar – atau karya hasil penerapan instruksi tersebut. Ini menunjukkan bahwa desain mengimplikasikan hubungan antara ide dan benda.

Desain yang arti menandai (*designare*) dan menggambar (*disegno*) memiliki dimensi spatialitas terhadap sebuah obyek. Menandai dan Menggambar adalah aktifitas penciptaan yang memiliki tautan yang dinamis dan terbuka, karena didalam ada implikasi menuangkan ide-ide sebagai sebuah tanda. Yasraf A. Piliang menegaskan bahwa desain sebagai kegiatan kreatif melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna, dan tidak ada sebelumnya. Ini harus ditinjau ulang, karena mitos kebaruan itu sendiri. Yasraf coba meminjam Deleuze yang menggambarkan bahwa “desain tidak menyalin masa lalu, tetapi merepetisi guna mengubahnya, atau dengan kata lain bahwa mendesain adalah aktivitas merepetisi dalam rangka mengubah, untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda.”



Ilustrasi : Villa Savoye karya Le Corbusier

Pelopopilotis modern adalah arsitek Le Corbusier, yang menggunakan keduanya secara fungsional sebagai kolom pendukung di permukaan tanah, dan secara filosofis sebagai alat untuk membebaskan kekakuan tata ruang rencana tradisional, memungkinkan bangunan yang efisien sebagai 'mesin untuk hidup'. Penggunaan Pilotis di Villa Savoye telah membangun hubungan dengan volume arsitektur yang diangkat, sehingga memungkinkan ruang untuk sirkulasi di bawahnya, dan memberikan bangunan tampilan cahaya dan mengambang di atas lansekap.

Sebagaimana kata desain memiliki dua makna, Menurut Hillier, kata arsitektur pun memiliki dua sisi yang terikat satu sama lain, yakni arsitektur sebagai 'benda' dan 'aktivitas'. Arsitektur sebagai 'benda' menggambarkan nilai formalitas dalam desain, sementara arsitektur sebagai 'aktivitas' mewakili arsitektur yang adalah hasil dari tindakan kreasi: keduanya dapat diibaratkan sebagai dua sisi dari satu koin yang sama, sehingga tidak dapat dipisahkan. Hillier menjelaskan bahwa kebendaan saja tidak cukup mendefinisikan arsitektur karena tidak semua bangunan memiliki bobot arsitektural berupa intensi kreatif arsiteknya. Hal ini menegaskan perbedaan antara struktur dan desain dalam arsitektur. Contohnya adalah bangunan tiruan dari karya arsitektur atau bangunan produk massal, yang tentu saja tidak memiliki bobot untuk disebut sebagai karya arsitektur. Sebaliknya, arsitektur tidak cukup terwakilkan jika hanya dilihat sebagai aktivitas intelektual (melalui intensi kreatifnya), karena bagaimanapun kualitas arsitektur nampak melalui atribut objektifnya. Maka dari itu, untuk menghasilkan bangunan yang pantas disebut sebagai arsitektur, kedua aspek ini perlu bersinergi. (as)

ESTETIKA DALAM TEORI TANDA

catatan pinggir hari keempat



Ilustrasi : Karya Wang Shu dan Lu Wengyu di Hangzhou

Vita Activa adalah istilah yang digunakan oleh Hannah Arendt untuk menjelaskan manusia sebagai makhluk yang bekerja, bertindak dan mencipta. Dalam versi Hegel proses eksistensi manusia ini mengandung sifat `eksternalisasi` sebagai proses menuangkan dan mewujudkan gagasan menjadi wujud material (objek, produk, teknologi), dan `internalisasi` , yaitu proses menyerap dan menghayati nilai-nilai dari hasil ciptaan itu. Dalam eksistensi inilah manusia membangun nilai-nilai keindahan. Mencoba membayangkan gambar diatas, maka kita dapat mengajukan pertanyaan sederhana :”Apakah bangunan karya Wang Shu tersebut memiliki nilai estetika (keindahan)? Bagus atau Tidak ? lalu, bagaimana cara kita menilainya ?

Bila Estetika (keindahan) dihubungkan sebagai sebuah Tanda, maka Tanda (*sign*) mempunyai dua unsur, yaitu penanda (*signifier*), berisi citraan atau kesan mental dari sesuatu yang bersifat verbal atau visual, Dan petanda (*signified*) yang berisi konsep abstrak atau makna yang dihasilkan oleh tanda. Kemudian Pertandaan (*signification*), yang menghubungkan antara penanda dan petanda. Sehingga bila ingin melihat /menilai estetika, maka kita harus mengenali Penanda (*signifier*) dan Petanda (*signified*) dalam konsep pertandaannya. Penanda merupakan sesuatu yang bersifat materialistik (yang bisa diinderakan), sementara Petanda adalah konsep pikiran.

Suatu tanda hanya dapat dipahami jika hubungan di antara kedua komponen pembentuk tanda ini telah disepakati secara bersama. Ferdinand de Saussure menyatakan bahwa makna tanda bergantung pada hubungannya dengan kata-kata lain di dalam suatu sistem. Contohnya, untuk memahami kata "pohon" secara individual, perlu dipahami terlebih dahulu arti dari kata "semak-semak" dan bagaimana keduanya saling berhubungan. Dari perbedaan inilah komunitas berbahasa dapat terbentuk. Namun, perlu diingat bahwa penanda dan maknanya selalu berubah dan ada yang sudah "kadaluarsa" atau sudah tidak lagi

digunakan. Melalui pendekatan tanda, maka sebuah nilai estetika dapat dikaji dalam Citraan dan Konsepsi dibelakangnya.

Arsitektur dalam berbagai bentuk dan ekspresinya, adalah produk kekuatan spasial yang dimiliki arsitek untuk mengungkapkan “keindahan”. Melalui caranya sendiri, “Keindahan” arsitektur dibangun oleh bentuk, ruang dan susunannya, program, citra, guna, material-teknik, serta penggunaannya. Bahasa arsitektur bersifat partikular, relatif, kontekstual, lokal, global, kontemporer, social dan kultural. Arsitektur adalah manifestasi dari sifat humanitas manusia, karena melalui arsitektur yang indah, manusia dibawa ke dalam panorama dunia yang tak terbayangkan, sebagai cara mengasah sensibilitas jiwa, dan cara unik memberi makna pada dunia. Arsitektur adalah bahasa yang indah, karena keindahan dari arsitektur melebihi proses bangunan semata, tidak terbatas pada kehadiran material atau batasan praktis, setiap proses dalam arsitektur memerlukan landasan filosofis keindahan itu sendiri. Meminjam Yasraf A. Piliang, (melalui pendekatan penulis) ada tujuh cara melihat (tanda) estetika yang dapat dihubungkan dengan arsitektur, yaitu :



Nomadic Museum Shigeru Ban Architects, Container Architecture

(1). Estetika yang `Sebenarnya` (*proper aesthetic*) adalah estetika yang memiliki memiliki hubungan relatif simetri antara konsep dan realitas yang dipresentasikan. Antara citra yang dimunculkan dan konsep yang dibayangkan memiliki konsistensinya. Ini melukiskan sebuah sifat jujur dari estetika, membentangkan kebenaran (*truth*) dan menyingkapkan keaslian.



M2 Building, Japan, by Kengo Kuma

(2). Estetika Palsu (*pseudo aesthetic*) adalah estetika yang bersifat tidak tulus, tidak asli, tiruan, gadungan yang didalamnya terjadi semacam reduksi realitas. Penanda (citraan) berpretensi / berpura pura asli (sebenarnya), padahal palsu (bukan sebenarnya).



Dog Bark Park Inn / Idaho, USA Dennis Sullivan & Frances Conklin

(3). Estetika Dusta (*false aesthetic*) Adalah estetika yang menggunakan citraan (penanda) yang salah, untuk menjelaskan konsep yang salah. Kekuatan estetika untuk memberikan nilai indah sebagai penyampai pesan dapat pula disalahgunakan untuk menyampaikan informasi yang salah.



The Jean-Marie Tjibaou Cultural Centre, Noumea, New Caledonia

(4). Estetika Daur Ulang (*recycled aesthetic*) adalah estetika yang digunakan untuk menjelaskan masa lalu (dengan konteks ruang waktu dan tempatnya yang khas), digunakan untuk menjelaskan peristiwa masa kini (yang sesungguhnya berbeda atau tidak ada sama sekali).



UK Pavilion-Expo 2020 Dubai

(5). Estetika Artifisial (*artificial aesthetic*) adalah estetika yang direkayasa lewat teknologi citraan muktahir (teknologi digital, computer graphic, simulasi) yang tidak memiliki referensinya pada realitas. Estetika ini sangat menggantungkan dirinya kemampuan teknologi muktahir dalam menciptakan citraan (*imagology*).



Shanghai Expo 2010 UK PAVILION, Shanghai, China, Thomas Heatherwick

(6). Estetika Ekstrim (*extreme aesthetic*) adalah estetika yang ditampilkan dalam sebuah model keindahan yang ekstrim (*hyper-beauty*), khususnya lewat efek – efek modulasi makna yang jauh lebih besar ketimbang apa yang ada didalam realitas sendiri.



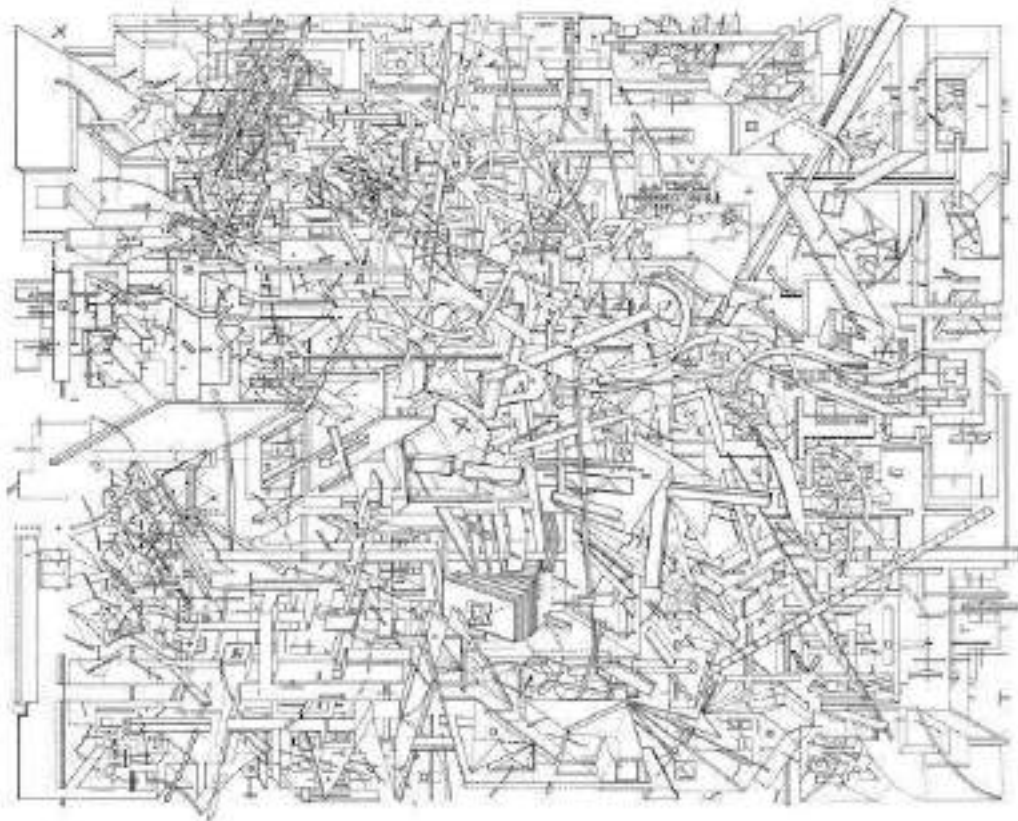
Dancing House by Frank O Gehry

(7). Estetika Paranoid (*paranoid aesthetic*) adalah estetika yang ditampilkan memberikan gangguan emosional kepada pembacanya. Estetika yang ditampilkan menimbulkan Kecemasan (*anxiety*) dan delusi sehingga membangun asumsi irasional. Penanda dan petanda berbaur dalam bautan ide paranoid penciptanya.

Arsitektur yang indah adalah sebuah hasil `Berpikir Mediatif, yaitu hasil olah pikir dan olah hati yang melampaui semangat penciptaannya sendiri, karena ia menembus pada kedalaman makna dari sesuatu, khususnya makna-makna citra, guna dan konsep yang ada dibelakangnya. Arsitektur melalui keindahannya harus mampu membangun dialektika : `eksternalisasi` yaitu mampu mengekspresikan dirinya secara utuh bagi penggunaanya serta `internalisasi` yaitu menghasilkan nilai-nilai `baik` yang ia ciptakan melalui struktur konfigurasi keruangannya.(as)

GAMBAR TANGAN

catatan pinggir hari kelima



Ilustrasi : Micromegas Drawings 1979 by Daniel Libeskind

Natasha Meuser dalam tulisannya *10 Essential Freehand Drawing Exercises for Architects*, memulai tulisannya dengan mempertanyakan : **Apa itu Kecantikan ?** Dalam sebuah penelitian tentang misteri kecantikan manusia, digunakan teknologi Komputer mutakhir dalam sistem pendataan lengkap untuk membuktikan wajah wajah tertentu yang dianggap cantik. Para peneliti memasukkan foto wajah yang tak terhitung jumlahnya dari seluruh dunia, masing-masing digambarkan oleh responden survei sebagai sangat cantik, ke dalam komputer yang kuat. Informasi yang dihasilkan, dipercaya dan dapat digunakan untuk menghasilkan wajah yang akan diakui oleh manusia sebagai memiliki keindahan mutlak. Tetapi apa yang akhirnya dihasilkan komputer adalah gambar wajah biasa, tidak cantik atau jelek, tanpa kehidupan dan karakter. Itu membuat sebagian besar pembaca dan pengamat kecewa dan dingin. Akumulasi data telah menciptakan bukan kecantikan super, tetapi kecantikan rata-rata yang benar secara statistik. Ilustrasi ini, menjadi menjadi anekdot yang relevan dengan ketrampilan gambar dengan tangan yang telah mulai menghilang dalam praktik keseharian seorang arsitek. Sebuah pertanyaan dapat dimunculkan : “ Dengan berkembangnya teknologi komputasi desain, apakah setiap arsitek saat ini berpikir untuk menghadirkan produk ide ke klien dengan detail bangunan yang digambar dengan tinta, sketsa warna dengan cat air, atau perspektif dengan pensil ?”

Desain berasal dari bahasa Itali `disegno` yang memiliki arti Menggambar, ini mengimplikasikan bahwa menggambar merupakan titik awal untuk berarsitektur. Dalam menggambar ada ide yang ada di pikiran dan menuangkannya melalui coretan tangan diatas secarik kertas. Menggambar juga dapat dibayangkan sebagai sebuah tindakan untuk merekam dan menganalisis contoh yang ada, dan sketsa menyediakan media untuk menguji penampilan beberapa objek yang dibayangkan. Gambar telah digunakan oleh arsitek dengan berbagai cara, menggunakan sketsa-sketsa sebagai alat komunikasi ide kepada klien, gambar tangan bebas sebagai catatan, alat untuk menganalisis lingkungan dan kota, melakukan studi preseden dan tipologi bangunan serta membuat perspektif untuk membayangkan suasana arsitektural yang diimpikan.



Roussillon



Los Angeles Public Library



Feels Like 44°

Frank Harmon dalam bukunya *Native Places*, telah mengumpulkan sejumlah gambarnya yang dilakukannya sebagai seorang arsitek. Ia menawarkan sketsa sketsa yang dipasangkan dengan pantulannya pada tempat-tempat dalam perjalanannya di seluruh dunia yang ia lakukan. Harmon mulai menggambar sebagai seorang anak dan telah membawa buku sketsa untuk sebagian besar kehidupan dewasanya. Menggambar membawanya ke arsitektur, dan baginya menggambar adalah tindakan serta "cara untuk melihat dunia". Baginya, melalui gambar dia telah belajar lebih banyak tentang lingkungan binaan dengan secara pribadi, mengamati dan menggambar tempat-tempat dan bagaimana orang terlibat dalam kehidupannya. Dalam Narasi gambar-gambarnya, Harmon tidak menulis tentang gambar yang dia buat, lebih sering menuliskan tentang kehidupan yang terjadi pada mereka dan di sekitarnya, ketika ia dengan cepat membuat sketsa. Dia mengomentari cuaca, cahaya, udara, aroma, suara orang. Apa yang muncul adalah empati besar bagi manusia yang mengisi tempat-tempat yang dia rekam. Ceritanya tentang orang-orang yang berkumpul di suatu tempat, berbagi momen.



Johnson Square, Savannah

Dalam bukunya Brian Edwards yang berjudul *Understanding Architecture Through Drawing* didapat pengertian gambar sebagai: Gambar adalah cara penulisan desainer, mereka adalah sarana komunikasi dan pemecahan masalah; Menggambar pada dasarnya adalah bentuk bahasa dan, seperti semua bahasa, ada kode dan konvensi yang dikenal; Menggambar adalah merekam atau menganalisis bangunan yang ada sebagai lawan mengantisipasi bentuk yang baru; Menggambar, seperti bahasa, adalah cerita tentang hal-hal yang dilihat, bukan cetak biru atau instruksi kepada orang lain. Menggambar, seperti bahasa kata-kata dan matematika, berupaya memberi makna dan keteraturan pada dunia yang sangat rumit. Ini adalah alat yang bersifat representasional untuk melihat ke depan, memungkinkan untuk 'pemesanan ruang dari hal-hal yang berarti pada sebuah lingkungan'

Daniel Libeskind dalam *Micromegas* memperlihatkan cara menggambar potongan-potongan elemen arsitektur yang diproyeksikan meledak di permukaan kertas, mengilustrasikan tidak ada satu momen pun kecuali menyinggung peristiwa di masa lalu dan masa depan. Bagi Daniel Libeskind : "Sebuah gambar arsitektur, adalah sebuah prospektif yang membuka kemungkinan masa depan seperti halnya pemulihan dari sejarah tertentu, yang niatnya bersaksi dan batas-batasnya selalu menantang. Bagaimanapun juga, sebuah gambar lebih dari sekadar bayangan sebuah objek, lebih dari setumpuk garis, lebih dari sekadar aturan aturan konvensional "



Ilustrasi : Micromegas by Daniel Libeskind

Daniel Libeskind sering mendefinisikan Gambar sebagai Suara Arsitek, seperti proses penyusunan musik : "Seorang arsitek menyentuh bentuk dan bentuk dalam ruang desain imajiner; seorang musisi mendengar melodi di ruang desain musik yang kemudian direkam di atas kertas." Dalam *Micromegas*, Gambar-gambar Daniel Libeskind, mengimprovisasikan ruang berdasarkan intuisi, peluang dan gerak bantuan, dengan bantuan multidireksional, garis silang, kurva, lingkaran yang menciptakan kesan penetrasi, pencarian, pelacakan, atau penandaan jejak yang mengingatkan analisis dekonstruksionis. Kadang-kadang labirinnya menyorakan ruang yang tidak bisa ada dalam kenyataan, seolah-olah arsitek berada di jejak dimensi baru, realitas baru, yang membuka perspektif yang lebih luas dalam pemikiran desain, merusak semua teori dan praktik arsitektur yang dicoba dan diuji. Bagi Daniel Libeskind, Tidak mungkin untuk menggantikan mekanisme proyeksi batin dalam sebuah gambar dengan perangkat lunak komputer, yang hanya merupakan alat untuk mensistematisasikan visualisasi proyek.

Meminjam Brian Edwards, menggambar merupakan sarana yang digunakan oleh arsitek untuk memvisualisasikan, menguji, dan memesan hubungan yang dibayangkan. Gambar adalah sebuah konstruksi yang dimulai dalam pikiran arsitek dan menjadi nyata di atas kertas, di mana ia dapat dibagikan kepada orang lain dan dikembangkan lebih lanjut. Gambar itu adalah sarana utama yang digunakan seorang arsitek untuk terpisah dari perdagangan bangunan. Gambar 'tangan-bebas' memberi kesempatan untuk memanfaatkan koneksi intuitif yang paling sederhana antara pikiran dan tangan, memungkinkan konsolidasi ide yang berkembang dalam proses berpikir kreatif, serta mencirikan individualitas penciptanya.



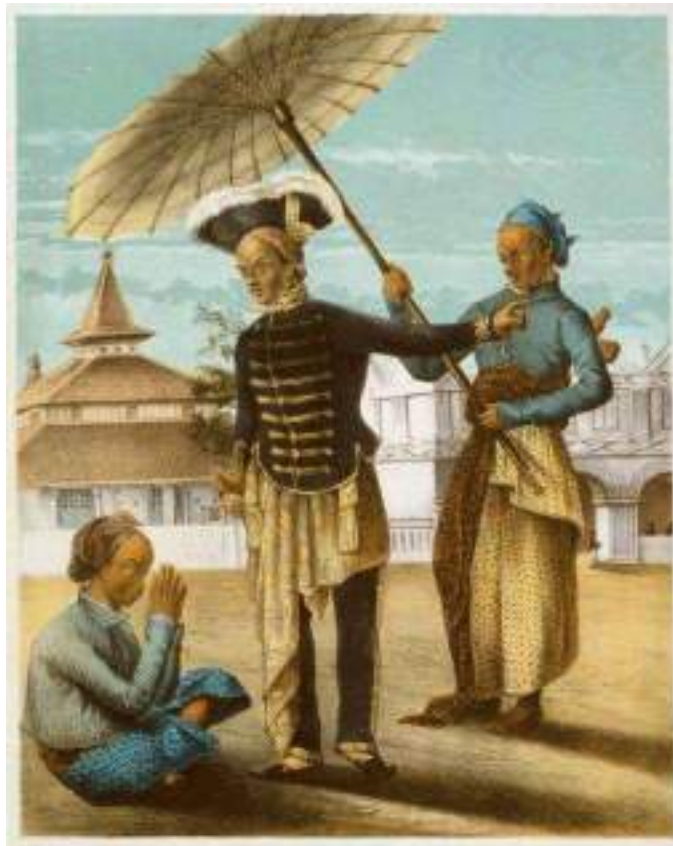
Ilustrasi : Cumi karya Yuuki Tokuda

Ilustrator berbakat Yuuki Tokuda terkenal tidak hanya di Twitter dan Instagram untuk karakter aslinya sebuah obyek. Karena gambarnya yang sangat hidup, banyak digunakan untuk buku-buku dengan tema bahan dasar masakan. Gambar Cumi ini adalah, karyanya yang paling baru, mungkin adalah yang terbaik. Dengan pena, pensil, dan *spidol copic*, artis yang impresif itu telah membuat pikiran perbincangan di Twitter dengan menciptakan cumi-cumi ultra-realistis yang sepertinya telah dijatuhkan di atas talenan, bukan selembur kertas. Tekstur cumi-cumi ditampilkan dengan sangat baik, dan setiap detail seperti kelembaban, tekstur kulit mengkilap, dan mata yang selalu diawasi diciptakan dengan sangat baik, sulit untuk percaya ini bukan cumi-cumi yang sebenarnya. Proses langkah demi langkah Yuuki Tokuda memberikan imajinasi dari kekuatan sebuah gambar tangan.

Mengutip Pablo Picasso : "Dalam menggambar, tidak ada yang lebih baik dari upaya pertama." dan Salvador Dali "Menggambar adalah kejujuran seni. Tidak ada kemungkinan kecurangan. Baik atau buruk." Menggambar tangan itu sangat luar biasa, ada kemudahan dan kebebasan untuk cara berkomunikasi serta bahasanya sangat universal. Proses kesempurnaannya tidak akan pernah berakhir karena dapat terus berlangsung seumur hidup serta ikatan emosional dari sketsa menyebabkan situasi pesona oleh keaslian dan spontanitas. (as)

POLITIK RUANG KOTA

catatan pinggir hari keenam



Ilustrasi : lukisan Van Peurs, "Prinz van Madoera",

*“ Any city, however small, is in fact divided into two,
one the city of the poor, the other of the rich;
these are at war with one another. ”
(Plato)*

Apa itu Kota ? Dalam pandangan saya sebuah kota dapat dilihat melalui empat cara; **Pertama** adalah secara **Fisik** (*physically*) sebuah kota tumbuh dan berkembang, sedikit demi sedikit (*bit by bit*) dari sesuatu yang sederhana menjadi kompleks melalui hubungan bangunan dan jaringan infrastruktur kotanya serta membangun kompleksitas didalamnya. **Kedua** adalah secara **Mental** (*mentally*), kota adalah sebuah arena dari emosi, air mata, penghianatan, percintaan, ketakutan, dll yang membangun pengalaman, memori serta psikologi bagi para penghuni kotanya. **Ketiga** adalah secara **Social** (*socially*), sebuah tempat yang menjadi panggung untuk penduduknya melakukan interaksi sosial serta panggung terbuka untuk mengekspresikan hubungan sosial dengan berbagai kelas. **Keempat** adalah **Kehidupan Mesin** (*living machine*), sebuah tempat yang dilingkupi teknologi komputer yang membangun jaringan virtual, kehidupan online (*living online*) serta medium digital dan elektronik untuk warganya beradaptasi dengan peradaban robotik.

Apa itu Politik ? Dari bahasa Yunani *Politika* atau *Polis*, yang berarti `urusan kota` atau yang berhubungan dengan warga negara – berhubungan dengan penduduk dan kota - kota yang berstatus negara (*city state*). Dalam ranah terminologi ada beberapa turunan katanya seperti : *polites* (warga negara), *politeia* (hal-hal yang berhubungan dengan negara), *politika* (pemerintahan negara), lalu terakhir menjadi *politikos* (kewarganegaraan). Menurut Yasraf A. Piliang (2016) Politik adalah kapasitas membangun “hidup baik” melalui berbagai bentuk aktivitas “yang politik” (*the political*), sebagai manifestasi kebenaran dan keutamaan (*virtue*), di dalam sebuah medan pertarungan kekuasaan. Politik adalah juga sebuah ranah mengungkap kebenaran, yaitu “kebenaran politik”, melalui kontestasi ideologi, perdebatan publik, opini publik dan pertarungan kekuasaan. Kondisi manusia di dalam ranah politik sangat ditentukan oleh “rezim kebenaran” (*regime of truth*) yang dibangun di dalamnya, yaitu totalitas aparatus yang berperan dalam membangun apa yang disebut kebenaran.



Ilustrasi : The archetypal Ancient Greek colony

POLIS = KOTA adalah struktur khas suatu komunitas di dunia Yunani kuno. Sebuah Polis terdiri dari pusat kota, sering dibentengi dan dengan pusat keramat dibangun di atas Acropolis atau pelabuhan alami, yang mengendalikan wilayah sekitar (*chora*) tanah. Oleh karena itu, istilah Polis telah diterjemahkan sebagai 'negara-kota' karena biasanya hanya ada satu kota dan karena masing-masing Polis mandiri dari polis lain dalam hal institusi dan praktik politik, peradilan, hukum, agama dan sosial, masing-masing Polis sebenarnya negara. Seperti sebuah negara, setiap Polis juga terlibat dalam urusan internasional, baik dengan polis lain maupun negara-negara non-Yunani di bidang perdagangan, aliansi politik, dan perang.

POLITIK RUANG KOTA



Henri Lefebvre

Membicarakan **POLITIK RUANG KOTA**, mau tidak mau kita akan berhadapan dengan **Henri Lefebvre** (1901-1991), adalah seorang filsuf dan sosiolog Marxis Perancis, yang terkenal karena memelopori kritik kehidupan sehari-hari (keseharian), Lefebvre memperkenalkan konsep hak untuk kota dan produksi ruang sosial, serta untuk karyanya tentang dialektika, alienasi, dan kritik terhadap Stalinisme, eksistensialisme, dan strukturalisme.

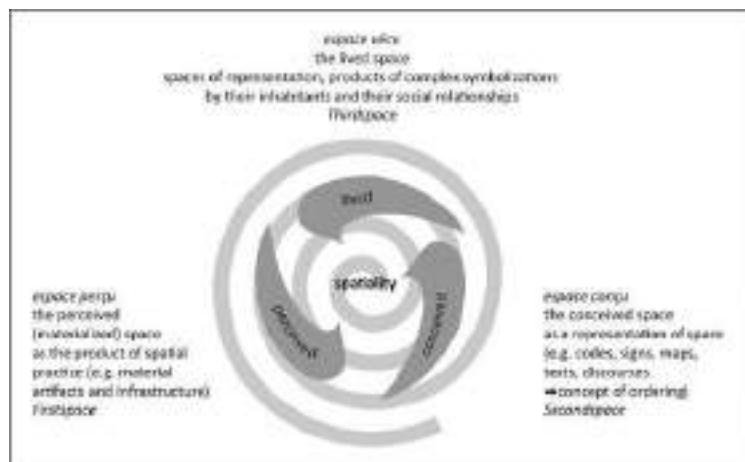
Ide besar Henri Lefebvre didasarkan atas ketertarikannya pada kehidupan keseharian pada dunia modern, yang secara bertahap mengarahkan minatnya pada kehidupan kota dan perkotaan. Dengan melihat

banyaknya pekerja pabrik sebagai warga kelas bawah, Lefebvre berpendapat kehidupan sehari-hari itu sendiri teralienasi dan mengalami degradasi yang dalam, bahwa aktivitas individu dan kelompok (kelompok yang teralienasi) dalam kehidupan sehari-hari akan meletakkan dasar bagi praktik sosial.

Dalam pandangan Lefebvre, Kota dengan penghuninya serta agen-agen didalamnya, menjadi latar belakang terjadi kehidupan sehari-hari masyarakat serta cara habitatnya berproduksi. Negara dan kondisi kapitalisme mengatur dan merasionalisasi ruang untuk produk sosial, aliran kapital, dan produksi barang. Fokus Lefebvre ada pada analisis dan kritik terhadap negara dan mode produksi kapitalis kemudian menempatkan kondisi ini dengan kritik melalui ruang, menyoroti aspek politik ruang kota baik sebagai produk politik dan instrumen perubahan yang mungkin terjadi. Bagi Lefebvre : " (sosial) ruang adalah produk (sosial)" ruang sangat jelas bersifat politis, secara bersamaan keduanya merupakan politik produk dan kepentingan politik. "

Lefebvre melihat bahwa produk politik merupakan hasil dari strategi yang kontradiktif, dapat bertentangan, representasi, apropriasi dan praktik yang mengambil tempat sesuai dengan model sosial-budaya, minat khusus untuk masing-masing kelompok, dan posisi kelas sosial. Ketika mode produksi kapitalis menghasilkan ruang yang spesifik untuknya, sebuah strategi revolusioner harus menciptakan mode lain untuk menghasilkan ruang keseharian. Dalam pandangan Lefebvre, dengan cara penguasaan kembali kota secara kolektif, serta dengan cara pengangkatan kembali dan pembebasan kehidupan sehari-hari, kita dapat membangun Politik Ruang Kota. Karena itu, ruang juga merupakan kepentingan politik dalam arti bahwa ia adalah medium, instrumen dan tujuan perjuangan dan konflik.

Dalam pandangan Lefebvre ruang tidak hanya ajang berinteraksi, tapi menjadi alat yang digunakan untuk menciptakan kontrol dan dominasi. Konstruksi ruang menjadi sarana untuk membentuk pemikiran dan tindakan. Lefebvre membuat rumusan yang disebut sebagai "a conceptual triad of social space production".



Ilustrasi : The trialectics of spatiality

A. THE PERCEIVED SPACE sebagai representasi ruang (*representation of space*), ini berkenaan dengan pengetahuan, kode, tanda, dan pemaknaan atas ruang. Ini adalah Ruang `Arsitek` dan `Planner` dimana mereka percaya bahwa melalui media gambar ruang dapat diciptakan dan dikonsepsikan.

B. THE CONCEIVED SPACE sebagai ruang representasional (*representational space*), kebalikan representasi ruang, ruang representasional memberikan makna simbolisasi dan memori dari ruang kota, seperti hadirnya monument, artefak, tugu, dan *memorial park*.

C. THE LIVED SPACE sebagai praktik spasial (*spatial practices*), ruang yang dihidupi. Konsep ini menunjukkan kohesi sosial atas suatu ruang ditentukan oleh derajat kompetensi dan kinerja dalam mengonsumsi ruang. Praktik spasial mengacu pada produksi sekaligus reproduksi hubungan spasial antar objek sehingga menjamin keberlangsungan produksi ruang sosial dan relasinya. Ini adalah Ruang Ketiga.

Ide besar Lefebvre mengajak kita para Arsitek, Urbanis, Perencana Kota dan para Agen Keruangan Kota untuk melihat Politik Ruang Kota sebagai tempat pertarungan perjuangan revolusioner keseharian ditemukan. Ruang bukan dihasilkan oleh ide-ide yang hanya dituangkan dalam secarik kertas gambar. Ruang ini adalah THE LIVED SPACE – RUANG KETIGA ruang yang lahir karena praktik sosial – *social centrality*. Bagi Lefebvre, para Arsitek - *Planner* dan Agen Keruangan harus *berjuang* untuk dan di dalam ruang ini, dimana selalu terjadi kontradiksi tetapi juga simbolis karena ruang ini adalah tempat kelompok dan kelas sosial bersaing. Dengan ruang yang telah memperoleh nilai pasar dalam mode kapitalisme, ketidaksetaraan sosial akan terwujud dalam ruang, khususnya antara kaum borjuis dan kelas yang kurang mampu. Ide ('Utopis') dari Henri Lefebvre memberikan kesempatan kepada kita untuk memikirkan ulang tentang terjalin eratinya antara ruang kota dan politik, merancang arsitektur dan ruang kota berarti tertarik pada orientasi politik representasi ruang sosial, karena kota merupakan media dari sistem representasi ini. "Space is not a scientific object removed from ideology or politics. It has always been political and strategic. There is an ideology of space. Because space, which seems homogeneous, which appears as a whole in its objectivity, in its pure form, such as we determine it, is a social product." Henri Lefebvre (as)

KESEHARIAN dan AGEN KERUANGAN

catatan pinggir hari ketujuh



Ilustrasi : Laundry Service in Dhobi Ghat, Mumbai

Arsitek dengan arsitekturnya telah menjadi sebuah alat untuk memproduksi berbagai objek yang berkaitan dengan manusia. Dalam menghasilkan objek tersebut ada dua bentuk pendekatan yang biasa terjadi, pertama adalah arsitek percaya bahwa aktivitas intelektualnya, melalui gambar-gambar yang mereka kreasikan, dapat memproduksi berbagai karya arsitektur. Gambar-gambar arsitektural yang memiliki nilai estetika telah dianggap dapat memenuhi keinginan para pemilik (modal) dan kepentingan pasar. Kedua, arsitek percaya bahwa arsitektur bukan masalah estetika saja, tetapi harus dapat menjawab dan memberikan kontribusi kepada masyarakat sebagai penggunaanya. Arsitek dituntut untuk dapat mengemban tanggung jawab terhadap nilai humanisme, atau dengan kata lain, nilai sosial dan kemanusiaan perlu dimunculkan dalam objek yang dihasilkan.

Keseharian adalah sebuah kondisi nyata yang secara berulang terjadi dalam kehidupan. Sarah Wigglesworth dan Jeremy Till menggambarkan bahwa keseharian adalah sesuatu yang sudah ada di tempatnya, bukan sebagai sesuatu yang dimunculkan (utopia) pada tempat tersebut (Wigglesworth, S. & Till, J., 1998). Ia adalah apa yang ada di depan kita, yang dilahirkan oleh kebutuhan sehari-hari sebagai bagian dari manusia dalam mengisi ruang kehidupannya. Meski demikian, akan lebih mudah bagi kita untuk mengungkapkan sebuah kejadian yang bukan keseharian misalnya, mengikuti sebuah seminar, pulang kampung saat lebaran, atau merayakan tahun baru. Hal-hal tersebut lebih bersifat sementara ataupun berulang dalam periode tertentu. Sementara keseharian adalah kondisi yang paling umum namun unik, paling individual sekaligus sosial, paling dikenali juga tersembunyi.



Ilustrasi : *The Quinta Monroy Houses by Alejandro Aravena*

Ide dari proyek perumahan social (*social housing*) ini adalah tetap mempertahankan komunitas pada Kawasan ini. Ambisi dari Alejandro Aravena adalah membangun rumah yang nyaman dalam lahan terbatas dengan tetap mengedepankan hubungan sosial yang kuat bagi komunitas yang ada. Rumah yang dirancang harus memiliki kualitas kesehatan dengan memanfaatkan sinar matahari serta ventilasi udara. Halaman terbuka yang ada adalah ruang komunal bersama

Realitas kehidupan keseharian manusia di dalam kota menjadi dasar utama pembentuk kota. Dengan kata lain, untuk membaca sebuah kota kita harus dapat membaca kehidupan keseharian yang terbentuk di dalamnya. Sebuah kota tidak dapat diciptakan hanya berdasarkan nilai estetika dan aktivitas intelektual (ide-ide yang ditransfer melalui gambar arsitektural) seseorang. Kompleksitas dan dinamika hidup berkota mendorong perlakuan yang sangat terbuka dan konkrit terhadap arsitektur dan kota. Keterbukaan hanya dapat dilakukan dengan melibatkan partisipasi penghuni dan pengguna arsitektur dan ruang kota. Dengan demikian, setidaknya arsitektur telah membangun ruang yang demokratis – ruang yang lahir karena kebutuhan – ruang yang memberikan dan menggubah inspirasi tentang hidup berkota.

Mendiskusikan keseharian dalam arsitektur, kita selalu akan dihubungkan dengan bagaimana melihat arsitektur sebagai bagian dari masyarakat. Deborah Berke mengungkapkan bahwa untuk dapat mengerti hubungan antara keseharian dan arsitektur, ada beberapa poin yang perlu mendapat perhatian, seperti: sebuah arsitektur dari keseharian kemungkinan bersifat umum dan unik, asli dan berkarakter, cukup biasa, tidak ditutupi, sensual, terbuka dan emosional; sebuah arsitektur dari keseharian mengekspresikan kehidupan domestik; arsitektur dari keseharian kemungkinan berpihak dalam nilai kolektif dan simbolik tetapi tidak menempatkan diri pada yang bernilai monumental, arsitektur dari keseharian merespon kepada program yang memberi kontribusi arti dan fungsi dan perannya lebih daripada sekadar sebuah gaya; arsitektur dari keseharian dapat berubah secepat fesyen tetapi selalu populer; arsitektur keseharian adalah sesuatu yang tertampilkan dan terbangun.

Arsitektur keseharian bukanlah suatu wujud yang berdiri bebas, tanpa ikatan dan mandiri. Keberadaannya haruslah menjadi suatu kesatuan yang terintegrasi dan berkelanjutan dengan apa yang ada di sekitarnya, terutama dengan ruang-ruang sosial bagi masyarakat. Setiap konstruksi arsitektur yang terbentuk harus dapat mencerminkan diri para penggunanya dan memberi dampak positif terhadap kehidupan sosial di dalamnya. Karena itu, arsitektur keseharian harus bersifat sosial, konkrit, responsif, kontekstual dan orisinal. Untuk menerapkan arsitektur keseharian dibutuhkan sikap menghargai informasi sosial dan produk sosialnya yang mengajarkan kita tentang kearifan untuk 'membaca' potensi sosial sebuah kondisi dan 'menulis'-kannya kembali sebagai tradisi gubahan arsitektur. (as)

URBAN ACCUPUNCTURE

catatan pinggir hari kedelapan



Ilustrasi : Urban Accupuncture

Sebuah kota, sesungguhnya, adalah potret diri dan tentang bagaimana cara kita menghuni, memelihara dan hidup didalamnya. Kota adalah sumber inspirasi yang sekaligus memberikan makna kehidupan didalamnya. Kota memiliki `organ-organ` seperti bangunan dan berbagai fungsinya, memiliki aliran `pembuluh darah` seperti infrastruktur jalan, `memiliki jiwa` melalui orang-orang yang hidup didalamnya, sehingga mendeskripsikan kota adalah seperti membicarakan organisme yang terdiri dari berbagai elemen pembentuk struktur `tubuh` kehidupan.

Sebuah Kota, karena itu adalah sebuah organisme hidup, yang memiliki organ-organ, pembuluh darah, dan jiwa, dan ini layaknya seperti sebuah `tubuh`. Cara kita menata dan membangun kota, adalah tentang bagaimana mengolah semuanya dalam konfigurasi keruangan. Menyehatkan organ tubuh didalamnya atau membiarkan menjadi pasif, mengaktifkan aliran darahnya mengalir lancar atau membuatnya menjadi terhambat, memelihara jiwa melalui berbagai dinamika positif atau mengisinya dengan aspek negatif. Semua yang positif, menjadi cara untuk membuat kota menjadi hidup, memiliki `aura` serta membangun citra dan guna didalamnya.

Pemahaman tentang Urban Accupuncture tidak dapat dipisahkan dari anggapan bahwa kota adalah sebuah organisme. Mewujudkan kota sebagai peradaban manusia berarti sebuah kota beroperasi bukan seperti sebuah mesin. Kota menggambarkan bagaimana manusia berkompromi, beradaptasi bahkan berevolusi terhadap cara hidupnya di kota. Kota memberi sekaligus menyimpan memori, kota selalu berjalan serta berubah dalam ruang dan waktu. Maka dari itu, kota bernafas, bergerak, bertumbuh, berinteraksi, sebagaimana seperti manusia melalui tubuhnya bergerak dan bernafas.

Menurut Marco Casagrande, Urban Accupunture berproses menggunakan intervensi skala kecil untuk mengubah konteks perkotaan yang lebih besar. Lokasi dipilih melalui analisis-sintesis dari berbagai faktor sosial, budaya, ekonomi, politik dan ekologi, dan dikembangkan melalui dialog antara perancang dan masyarakat. Bila akupunktur mengurangi stres di tubuh maka akupunktur perkotaan mengurangi stres di lingkungan. Visi dari urban acupunture adalah menghasilkan intervensi katalitik skala kecil namun bersifat sosial ke dalam lingkup perkotaan.



Ilustrasi : Cicada night interior by Marco Casagrande

Dengan lahan kosong di pusat kota Taipei, Marco Casagrande Laboratory melakukan intervensi akupunktur perkotaan yang terdiri dari ruang terbuka berumput dengan kepompong anyaman bambu berukuran 34 meter. Intervensi ini untuk menciptakan percakapan antara manusia modern, kota Taipei, dan realitas alam. Intervensi berfokus pada kegiatan dan program interaksi untuk komunitas lokal serta sejumlah kegiatan masyarakat, terutama sebagai ruang untuk mahasiswa universitas setempat.

Urban Accupunture dapat diusung sebagai sebuah pendekatan yang dapat memperbaiki kondisi kota. Seperti dalam ilmu pengobatan, metode akupunktur harus dilakukan dengan cepat dan sangat presisi di titik-titik vital organisme. Setiap titik-titik yang ada adalah jaringan yang saling berkesinambungan. Dari titik-titik tersebut pengaruh akupunktur akan menyebar luas dan, jika memang dilakukan dengan tepat, dapat memperlancar sirkulasi dalam tubuh organisme yaitu tubuh sebuah kota.

Jika kota adalah suatu organisme dan urban acupunture adalah metode yang ditusukkan ke titik vital kota, maka perencana kota – atau dalam hal ini arsitek – bisa dikatakan sebagai `dokter` yang dianggap menguasai pengetahuan tentang organisme kota. Arsitek membawa jarum suntik yang berfungsi untuk merevitalisasi keseluruhan dengan menyembuhkan bagian-bagiannya. Intervensi arsitek akan menentukan apakah tusukan tersebut akan berdampak positif (`chi` positif) atau malah memperburuk keadaan (`chi` negatif). Maka dari itu, adalah penting bagi arsitek untuk mampu melihat titik yang tepat untuk ditindak, dan tidak menusuk titik dengan sirkulasi yang sudah stabil. Mengadaptasi pernyataan Marco Casagrande, arsitektur dalam urban acupunture tidak mengangkat desain (secara visual) sebagai alat utamanya, melainkan apa yang dapat disumbangkan oleh desain kepada kota dan sirkulasi energi di dalamnya. (as)

KOTA KUBUS

catatan pinggir hari kesembilan

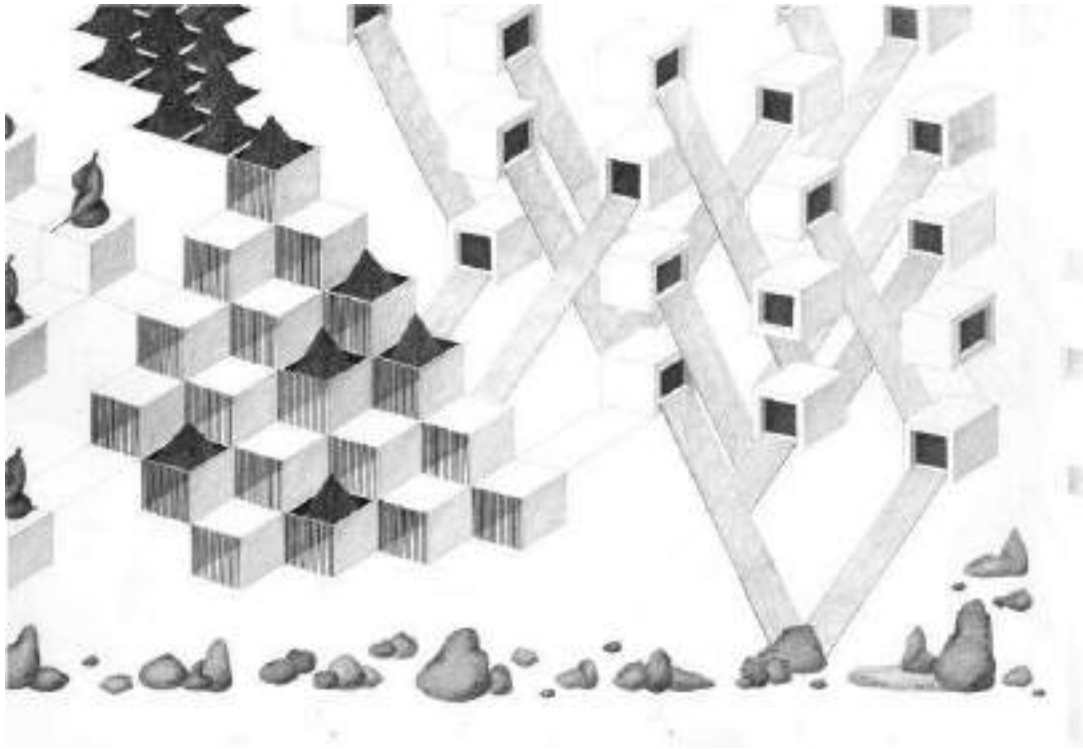


Blank City by Wei Shao

Tidak ada langit, tidak ada tanah.
Semuanya dikategorikan.
Rumah hanya ada sebagai kubus,
Setiap kubus memiliki fungsi.
Setiap fungsi harus mengikuti aturan.

Hidup di Kota Kosong - hidup di kubus seukuran manusia,
Semua orang mengikuti aturan sederhana:
Mereka memiliki apartemen, pekerjaan, kebun, agama, makan siang, waktu yang sama ...
Mereka melakukan segalanya "dengan benar" di "tempat yang tepat",
Hidup diatur oleh ritme dan irama yang sama, gaya hidup yang sama.

"Pikiran modern benar-benar kacau. Pengetahuan telah membentangi ke titik, dimana dunia maupun kecerdasan kita tidak dapat menemukan pijakan. Ini adalah fakta bahwa kita menderita nihilism"
Albert Camus



Blank City by Wei Shao

Dibangun tidak terbatas pada dunia multi-dimensi,
semuanya adalah kota standar.

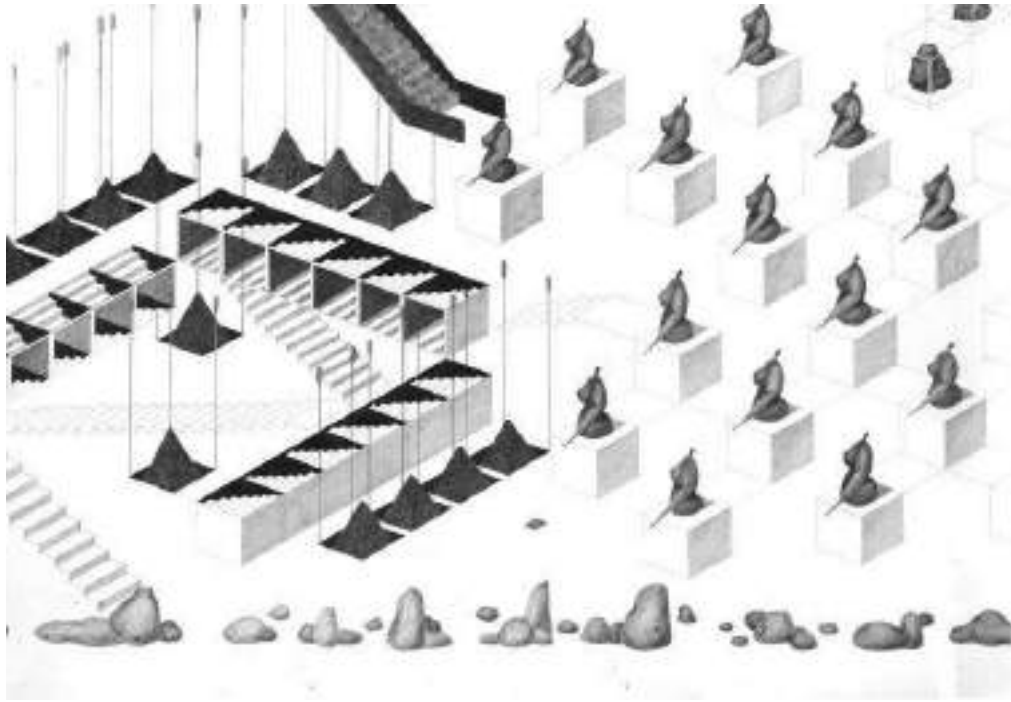
Ruang dinormalisasi menjadi kubus tunggal,
kubus diberi fungsi, fungsi harus memenuhi spesifikasi.

Hidup telah dibakukan dalam ukuran kubus,
mereka diberi ritme kehidupan yang sama,
mengikuti kehidupan yang sederhana,
dengan semua disalin.

Tujuan utama,
semua orang di "ruang yang tepat" untuk melakukan "hal yang benar."

"Jika setiap kehidupan adalah unik, mari kita hidup secara unik. Mari kita tolak segala yang tidak segar dan tidak baru. Sangat penting untuk kita benar-benar menjadi modern."

Milan Kundera



Blank City by Wei Shao

Kota ini Kotak,
Tidak ada Bulat, tidak ada Segitiga.
Semuanya Persegi Empat.
Ruang hanya ada sebagai kubus,
Setiap kubus memiliki makna.
Setiap makna harus mengikuti simbol.
Hidup di Ruang Hampa, hidup di kubus seukuran tubuh,
Hidup diatur oleh batas yang sama, nafas yang sama.
Semua orang mengikuti tanpa dapat menghindar:
Mereka memiliki tubuh dan pikiran yang sama.
Melangkah kedepan dengan jalan yang sama.....
menuju Kota Kubus

“Jangan dipusingkan untuk menjadi modern. Sayangnya, itu adalah satu hal, yang apa pun anda lakukan, tidak dapat anda hindari.”
Salvador Dali

REM KOOLHAAS dalam `COUNTRYSITE – THE FUTURE`

catatan pinggir hari kesepuluh



Countryside – The future adalah tema dari Pameran Besar Rem Koolhaas dan Samir Bantal (OMA-AMO), sedang berlangsung di Solomon, Guggenheim Museum New York dari tanggal 20 Februari – 14 Agustus 2020.

Rem Koolhaas, selama 40 tahun terakhir ia telah menjadi arsitek-urbanist, pemerhati kota, penyair provokatif dari kondisi perkotaan, menghasilkan teks-teks polemik tentang konsekuensi modernitas yang tidak diinginkan. Pada Tahun 1978, Rem Koolhaas memproklamirkan "manifesto retroaktif" yang memprovokasi kondisi Manhattan dalam *Delirious New York*. Sejak itu, ia berteori pada segala hal mulai dari ledakan kota-kota besar Cina hingga godaan pusat perbelanjaan, dan menjamurnya "ruang-ruang kosong" di Manhattan (*junk space*), bandara (*generic city*) dan taman bisnis (*bigness*).

Pada 2007, ketika Perserikatan Bangsa-Bangsa mengumumkan bahwa pada tahun 2050, 70% populasi manusia bumi akan tinggal di kota-kota, dunia melompat untuk merencanakan masa depan perkotaan yang semakin meningkat. Segera setelah itu, Rem Koolhaas mulai mencari jalan yang berbeda. Di Guggenheim Museum, New York, arsitek — bersama AMO dan sejumlah kolaborator internasional — telah menggelar pertunjukan baru untuk mengeksplorasi kehidupan, produksi, dan perancangan di pedesaan: apa yang didefinisikan sebagai 98% permukaan dunia (termasuk lautan) itu tidak membentuk 2% dari kota-kota. Pedesaan dieksplorasi sebagai konsep historis dalam masyarakat kuno, serta melalui berbagai upaya untuk membangun desa yang direncanakan di negara-negara sosialis, melalui metode produksi pangan dan energi baru, melalui konservasi tanah, melalui perubahan iklim, dan melalui *off-the-grid* hidup dalam contoh di seluruh dunia dari Chili ke Jepang.

Ketertarikan Rem Koolhaas pada transformasi pedesaan, pertama kali karena `diganggu` oleh perubahan yang ia perhatikan di sebuah desa Swiss di lembah Engadin, tempat dia telah berlibur selama bertahun-

tahun. Populasi daerah ini menurun, namun desa ini berkembang, dengan jumlah rumah liburan yang semakin meningkat dan demografi baru: kaum urban mencari kesehatan, disertai dengan komunitas sementara asisten rumah tangga (ART) Asia Selatan. Penemuan ini mendorong Koolhaas untuk mensurvei sepotong pedesaan Belanda, di mana ia menemukan petani melakukan diversifikasi bersama gelombang masuknya penduduk kota yang kaya, yang ingin mencicipi kehidupan di negara itu, `tertarik oleh aura keaslian`. Koolhaas melanjutkan "Kami mulai menemukan kondisi yang sangat absurd, Semakin kita memandang, semakin kita mulai melihat pedesaan global sebagai kanvas besar tempat sesuatu yang terlalu besar, kompleks, atau tidak aman untuk menyatu dengan kehidupan perkotaan terjadi. " "Dunia yang sebelumnya didikte oleh musim dan organisasi pertanian," tulisnya, "sekarang merupakan `campuran beracun` dari eksperimen genetika, sains, nostalgia industri, imigrasi musiman, kegiatan pembelian teritorial, subsidi besar-besaran, penduduk tak terduga, insentif pajak, investasi, gejolak politik - dengan kata lain lebih fluktuatif daripada kota yang paling dipercepat. " Sementara kita semua berkonsentrasi pada kota-kota, ia berpendapat, revolusi berikutnya terus maju di pedalaman, dan tidak terganggu dan tidak dapat diganggu gugat.

Kemudian, ide Rem Koolhaas tentang *Countryside* berkembang, ketika dia mengunjungi daerah Pinggiran Reno di Nevada. Disana Koolhaas bertemu dan berdiskusi dengan Lance Gilman (pemilik Mustang Ranch property). " Ini adalah Tahoe Reno Industrial Center (TRIC), taman industri terbesar di dunia, seluas 107.000 hektar di gurun Nevada yang telah menjadi ruang belakang bagi perusahaan teknologi besar Silicon Valley kotak-kotak besar bermunculan seperti jamur persegi setelah hujan. Sekarang menjadi rumah bagi hangar raksasa untuk Google dan Apple, bersama dengan gudang distribusi untuk bisnis seperti Walmart dan Amazon, dan baterai Tesla baru "Gigafactory." Hari itu, apa yang dilihat dan dialami oleh Rem Koolhaas, secara radikal telah mengubah pemikirannya tentang masa depan arsitektur. Rem Koolhaas mengungkapkan : "dengan bukit-bukit yang bergulung dan kuda liar yang berlarian. Dan di tengah-tengahnya semua adalah struktur kolosal ini, yang ditempatkan sedemikian rupa sehingga tampaknya tidak menunjukkan adanya koherensi atau tanda-tanda penduduk manusia." "Tidak ada arsitektur yang memiliki kekuatan serupa dalam 100 tahun terakhir," "Ini didasarkan pada kode, algoritma, teknologi, teknik dan kinerja, bukan niat. Kebosannya sangat menghipnotis, sifatnya biasa-biasa saja. " Tetapi TRIC, bagi Koolhaas adalah bangunan mewujudkan jenis luhur dan identitas yang baru.

Dalam beberapa dialog tentang Ide *Countryside* sebagai Masa Depan Arsitektur, Rem Koolhaas mengungkapkan : `Sekarang, pemerhati arsitektur kota akan berpikir dan mengatakan bahwa pedesaan adalah tempat masa depan sedang akan dibangun - serta adalah 'campuran beracun.' `Kami memutuskan untuk fokus pada 98% permukaan Bumi yang tidak ditempati oleh kota-kota.` `Saya tertarik pada ide ini karena alasan yang sama, pada saat saya memperhatikan New York di tahun 70-an, tidak ada orang lain yang melihat New York sebagai ide besar tentang urbanism` Kemudian Rem Koolhaas menambahkan : "Pada titik tertentu, PBB menyatakan bahwa setengah dari umat manusia sekarang tinggal di kota-kota (karena banyak buku yang hanya berfokus pada bahasan kota). Akibatnya, ada defisit besar dalam memahami apa yang terjadi di pedesaan, yang merupakan tempat perubahan yang benar-benar radikal akan terjadi di masa depan."

Rem Koolhaas mengakui bahwa : " Yang kami lakukan ini, tidak ada hubungannya dengan arsitektur, lebih bersifat antropologis dan sosiologis." Koolhaas mengajak untuk merenungi apa yang mereka kerjakan, ini seperti tema konten dalam National Geographic; gambaran pedesaan sebagai tempat lahirnya budaya di Cina kuno dan Roma; bagaimana para diktator dari Stalin hingga Mao meninggalkan bekas mereka di

sebuah kawasan; cara-cara investasi Cina mengubah bagian-bagian Afrika; bagaimana para pengunjung ditempatkan di kota-kota yang ditinggalkan di Jerman timur; bagaimana gorila berinteraksi dengan wisatawan di Kongo; dampak pencairan lapisan es di Siberia; perubahan teknologi di peternakan midwest Amerika. Kedengarannya seperti kisah yang menarik dan mendesak, tetapi sulit untuk melihat bagaimana mereka bisa membentuk narasi yang koheren. Dan apa hubungannya dengan arsitektur?

Sebuah Kritik dari Charlotte Leib, seorang mahasiswa doktoral di Yale, yang merupakan bagian dari tim pameran ketika dia belajar di Harvard, mengatakan : "Ada ribuan ahli di bidang ini, dan beberapa dari mereka dihubungi, tetapi itu adalah proses memahat temuan mereka terhadap pandangan dunia Rem Koolhaas Ini adalah gejala dari `keangkuhan` arsitektur bahwa mereka mengambil *snapshot* dari topik seperti ini dan menyajikannya kepada dunia sebagai 'baru'." Dalam Hal ini Rem Koolhaas mencoba berdiplomasi: "Saya selalu berusaha untuk menempatkan masalah yang relevan dalam agenda arsitektur Saya tidak berpikir harus ada lebih banyak perencanaan pedesaan, ataukah bahwa itu adalah tempat besar berikutnya bagi arsitek untuk campur tangannya.... pedesaan adalah gudang ultra utilitarian, terpisah dari ambisi arsitektur."



Ilustrasi : Suasana Pameran di Solomon-Guggenheim Museum New York

Rem Koolhaas mengatakan praktiknya sendiri telah dipengaruhi oleh apa yang ia sebut arsitektur "pasca-manusia" dari pengalamannya di desa Swiss di lembah Engadin dan gudang kolosal di TRIC dan berbagai tempat *countrysite* lain, yang ia anggap mewujudkan semacam kemurnian yang tak tertandingi. Koolhaas mengatakan : "Kami diprogram untuk berpikir bahwa arsitektur 'berikutnya', hanya bisa menjadi hasil dari perjuangan, Modernisme lahir dalam kampanye pengupasan tanpa henti: ornamen, nilai-nilai borjuis, kecerobohan, universalitas tanpa makna dan ini mulai terjadi di pedesaan, ini adalah revolusi siluman ... bangunan di sini bukan untuk manusia tetapi untuk benda dan mesin. Ribuan tahun sejarah arsitektur dan budaya ditinggalkan, kita perlu berpikir bijak untuk desa-desa kita dimasa depan "

Sebagai penutup, Troy Conrad Therrien Kurator dari Guggenheim mengatakan : "Ini adalah total suara dan tema, memotong ruang dan waktu dengan cara yang benar-benar tidak konvensional Koolhaas meninggalkan keagungan museologis klasifikasi yang biasa dan menciptakan penjajaran yang dimaksudkan untuk membuat orang berpikir.... sebuah pertunjukan tentang keingintahuan dan pertanyaan daripada memberikan jawaban Di zaman kontemporer ini, ada beberapa hal yang orang bisa lepaskan dari konteks dan menciptakan `hembusan` disekitarnya, tetapi Koolhaas adalah apa adanya." selalu menarik membaca cara provokasi Rem Koolhaas. (as)

RUANG dan TEMPAT

catatan pinggir hari kesebelas



In Paris there is a street; Di Paris ada sebuah jalan;
In that street, there is a house; Pada jalan itu, ada sebuah rumah;
In that house, there is a staircase; Pada rumah ada, ada sebuah tangga;
On that staircase, there is a room; Di atas tangga itu, ada sebuah ruangan;
In that room, there is a table; Di dalam ruangan itu, ada sebuah meja;
On that table, there is a cloth; Di atas meja ini, ada sebuah kain;
On that cloth, there is a cage; Di balik kain itu, ada sebuah sangkar;
In that cage, there is a nest; Di dalam sangkar itu, ada sebuah sarang;
In that nest, there is an egg; Di dalam sarang itu, ada sebutir telur;
In that egg, there is a bird. Di dalam telur itu, ada seekor burung.

Lagu anak-anak dari *Les Deux-Sevres*
(Paul Eluard, *Poesie involontaire et poesie intentionnelle*)

Lagu ini telah mengilhami kita tentang dialog konektifitas ruang dan tempat dalam sebuah 'endless space' – imajinasi tentang ruang yang dilebur dalam lagu ini adalah sebuah leburan fisik yang kasat mata. Paris – jalan – rumah – tangga – sebuah ruangan – meja – kain – sangkar – telur – burung adalah sesuatu yang secara fisik dapat dilihat dan mereka menunjukkan keterangkaian menjadi ruang yang lebih besar. Georges Perec mengatakan "kita hidup dalam ruang, dalam ruang-ruang ini ada kota, ada desa, ada koridor, ada taman dan ada yang lain-lainnya... Mereka secara fisik dapat dilihat dan dirasakan."

Robert Sack melihat sebuah ruang bagi masyarakat primitif adalah: "Ruang adalah tanah dan tanah bukanlah sebuah benda yang dapat dipotong-potong dan menjualnya sebagai sebuah parsel... manusia memiliki kedekatan terhadap alam dan berhubungan dengan tanah tempat mereka hidup... tanah adalah milik bersama, tanpa ada yang mengklaim tanah sebagai milik pribadi.. tanah adalah sebuah tempat yang memiliki relasi sosial." Ruang Primitif dalam versi Robert Sack menggambarkan tidak ada ruang abstrak di

luar sebuah tempat dan tidak ada tempat di luar masyarakat – mereka terkait dalam sebuah tatanan keruangan. Paris – jalan – rumah – tangga – sebuah ruangan – meja – kain – sangkat – sarang – telur – burung (dari lagu di atas adalah potongan-potongan ruang yang tidak dapat diperjualbelikan dalam bagian-bagiannya. Tempat (Paris) sebagai *place* dan rumah (dengan ruangan-ruangannya) sebagai room menjadi multi simbiosis. Mereka membentuk ruangnya sendiri dalam koneksitas ruangan yang kompleks dinamis. Kelihatannya, sebuah ruang lahir karena ada ruang-ruang lainnya, yang kemudian ruang itu membentuk sebuah kegunaan dan ketersambungan dengan ruang-ruang yang ada sebelumnya, karena mereka (baca: ruang-ruang) tersebut saling terajut dalam kekompleksitasan bukan hanya pada kaedah fisik tetapi sosial bahkan mental di dalam lapisan layer-layer keruangan.

Yi Fu Tuan mengungkapkan bahwa Ide-ide 'ruang' dan 'tempat' membutuhkan kesatuan ide untuk definisi. Misalnya, dari perspektif keamanan dan stabilitas maka tempat akan memberikan aspek keterbukaan, kebebasan, dan posisi ruang. Selain itu, jika berpikir tentang ruang yang memungkinkan sebuah gerakan, kemudian diletakkan pada sebuah tempat, maka setiap jeda dalam gerakan memungkinkan posisi lokasi untuk diubah menjadi tempat.

LANTAI – DINDING – ATAP

Kalau LANTAI membangun sebuah lintasan,
Dan DINDING membangun sebuah batas,
Maka ATAP membangun sebuah naungan

Kalau LANTAI mengekspresikan tentang penerusan dan pemberhentian,
Dan DINDING mengekspresikan tentang bagian dalam dan luar,
Maka ATAP mengekspresikan tentang bagian atas dan bawah.

Kalau LANTAI menceritakan sebuah perjalanan,
Dan DINDING menceritakan sebuah pemisahan,
Maka ATAP mencertiakan sebuah harapan.

Kalau LANTAI mengimajinasikan sebuah pergerakan,
Dan DINDING mengimajinasikan sebuah pertahanan,
Maka ATAP mengimajinasikan sebuah perlindungan.

Kalau LANTAI kota kita memunculkan jalan-jalan,
Dan DINDING kota kita memunculkan billboard-billboard,
Maka ATAP kota kita memunculkan skyline

Kalau LANTAI adalah pedestrian,
Dan DINDING adalah pagar,
Maka ATAP adalah langitnya.

Herman Hertzberger mengatakan bahwa membicarakan ruang adalah membicarakan tentang betapa luasnya limit dari berbagai kemungkinan yang membangun pengertian ruang itu sendiri. Herman Hertzberger melanjutkan ruang ada di depanmu, bahkan di atas serta di bawah dirimu, ruang memberikan anda kebebasan pandangan dan pandangan tentang kebebasan. Terkadang kita menemukan sebuah

ruang yang tidak terduga bahkan terkadang sulit untuk didefinisikan. Ruang adalah ruang, terkadang kehadirannya di luar jangkauan. Memaknai ruang berarti memaknai kehadirannya dengan mencoba menggambarannya. Ruang dan Tempat adalah sesuatu yang obyektif dan nyata, memiliki substansi tetapi disisi lain, ruang dan tempat dapat menjadi subjektif bahkan ideal, dan berasal dari sifat pikiran sesuai dengan cara bagaimana Ruang dan tempat dipersepsikan dan didefinisikan.



The Primitive Hut by Marc-Antoine Laugier

'Primitive Hut' merupakan sebuah studi antropologi yang mengeksplorasi hubungan antara manusia, tempat dan lingkungan serta bagaimana sebuah ruang dibentuk sesuai dengan kebutuhannya. Gagasan primitive selalu berhubungan dengan ruang dan tempat yang ideal adalah alami dan intrinsik, Marc Antoine Laugier mengusulkan bahwa ide arsitektur yang 'mulia' dan 'baik' dapat ditemukan dalam apa yang menjadi kekuatan dari arsitektur itu sendiri, tidak dalam ornament-ornamenya. Bagi Laugier, hal yang paling fundamental dari arsitektur adalah bahwa arsitektur harus kembali ke asal-usulnya, pondok pedesaan sederhana, karena disana ada ruang dan tempat abadi dan alami. Dalam gambar tersebut melalui setting seorang wanita dan anak malaikat menunjuk gubuk primitif, yang menggambarkan ke sebuah kejelasan struktur baru yang ditemukan di alam. Gambar tersebut menjelaskan bagaimana penciptaan rumah "manusia primitif" yang dibuat secara naluriah berdasarkan kebutuhan manusia untuk berlindung diri dari alam. Laugier percaya bahwa model pondok manusia primitif menyediakan prinsip-prinsip ideal untuk arsitektur, struktur serta ruang dan tempat.

Plato mengungkapkan dalam meruangkan ruang, berarti kita mencoba memaknai bahwa sebuah ruang hendaknya hadir sebagai yang pertama bahkan sebelum sebuah aksi kreatif terhadap ruang itu dimunculkan. Kemungkinan muncul aksi kreatif terhadap sebuah ruang akan membawa pada pengertian ruang tumbuh dalam perbedaannya sepanjang sejarah ruang itu sendiri (baca: ruang baru selalu muncul karena adanya aksi kreatif). Ruang membangun dirinya sendiri dari pengalaman dimana ruang telah dilalui oleh penggunanya. Memaknai ruang artinya memaknai aksi kreatif terhadap cara meruangkan ruang dan mewaktukan waktu. Ruang membentuk pengalaman dan pengalaman membentuk ruang.

Arsitektur dalam menciptakan ruang sebagai produk olah ciptanya, harus memiliki kemampuan yang dapat dirasakan secara obyektif dan langsung serta dapat mengidentifikasi dengan unsur-unsurnya yang membentuknya. Ruang memiliki potensialitas untuk membuat manusia sebagai pemakainya merasakan aliran dan perhentian, padat dan kosong, tinggi dan rendah dan luas dan sempit yang pada intinya ruang membangun 'jarak' dan 'eksistensi' terhadap para penggunanya. Ruang dan arsitektur memiliki hubungan yang jelas, dapat dikatakan bahwa sesuatu yang tidak memiliki ruang tidak arsitektur dan ketika arsitektur menghasilkan ruang ada dua ruang sama yang diciptakan yaitu ruang dalam dan ruang luar. Membaca ruang dan arsitektur berarti membaca bagaimana ruang itu ditata, diorganisir dan dibentuk, yang pada akhirnya ruang adalah karakteristik dari tempat di mana orang hidup terjadi. (as)

BANGUNAN

catatan pinggir hari keduabelas



Ilustrasi : Grande Mosque in Djenne, Mali

Sebuah diktum dari Ludwig Mies van der Rohe : *“Architecture begins when you place two bricks carefully together.”* Mengimplikasikan bahwa sebuah bangunan (sebagai produk berarsitektur) dimulai dengan tahap per tahap untuk kemudian membentuk sebuah naungan yang dinamakan bangunan. Sebuah naungan bukanlah sekedar sebuah bangunan, seperti yang dikatakan Le Corbusier : *To create architecture is to put in order. Put what in order? Function and objects*”. Jadi sebuah bangunan memeanisfestasikan dirinya dalam kerangka sebagai sebuah obyek yang terbangun dengan memiliki fungsi (aktifitas) didalamnya.

Bangunan atau *Building* dalam Bahasa Inggrisnya memiliki arti membangun - tindakan membuatnya (sebagai kata kerja) dan Bangunan - struktur itu sendiri (sebagai kata benda). Diartikan sebagai setiap struktur buatan manusia (yang memiliki atap dan dinding dan berdiri kurang lebih secara permanen di satu tempat) yang digunakan atau dimaksudkan untuk mendukung atau melindungi penggunanya, atau aksi dari sebuah tindakan konstruksi. Kata bangunan dekat dengan kata *Bower* (Jerman) yang memiliki arti sebuah tempat yang menyenangkan dibawah pohon serta *Bauer* (Jerman) yang memiliki arti kandang burung. Secara filosofis dapat diartikan bahwa sebuah bangunan adalah sebuah tempat bernaung, yang artinya ada tempat untuk membuat naungan dan ada yang ternaungi.

Martin Heidegger dalam *"Building Dwelling Thinking"* : “ **Bangunan itu rumah manusia**” dan membuka argumentasinya dengan mengatakan bahwa bangunan pada dasarnya dirancang untuk tempat tinggal manusia, tetapi dia menambahkan bahwa tidak semua bangunan dirancang untuk tempat tinggal. Heidegger mengambil contoh seperti Jembatan dan hanggar, stadion, dan pembangkit listrik adalah bangunan tetapi bukan tempat tinggal; stasiun kereta api dan jalan raya, bendungan dan ruang pasar adalah, tetapi mereka bukan tempat tinggal. Meski begitu, bangunan-bangunan ini ada di sekitar kita. Heidegger mencoba melihat hubungan antara tempat tinggal dan bangunan dan bertanya apa artinya tinggal, bagaimana bangunan berhubungan dengan tempat tinggal dan apakah bangunan itu sendiri memungkinkan untuk tempat tinggal.



Ilustrasi : Sarang burung dan lebah

Juhani Pallasmaa dalam *Architecture Of The Essential: Ecological Functionalism Of Animal Constructions*, mengungkapkan bahwa membicarakan arsitektur hewan memberikan banyak rasa ingin tahu. Sarang burung sebagai `bangunan` hewan akan mengungkapkan secara halus prinsip-prinsip `arsitektur` dan `struktur` yang kompleks. Dalam hal presisi, konstruksi `bangunan` hewan sering melampaui kemampuan manusia, terutama ukuran relatif ketika ukuran tubuh hewan (sebagai pembuat) dibandingkan dengan ukuran struktur `bangunan` hewan tersebut. Konstruksi `bangunan` hewan melayani tujuan yang sama seperti konstruksi dasar manusia; mereka mengubah dunia secara langsung untuk kepentingan spesies dengan meningkatkan ketertiban dan prediktabilitas dari fungsi sebuah bangunan.

John Ruskin dalam *Seven Lamps* mengungkapkan bahwa ada `tujuh` cahaya yang perlu diperhatikan ketika sebuah bangunan menjadi bagian dari kehidupan manusia, Bangunan merupakan **(1) Sacrifice** - Sebuah bangunan merupakan buah karya manusia untuk Tuhan. **(2) Truth** - Bangunan harus mencerminkan tampilan struktur dan material yang benar. **(3) Power** – Bangunan adalah tindakan pikiran dan fisik dari upaya manusia untuk menghasilkan bangunan. **(4) Beauty** – Bangunan harus dapat mengambil inspirasi dari alam sebagai sebagai ekspresi terhadap kebesaran Tuhan **(5) Life** – Bangunan harus memberikan kegembiraan terhadap pelaku konstruksi (tukang batu) dengan kebebasan ekspresinya. **(6) Memory** – Bangunan harus memberikan rasa hormat kepada budaya yang mereka kembangkan. **(7) Obedience** – Bangunan harus memiliki taat azas (ketaatan) terhadap nilai originalitas dalam penghayatan karyanya. Jelaslah bahwa bangunan bukanlah sekedar hanya sebuah objek.(as)

HETEROTOPIA `BARU` (Membaca Michel Foucault)

catatan pinggir hari ketigabelas



Sketsa Itut Huwae /IG/02042020/nonzymotic_cityshape

Dalam esai nya yang berjudul `of other spaces` (1967), yang kemudian dipublikasikan oleh Michel Foucault (1984) dalam sebuah Pameran di Berlin, ia mengajukan sebuah konsep yang disebut sebagai **Heterotopia**. Ruang heterotopia diartikan sebagai ruang tidak lazim, bertransformasi, aneh, tidak cocok dan bertentangan. Kata heterotopia mengikuti gagasan dari kata utopia dan dystopia. Awalan *hetero* berasal dari bahasa Yunani *heteros* yang dalam bahasa Inggrisnya "*other, another, different*" yang berarti lain atau berbeda. Awalan akhir *topia* berarti *place* atau tempat. Bila Utopia adalah imaginasi tentang tempat yang segala sesuatunya baik; Distopia adalah tempat dimana segala sesuatunya buruk; maka Heterotopia adalah tempat dimana segala sesuatunya berbeda. Heterotopia adalah ruang perbedaan dimana sendi-sendi kebudayaan yang umum dikumpulkan dan direpresentasikan, dan kemungkinan juga akan direvisi, dipertentangkan dan diputar-balikkan.

Heterotopia adalah dunia di dalam dunia, sebagai contoh (1) *Disneyland* seperti yang dikatakan Jean Baudrillard : "*Disneyland* disajikan sebagai imaginasi dalam usaha membuat kita percaya bahwa diluarnya adalah nyata." Arena *Disneyland* adalah dunia hiper realitas dimana pengunjung diajak untuk bercengkrama dengan para tokoh-tokoh imajinatif yang telah diciptakan dan semua pengunjungnya hanyut masuk kedalam dunia imajinatif yang tak terhingga. (2) Sebuah kuburan adalah heterotopia, karena makam-makam itu membentuk semacam kota yang ideal bagi almarhum, yang kemudian masing-masing ditempatkan dan disusun menurut peringkat sosial. Di satu sisi kuburan merupakan ruang perbedaan antara hidup (dunia material) dan mati (dunia immaterial). Di sisi lain kuburan adalah juga

merupakan ruang yang mempertemukan yang hidup (pelayat) dan mati (manusia yang terkubur). (3) Cermin berfungsi sebagai heterotopia dengan membuat tubuh dan sekitarnya terrefleksi didalam sebuah bidang datar tetapi sekaligus tidak nyata, karena cermin adalah bidang bagi sebuah citraan dari tubuh dan sekitarnya. (4) Teater dan bioskop adalah heterotopia, seperti yang dikatakan Foucault bahwa Teater membawa kita kepada fokus ke atas persegi panjang panggung, melalui urutan cerita ditampilkan, serangkaian tempat yang asing satu sama lain dipertunjukkan, para tokoh didalamnya, yang kemudian berpentas diatas panggung; demikian juga bioskop dengan ruang dinding persegi panjang yang sangat besar di ujungnya yang berbentuk sebagai bidang layar dua dimensi, dan pada saat bersamaan para penonton melihat proyeksi ruang tiga dimensi pada bidang layer itu.

Dalam konsep heterotopia, M. Foucault mengajukan tujuh prinsip untuk mencirikan ruang tersebut, Tujuh prinsip ini bergerak dalam wilayah spasial budaya, sejarah, fungsi, kehidupan masyarakat dan berbagai irisan keruangan yang muncul dalam kehidupan nyata, yaitu :

- (1) **Heterotopia dari kondisi Krisis dan deviasi :** (a) Heterotopia krisis adalah ruang yang memiliki kekhususan, sakral atau terlarang yang disediakan bagi individu berkaitan dengan tempat lingkungan tinggalnya, misalnya ruang isolasi saat wanita mengalami menstruasi dan rumah panti jompo. (b) Heterotopia deviasi adalah Ruang ini adalah sebuah tempat dimana pelakunya hidup diluar norma (penyimpangan) yang berlaku dalam masyarakat dan mendapat isolasi spasial , seperti penjara dan rumah sakit jiwa.
- (2) **Heterotopia dimana masyarakat dapat membuat fungsi heterotopia dengan cara yang sangat berbeda, mengubah penggunaannya dari waktu ke waktu, tetapi dengan fungsionalitas menyeluruhnya yang tetap konstan serta tergantung pada konteks waktu dan kondisi.** Sebagai contoh, kuburan yang bergeser kearah pinggiran kota, karena dianggap tidak memberikan aura positif bagi warga kotanya,. Fungsi Kuburan ini dapat menjadi tepat karena telah ditentukan dan mengikuti kebutuhan dari masyarakat yang ada.
- (3) **Heterotopia mempunyai kemampuan untuk menumpuk beberapa ruang tidak nyata dalam satu tempat yang nyata, bahkan yang sama sekali tidak cocok.** Misalnya Teater, bioskop, *amusement, game centre*.
- (4) **Heterotopia senantiasa terkait dengan waktu dimana pelakunya menempatkan dirinya tidak hanya di masa sekarang tetapi juga terbawa pada dimensi ruang di waktu yang lampau (nostalgia),** sebagai contoh museum dan perpustakaan.
- (5) **Heterotopia yang diasumsikan sebagai sebuah sistem yang bisa diisolasi dan ditembus – sistem tertutup dan terbuka.** Ruang heterotopia ini tidak dapat dikategorikan sebagai ruang publik atau privat sepenuhnya, berbeda dari yang biasanya dipahami sebagai ruang publik yang lebih bebas diakses, sebagai contoh barak militer.
- (6) **Heterotopia ilusi adalah menciptakan ruang ilusi yang mengedepankan ruang-ruang nyata dalam gerak kehidupan manusia.** Memungkinkan kita menghadapi ilusi dan menciptakan ilusi baru utopia yang tidak bisa kita miliki. Ruang heterotopia ini menciptakan ruang nyata "yang lain" yang dipermukaan tampak sempurna, rumit dan detil (dalam pengertian terorganisasi dengan baik) padahal merupakan refleksi ruang nyata yang kacau, campur aduk, "sakit" dan "menyedihkan". Sebagai contoh adalah rumah tahanan khusus para koruptor.

- (7) **Heterotopia** yang berkaitan ruang dalam perjalanan dalam pengertian memiliki kontinuitas dalam dimensi ruang dan waktu, dimana konteks ruang selalu berubah-ubah seiring dengan berjalannya waktu. Sebagai contoh, kapal persiar yang sedang berlayar, dimana kapal ini tidak memiliki acuan tempat yang pasti.

Meminjam Tulisan Iwan Sudrajat yang berjudul *Foucault, The Other Spaces and Human Behaviour (2012)*, mengatakan bahwa pemikiran Heterotopia yang dikemukakan Foucault telah menjadi menjadi bahan diskusi dan sasaran interpretasi serta aplikasi yang luas, berfungsi sebagai batu ujian bagi para sarjana dari berbagai disiplin ilmu. Misalnya, konseptualisasi Foucault tentang heterotopia telah menghadirkan landasan penting untuk mengembangkan pemahaman interdisipliner tentang sifat kompleks ruang kota abad kedua puluh satu. Seperti yang disarankan oleh David Harvey, heterotopia Foucault menawarkan banyak kemungkinan di mana "keberbedaan" spasial kota dapat berkembang dalam dinamika dan kompleksitasnya, serta Bart Lootsma juga membaca Foucault "*Of Other Spaces*" sebagai teks optimis. Heterotopia adalah teks yang membebaskan dan visioner, karena menunjukkan kajian heterotopia untuk sebuah ruang kota, karena kota selalu memiliki ruang untuk pluriformitasnya.

Adakah yang `Baru` dari 7 prinsip diatas yang telah dikemukakan oleh Foucault ? Pemikiran yang ditulis (1967) dan dipublikasikan 17 tahun kemudian (1984), tentunya harus disesuaikan dengan konteks kesejamaan sekarang (2020). Kurun waktu 50 tahun ini, berbagai dimensi keruangan berkembang sesuai dengan kemajuan peradaban manusia melalui ruang yang ditempatinya. Penulis mencoba mengajukan tiga Heterotopia Baru guna melengkapi apa yang sudah dipikirkan oleh Foucault, yaitu :

- a. **Heterotopia LIMINAL** (dari kata Latin *Limen = Threshold* = berkaitan dengan tahap transisi atau awal dari suatu proses. menempati posisi, berada kedua sisi, batas atau ambang batas.) adalah sebuah ruang antara, ruang ini menjadi tempat pemberhentian untuk memposisikan tubuh tidak dimana-mana. Ruang ini adalah ruang publik - ruang antara dua zona. Sebagai contoh adalah Bandara atau Airport, ruang dimana anda tidak berada di rumah (tempat tinggal) serta tidak berada pada tempat tujuan anda.
- b. **Heterotopia VIRTUAL** ada ruang manusia yang masuk dalam dimensi digital, sebuah lingkungan baru yang hadir secara virtual. Manusia menjadi `robot` baru yang adaptif dengan lingkungan sekitarnya, Manusia kontemporer telah diubah keluar dan dari wilayah realitas melebur menjadi `robot baru`. Sebagai contoh, *google office, facebook office* atau WFH (work from home).
- c. **Heterotopia LOKALITAS** ada ruang politik - sosial - ekonomi - budaya yang tumbuh pada ruang kota, ini adalah produk keruangan lokal, ruang ini mengisi ruang kota karena kebutuhan hidup berkota yang ketat. Ruang ini adalah ruang interaksi social-lokal bagi penduduk kotanya. Sebagai contoh adalah pedagang kaki lima, penambal ban di pinggir jalan, K-5 jembatan penyeberangan.

Melalui gagasannya, Foucault melihat bahwa heterotopia sebagai formasi keruangan yang hidup -sebagai dunia dalam dunia. Seperti yang dikatakan Iwan Sudrajat bahwa konsep Heterotopia merupakan pelajaran pembelajaran dari satu sisi oposisi - *otherness*. Heterotopia mengubah rangkaian hubungan normatif yang mendefinisikan cara pandang konvensional. Memberikan alternatif dan kerangka kerja yang berbeda untuk berpikir bagaimana menganalisis sebuah ruang baru dalam hidup di dunia. Kompleksitas dengan kemunculan varietas, heterogenitas, *robotic*, formasi sosial, *sustainability* dan pemerataan kehidupan sehari-hari perkotaan yang berkelanjutan, dll akan menjadi contoh baru dari Heterotopia masa depan. (as)

GENIUS LOCI

catatan pinggir hari keempatbelas



Ilustrasi : Genius Loci by Anastasia Savinova

Serial Foto diatas adalah Karya seorang *visual artist* Anastasia Savinova yang berbasis di Swedia. Berjudul "Genius Loci" kolase-kolase nya membentuk sebuah Rumah Besar yang terdiri dari banyak bangunan khas setiap kota, memvisualisasikan cara hidup, suasana, dan perasaan dari setiap tempat. Anastasia Sarinova mencari kesamaan di setiap tempat hunian dan menangkapnya melalui gambar. Dia sedang mencari "Genius Loci" kota itu - atmosfer nya yang berbeda atau `semangat roh` dari suatu tempat. Serial ini berupaya menangkap semangat berbagai kota dengan menyusun banyak bangunan karakteristik dari setiap kota menjadi hasil kesatuan. Metodologi dari hampir semua proyeknya menggabungkan sejumlah langkah: yang pertama adalah untuk mengidentifikasi perbedaan dan persamaan antara karakteristik program spasial di berbagai kota. Kemudian Savinova berkeliling kota-kota ini dengan kameranya dan mengambil foto bangunan, mengalami kinerja spasial dan mencoba untuk mempelajari perilaku kehidupan sehari-hari rakyatnya dengan cara yang membantunya menciptakan desain skala besar yang sesuai untuk suasana kota-kota ini. Dia menyebut dirinya seorang *flâneur* yang berkeliaran menghirup semangat tempat, mencoba memvisualisasikannya. "Saya mengambil gambar, menatap ke jendela, menonton kehidupan sehari-hari - semua ini membantu membangun perasaan tempat."



Genius of Place (genius loci) and Lares. Fresco in the lararium of the House of the Vettii in Pompeii. 60–79 CE.

Istilah 'genius loci' berasal dari mitologi Romawi dan mengacu pada roh pelindung suatu tempat. Ini sering digambarkan dalam ikonografi agama sebagai sosok yang memegang atribut seperti tumpah ruah, patera (mangkuk persembahan) atau ular. Orang-orang Italia menganggap 'Genius' sebagai kekuatan yang lebih tinggi yang menciptakan dan memelihara kehidupan, membantu pengemis, kelahiran setiap orang, menentukan karakternya, mencoba mempengaruhi takdirnya untuk kebaikan dan menemani melalui kehidupan sebagai jiwa pengawasnya, Genius Loci sering diartikan sebagai 'semangat tempat', penyair Inggris abad ke-18 Alexander Pope menyarankan perancang lansekap untuk 'berkonsultasi dengan 'kejeniusan' disemua tempat'. Ini telah ditafsirkan sebagai menekankan pentingnya memperhatikan kekhasan bentang alam serta sistem alam lokal dan proses lingkungan.

Tempat adalah wadah bagi seseorang yang bertindak atas dunia melalui kesadaran dan, karenanya, secara aktif mengetahui dan akan membentuk kehidupannya. Tempat juga merupakan wadah untuk manusia bereaksi terhadap dunia. Yi Fu Tuan memberikan contoh, sebuah jas hujan akan menjadi sebuah jas hujan sesungguhnya bila digunakan seseorang pada sebuah tempat yang sedang mengalami hujan. Orang-orang menunjukkan perasaan tempat ketika mereka menerapkan penegasan kehadirannya. Pada diskusi yang berbeda, Yi Fu Tuan mengatakan bahwa selain mata yang sangat penting, tempat dikenal melalui indera pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan. Indera-ndera ini, tidak seperti visual, membutuhkan kontak dekat dan hubungan panjang dengan tempat dan lingkungannya.

Tempat dengan 'Roh'nya membangun imajinasi dan perasaan. Dalam buku *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, Christian Norberg Schulz mengungkapkan bahwa Genius Loci mewakili perasaan yang dimiliki orang tentang suatu tempat, dipahami sebagai jumlah dari semua nilai fisik maupun simbolik di alam dan lingkungan manusia yang melayani keterlibatan holistik dari semua indra dalam membangun kulaitas sensorik tempat. Untuk merasakan 'roh'/'sense'/'soul'/'jiwa sebuah Tempat, Shamai mengungkapkan ada tujuh kategori yang perlu dimiliki, yaitu:

- (1) **Not having any Sense of place** – Tidak memiliki perasaan tentang Tempat
Pada tingkatan ini, orang sama sekali tidak merasakan kekuatan dan keunikan sebuah tempat.
- (2) **Knowledge of being located in a place** – Pengetahuan berada di sebuah Tempat
Pada tingkatan ini orang akrab dengan tempat itu; mereka mengidentifikasi simbol tempat tetapi tidak memiliki emosi tertentu dan koneksi ke tempat dan simbol-simbol yang ada.
- (3) **Belonging to a place** – Keterikatan pada suatu Tempat
Pada tingkatan ini, orang tidak hanya akrab dengan tempat itu tetapi mereka memiliki hubungan emosional dengan tempat itu dan sudah dapat membedakan simbol-simbol tempat
- (4) **Attachment to a place** - Keterikatan pada suatu tempat
Pada tingkatan ini, orang memiliki emosi yang kuat hubungan dengan tempat. Tempat itu bermakna dan signifikan bagi orangtersebut. Dalam hal ini, tempat ini memiliki keunikan identitas dan karakter kepada pengguna melalui simbol-simbol tertentu.

- (5) **Identifying with the place goals** – Mengidentifikasi tujuan sebuah Tempat
Pada tingkatan ini, orang-orang terintegrasi dengan tempat, fungsi tempat itu dikenali oleh orang-orang. Para pengguna juga sangat puas dengan tujuan-tujuan dari sebuah tempat, karenanya mereka memiliki keterikatan yang mendalam dengan tempat-tempat.
- (6) **Involvement in a place** - Keterlibatan di sebuah tempat
Pada tingkatan ini, orang memiliki peran aktif di tempat itu. Mereka ingin berinvestasi sendiri sumber daya seperti uang, waktu, atau bakat dalam kegiatan tempat itu. Berbeda dengan level sebelumnya yang ada sebagian besar didasarkan pada sikap, tahap ini diselidiki terutama melalui perilaku nyata komunitas atau warga.
- (7) **Sacrifice for a place** - Pengorbanan untuk sebuah tempat
Tingkatan ini adalah yang terakhir dan juga titik tertinggi dari `rasa` tempat. Komitmen terdalam untuk sebuah tempat adalah aspek utama dari fase ini. Orang ingin pengorbanan atribut dan nilai-nilai penting seperti kemakmuran, kebebasan, atau, kehidupan itu sendiri.

Melalui tujuh tingkatan ini, sebuah tempat dapat dikategorikan peran, fungsi dan maknanya, sehingga untuk mengerti posisi sebuah tempat level setiap tempat, kita harus berada dan merasakan kualitas dari tempat itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Christian Norberg Schulz bahwa "Tempat adalah realitas konkret yang harus dihadapi dan diterima oleh manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Arsitektur berarti memvisualisasikan Genius Loci, dan tugas arsitek adalah menciptakan tempat-tempat yang bermakna, di mana ia membantu manusia untuk tinggal."



Ilustrasi : Kali Code, Jogjakarta karya Romo Mangun

Kekuatan Tempat, Budaya dan Humanisme menjadi tatakan dari Proyek Kali Code di Jogjakarta. Sebuah tempat adalah Ruang untuk Manusia Tinggal dan Berbudaya, karenanya disana esensi dari Genius Loci hadir. Seperti yang diungkapkan Romo Mangunwijaya "kita berarsitektur, agar kita semakin menyatakan dan menyempurnakan ada-diri kita, semakin manusiawi dan semakin manusiawi." Memanusiakan manusia adalah manifestasi tertinggi dari `Roh` sebuah Tempat.

Suatu tempat masih dapat memiliki kepekaan akan kehadiran, waktu, dan membangkitkan kesadaran tentang cara ber huni. Tempat itu tidak hanya merupakan ruang terbuka di alam, tetapi memiliki latar budaya, memberikan interaksi budaya suatu waktu dan lokasi. Tempat tidak hanya mengatur ruang, mereka mengorientasikan, mengidentifikasi, dan menggerakkan tubuh, pikiran, dan perasaan bagi para penggunanya. Tempat dapat dirancang untuk membangkitkan ingatan atau perilaku tertentu, ini adalah seni dari menghadirkan `Genius Loci`. Sebuah tempat akan membangun *spatial culture* dan jika arsitektur membuat tempat maka arsitektur adalah kontributor utama untuk kehadiran tentang sebuah peradaban ruang. (as)

LOKALITAS = MERAYAKAN IDENTITAS

catatan pinggir hari kelimabelas



Ilustrasi : Aranya India Low Cost Housing by Balkrishna Doshi

Apa yang bukan Lokal ? Restaurant McDonald adalah sebuah simbol citra ketidak-Lokal-an. McDonald adalah sebuah contoh yang ada dihadapan kita, sebuah citra yang ditandai dengan penyebaran bentuk sama di belahan bumi ini, terus meluas serta memainkan peran yang mendasar serta terus meningkat. McDonald adalah sebuah ciri tentang sesuatu yang Global.

Lokalitas bukanlah sebuah gaya atau langgam dalam arsitektur. Lokalitas adalah sebuah `gerakan` yang memperjuangkan identitas kelokalan ditengah arus globalisasi. Lokalitas bergerak dan hidup dalam `serangan` modernitas dan `gelombang` globalisasi, yang akhirnya membuat `terpinggirkan`. Namun dalam perkembangannya, ketika dunia menjadi begitu menjadi modern dan universal, kerinduan akan nilai-nilai kelokalan masih terus digali dan dicari serta dianggap sebagai kekuatan keruangan yang memiliki aura identitas dan karakter sebuah tempat.

Sebagai sebuah `gerakan`, lokalitas mengusung dua narasi besar didalamnya yaitu Vernakular dan Tradisional. Pertama, Vernacular yang dalam Bahasa latinnya vernaculus memiliki arti asli, pribumi, original, nasional, domestik . Vernaculus berkaitan dengan pengertian `penduduk asli` yang memiliki dialek (logat) sebagai bahasa sehari-hari setempat. Kedua adalah Tradisional yang memiliki akar kata tradisi yang berasal dari bahasa Latin traditionem, dari traditio yang berarti "serah terima, memberikan, estafet, mengirim, menyerahkan, memberi untuk diamankan" yang berarti ada sesuatu yang diberikan secara turun temurun (dari generasi ke generasi berikut) dan harus dijaga karena sebagai sebuah warisan yang memiliki arti khusus dari sebuah komunitas masyarakat.

Meminjam apa yang dituliskan Liane Lefaivre yang mengatakan bahwa Kenzo Tange pernah mengungkapkan “saya tidak pernah menerima konsep tradisi yang total... Tradisi dapat dikembangkan melalui kesempatan di mana kondisinya selalu (1) untuk dipertanyakan dan (2) untuk diuji.” Kelihatannya, Kenzo Tange sadar bahwa tradisi adalah sebuah objek / subjek yang perhatian untuk terus ditelusuri dan dijelajahi. Kenzo Tange ingin mengajak kita untuk tetap memandangi sebuah tradisi sebagai sebuah peluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru (baca: dalam arsitektur). Ketika Kenzo Tange mengungkapkan bahwa : “*Tradition by itself cannot function as the driving force for creativeness*”, Kenzo Tange telah melihat tradisi sebagai sebuah kondisi yang memiliki peluang untuk ditambah atau diganti melalui tindakan kreativitas bahkan di sisi lain sebuah tradisi pada saat bersamaan muncul kreativitas.

Bagaimana kita membahas arsitektur yang lokal? Pendapat Eko Prawoto sangat jelas bahwa ada beberapa aspek penting: Pertama, arsitektur bukanlah suatu entitas yang lepas dan mandiri, keberadaannya haruslah menjadi satu kesatuan integral dengan sekitarnya baik secara sosial, spatial, maupun lingkungan. Kedua, berarsitektur adalah membuat desain terbuka atau ‘open ending’, dan itu merupakan perwujudan nilai-nilai dan sikap menghargai ekspresi identitas budaya sebagai cerminan nilai-nilai transeden. Eko mengajak kita untuk bersifat bahwa kearifan lokal sebetulnya hendak mengajarkan tentang bagaimana ‘membaca’ potensi alam dan ‘menuliskannya’ kembali sebagai tradisi gubahan arsitektur.



Ilustrasi :Villa Mairea karya Alvar Aalto

Villa Mairea karya Alvar Aalto ini, mencoba membangun lokalitas dalam tampilan keseluruhan konfigurasi keruangannya. Perpaduan antara kuno dan modern, pedesaan dan elegan, regional dan universal pada waktu yang bersamaan. Penggunaan bahan material lokal dan modern dimaksimalkan sebagai *surface* bangunan untuk memberikan kesan elegan. Bangunan ini secara menyeluruh terpadu dari berbagai kejutan dan ‘keganjilan’, keseluruhan tampil tegas untuk membangun atmosfer yang konsisten

Banyak arsitek lebih menempatkan hasil ketimbang proses dalam berkreativitas, seorang arsitek Eko Prawoto yang sangat mengedepankan lokalitas sebagai mata pedang desainnya, mengungkapkan : “Berpikir lokal itu harus kreatif, kreatifitas adalah perjalanan panjang pencarian, kreatifitas dalam desain adalah wujud ‘pencarian’, hasilnya selalu relatif terhadap persoalan desain dan lokalitas itu sendiri. Posisi proses sederajat dengan hasil. Memproduksi arsitektur mesti berimbang antara mempelajari hasilnya dan mempelajari prosesnya.” Eko Prawoto berpendapat bahwa proses mempelajari lokalitas – mem-visual-culture-kan sebuah nafas kelokalan adalah ide untuk menghasilkan arsitekturnya, dalam berproses terkadang berjalan linear – bolak balik atau loncat meloncat bahkan ‘fraktal’ untuk menjadi *part and whole relationship* dalam proses dan akhir dari seluruh rangkaian desain itu sendiri. (as)

MEMBACA REGIONALISME

catatan pinggir hari keenambelas



Ilustrasi : Menimba StarBucks

Dalam pandangan Kenneth Frampton `regionalisme kritis` harus mengadopsi arsitektur modern, secara kritis, untuk kualitas progresif universal tetapi pada saat yang sama, nilai-nilai arsitektural harus ditempatkan pada konteks geografis bangunan. Menurut Kenneth Frampton dalam tulisan "Menuju Kritis Regionalisme", arsitek harus menganalisis karakter lokal dan menafsirkannya kembali dengan istilah kontemporer, daripada menyesuaikan tradisi secara langsung dan mentah-mentah.

Istilah regionalitas/regionalism/region berkaitan dengan wilayah (area geografis) yang berbeda tapi dengan karakter populasi yang memiliki kesamaan. Dalam politik, regionalisme dianggap sebagai ideologi yang berfokus pada "pengembangan sistem politik atau sosial yang didasarkan pada satu atau lebih daerah dan / atau memiliki kepentingan nasional, normatif atau ekonomi dari suatu daerah serta kelompok wilayah tertentu, atau entitas subnasional lainnya. Posisinya mendapatkan kekuatan dari atau bertujuan untuk memperkuat kesadaran dan loyalitas ke wilayah yang berbeda dengan populasi yang homogen.

Kenneth Frampton memasukkan dirinya ke kancah regionalisme sebagai sebuah bentuk `perlawanan` terhadap kondisi Modern. Prinsip dogmatis modernitas menjadi tatakan kritis yang dikembangkan olehnya, dan Frampton membangun sebuah pandangan tentang Menuju Regionalisme Kritis (*Toward a Critical Regionalism, 1981*), melalui apa yang dikatakan oleh Paul Ricoeur "*Bagaimana bisa menjadi modern dan kembali ke sumber asli; bagaimana dapat menghidupkan kembali peradaban tua yang tidak aktif dan mengambil bagian dalam peradaban universal.*"



Ilustrasi : The Bagsværd Church by Jørn Utzon (1976)

Dalam melihat dua Karya Jorn Utzon dan Alvar Aalto, Kenneth Frampton mengungkapkan bahwa **The Bagsværd Church (Jorn Utzon)** yang berlokasi dekat dengan Kota Copenhagen adalah sebuah sintesis yang disadari sendiri antara peradaban universal dan budaya dunia. Ini diungkapkan oleh kulit luar beton yang rasional, modular, netral, dan ekonomis, sebagian prefabrikasi (yaitu peradaban universal) versus kulit beton yang dirancang khusus, 'tidak ekonomis', organik, diperkuat dari interior, yang menandakan manipulasi ruang sakral cahaya dan 'beberapa referensi lintas budaya', yang bagi Frampton tidak ada presedennya dalam budaya Barat, tetapi lebih pada atap pagoda Cina (yaitu budaya dunia).



Ilustrasi : Säynätsalo Town Hall by Alvar Aalto (1952)

Menempati pusat kota pertanian kecil di Finlandia, **Balai Kota Säynätsalo** mungkin tampak terlalu monumental untuk konteksnya. Bagi Frampton, batu bata merah Säynätsalo Town Hall (1952), ada resistensi terhadap teknologi dan visi universal, dipengaruhi oleh penggunaan kualitas sentuhan bahan bangunan. Dia mencatat, misalnya, merasakan kontras antara gesekan permukaan bata dari tangga dan lantai kayu dari ruang dewan. Balai kota ini adalah sebuah studi yang menentang: elemen-elemen klasisisme dan monumental dipadukan dengan modernitas dan keintiman untuk membentuk titik pusat baru yang kohesif bagi masyarakat.

Bagi Kenneth Frampton, dalam memasuki kancah “Menuju Regionalisme Kritis”, arsitek harus mampu menganalisis nilai-nilai kelokalan (*local character*) dan menafsirkan kembali dalam atmosfer kontemporer serta melakukan negosiasi terhadap tradisi yang ada. Menurut Paul Ricoeur, globalisasi budaya manusia, dan hasilnya telah mendatangkan monotipe dalam hal peradaban, sehingga menyebabkan hilangnya keragaman dan budaya tradisional yang merupakan kualitas utama untuk mendefinisikan ruang. Sebuah pertanyaan klasik : “Untuk mencapai jalan menuju modernisasi, apakah perlu membuang masa lalu budaya lama yang telah menjadi alasan utama suatu bangsa? Memikirkan ‘Menuju Regionalisme Kritis’ akan membentuk semangat nasional, berakar pada tanah masa lalu, membentangkan kebangkitan spiritual dan budaya. Tetapi harus disadari bahwa adalah fakta bahwa setiap budaya tidak dapat menopang dan menyerap kejutan dari peradaban modern. Kuncinya adalah : bagaimana menjadi modern dan kembali ke sumber; bagaimana menghidupkan kembali peradaban yang lama dan tidak aktif dan ikut serta dalam peradaban universal.

Menurut Kenneth Frampton, ada enam point penting yang diperlukan dalam memandang `Menuju Regionalisme Kritis` sebagai sebuah Manifestasi Penghargaan terhadap nilai-nilai kelokalan, yaitu :

- (1) ***Culture and Civilization*** (Budaya dan Peradaban)
Menempatkan pemikiran Regionalitas akan menggiring kepada kemampuan arsitektur untuk bernegosiasi dengan Budaya Kesejamaan. Perkembangan Teknologi dalam dua dekade ini telah banyak merubah cara hidup berkota dan berarsitektur. Pada akhirnya tidak dapat dihindari adalah bagaimana sebuah produk arsitektur dan kota dapat `fit` terhadap nilai-nilai kesejamaan dan kemajuan teknologi dengan tetap menempatkan identitas keruangan nasional dalam bagian produksinya.
- (2) ***The Rise and Fall of the Avant-Garde*** (Bangkit dan Jatuhnya Avant-Garde)
Pergerakan dalam arsitektur pada pertengahan abad ke-19, dengan dimulainya proses industri dan bentuk Neoklasik telah membangun peradaban modern. Kritik terhadap modernitas sudah terlalu banyak dilakukan, dalam posisi sekarang, modernitas harus dilihat secara pintar dan kreatif dengan tetap menempatkan identitas dan nilai kelokalan sebagai keruangan yang `hybrid`.
- (3) ***Critical Regionalism and World Culture*** (Regionalisme Kritis dan Budaya Dunia)
Strategi utama `Menuju Regionalisme Kritis` adalah kemampuan untuk memediasi dampak peradaban universal dengan unsur-unsur yang diperoleh secara tidak langsung dari kekhasan tempat tertentu. Sebagai pencipta produk arsitektur, arsitek harus memiliki kepekaan terhadap dalam hal-hal seperti jangkauan dan kualitas `cahaya` lokal, atau dalam tektonik yang berasal dari mode struktural yang `aneh`, atau dalam topografi tapak yang berkarakter.
- (4) ***The Resistance of the Place-Form*** (Perlawanan dari Tempat-Bentuk)
Arsitek harus mempelajari fitur kontekstual yang sangat baik, menghindari sebagai objek yang berdiri bebas serta mengedepankan visi karakteristik tempat. Ruang fisik wilayah dan tempat membangun komunikasi antar manusia dalam keunikannya masing masing. Ketika menerapkan kerangka berpikir `regionalisme kritis` untuk desain, tempat dan bentuk harus terjalin dalam tatanan mode keruangan yang kuat dan berkarakter.
- (5) ***Culture versus Nature: Topography, Context, Climate, Light and Tectonic Form*** (Budaya versus Alam: Topografi, Konteks, Iklim, Cahaya dan Bentuk Tektonik)
Menurut Frampton, regionalisme kritis harus melibatkan hubungan dialektik yang lebih langsung dengan alam, lebih dari sekadar tradisi formal abstrak yang memungkinkan arsitektur modern avant-garde. Visinya adalah menciptakan struktur arsitektur yang mengaitkan budaya lokal dan kualitas lanskap. Karakteristik geografis dan warisan budaya akan menentukan dalam aspek ekologi, iklim, dan simbolik tempat. Pada posisi ini, arsitektur akan menciptakan keseimbangan "tempat-bentuk" antara lingkungan alam dan warisan budaya yang mengidentifikasi masyarakat.
- (6) ***The Visual versus the Tactile*** (Visual versus Sentuhan /Taktil)
Pengalaman visual maupun indera lain harus mengambil bagian saat merancang. Kerja sama antara semua indra membuat arsitektur lebih dalam dan unik. Konsep ini mendukung penggunaan semua bahan baku keruangan, aura tempat, material, tektonik serta karakter kuat wilayah. Membangun dan menargetkan semua indera dan yang akan memungkinkan reaksi emosional yang bervariasi untuk mencapai cipta rasa, citra dan guna dalam karya arsitektur itu.



Ilustrasi : Village in New Gurna by Hasan Fathy (1948)



Ilustrasi : Jean-Marie Tjibaou Cultural Center by Renzo Piano (1998)

Village in New Gurna adalah proyek perumahan yang diarsiteki oleh Hassan Fathy dengan tujuan untuk menampung kembali Tujuh Ribu orang Gourna. Proyek ini menggabungkan teknik dan bahan tradisional dan gaya bahasa setempat dengan manfaat pengetahuan kontemporer, menghasilkan etos bangunan yang berkelanjutan secara ekonomi dan ekologis yang merupakan bagian integral dari masyarakat yang akan menempati desa ini. New Gourna menunjukkan potensi teknik tradisional sebagai solusi asli untuk beberapa masalah kontemporer.

Konsep Jean-Marie Tjibaou Cultural Center menekankan pengaruh tempat, lokasi dan lingkungan sebagai penentu desain dan kinerja. Konsistensi bentuk adalah menegosiasikan perpaduan metode konstruksi tradisional dan profil dematerialisasi meruncing yang indah memainkan tekstur pohon-pohon di sekitarnya. Mengambil inspirasi dari ikatan mendalam orang Kanak dengan alam, proyek berusaha untuk memenuhi dua tujuan utama: satu adalah untuk mewakili bakat Kanak untuk membangun, dan yang lainnya adalah penggunaan bahan-bahan modern seperti kaca, aluminium, baja dan teknologi cahaya modern. bersama dengan kayu dan batu yang lebih tradisional.

Bila `Menuju Regionalisme Kritis` berdekatan dengan kajian identitas dan lokalitas, maka ijin saya mengambil apa yang pernah Eko Prawoto katakan: **Pertama**, arsitektur bukanlah suatu entitas yang lepas dan mandiri, keberadaannya haruslah menjadi satu kesatuan integral dengan sekitarnya baik secara sosial, spatial, maupun lingkungan. **Kedua**, berarsitektur adalah membuat desain terbuka atau 'open ending', dan itu merupakan perwujudan nilai-nilai dan sikap menghargai ekspresi identitas budaya sebagai cerminan nilai-nilai transeden. Eko Prawoto mengajak kita untuk berpikir, mencerna serta beretikad bahwa kearifan lokal sebetulnya hendak mengajarkan tentang bagaimana 'membaca' potensi alam dan tempat dan 'menuliskannya' kembali sebagai tradisi gubahan arsitektur. (as)

FENOMENOLOGI : DIALOG TUBUH dan RUANG

catatan pinggir hari ketujuhbelas



Hubungan antara arsitektur dan fenomenologi menekankan tentang bagaimana cara arsitektur melihat sebuah fenomena untuk dijadikan `tatakan` bagi penyusunan keruangnya. Arsitektur secara kritis melakukan penyelidikan terhadap obyek (benda) secara langsung dan mencari obyektifitas terhadap benda itu atau dikenal dengan `kembali ke benda itu sendiri`. Fenomenologi mempelajari pengalaman sadar yang dialami dari sudut pandang subjek atau orang pertama yang mengalami dan menghadapi fenomena. Fenomena adalah apa pun yang kita sadari: objek dan peristiwa di sekitar kita, orang lain, diri kita sendiri, bahkan (dalam refleksi) pengalaman sadar kita sendiri. Dalam pengertian teknis tertentu, fenomena adalah hal-hal yang muncul pada kesadaran kita, baik dalam persepsi, imajinasi, pemikiran atau kemauan.

Menurut Gunawan Tjahjono, "prinsip utama metode fenomenologi adalah 'kembali pada benda-benda [yang diamati] itu sendiri.'" 'Kembali kepada benda-benda itu sendiri' adalah sebuah usaha melihat sebuah obyek melalui esensi yang terkandung didalamnya. Sebuah obyek harus dianggap sebagai sebuah 'roh ide' yang membangun kualitas keruangan. Hal ini mengacu dengan metode reduksi yang dikemukakan Edmund Husserl, di mana lapisan atau unsur yang bersifat "definitif" ditunda, dikesampingkan, dan dipertanyakan kembali, agar seseorang dapat fokus pada esensi dari objek pengamatannya. Dalam arsitektur, objek tersebut bisa berupa elemen fisik yang membentuk bangunan, maupun non-fisik yang membangun atmosfer. Dengan demikian, bentuk aplikasi fenomenologi ke dalam perancangan sangat bergantung pada objek atau fokus pengamatan yang dipilih sang arsitek.

Dalam arsitektur, fenomenologi menjadi cara bagi pemikir arsitektur untuk memahami dunia dan semesta yang terbentuk melalui arsitektur. Namun tidak berhenti sampai di situ, fenomenologi juga menjadi sebuah instrumen dalam menghasilkan karya arsitektur. Sebagai sebuah metode, fenomenologi berupaya untuk

menghadirkan totalitas semesta baru melalui arsitektur yang berpegang pada prinsip “kembali ke benda itu sendiri / bagaimana cara melihat / membaca esensi - membangun persepsi.” Sebagaimana fenomenologi dalam filsafat adalah gerakan yang dinamis, fenomenologi dalam arsitektur pun berkembang seturut penghayatan arsiteknya akan dunia. Namun, yang menjadi benang merah dalam arsitektur fenomenologi adalah adanya apresiasi terhadap tempat dan benda yang disampaikan melalui ruang ciptanya.



Kimbell Art Museum by Louis I. Kahn



Kiasma Museum of Contemporary art by Steven Holl

The Kimbell Art Museum karya Louis I Kahn adalah sebuah karya yang mampu membawa sinar matahari yang terik dari luar menjadi sinar yang `dingin` - sinar berwarna perak yang menggenangi beton dan lukisan-lukisan dan orang-orang yang berdiri di depan mereka. Pengaruh cahaya siang hari dari luar dan mengubah sifat persepsi adalah kekuatan arsitektur dari karya ini. Langit-langit kubah dari Art Museum Kimbell, sering digambarkan sebagai "mutiara putih", "terang bulan" dan, dalam kata-kata Kahn sendiri "sentuhan perak ke ruang", adalah hasil dari strategi desain tiga tertentu - geometri , bahan, dan celah cahaya.

Steven Holl dikenal sebagai arsitek karena pendekatan Fenomenologis, bagi Holl : "Materi Arsitektur berkomunikasi melalui resonansi dan disonansi, hanya sebagai instrumen dalam komposisi musik, memproduksi kualitas pemikiran dalam arti dan pengalaman dari tempat....Saya menginginkan sebuah arsitektur yang merupakan bagian integral daripada empiris, yang memiliki kedalaman daripada luasnya. Saya menginginkan arsitektur yang akan menginspirasi jiwa." Bangunan dalam karya Steven Holl, merangsang orang-orang yang berjalan melaluinya, dengan kepadatan atmosfer dan kompleksitas. Secara khusus, Holl mengatakan : "Ruang akan terlupakan tanpa cahaya. Sebuah bangunan berbicara melalui keheningan dan persepsi diatur oleh cahaya." Bagi Steven Holl, cahaya adalah sarana membentuk suasana bangunan serta memperkaya persepsi sensual dari pengguna bangunan.

Mempelajari tema-tema arsitektur secara fenomenologis dapat memungkinkan para arsitek untuk memikirkan secara mendalam tentang tema-tema ini dan membangkitkan gambar dan detail yang bermanfaat. Steven Holl menjelaskan bahwa fenomenologi menyangkut studi esensi; Arsitektur memiliki potensi untuk mengembalikan esensi. Dengan mengolah bentuk, ruang, dan cahaya, arsitektur dapat meningkatkan pengalaman kehidupan sehari-hari melalui berbagai fenomena yang muncul dari tapak, program, dan arsitektur tertentu serta pada tingkat lainnya, struktur, ruang material, warna, cahaya, dan bayangan saling terkait dalam pembuatan arsitektur.

Di satu sisi, banyak pemikir arsitektur telah mencoba untuk menggunakan cara-cara fenomenologi untuk memahami dunia dan semesta yang terbentuk melalui arsitektur. Di sisi lain, para praktisi arsitektur juga mengembangkan fenomenologi menjadi sebuah instrumen dalam menghasilkan karya arsitekturnya. Meski demikian, sulit untuk menyebut fenomenologi sebagai sebuah style, karena – sebagaimana fenomenologi adalah bidang keilmuan yang dinamis – fenomenologi dalam arsitektur juga bergerak ke berbagai arah dan dengan kecepatan yang berbeda. Tidak ada satu panduan atau tata cara khusus dalam menerapkan fenomenologi dalam arsitektur. Karena hal inilah, penyerapan dan penerapan fenomenologi ke dalam proses perancangan mampu melahirkan diskursus-diskursus baru dalam arsitektur.

Dalam arsitektur, fenomenologi menjadi cara bagi pemikir arsitektur untuk memahami dunia dan semesta yang terbentuk melalui arsitektur. Namun tidak berhenti sampai di situ, fenomenologi juga menjadi sebuah instrumen dalam menghasilkan karya arsitektur. Sebagai sebuah metode, fenomenologi berupaya untuk menghadirkan totalitas semesta baru melalui arsitektur yang berpegang pada prinsip “kembali ke benda itu sendiri.” Sebagaimana fenomenologi dalam filsafat adalah gerakan yang dinamis, fenomenologi dalam arsitektur pun berkembang seturut penghayatan arsiteknya akan dunia. Namun, yang menjadi benang merah dalam arsitektur fenomenologi adalah adanya apresiasi terhadap tempat dan benda yang disampaikan melalui ruang.(as)

SPATIAL PERCEPTION

catatan pinggir hari kedelapanbelas



Ilustrasi : 'The Blind Men and the Elephant', John Godfrey Saxe (1816-1887)

Persepsi adalah pengalaman individual yang unik. Seseorang hanya dapat menarik dari apa yang diketahui oleh dirinya sendiri. Dalam literatur - puisi "*The Blind Men and the Elephant*," yang ditulis oleh John Godfrey Saxe (1816-1887), mencontohkan bagaimana seseorang memiliki cara pandang berbeda dengan orang lain dalam menginterpretasikan sesuatu. Puisi ini menceritakan kisah enam orang buta. Mereka bertemu gajah dan mencoba mengidentifikasi perbandingan yang sesuai untuk entitas yang tidak dikenal, dialami dan dirasakan. Setiap orang menyentuh gajah dengan area terbatas dalam jangkauan masing-masing orang dan ini mempengaruhi kesimpulan yang didapat. Masing-masing memiliki citra mental yang berbeda berdasarkan pengalaman masa lalu. Mereka berdebat bahwa gajah itu seperti Tembok, Tombak, Ular, Pohon, Kipas, atau Tali. Setiap orang percaya diri dengan persepsinya sendiri dan membangun kekuatan paradigma persepsi untuk masing-masing pelakunya.

It was six men of Indostan
To learning much inclined,
Who went to see the Elephant
(Though all of them were blind),
That each by observation
Might satisfy his mind.

The First approached the Elephant,
And happening to fall
Against his broad and sturdy side,
At once began to bawl:
"God bless me! but **the Elephant**
Is very like a WALL!"

The Second, feeling of the tusk,
Cried, "Ho, what have we here,
So very round and smooth and sharp?
To me 'tis mighty clear
This wonder of **an Elephant**
Is very like a SPEAR!"

The Third approached the animal,
And happening to take
The squirming trunk within his hands,
Thus boldly up and spake:
"I see," quoth he, "**the Elephant**
Is very like a SNAKE!"

The Fourth reached out an eager hand,
And felt about the knee
"What most this wondrous beast is like
Is mighty plain," quoth he:
"'Tis clear enough **the Elephant**
Is very like a TREE!"

The Fifth, who chanced to touch the ear,
Said: "E'en the blindest man
Can tell what this resembles most;
Deny the fact who can,
This marvel of **an Elephant**
Is very like a FAN!"

The Sixth no sooner had begun
About the beast to grope,
Than seizing on the swinging tail
That fell within his scope,
"I see," quoth he, "**the Elephant**
Is very like a ROPE!"

And so these men of Indostan
Disputed loud and long,
Each in his own opinion
Exceeding stiff and strong,
Though each was partly in the right,
And all were in the wrong!

Meminjam Susan Mary McDonald (2011) yang mencoba melihat penelitian Chara dan Gillet tentang Persepsi cara individual dalam memandang Tuhan. Penelitian ini terhadap Seratus delapan puluh tujuh mahasiswa yang disurvei tentang citra indrawi mereka tentang Allah dan mendapati bahwa pengalaman religius adalah salah satu dari individualitas tinggi. Orientasi keagamaan mempengaruhi gambar-gambar indrawi ini: mendengar, mencium, melihat, mencicipi, dan menyentuh Tuhan. Mayoritas menggambarkan Tuhan berbicara dalam prosa dan memiliki aroma yang menyenangkan. Pilihan warna yang paling sering untuk Tuhan adalah kuning. Hampir 80% melaporkan bahwa mereka merasakan Tuhan dan melihat bahwa Tuhan itu baik. Mereka yang mengidentifikasi nilai utama mereka sebagai "pertumbuhan spiritual" dua kali lebih mungkin untuk melaporkan sangat dekat atau dekat dengan Tuhan dibandingkan dengan mereka yang melaporkan "uang" atau "kesenangan" sebagai nilai inti mereka. Para peneliti menemukan gambar-gambar partisipan tentang Tuhan sering dikaitkan dengan pewahyuan alkitabiah tentang Tuhan. Pengalaman masyarakat dalam budaya yang dipengaruhi oleh Alkitab mewarnai persepsi mereka.

Seorang filsuf fenomenologis, Merleau-Ponty dalam menggambarkan persepsi sebagai : pengalaman persepsi adalah kehadiran kita pada saat ketika hal-hal, kebenaran, nilai-nilai dibentuk untuk kita; persepsi itu adalah logo yang baru lahir, bahwa persepsi mengajarkan kita, di luar semua dogmatisme, kondisi sejati dari objektivitas itu sendiri. Persepsi memanggil kita untuk tugas-tugas pengetahuan dan tindakan. Ini bukan masalah mereduksi pengetahuan manusia menjadi sensasi, tetapi membantu saat kelahiran pengetahuan, menjadikannya masuk akal untuk memulihkan kesadaran rasionalitas Persepsi bukan jumlah dari visual, sentuhan, dan suara yang terdengar. Kita mempersepsikan secara total dengan seluruh keberadaan kita lalu kita memahami struktur yang unik dari hal itu, cara yang unik, yang berbicara kepada semua indera kita sekaligus.

Membicarakan Persepsi dan Arsitektur, menjadi bagian penting dari arsitek dalam menghasilkan karyanya, dimana karya tersebut diberi `peluang` untuk dipersepsikan oleh penggunanya. Juhani Pallasmaa (2014) mengungkapkan bahwa persepsi adalah perpaduan dunia dan pikiran. Lingkungan memberikan potensialitas untuk perpaduan multi-indra yang kompleks dari faktor yang tak terhitung jumlahnya, yang secara langsung dan sintetik dipahami sebagai atmosfer keseluruhan, suasana, perasaan atau suasana hati. Seperti juga yang diungkapkan oleh Peter Zumthor pentingnya mengakui atmosfer arsitektur : "Saya memasuki sebuah gedung, melihat sebuah ruangan, dan dalam sepersekian detik - memiliki perasaan tentang Gedung dan ruangnya ini." John Dewey mengatakan bahwa memahami langsung akan membangun semangat emosional ada esensi pengalaman bawah sadar didalamnya, serta yang menunjukkan sifat artikulasi pertemuan eksistensial, seperti yang diungkapkannya : "Kesan luar biasa datang pertama, dikejutkan oleh lansekap dihadapan kita, atau seperti oleh efek pada saat kita masuk ke Katedral ketika cahaya redup, dupa, kaca patri dan proposisi megah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak bisa dibedakan. Kita merasakan kebenaran bahwa ada `sesuatu` menyerang kita dan ada pengakuan yang pasti dari atmosfer yang kita alami."

Mendesain pengalaman adalah cara terbaik untuk seorang arsitek dalam merepresentasikan karyanya. Pengalaman dapat dibangun melalui `desain sensorik` melintas dalam negosiasi tatanan ruang, material-teknik, cahaya, suara, bebauan, bayangan, dan tujuan dari cipta ruang ini adalah menghasilkan *poetics of space*. Kata kunci yang penting adalah menciptakan pertemuan yang mengesankan melalui dampak pada indera manusia, mempromosikan integrasi persepsi sensorik sebagai fungsi dari bentuk yang akan dirancang, menciptakan pengalaman yang tidak nyata, tetapi agak abstrak, diamati dan dirasakan.

Dalam Karya Arsitektur Maya Lin pada Vietnam Memorial War, Maya Lin mencoba membangun Pengalaman Ruang melalui Persepsi dari sebuah kejadian tragis pasukan AS dalam Perang Vietnam, yang diterjemahkannya dalam sebuah proyek Memorial.



Ilustrasi : Vietnam Memorial War karya Maya Lin

Ide karya ini adalah tentang **`Goresan Luka`** pada sebuah hamparan tanah. Dalam sketsanya, Maya Lin membuat sebuah `goresan` untuk menandakan luka yang mendalam dan perih dari sebuah kejadian perang di Vietnam. **Goresan Luka** ini mengarahkan puncaknya ke sebuah titik penting (Washington monument dan Lincoln Memorial), untuk menandakan semangat pertautan ruang urban secara utuh. Karya ini dianggap telah mampu membangun persepsi dan pengalaman `mencekam` dan `menyedihkan` tentang kejadian perang Vietnam.

Contoh lain adalah sebuah proyek The "National Memorial for Peace and Justice," di Alabama USA karya kolaborasi dari MASS Design Group.



Ilustrasi : Interior National Memorial for Peace and Justice, Alabama

Proyek ini adalah "Memorial Nasional untuk Perdamaian dan Keadilan," skenario dari proyek ini adalah peringatan pertama Amerika yang didedikasikan untuk "warisan orang kulit hitam yang diperbudak, orang-orang yang diteror oleh hukuman mati tanpa pengadilan, orang Afrika-Amerika yang dipermalukan oleh segregasi ras dan kekerasan kemanusiaan. Kualitas keruangan dan *spatial perception* yang dibangun memiliki tujuan untuk menciptakan tempat refleksi yang `netral` dan bermakna bagi sejarah Amerika tentang ketimpangan rasial.



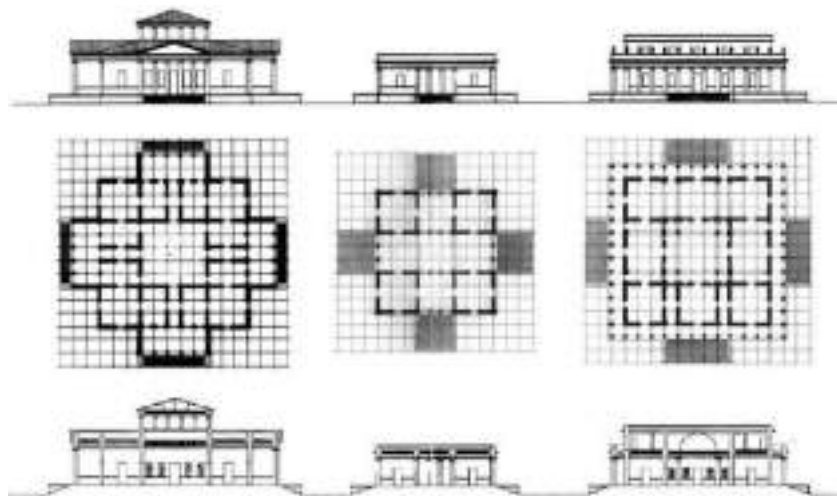
Monumen ini berisi lebih dari 800 box baja corten: satu untuk setiap daerah di Amerika Serikat yang mengalami hukuman mati tanpa pengadilan ras. Terukir di kolom adalah nama-nama korban hukuman mati tanpa pengadilan, melambangkan ribuan orang melalui sejarah yang menderita kebrutalan. Menceritakan perjalanan melalui perbudakan, melalui hukuman mati tanpa pengadilan dan teror rasial, dengan teks, narasi, dan monumen kepada para korban tanpa pengadilan di Amerika. Pengunjung museum dihadapkan dengan replika pena budak, diceritakan oleh kisah orang pertama tentang kondisi yang mengerikan. Visual dan data yang memperkaya memberi pengunjung kesempatan untuk menyelidiki sejarah ketidakadilan rasial Amerika.

Mendiskusikan *Spatial Perception* adalah tentang bagaimana membangun dinamika persepsi manusia, individu, komunitas dan lingkungan yang mempengaruhi bentuk dan fungsi desain, dalam kualitas guna dan citranya. Menghasilkan arsitektur sensorik menjadi prioritas dalam setiap ide puitik yang ingin dikembangkan. Desain terutama harus mempertimbangkan detail sensorik ketika mengintegrasikan program kolaboratif. Kenangan intim tentang tempat sering berasal dari bentuk detail yang rumit memungkinkan ikatan emosional, di luar penggunaan fisik bangunan, pengalaman, menjadi tertanam dalam memori. Alberto Perez-Gomez mengungkapkan bahwa tubuh manusia adalah fokus dari semua formulasi tentang dunia; itu tidak hanya menempati ruang dan waktu tetapi ada pengalaman `geometris, karenanya perlu mengembangkan ide elastisitas strategis antara persepsi manusia dan menghindari kekakuan dari `geometris` arsitektural.

Mengutip apa yang dikatakan Peter Zumthor : “Dahulu kala, saya mengalami arsitektur tanpa memikirkannya ... dibalik semua ini, ada tentang: `tekstur halus-kasar`, `pegangan pintu berkarat`, `kerikil di bawah kakinya` dan `Aspal lunak dihangatkan oleh matahari` Kenangan seperti ini mengandung pengalaman arsitektur terdalam bagi saya. Mereka adalah `reservoir atmosfer` arsitektur dan gambar yang saya eksplorasi dalam pekerjaan sebagai seorang arsitek.” (as)

TIPE – TIPOLOGI

catatan pinggir hari kesembilanbelas



Ilustrasi : Diagram Tipologi

Diskursus atau keilmuan mengenai `tipe` disebut sebagai tipologi. Dalam pelaksanaannya, studi ini tidak terlepas dari sejarah kemunculan tipe dan perkembangan modelnya. Secara umum, tipologi memberikan peluang untuk munculnya gagasan baru dari tipe yang sudah ada. Dalam arsitektur, tipologi memberikan gambaran mengenai hubungan bangunan secara individual dengan fenomena yang lebih besar, seperti konteks sejarah, kota atau urban, perubahan generasi, kapitalisme, dan lain sebagainya. Namun, peran utama tipe dalam arsitektur adalah menghubungkan kembali sebuah karya pada peran atau alasan asalnya dibentuk.

Berdasarkan etimologinya, kata tipe merupakan kata serapan dari bahasa Inggris `type`, yang berasal dari bahasa Yunani *typos*. *Typos* berarti model, matriks, jejak pada sebuah figur yang membawa karakter asal yang berhubungan erat dengan hukum universal. Dalam Kamus Bahasa Inggris Oxford, mendeskripsikan tipe sebagai "Bentuk umum, struktur, atau karakter yang membedakan jenis, kelompok, atau *class* tertentu dari makhluk atau benda", sebagai "pola atau model setelah sesuatu dibuat", dan sebagai "sosok atau gambar sesuatu; representasi; gambar atau imitasi." Dapat diartikan bahwa kata tipe memberikan konotasi bentuk (originalitas) dengan turunannya atau pengaturan bagian-bagian yang membangun kemiripan dan representasi karakter dari asalnya.

Salah satu karya besar dalam diskursus tipologi arsitektur adalah tiga klasifikasi tipologi karya Anthony Vidler. Dalam jurnal *Oppositions*, Vidler mempublikasikan sebuah artikel yang berjudul **The Third Typology** yang mengklasifikasikan pemukiman ke dalam tiga fase tipologi. **Tipologi pertama** adalah pemukiman primitif, di mana manusia berupaya menaklukkan alam dengan membuat naungan dari apa yang tersedia di sekitarnya. Pada fase ini, arsitektur masih sangat dekat dengan alam, baik dari segi material, morfologi, hingga ketukangan. **Tipologi kedua** terjadi sebagai dampak dari revolusi industri, di mana arsitektur dihasilkan melalui produksi massal. Arsitektur dalam fase ini adalah mesin untuk ditinggali, yang setiap bagiannya memiliki kegunaan spesifik. **Tipologi ketiga** adalah kondisi latar dari tulisan Vidler,

di mana permukiman tumbuh menjadi kota-kota tradisional dengan sistem operasional dan cara hidup yang stabil. Pada fase ini, hukum dan norma adalah syarat terhubungnya individu terhadap masyarakat, juga bangunan terhadap kota. Peran tipe sangat kental dalam fase ini karena menjadi landasan pembentukan sebuah kota.

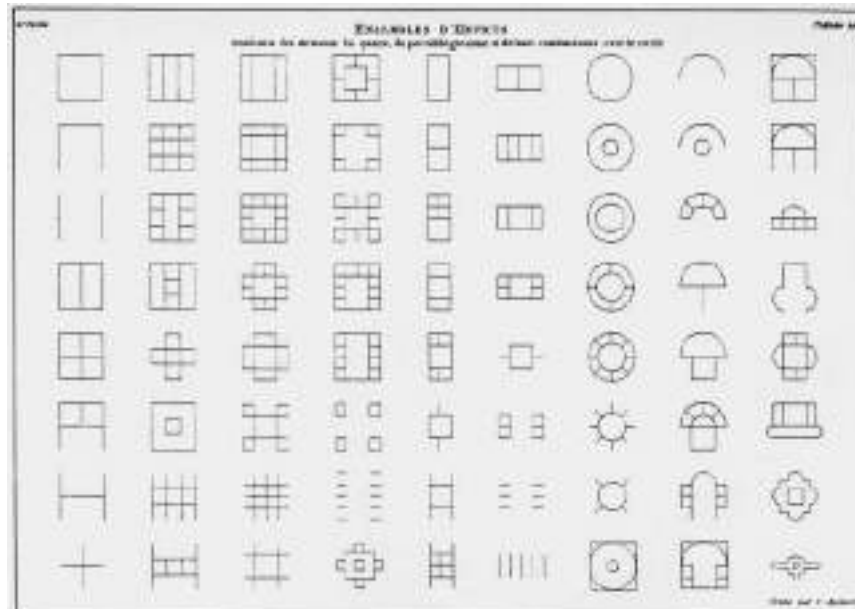
Meminjam tulisan Christopher Lee yang berjudul *The City as a Project – Type*, menjelaskan bahwa Antoine-Chrysostome Quatremère de Quincy adalah ahli sejarah yang secara resmi memperkenalkan gagasan "tipe" ke wacana arsitektur. Baginya, 'tipe' adalah ide atau makna simbolik yang terkandung dalam elemen, obyek atau benda. Dengan demikian, "tipe" adalah abstrak dan konseptual bukanlah nyata dan literal. Quatremère de Quincy mengungkapkan bahwa seorang arsitek harus berusaha untuk berproses dalam produksi kreatif, yaitu, sebuah ide yang tidak pernah dapat sepenuhnya terwujud dalam proses penciptaan artistik, sehingga dalam `menyiasati` tipe sebagai produksi artistik perlu dilakukan dengan kecerdasan karena adanya kemungkinan penerapan prinsip-prinsip ini tidak terbatas dalam variasi dari tipe.

Menurut Christopher Lee, Giulio Carlo Argan mendefinisikan 'tipe' adalah sebuah ide yang tidak lagi berada di alam bebas, tetapi telah membangun preseden dan menjadi bagian dalam sejarah arsitektur. Nilai ini demikian relatif, tidak ideal atau akan berubah. Karena itu, kemunculan sebuah `tipe`, tergantung pada keberadaan dari serangkaian proses perkembangan model bangunan dalam kerangka analogi formal dan fungsional yang jelas. Fakta penting bahwa bentuk `tipe` baru dapat terdeteksi sebanyak yang mereka dapat lampau, sehingga memungkinkan proses desain yang sintaksis dan sedikit demi sedikit dalam ukuran yang sama. Bagi Christopher Lee bekerja tipologis adalah untuk menganalisis, melalui ketelitian dan mengusulkan hal-hal yang dari `jenis` yang sama, sehingga mengingatkan mereka dalam `serial tipe`. Bekerja pada `serial tipe` mengungkapkan ciri-ciri bersama antara hal-hal dan untuk memanfaatkan kecerdasan diwujudkan dan kombinasi yang terstruktur dalam proyeksi arsitektur.

Mengacu pada Christopher Lee, mengungkapkan bahwa `tipe` bagi Aldo Rossi (1931-1997) adalah gagasan arsitektur, yang yang paling dekat dengan esensinya. Terlepas dari perubahan, itu selalu dikenakan diri pada "perasaan dan alasan" sebagai prinsip arsitektur dan kota. Bagi Aldo Rossi, 'tipe' adalah prinsip yang dapat ditemukan di artefak urban. Artefak perkotaan, seperti yang didefinisikan oleh Aldo Rossi tidak hanya bangunan, tapi sebuah fragmen dari kota. Artefak perkotaan harus dipahami sebagai *fatto urbano or faite urbaine*, mereka tidak hal hanya fisik untuk kota, tetapi semua sejarah, geografi, struktur dan hubungan dengan kehidupan umum kota. Jadi untuk Aldo Rossi, `tipe` dapat dikenali sebagai faktor pembeda harus menjadi individualitas, yang berasal dari kualitas, keunikan dan definisi. Individualitas ini lebih tergantung pada bentuk dari material, entitas yang kompleks yang berkembang selama ruang dan waktu, kekayaan sejarah, nilai tertentu asli dan fungsi yang bertahan (yang untuk Aldo Rossi adalah nilai-nilai spiritual), dan jumlah yang semua pengalaman dan kenangan yang menguntungkan dan menyenangkan.

Sementara menurut Rafael Moneo, penggolongan adalah kecenderungan yang tidak dapat dilepaskan dari manusia. Salah satu bentuk penggolongan yang mendasar adalah penamaan; dengan memberikan nama, manusia telah membedakan objek yang satu dengan yang lain. Dalam merancang, arsitek juga yang tidak dapat sepenuhnya lepas dari sistem klasifikasi yang sudah ada, karena rancangannya terbatas pada apa yang sudah ia ketahui sebelumnya. Dengan menangkap elemen-elemen keruangan, seseorang sudah

melakukan penggolongan terhadap ruang. Yang dapat dilakukan adalah menentukan sikap terhadap `tipe`, baik mengikuti, menghormati, merusak, atau merubah. Dalam artikel *On Typology*, Moneo merangkumkan definisi tipe sebagai “sebuah konsep yang mendeskripsikan kelompok objek yang memiliki kesamaan karakter dalam struktur formalnya... Bahkan dapat dikatakan bahwa `tipe` merupakan tindakan berpikir dalam kelompok-kelompok.”



Ilustrasi : Diagram Tipologi oleh Durrand

Diagram Durand ini terutama menangkap elemen struktur berbagai bangunan 'tipe', yang terdiri dari lapisan grid yang menunjukkan struktur dan komposisi geometris. Durand mengusulkan bahwa `tipe` dapat dibuat melalui adaptasi dan rekombinasi dari unsur-unsur yang khas untuk tempat atau bangunan tertentu. Gagasan 'tipe' sebagai model, yang diwakili grafis sebagai sumbu struktural, Durand, memperkenalkan ajaran yang fundamental untuk bekerja secara tipologis, preseden, klasifikasi, taksonomi, kontinuitas, pengulangan, diferensiasi dan *re invention*. Ambisinya adalah untuk sistematisasi pengetahuan arsitektur teoritis dan untuk menetapkan metode rasional untuk merancang bangunan. Dalam melakukannya, ia membangun sebuah ilmu arsitektur yang secara tidak sengaja diuraikan teori didaktik dari 'tipe' dan merupakan apa yang kita pahami sebagai tipologi.

Mengenal tipe-tipologi dari bangunan sangat penting untuk arsitek karena akan dapat menjadi titik awal untuk merancang. Dengan mempelajari, menganalisis serta menemukan `tipe` sebagai sebuah urutan kontinuitas bentuk dan ruang, memungkinkan arsitek dapat bekerja dengan cepat dalam menentukan bagian-bagian dari desain yang unik. Melalui kajian tipe-tipologi akan memberikan taktik dan strategi bagi arsitek dalam membangun kontinuitas di kotanya. Arsitek memiliki kesempatan dalam mengenali peran dan perkembangan tipe, sehingga memiliki kemampuan artistik untuk membangun `tipologi aktif` tanpa meniru gaya sejarah. (as)

TIPOLOGI KELIMA

(small is more)

Catatan pinggir hari keduapuluh



The primitive hut, Marc-Antoine Laugier

Anthony Vidler, dalam bukunya *The Third Typology*, membahas tiga tipologi yang menjadi model pengembangan arsitektur sejak pertengahan abad ke-18. **Tipologi Pertama** berhubungan dengan alam. Gagasan Marc-Antoine Laugier tentang pondok primitif mengacu pada kondisi alam. **Tipologi Kedua** berkaitan dengan revolusi Industri. Gagasan dan desain arsitektur mengacu pada industri dan teknologi serta pola pikir terkait. Kita dapat mengingat Le Corbusier dengan idenya tentang *une machine d'habiter* sebagai contoh. **Tipologi Ketiga**, yang berhubungan dengan kumpulan bangunan dan infrastruktur yang menciptakan lingkungan yang dibangun. Kumpulan seperti itu disebut kota, yang memanifestasikan masa lalu dan masa kini dalam struktur fisiknya. Untuk Tipologi Ketiga, kota tradisional adalah fokusnya.

Ketiga tipologi ini telah menjadi bagian dari perkembangan arsitektur Indonesia. **Tipologi Pertama** berhubungan dengan rumah-rumah vernakular, yang merespon dengan baik terhadap alam sekitarnya. **Tipologi Kedua** berhubungan dengan perumahan massal yang terencana. **Tipologi Ketiga** berkaitan dengan pengembangan infrastruktur di tengah-tengah pertumbuhan penduduk, munculnya kebutuhan baru fungsional, yang mengarah pada pembentukan kota. Apakah Tipologi Ketiga ini akan berlanjut, atau berhenti, pada tahap pengembangan selanjutnya?

TIPOLOGI KEEMPAT: *GENERIC CITY* dan *BIGNESS* = KOTA KONTEMPORER



Rem Koolhaas

Dalam paragraf pertama *Generic City*, Rem Koolhaas menyatakan bahwa sentralisasi di kota-kota kontemporer telah menyebabkan runtuhnya keunikan arsitektur. Rem Koolhaas mengajukan pertanyaan: "Apakah kota kontemporer itu seperti bandara kontemporer - semuanya sama?" Koolhaas mengkritik kota-kota kontemporer sebagai sesuatu yang generik, kota-kota yang dihiasi dengan bangunan yang mirip. Identitas lokal dan semangat tempat mengalami kehancurannya. Globalisasi mendorong munculnya kota-kota generik seperti yang kita lihat, kota-kota tanpa sejarah, dan kota rekayasa. *Generic City* secara bersamaan telah menciptakan citra baru, dan menjadi lanskap yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kota Generik adalah Tipologi Keempat.

Era kita adalah era di mana arsitektur mengalami perubahan sistemik yang cepat, didorong oleh dinamika ekonomi politik dan global, teknologi baru, alat produksi baru. Kondisi ini membuat arsitektur berkembang dalam skala besar, dimensi, dan peristiwa. Oleh karena itu, Koolhaas mengambil ukuran T-shirt S-M-L-XL, untuk menyatakan bahwa skala memiliki kehebatannya sendiri. Dana Cuff mencatat: "Skala memberi kita bacaan tentang bangunan, akar ideologisnya, serta dampaknya terhadap kota, pada publik, pada arsitek." Semakin besar bangunan, semakin besar dampaknya terhadap kota. Namun, kita menemukan bahwa bangunan besar hanya berdiri sebagai objek fisik belaka. Bangunan berskala besar seperti itu (super blok, kantor multifungsi, mal besar, dll.), dianggap sebagai simbol pengembangan kota kontemporer. Bangunan skala besar (*Bigness*) adalah karakter lain dari **Tipologi Keempat**.

Kota Generik dan *Bigness* adalah kelanjutan dari tiga tipologi yang disebutkan di atas. *Generic City* dan *Bigness* adalah Tipologi Keempat, yang juga hadir dalam struktur kota-kota di Indonesia. Di Indonesia, kita telah melihat munculnya kota-kota baru yang meminjam konsep universal-global, dan berdasarkan pada sistem dan keinginan kapitalistik. Kota-kota baru ini mewakili Kota Generik di Indonesia. Bangunan berskala besar dengan bentuk-bentuk kompleks, serta multifungsi, mendominasi kota. Ini adalah karakter *Bigness*. *Generic Cities* dan *Bigness* telah menjadi wajah lanskap struktur dan ruang kota-kota kontemporer.

TIPOLOGI KELIMA: KRITIK PADA TIPOLOGI KEEMPAT

Dalam proses pembentukan *Generic City* dan *Bigness*, kota ini telah memulai konflik dengan dirinya dan warganya. Tipologi Keempat telah ada, sedangkan kota telah menjadi lebih besar, universal/memiliki kemiripan, kompleks, dan tidak dapat diprediksi. Peter Davey mengatakan: "Sejak awal revolusi industri, peradaban telah secara tak terelakkan telah diarahkan ke arah peningkatan ukuran. Kota-kota menjadi semakin besar dan semakin membutuhkan lahan; sistem transportasi menjadi lebih luas ..." Saat ini, kota

telah tumbuh dan direncanakan sebagai daerah yang dikomodifikasi. Perencanaan dengan kekuatan, kontrol, dengan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan. Kota-kota itu direncanakan seolah-olah hanya diperuntukkan bagi orang kaya. Sebagai akibatnya, Tipologi Keempat telah gagal menanggapi aspek manusia, mengabaikan fakta bahwa kota tidak akan pernah tanpa manusia. Esensi kota telah hilang, karena kota telah dipisahkan oleh batas kelas sosial.

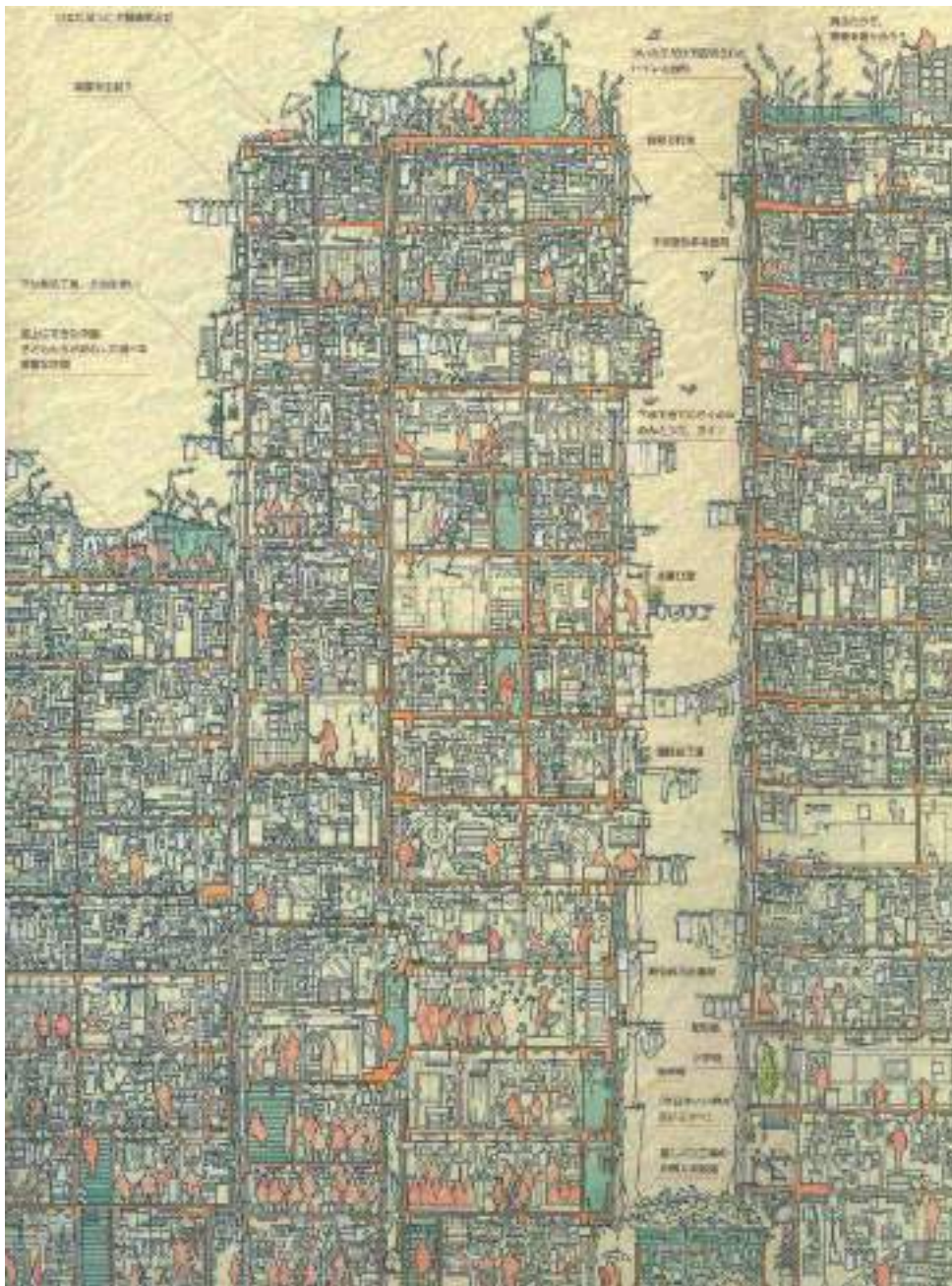
Namun, kita perlu mencatat bahwa kota adalah sistem kehidupan sehari-hari yang kompleks. Richard Sennet menggambarkannya dengan jelas: "Sebuah kota (bukan) hanya tempat tinggal, untuk berbelanja, pergi keluar dan memiliki anak-anak bermain. Ini adalah tempat yang melibatkan bagaimana seseorang memperoleh etika seseorang, bagaimana seseorang mengembangkan rasa keadilan, bagaimana seseorang belajar dan berbicara dengan dan dari orang lain yang tidak seperti dirinya sendiri.... Bagaimana seorang manusia menjadi lebih manusiawi." Sebuah kota tidak dapat dianggap hanya sebagai komposisi estetika, atau tempat tinggal. Sebuah kota harus memungkinkan warga untuk tinggal dengan nyaman, yang juga melibatkan hidup bersama dengan orang lain. *Generic City* dan *Bigness* telah menjadikan kota ini universal yang hanya memenuhi kebutuhan global. Segregasi di kota telah membuatnya kehilangan imajinasinya sebagai tempat di mana kehidupan sosial warga terjadi. Situasi ini mengharuskan adanya tipologi baru. Ini adalah tipologi ruang kecil dengan nilai lebih, yang mengelilingi, mengisi, dan tumbuh dalam konfigurasi spasial kota. **Small is More.**

Small is More adalah Tipologi Kelima. Pandangan arsitektur yang menganggap kota sebagai manifestasi sejarah, nilai-nilai sosial budaya, dan cara orang mengisi dan menggunakan ruang. Tipologi Kelima adalah ruang untuk dialog, yang sangat mewakili ruang sosial. Ini memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Ini adalah situs tempat banyak orang bertemu, ruang segar dengan aura keseharian, tempat untuk menyampaikan pesan simbolik, sekaligus menciptakan memori kolektif. Ruang-ruang ini — ruang kecil, ruang mikro, ruang tanpa kelas, ruang demokratis, ruang semua.

Small is More, berkaitan dengan ruang publik mikro - ruang kecil berharga, yang tumbuh karena produk sosial masyarakat. Ruang seperti itu alami, mirip dengan pohon yang mengerti kapan harus menumbuhkan daunnya, seperti laba-laba yang membangun jaringnya untuk menjebak mangsa. **Small is More** adalah Tipologi Kelima yang terbentuk melalui zaman panjang tentang arsitektur dan manusia, arsitektur dan tempat, arsitektur dan lingkungan, arsitektur dan kota, arsitektur dengan dirinya sendiri. (as)

DWELLING TYPOLOGIES

catatan pinggir hari keduapuluhsatu



Ilustrasi : Kowloon Walled City, Hongkong

Tipologi biasanya selalu dikaitkan dengan bangunan, bagaimana bila pengertian tipologi dikaitkan dengan dimensi keruangan lain? Tulisan ini mencoba membahas tipologi dari sudut pandang lain. Ada dua kata penting yang melengkapi tulisan ini yaitu **DWELLING** dan **TYOLOGY**

DWELLING, Heidegger menggunakan istilah *dwelling* sebagai sebuah konsep menghuni atau cara khas ada (*dasein*) di dunia. Tinggal di rumah, tidak hanya berada didalamnya secara spasial dalam arti hanya menyisir dan berputar dalam lingkungan rumah saja. Sebaliknya, rumah sebagai sesuatu yang `ada` adalah milik dunia, dan orang yang menghuni didalamnya harus keluar untuk melihat `langit-langit dunia`. Hunian pada awalnya tidak merujuk pada tinggal di suatu tempat, tetapi lebih pada berhenti dan berlama-lama di jalan, dengan keraguan tentang ke mana harus pergi. Kata `**dwelling**` dalam bahasa Inggris kunonya adalah `**dwellan**` yang berarti mengembara (*to wander*) dan bertahan hidup (*to linger*). Secara filosofis, kata *dwelling* memberikan makna bahwa :` untuk bertahan hidup, tidak dapat dilakukan dengan berdiam diri atau menetap tetapi harus mengembara` Maka *dwelling* sebagai konsep menghuni dan ada di dunia berhubungan dengan menetap dan berkelana. Dengan menetap dan berkelana inilah manusia belajar tentang konsep menghuni (sebagai ada) di dunia.

TPOLOGY adalah studi atau analisis atau klasifikasi berdasarkan jenis, kategori atau tipe. Berdasarkan etimologinya, kata tipe merupakan kata serapan dari bahasa Inggris `type`, yang berasal dari bahasa Yunani *typos*. *Typos* berarti model, matriks, jejak pada sebuah figur yang membawa karakter asal yang berhubungan erat dengan hukum universal . Dalam Kamus Bahasa Inggris Oxford, mendeskripsikan tipe sebagai "Bentuk umum, struktur, atau karakter yang membedakan jenis, kelompok, atau class tertentu dari makhluk atau benda", sebagai "pola atau model setelah sesuatu dibuat", dan sebagai "sosok atau gambar sesuatu; representasi; gambar atau imitasi." Dapat diartikan bahwa kata tipe memberikan konotasi bentuk (originalitas) dengan turunannya atau pengaturan bagian-bagian yang membangun kemiripan dan representasi karakter dari asalnya.

Ketika dua kata ini dipadukan menjadi **DWELLING TPOLOGIES**, maka dapat diartikan sebagai sebuah diskursus intelektual (menempatkan pengetahuan arsitektur sebagai cara bertindak) untuk mempelajari jenis-kategori atau tipe dari cara `menghuni` di dunia. Ketika kategori bangunan menjadi sangat jelas dalam tipologinya, misal tipologi Hotel, tipologi Perkantoran atau tipologi Bangunan Pemerintahan, maka akan ada pertanyaan yang dimunculkan : " bagaimana *Dwelling* di-kategorikan melalui tipologinya?" Menurut Christian Norberg-Schulz, seseorang `tinggal` atau `menghuni` berarti : **(1)** Bertemu orang lain untuk bertukar produk, ide, dan perasaan, yaitu mengalami kehidupan dengan berbagai kemungkinan. **(2)** Sarana untuk mencapai kesepakatan dengan yang lain, yaitu dengan menghargai nilai kepublikan. **(3)** Tempat tinggal sebagai `diri sendiri`, berarti rasa memiliki salah satu bagian dunia untuk kita sendiri. Dari apa yang diungkapkan oleh Christian Norberg Schulz, *dwelling* dapat dialami pada skala yang lebih luas dan *dwelling* memiliki tujuan utama adalah mampu membangun kualitas dari cara menghuni di dunia.

Untuk mencari kategori dari konsep menghuni, penulis mencoba membayangkan *Dwelling Typologies* melalui pendekatan yang pernah dilakukan oleh Galih Widjil Pangarsa yang dinamakan metode *Visual Culture*. Metode ini adalah sebuah teknik `Zoom Space` yaitu untuk melihat adegan bagian ruang kota dari sebuah konsep menghuni. `Zoom Space` adalah sebuah metoda untuk melihat – memahami (“*seeing*”) serta merencana – merancang – menggambarkan – menyajikan (“*making – showing*”) kembali. “Melihat – memahami (*seeing*) apa?” Melihat – memahami kehidupan keseharian dari sebuah kondisi keruangan dari formasi sosial masyarakat kota. “ Merencana – merancang – menggambarkan – menyajikan (“*making showing*”) apa?” Menguasai arti keseharian dari formasi sosial masyarakat lokal dan meruangkannya dalam arsitektur. Melalui `Zoom Space` ini, kita dapat membayangkan *Dwelling Typologies* yang dalam tingkatan interpretasi visual, seperti gambar-gambar dibawah ini :



VERTICAL DWELLING
Adalah sebuah cara berhuni vertikal

EXTENSIVE DWELLING
Adalah sebuah usaha mengekspansi ruang untuk kebutuhan berhuni

EFFICIENT DWELLING
Adalah penggunaan ruang untuk berbagai macam aktifitas



SHARED DWELLING
Adalah ruang yang dipakai untuk berbagi bersama

TEMPORARY DWELLING
Adalah ruang tidak tetap yang memiliki kemungkinan berganti

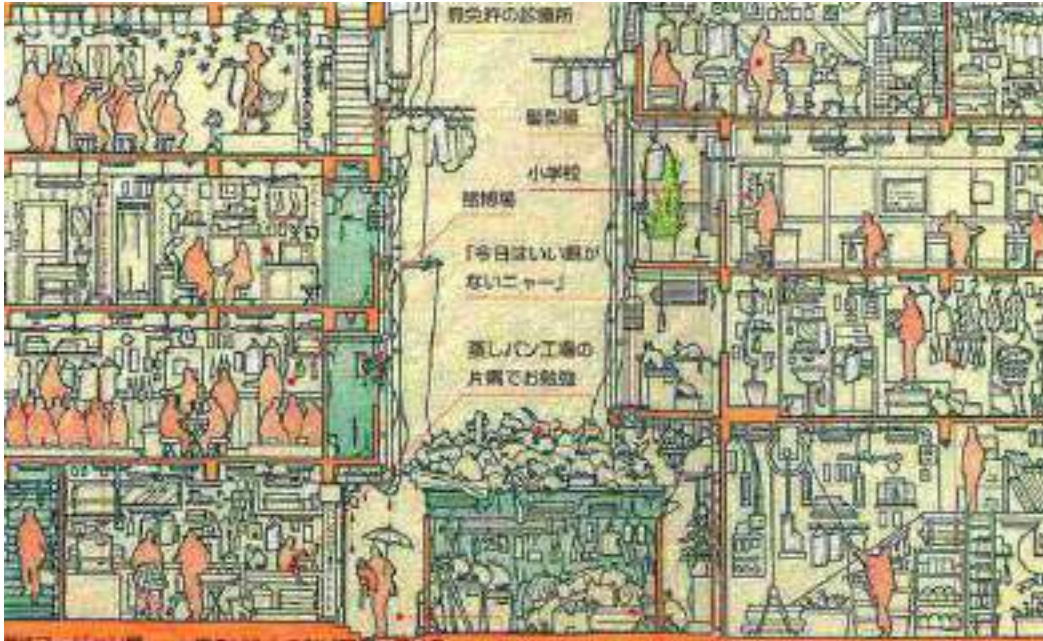
INFORMAL DWELLING
Adalah kebutuhan ruang yang lahir karena kondisi mendesak



NARROW DWELLING
Adalah ruang sempit yang disesuaikan dengan kondisi tempatnya / kebutuhan

FLEXIBLE DWELLING
Adalah ruang yang dapat berganti fungsi sesuai dengan kebutuhan

DENSE DWELLING
Adalah Ruang yang tumbuh dalam kepadatan



Ilustrasi: Potongan Detail dari Kowloon Walled City, Hongkong

Membayangkan Kowloon Walled City melalui `Zoom Space` sebagai sebuah tempat menghuni (*dwelling*) di dunia, akan terlihat superimposisi *dwelling* dalam konfigurasi keruangan secara keseluruhan. Menghuni secara *Vertikal, Extensive, Efficient, Shared, Temporary, Informal, Narrow, Flexible* dan *Dense* – yang diperlihatkan secara jelas pada potongan detail dari Kowloon Walled City diatas.

Dwelling sebagai cara menghuni di dunia dapat memberikan ide-ide menarik secara keruangan. Dalam eksekusi pragmatisnya, *dwelling typologies* dapat diperlihatkan melalui contoh-contoh dalam proyek dibawah ini :



Stacking green / VTN Architects / **VERTICAL DWELLING**



N House / Sou Fujimoto **EXTENSIVE DWELLING**



The Wooden House / Sou Fujimoto **EFFICIENT DWELLING**



Moriyama House / Ryue Nishizawa
SHARED DWELLING



Temporary Dormitories / a.gor.a architects
TEMPORARY DWELLING



Half a House by Alezandro Aravena
INFORMAL DWELLING



Azuma House /Tadao Ando
NARROW DWELLING



Pop-up Campus / Crossboundaries
FLEXIBLE DWELLING

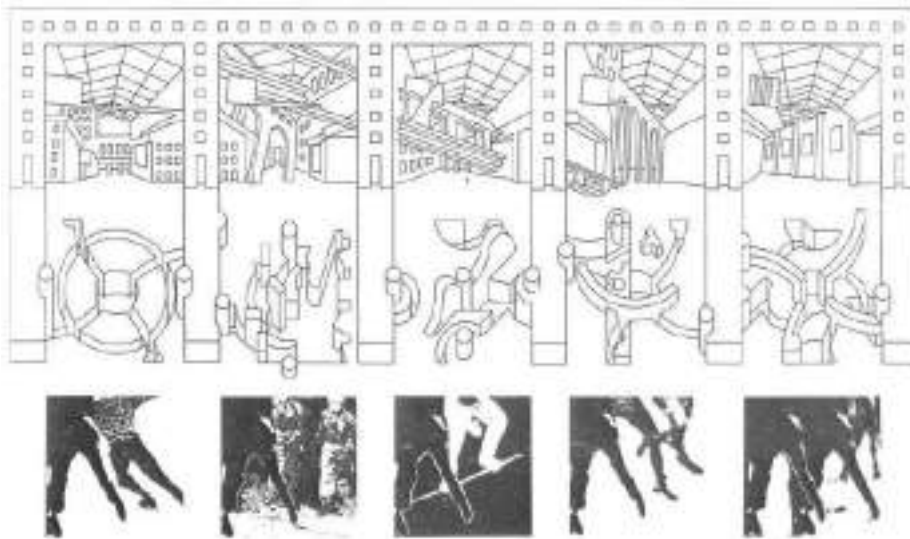


Tokyo Apartement / Sou Fujimoto
DENSE DWELLING

Membangun sebagai sebuah proses berarsitektur harus dilihat sebagai sebuah usaha `menyemaikan` kehidupan di bumi ini. Seperti yang dikatakan Heidegger “ Ketika kita berbicara tentang hunian, kita biasanya memikirkan suatu kegiatan yang dilakukan manusia di samping banyak kegiatan lainnya. Kita bekerja di sini dan tinggal di sini. Kita tidak hanya tinggal - itu adalah ketidakaktifan virtual - Kita mempraktikkan suatu profesi, Kita melakukan bisnis, Kita bepergian dan menginap di jalan, sekarang disini, sekarang disana.”, Heidegger mengajak kita sebagai manusia yang tinggal (menghuni) di dunia, harus mampu menempatkan bangunan bukan hanya sebagai sebuah bangunan pasif tetapi bangunan dengan manusia penghuninya yang mampu menyemaikan kehidupan bagi bumi ini. (as)

MENELAAH PROGRAM

catatan pinggir hari keduapuluhdua



Ilustrasi : *The Manhattan Transcripts* by Bernard Tschumi

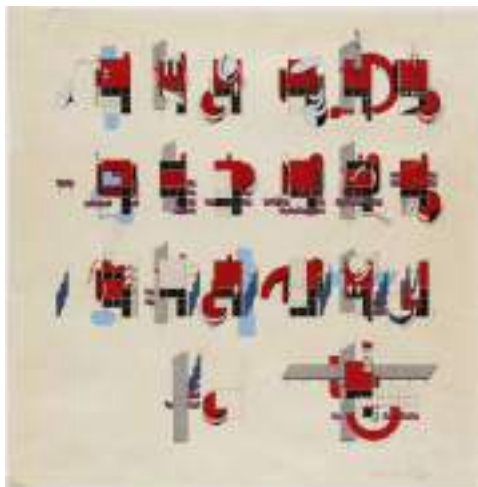
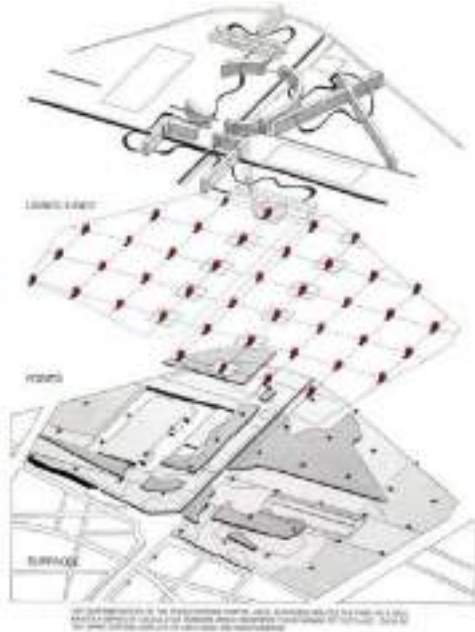
Arsitektur memiliki persyaratan praktis yang perlu dipenuhi melalui keruangannya. Untuk itu, program telah menjadi bagian dari arsitektur sejak arsitektur itu sendiri ada. Bernard Tschumi mengungkapkan sebuah proposisi bahwa *“there is no architecture without action, no architecture without event, no architecture without program.”* (Screenplay, 1976). Melalui pernyataannya, Tschumi menegaskan bahwa arsitektur muncul sebagai dialog yang kuat antara aksi – sebagai sebuah tindakan merasakan ruang, kejadian – sebagai simpul dari aktivitas yang terjadi dalam ruang dan, program – sebagai rangkaian fungsi yang direncanakan. Artinya, dalam arsitektur, program dibentuk sebagai sesuatu yang terstruktur, namun dalam kerjanya juga memiliki unsur spontanitas melalui aksi dan kejadian.

Ide tentang bagaimana arsitektur dan program membangun konfigurasi keruangan akan memosisikan arsitektur pada tataran yang lebih tinggi, karena secara esensial merajut hubungan antara manusia dengan ruang, manusia dengan manusia dan manusia dengan arsitektur itu sendiri. Untuk semua ini, hubungan antara Ruang dan Program akan memberikan kemungkinan baru untuk sebuah konfigurasi arsitektural.

Program menjadi kata kunci untuk membedakan profesi arsitek dengan pelukis dan pematung. Program menjadi poin penting dari sebuah karya seni yang memiliki daya guna dan citra. Menurut Rem Koolhaas, *“bangunan yang secara terintegrasi menjalankan sebuah program, juga akan menjalankan hal-hal lainnya.”* Program menjadi bagian yang membangun citra dan guna bagi keberlangsungan sebuah bangunan. Melalui program, kelayakan bangunan akan terlihat, apakah bangunan itu cocok (fit in) dengan kegunaannya atau memberikan interpretasi yang berbeda.

Kejadian merupakan bentuk kolektif dari tindakan dan aktivitas yang terangkum dalam satu waktu dan ruang. Ketika sebuah kejadian terjadi secara berulang dalam kurun waktu yang tetap, maka dapat ditarik

sebuah prediksi terhadap pola kejadian tersebut: kapan, di mana, siapa dan apa saja yang terlibat, dan bagaimana prosedurnya. Program arsitektural dibuat berdasarkan prediksi tersebut, dan jika arsitektur dibentuk berdasarkan program, maka arsitektur pun dibentuk berdasarkan rangkaian kejadian – sebagaimana pandangan Bernard Tschumi bahwa tidak ada arsitektur tanpa kejadian yang berlangsung di dalam bangunan.



Ilustrasi : Parc de la Villette

Parc de la Villette adalah bagian dari kompetisi internasional, 1982-1983, untuk merevitalisasi lahan terlantar dan belum dikembangkan, merupakan pasar nasional Perancis sebagai grosir daging dan jagal di Paris, Bernard Tschumi dipilih sebagai pemenang dari lebih dari 470 peserta termasuk OMA / Rem Koolhaas, Zaha Hadid dan Jean Nouvel. Tidak seperti peserta lainnya dalam kompetisi, Tschumi tidak merancang taman mengacu pada pola pikir tradisional dimana lanskap dan alam adalah kekuatan dominan di balik desain. Sebaliknya ia membayangkan Parc de la Villette sebagai tempat budaya di mana alam dan buatan dipaksa bersama-sama ke dalam keadaan konfigurasi ulang konstan dan penemuan ruang yang mengejutkan.

Parc de La Villette adalah sebuah Taman Kota di Paris , prinsip-prinsip desain untuk taman itu menandai visi era dan untuk mewujudkan masa depan pembangunan ekonomi dan budaya kota Paris. Ini adalah taman terbesar di Paris yang mencakup banyak tempat-tempat budaya seperti tiga ruang konser besar, Conservatoire de Paris dan Cité des Sciences et de l'Industrie. Taman itu dimaksudkan untuk menciptakan ruang untuk aktivitas dan interaksi, menjadi tempat untuk relaksasi konvensional dan memanjakan diri. Hamparan luas taman mendorong kebebasan, eksplorasi, dan penemuan kebebasan. Taman terinspirasi oleh ide-ide cara berpikir dekonstruksi. Taktik dan strategi dekonstruksi dilakukan dengan membuat Tumpang Tindih (*superimpose*) dari Titik – Garis – Bidang. Parc de la Villette memiliki koleksi sepuluh kebun bertema. Setiap taman diciptakan dengan representasi yang berbeda dari Dekonstruksionisme arsitektur. Mereka berbeda, misalnya sementara beberapa kebun minimalis dalam desain, yang lain dibangun untuk anak-anak.

Ada tiga puluh lima Titik yang menjadi *Folly* untuk taman ini, Folly merah besar di taman yang adalah representasi arsitektur dekonstruksi. Mereka jelas diatur pada grid menciptakan keteraturan ke taman. *Folly* dengan program-program yang spesifik, dimaksudkan untuk bertindak sebagai titik acuan yang membantu pengunjung memperoleh rasa arah dan menavigasi seluruh ruang. *Folly* ini membuat satu grid rasionalitas, grid ini diletakkan di atas grid kedua terbuat dari garis dan bidang. Tschumi memiliki rencana menjadikan ruang `tidak rasional` dan `sporadis`, karena persimpangan grid membawa pengunjung taman ke dunia berbeda, yang tidak ditentukan oleh arsitektur konvensional.

Bagi Bernard Tschumi, bobot arsitektur lebih banyak terletak pada kejadian yang terjadi di dalamnya dibandingkan ruang itu sendiri. Ruang – yang terbentuk berdasarkan kejadian – hanyalah kerangka yang isinya (baca: kejadian) selalu bergerak berdasarkan waktu. Sementara, program memiliki peran yang serupa dengan narasi, meski dalam ranah yang berbeda: ia bisa dan harus diinterpretasikan, ditulis kembali, dan didekonstruksikan oleh arsitek. Maka dari itu, relasi antara ruang, program, dan kejadian selalu membangun peluang untuk berubah dari waktu ke waktu.(as)

TEKTONIK : PUISI TENTANG KONSTRUKSI

catatan pinggir hari keduapuluhtiga



Tangga pada The Loretto Chapel di Santa Fe, USA

Tangga pada Loretto Chapel terkenal karena ajaib, "ajaib" sebagai tangga spiral, yang naik berputar setinggi 20 kaki (6,1 m) ke loteng tempat paduan suara serta membuat dua putaran penuh, semua tanpa dukungan tiang pusat dan berputar melintir melayang. Tangga ini menggunakan sebagian besar kayu dan memakai pasak kayu dan lem sebagai pengikat sistem keseluruhan. Terlepas dari klaim alam ajaibnya, tangga ini telah digambarkan sebagai suatu prestasi yang luar biasa untuk sebuah pekerjaan kayu. Menurut Kolumnis Washington Post, Tim Carter, "Ini sebuah karya seni yang menakjubkan yang rendah hati sendiri sebagai tukang kayu induk. Untuk membuat tangga seperti ini menggunakan alat-alat modern adalah sebuah prestasi. Ini yang membingungkan untuk berpikir tentang membangun keajaiban seperti itu dengan alat-alat sederhana, menggunakan tangan kasar, tidak ada listrik dan sumber daya minimal. Seorang professional tukang kayu, diwawancarai oleh Ben Radford untuk bukunya tentang Tangga Loretto Chapel, mengatakan "eksekusi ini sangat luar biasa, teori bagaimana melakukannya, menekuk sekitar dalam dua-putaran spiral, dan ini adalah aritmatika yang sangat sulit. "

Kehidupan tukang kayu akan memberikan inspirasi tentang material dasar kayu, alat-alat, cara bekerja dan hasil pekerjaannya. Kayu telah menjadi salah satu bahan konstruksi tertua manusia serta menjadi bagian penting dari sejarah konstruksi bangunan. Dalam sejarahnya, ketrampilan tukang kayu banyak diturunkan

secara tak tertulis (sampai percetakan abad ke-15). Sejarah Arsitektur Romawi menunjukkan teknik tukang kayu dan insinyur banyak terlibat pembangunan bangunan domestik, publik serta barak militer.

Secara etimologi, tektonika berasal dari bahasa Yunani, *tekton*, berarti tukang kayu atau *builder*. Pada kata kerja adalah *tektainomai*, yang berarti kria, atau ketukangan, dan pada seni penggunaan kapak. Namun istilah ini muncul pertama pada bahasa *Sappho*, dimana tekton adalah tukang kayu yang berperan pada unsur seninya. Secara umum, tektonika, adalah yang pada proses pembuatannya menyertakan ide-ide puitis yang diasosiasikan dengan mesin, alat, teknologi, dan pembuatan-pembuatan hal, dan pembentukan material.”

“Bangunan itu sifatnya ontologis daripada representasional dan bahwa bentuk yang dibangun adalah kehadiran daripada sesuatu yang berdiri untuk ketidakhadiran.” “kita dapat kembali ke unit struktural sebagai esensi yang tak dapat direduksi dari bentuk arsitektur” (Kenneth Frampton, 2002) Dengan cara ini, Frampton menggunakan pendekatan puitis untuk konstruksi dan struktur, dan melampaui fitur teknis dan mekaniknya. Tujuannya adalah untuk menangkap bangunan saat diwujudkan, dan ketika mengungkapkan esensinya.



Misalnya, Alvar Aalto dalam Villa Mairea membangun imajinasi Tektonik yang indah, teknik kolase terlihat dalam banyak penjabaran. Melalui layar vertikal dari pohon-pohon pinus yang tinggi, pemandangan pintu masuk memperkenalkan garis putih bangunan modernis dengan stereotip tangga bercat putih yang melengkung ke teras atap. Namun, pada jarak yang lebih dekat, gambar ini diubah menjadi kanopi pintu masuk pedesaan yang dengan tiang cemara yang tidak ditandai dan struktur asimetris memberikan kesan tempat penampungan yang serampangan. Menuju sudut kiri bahkan gambar satu rumah mulai memecah dalam penjabaran volume batu putih-dicuci dan permukaan kayu, fragmen balok beton yang menonjol dan kisi-kisi kayu. Puitisasi antara penggunaan material lokal dan modern menambah atmosfer keindahannya.

Tektonik disebut sebagai karya seni yang memiliki guna (konstruktif); terlebih utama lagi pada keahlian dalam mencipta suatu benda yang di dalamnya memiliki keindahan dan kegunaan. Seperti yang diungkapkan Renzo Piano “Seorang arsitek harus menjadi pengrajin. Tentu saja alat apa pun akan dilakukan. Dewasa ini alat-alat tersebut mungkin termasuk komputer, model eksperimen, dan matematika. Namun, ini masih keahlian - karya seseorang yang tidak memisahkan pekerjaan pikiran dari pekerjaan tangan. Ini melibatkan proses melingkar yang menarik anda dari ide ke gambar, dari gambar ke percobaan, dari percobaan ke konstruksi, dan dari konstruksi kembali ke ide lagi.” (as)

MAKNA ARSITEKTUR DIBALIK BAHASANYA

catatan pinggir hari keduapuluhempat



Museum at the china academy of art (CAA), HangZhou by Alvaro Siza

Semiotika dalam arsitektur adalah pencarian makna dari bahasa arsitektur melalui kode-kode didalamnya, cara memahami beragam metafora, ambiguitas, nuansa retorik, dan metonimi yang dapat terjadi dalam makna arsitektur. Makna akan berubah dan berkembang seiring waktu bergantung pada konteks, konvensi, atau kejadian tertentu. Ini adalah upaya pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana sebuah bangunan berkomunikasi. Umberto Eco memusatkan teori semiotika pada kode. Ada dua kode yang memiliki perbedaan dan perlu diperhatikan yaitu **kode spesifik dan umum**. Kode spesifik merujuk ke kode bahasa dari bahasa tertentu, sedangkan kode umum merujuk pada struktur bahasa secara keseluruhan.

Meminjam tulisan Yasraf A Piliang dalam Hipersemiotika – Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna, mengacu pada Umberto Eco yang mengatakan bahwa Semiotika adalah sebuah teori kedustaan dan sekaligus teori kebenaran. Sebab, bila tanda tidak dapat mengungkapkan kebenaran, maka ia tidak dapat pula digunakan untuk mengungkapkan kedustaan. Bila mengacu ini, tentunya ada makna dusta dibalik kebenaran dari arsitektur itu sendiri (sebuah pertanyaan?). Kata dusta (*lie*) didefinisikan sebagai: 'mengatakan atau menulis yang anda tahu itu tidak benar' ini berarti yang ditulis tidak sesuai dengan realitas yang sesungguhnya. Bagi Yasraf A. Piliang terdapat jurang yang dalam antara Konsep (*concept*), isi (*content*) dan makna (*meaning*).

Dalam artikelnya *Function and Sign : the Semiotics of Architecture*, Umberto Eco mengatakan bahwa arsitektur terkandung fungsi primer yaitu arsitektur sebagai obyek fungsional dan fungsi sekunder arsitektur sebagai objek simbolik. Arsitektur sebagai sebuah obyek, perlu memiliki kemampuan untuk meg-eksposisi dalam mengungkapkan diri untuk menjadi fungsional dan komunikatif, sehingga arsitektur dapat menempatkan dirinya sebagai agen komunikasi massa.

Mengapa arsitektur memberikan tantangan bagi semiotika? Pertama-tama karena sebagian besar objek arsitektur tidak berkomunikasi (dan tidak dirancang untuk berkomunikasi), tetapi arsitektur dibangun berdasarkan fungsi. Tidak ada yang meragukan bahwa atap berfungsi untuk menutupi, pintu untuk lintasan , jendela untuk memasukkan cahaya dan gelas untuk menampung cairan sedemikian rupa sehingga orang dapat dengan mudah meminumnya. Dapatkah Fungsi dan Komunikasi berjalan bersamaan ? Dalam kerangka semiotik, arsitek harus memiliki `kecerdikan` dalam membangun gagasannya dengan menyadari kode-kode konstekstual yang ada serta tidak memaksakan kode-kode baru yang tidak sesuai dengan budaya yang berlaku, tetapi di titik lainnya arsitek harus mampu membangun kreatifitas dan progresifitas dalam membangun makna baru bagi arsitektur, sehingga ada bahasa baru yang dimunculkan dalam karya tersebut.

MEMBACA KARYA `ITUT HUWAE` DARI SUDUT PANDANG SEMIOLOGY



Proposal Desain oleh Itut Huwae, sebuah rumah tinggal

Semiology dalam bahasa Yunani berasal dari 2 kata (*semeion + logy*), kata *sēmeion* dari *sēma* yang memiliki arti 'sign' / 'mark' yang berarti tanda serta kata *logy - (logos)* yang berarti ilmu. *Semiology* adalah ilmu tentang tanda. Semiotika adalah ilmu yang berkaitan dengan realisasi dan analisis tanda dan simbol dalam segala bentuk dan aspek. Aspek-aspek ini termasuk bahasa lisan atau tertulis atau bentuk non-linguistik seperti tanda-tanda fisiologis dan biologis, tanda-tanda semantik, sistem nilai, dan semua bentuk

gerakan, suasana hati, sadar atau tidak sadar. Sebuah tanda adalah sesuatu yang "mewakili" sesuatu yang lain untuk (yaitu, "menyajikan kembali") dengan cara tertentu.

Mendiskusikan karya 'Itut' mengingatkan saya kepada sebuah tulisan dari M. Shirazi yang mengatakan "arsitektur itu adalah kumpulan dari pernyataan, setiap jendela, setiap pintu, setiap dinding, setiap batu, setiap lantai dan semua elemen pembentuk bangunan memiliki cerita dan menceritakan kisah tertentu. Seperti yang dikatakan Baillie Scott bahwa: "terkadang ada yang aneh dalam sebuah seni bangunan, menempatkan 'batu' pada posisi tertentu lalu memotongnya dengan cara tertentu, dan lihatlah, mereka mulai berbicara dengan bahasa roh – Bahasa mereka sendiri – melalui kata-kata dengan makna yang dalam" kemudian Mark Rakatansky melanjutkan: "Tidak ada arsitektur bisu. Semua arsitek, semua bangunan 'menceritakan kisah' dengan berbagai tingkat kesadaran untuk membangun makna." Arsitektur dipenuhi dengan berbagai makna karena ia dibentuk dalam bidang wacana dan berbagai aspek (ekonomi, formal, psikologis, ideologis, dll), dimana aspek-aspek ini merupakan rangkaian yang tidak dapat dikurangi atau dihilangkan, karena mereka adalah bagian dari keseluruhan (*part and whole relationships*) dalam membangun makna"

Bangunan 'Itut', sebagai bagian dari produk arsitektur, ditunjukkan untuk memvisualisasikan citra mental melalui bentuknya. Arsitek 'Itut' mencoba mengubah komponen-komponennya menjadi beberapa tanda yang bermakna untuk membangun imajinasi, arsitek menambahkan beberapa tanda lain ke dalam model bentuk wajah melalui permainan 'distorsi box' serta 'atap' miring yang kontras, ini dirancang agar memiliki hubungan interaktif yang berkelanjutan dengan ruang secara keseluruhan. Objek dalam visualisasi tampak warna putih dan kombinasi warna hitam dengan dipadukan permainan permukaan yang dinamis merupakan kumpulan 'teks' yang berisi sistem tanda, yang dapat dianalisis sebagai pandangan baru keruangan. Terlihat Arsitek menempatkan waktu, tempat, makna dan bentuk sebagai elemen yang membangun lingkungan binaan. Makna yang direpresentasikan sebagai sebuah bahasa, telah dikreasikan sebagai instrumen yang mampu membangun kualitas emosional yang diterima oleh pengamat atau para pengguna.

Mengapa arsitektur bangunan 'Itut' memberikan tantangan bagi *semiology*? Banyak bangunan atau sebagian besar objek arsitektur tidak berkomunikasi (dan tidak dirancang untuk berkomunikasi), tetapi arsitektur dibangun berdasarkan fungsi. Tidak ada yang meragukan bahwa atap berfungsi untuk menutupi, pintu untuk lintasan, jendela untuk memasukkan cahaya dan gelas untuk menampung cairan sedemikian rupa sehingga orang dapat dengan mudah meminumnya. Dapatkah Fungsi dan Komunikasi berjalan bersamaan? Dalam kerangka *semiology*, arsitek 'Itut' menunjukkan 'kecerdikan'nya dalam membangun gagasannya dengan menyadari kode-kode kontekstual dan kontras yang ada serta tidak memaksakan kode-kode baru yang tidak sesuai dengan lingkungan – tempat dimana obyek ini diletakkan. Pada titik lain, arsitek 'Itut' telah mampu membangun kreatifitas dan progresifitas dalam membangun makna baru bagi arsitektur, sehingga ada bahasa baru yang dimunculkan dalam karya ini.(as)

NARASI = RUANG MENCERITAKAN RUANG

catatan pinggir hari keduapuluhlima



Ilustrasi : Dream Isle London Building by CJ Lim

Ilmu arsitektur telah lama dikaitkan dengan ilmu linguistik. Kemampuan ruang untuk menyampaikan makna melalui komponen-komponennya dianggap sejalan dengan kemampuan kalimat bahkan naskah menyampaikan cerita melalui frasa-frasanya. Pengalaman manusia dalam suatu ruang tidak dapat dilepaskan dari persepsi yang ditangkap setelahnya. Mengutip Nigel Coates, *“even the ugliest buildings reveal something of the culture that made them, the faults there for all to see.”* Mengalami ruang dan ‘membaca’ ceritanya menjadi sebuah proses yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Meskipun "narasi" dan "arsitektur" adalah dua mata pelajaran atau disiplin ilmu yang berbeda, studi tentang narasi dalam arsitektur atau konstruksi arsitektur narasi telah menjadi sejarah yang panjang. Untuk mengeksplorasi hubungan antara narasi dan arsitektur serta konstruksi narasi dalam arsitektur, beberapa preseden sejarah dapat didiskusikan. Dengan kata lain, bagian ini membahas bagaimana narasi disajikan dalam ruang arsitektur atau disampaikan oleh elemen arsitektur dan bahasa spasial, serta mengeksplorasi bagaimana gambar arsitektur dapat menggambarkan narasi dalam berbagai konteks kejadian..

Untuk merancang secara sadar dibutuhkan keahlian untuk ‘membaca’ konteks dan ‘menuliskan’ ruang. ‘Membaca’ konteks berarti sadar akan keberadaan setiap elemen yang ada dan memahami peran dan signifikansinya. Sedangkan ‘menuliskan’ ruang berarti berarti membangun cerita di dalam ruang tersebut, dari lingkup yang terbesar hingga yang terkecil, dari lapisan yang tidak terlihat hingga dimensi yang bersentuhan dengan penggunanya. Dengan melakukan kedua hal ini, perancang dapat membangun sebuah kisah yang utuh dan menyeluruh melalui ruang yang diciptakannya.

Narrative berasal dari bahasa Latin, *narrare* yang artinya kumpulan peristiwa (fiktif atau non-fiktif) yang diurutkan untuk diceritakan oleh narator. Menurut Nigel Coates, penggunaan referensi narasi pada media dewasa ini biasa diartikan sebagai upaya menghindari makna, sedangkan kekuatan narasi yang sesungguhnya mencerminkan pemahaman yang kuat akan literasi.



CJ Lim's 'Virtually Venice' 2004, Venice Architecture Biennale

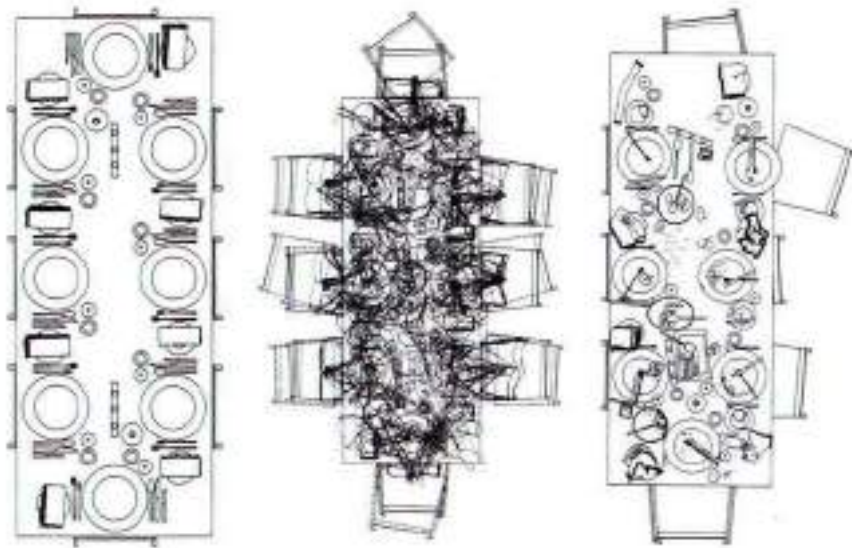
CJ Lim pada tahun 2004 mendapat kesempatan mewakili Inggris di Venice Architecture Biennale. CJ Lim terpesona oleh Narasi historis dari Venesia Marco Polo dan Kaisar Mongol Kubilai Khan. CJ Lim berargumentasi : "Sejarah begitu sering ditulis dari perspektif Barat dan cerita ini telah terwujud dalam film dan novel - seperti Italo Calvino dalam *Invisible City* - tetapi tidak pernah dinarasikan dari perspektif Timur." Narasi tentang Marco Polo dan Kubilai Khan dijadikan ide dalam instalasi arsitektur ini pada Venice Architecture Biennale 2004.

Tzvetan Todorov menciptakan istilah narratologi untuk analisis strukturalis dari setiap narasi yang diberikan ke dalam bagian-bagian penyusunnya untuk menentukan fungsi dan hubungan mereka. Untuk tujuan ini, cerita adalah apa yang diriwayatkan sebagai urutan kronologis tema, motif dan alur cerita. Oleh karena itu, plot tersebut mewakili struktur logis dan kausal dari sebuah cerita, menjelaskan mengapa peristiwa itu terjadi. Istilah wacana digunakan untuk menggambarkan pilihan gaya yang menentukan bagaimana teks naratif atau kinerja akhirnya muncul kepada penonton. Salah satu keputusan gaya mungkin untuk menyajikan peristiwa dalam urutan non-kronologis, katakanlah menggunakan kilas balik untuk mengungkapkan motivasi pada saat yang dramatis. Mohammadreza Shirazi mengungkapkan bahwa : "Memang, persepsi dan penerimaan narasi didasarkan pada imajinasi penonton / pembaca. Dengan kata lain, teks terkadang dimengerti bukanlah sebagai pernyataan yang jelas dan dianggap oleh pembaca sebagai fakta dan kebenaran. Kenyataannya, teks yang dirasakan melalui imajinasi dalam pikiran pembaca, dan pada akhirnya semua orang akan memahami kekuatan narasi dengan cara mereka sendiri."

Dalam arsitektur, narasi menambahkan lapisan kedalaman baru yang paralel dengan spasialitas sebuah karya arsitektur. Karakter linear pada fungsi narasi larut dalam dimensi spasial yang bercampur dengan dimensi waktu. Sifat naratif mengindikasikan adanya makna lain dari sebuah objek disamping dari pada fungsinya; ada sebuah bagian yang hendak 'diceritakan' dengan keberadaannya.(as)

DIAGRAM SEBAGAI TAKTIK REFLEKSI

catatan pinggir hari keduapuluhenam



Ilustrasi : *Increasing Disorder In A Dining Table*

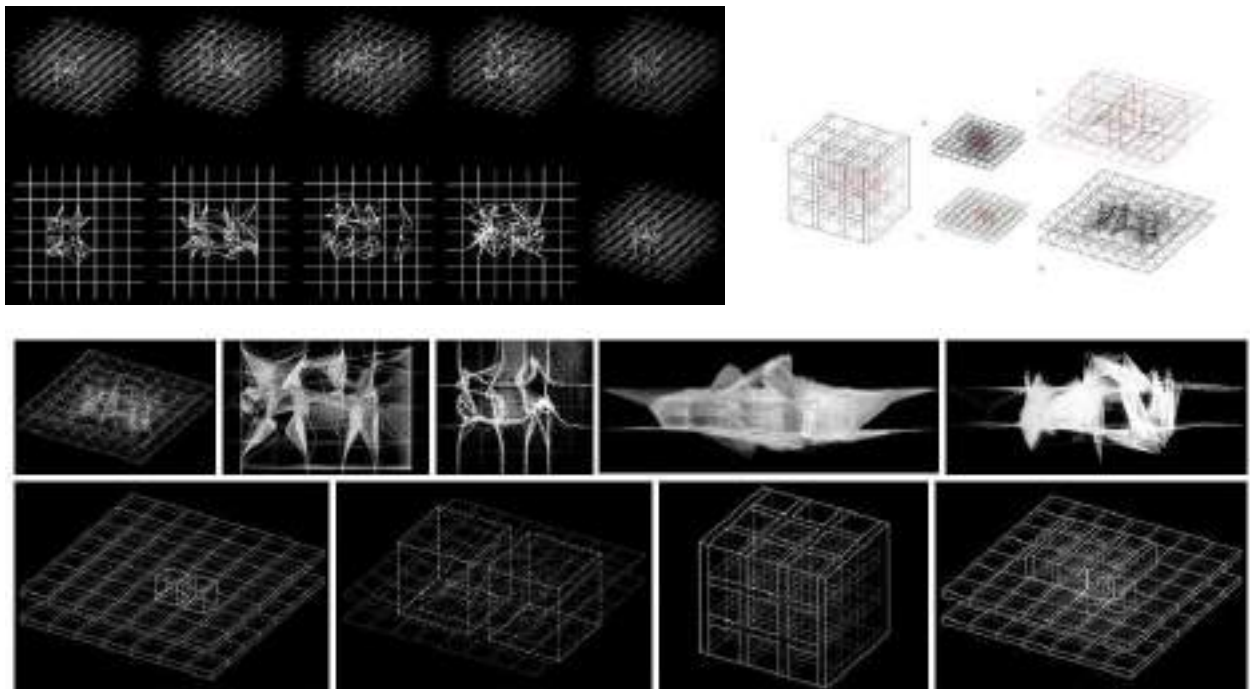
Diagram diatas adalah karya dari arsitek Sarah Wigglesworth dan Jeremy Till, yang berjudul : *Increasing Disorder in a Dining Table*. Diagram ini merupakan narasi dari sebuah kejadian pada sebuah restaurant mewah, yang biasa terjadi dalam masyarakat modern kapitalis. Diagram ini merepresentasikan aktifitas makan di meja yang dimulai dari perletakan alat makan yang rapi dan sempurna (*order*) menuju kekacauan (*disorder*). Melalui jejak gerak (*palimpsest*) dari *event* dan *moment* pesta makan malam, kita dapat membaca berbagai imaginasi gerak hingga sisaan piring-piring kotor dan serbet kusut. Meja makan ini adalah sebuah panggung imaginasi kesuksesan dari perubahan pasca makan malam yang terjadi kemudian. Diagram diatas adalah citraan tentang, dialog dua kondisi dari *order* menjadi *disorder* dengan gambar ditengahnya sebagai sebuah `prosesi` untuk menjadi *disorder*.

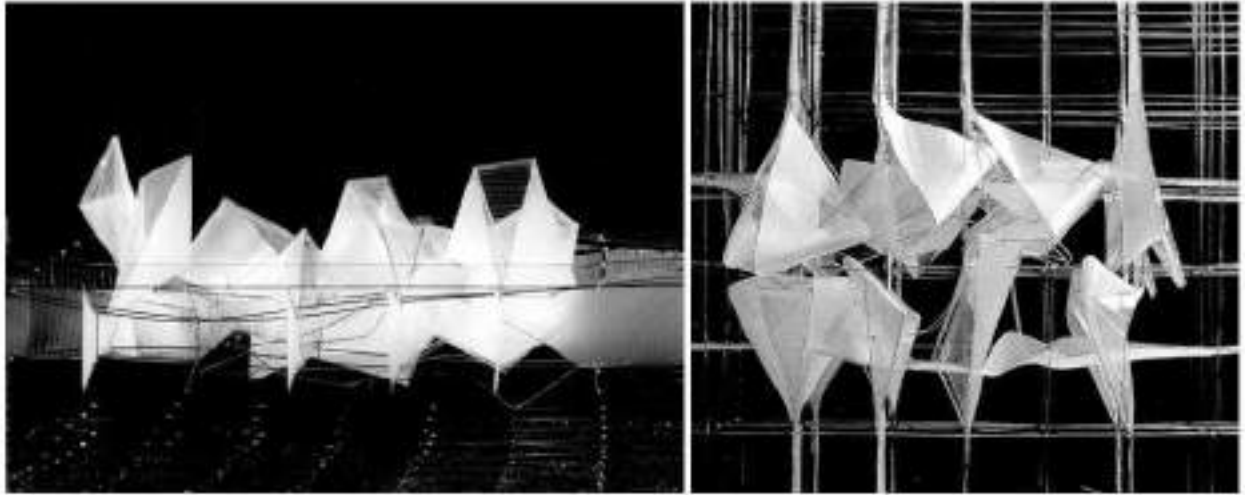
Jika membaca diagram diatas dengan cermat, maka kita harus membangun jaringan kognitif yang berhubungan dengan kualitas interpretasi. Diagram tidak melibatkan cakrawala pemahaman yang sederhana tetapi merupakan bagian proses integratif dimana struktur notasi benar-benar muncul di dunia. Diagram menempatkan dirinya sebagai sebuah wadah yang berpartisipasi dalam proses mengubah *event-moment*, pengalaman menjadi sebuah struktur notasi yang mudah dipahami. Diagram memberikan sebuah kesempatan untuk menciptakan makna dan simbol tertentu serta secara visual menyajikan atau memperkuat ide yang ada dibelakangnya.

Diagram telah banyak dipakai sebagai sebuah strategi merancang, proses menggunakan diagram akan dieksplorasi dengan tujuan untuk meneliti, mengkomunikasikan dan menguji ide-ide dalam proyek arsitektur dalam konteks arsitektur kontemporer. Sebut saja Peter Eisenman dan Rem Koolhaas, keduanya menggunakan metode ini sebagai bahasa, tata bahasa untuk menstrukturkan bentuk arsitektur. Bahasa diagram sebagai model dominan tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga untuk mendeskripsikan ide

serta sebagai tindakan mencipta. Peter Eisenman beranggapan bahwa diagram adalah mekanisme sintaksis dengan penotasian sebagai penghasil bentuk, berproses menjadi bagian penting dalam menghasilkan serangkaian informasi dan dekomposisi pada penciptaan ruang. Rem Koolhaas menggambarkan bahwa diagram harus mampu memberikan skema grafik sebagai permukaan yang hiperaktif dan membuka peluang untuk mengolah kompleksitas serta memungkinkan mengembangkan desain secara abstrak. Diagram dengan segala keunikannya harus memberikan skema desain baru : kolase, pemilihan gambar, simbol dan notasi grafis, memberikan peluang untuk dieksplorasi melalui lapisan konten berbeda untuk menghasilkan program, nilai fungsional serta estetika.

Peter Eisenman bekerja dengan prinsip bahwa bentuk dihasilkan tanpa campur tangan dari lingkup fungsional dan konstruktif. Setiap prosedur yang dilalui memiliki posisi kejelasan yang dapat dibaca sebagai sebuah bahasa diagram, menempatkan referensi eksternal bukan sebagai prioritas serta membangun dialog bebas tanpa kontaminasi. Diagram membangun netralitas ruang, taktik dan strategi seperti penjumlahan, pengurangan, rotasi, lapisan, level, dan pergeseran memberikan kemungkinan untuk arsitektur tampil seabstrak-abstraknya. Bagi Eisenman, diagram bukanlah proses desain geometris dan formalistik ini berbeda dari diagram arsitektur statis. Ini bukan merupakan representasi dari semua tahap desain berdasarkan keputusan mental, tetapi merupakan refleksi dari dorongan kreatif, operasi eksperimental, dan objek yang akhirnya menghasilkan sesuatu diluar dugaan dari seluruh proses yang dilalui

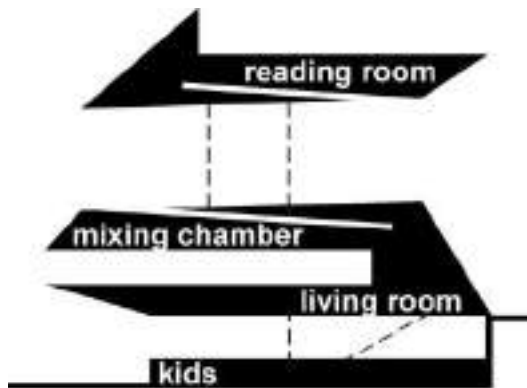




Ilustrasi : Diagrammatic Model for Virtual House by Peter Eisenman

Peter Eisenman dalam ide tentang "Rumah Virtual" menjalankan prosedur diagrammatiknya secara hati-hati dengan menempatkan kreatifitas dan sensitifitas bentuk secara terstruktur. Pertama rumah itu diabstraksi menjadi sembilan kubus. Kesembilan kubus ini merupakan bidang potensial hubungan internal dan kondisi konektifitas. Setiap potensi konektifitas dapat dinyatakan sebagai vektor. Setiap vektor dikaitkan dengan bidang pengaruh yang mengaktualisasikan gerakan virtualnya melalui waktu. Aktualisasi ini divisualisasikan melalui efek dari setiap vektor tunggal pada garis-garis dalam bidang pengaruhnya. Garis-garis itu sendiri, dengan sifat-sifat geometrisnya, menjadi gaya. Untuk setiap vektor, atribut ditetapkan secara bebas untuk menggambarkan bidang pengaruhnya. Gerakan dan interelasi dihasilkan oleh atribut-atribut ini, yang sekarang dilihat sebagai kendala, yang memengaruhi lokasi, orientasi, arah, dan pengulangan setiap vektor di dalam ruang. Kendala ini beroperasi sebagai kekuatan lokal satu sama lain. Setiap kendala bertindak dan bereaksi sesuai dengan tiga bidang pengaruh - titik, orientasi, dan arah. Kondisi setiap vektor direkam, baik tidak dibatasi atau dibatasi, dalam ruang sebagai serangkaian jejak. Konektifitas kubus berulang kali dibaca melalui garis vektor. Karena kendala yang dihasilkan dari hubungan sembilan kubus, pembacaan sekali simetris berubah bentuk menjadi kondisi yang ditandai oleh perubahan yang tidak terduga dalam setiap pengulangan. Setiap aktualisasi adalah waktu instan tunggal. Dengan demikian hasilnya bukan ekspresi atau representasi tetapi hanya mengungkapkan proses menjadi. Penggunaan gagasan virtual dalam risiko arsitektur benar-benar mewujudkan material. Oleh karena itu, orang perlu membahas pembuatan yang produktif, atau kondisi virtual dalam arsitektur, untuk memungkinkan arsitektur mempertanyakan gagasan tradisional tentang bentuk dan ruang. (lihat : <https://eisenmanarchitects.com/Virtual-House-1997>).

Rem Koolhaas memiliki pandangan bahwa diagram adalah alat organisasi dan strategi untuk mengembangkan program. Diagram adalah katalisator yang membantu mengkristal bentuk dan ruang, mampu memuat program dan berbagai fungsi-aktifitas yang dibutuhkan. Bagi Koolhaas `Setiap data adalah sebuah konten (sebagai informasi yang akurat) yang akan menjadi `formulir` untuk membangun program.` Koolhaas terobsesi dengan katalog aktifitas, data statistik dan numerik, diagram diterjemahkan dan disederhanakan sebagai konsep melalui foto-foto yang penting dan kritis, kolase, gambar, dan diagram berfungsi membantu keputusan program untuk membangun bentuk, ruang dan susunannya.



Ilustrasi :Seattle Library by Rem Koolhaas

Seattle Central Library karya Rem Koolhaas mendefinisikan kembali perpustakaan sebagai sebuah institusi yang tidak lagi secara khusus didedikasikan untuk buku saja, tetapi sebagai sebuah toko informasi di mana semua bentuk media yang kuat (menarik dan baik) - baru dan lama - disajikan secara setara dan jelas. Di zaman dimana informasi dapat diakses dari dan di mana saja, simultanitas semua media dan, yang lebih penting, kuratorial konten akan membuat perpustakaan menjadi vital. Fleksibilitas dalam perpustakaan kontemporer dipahami sebagai penciptaan rantai generic, tempat hampir semua aktivitas dapat terjadi. Program tidak dipisahkan, ruang atau ruang individual tidak diberi karakter unik. Dalam praktiknya, ini berarti bahwa rak buku mendefinisikan area baca yang mengundang (meskipun tidak mencolok), melalui ekspansi koleksi yang tiada henti, mau tidak mau harus melanggar batas ruang publik. Rem Koolhaas dalam proyek Seattle Central Library menggambarkan bahwa bagian-bagian platform sebagai kelompok program dan ruang di antaranya berfungsi sebagai rantai perdagangan, antarmuka di mana platform yang berbeda diorganisasikan (ruang untuk bekerja, interaksi dan bermain). Skema ini

membantu untuk memahami kompleksitas "kerumuman aktifitas", untuk memecah dan menggabungkan lapisan konten yang berbeda. Bagi Koolhaas, ikonografi adalah alat penting untuk proses desain. Dengan memodifikasi secara superposisi lantai secara sensitif akan memunculkan berbagai kemungkinan dialog antara program, kebutuhan, movement serta kualitas spasial yang berkualitas (<https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn>).

Digram secara produktif membentuk diri mereka sebagai alat generatif atau pencetusan ide. Pada tingkat tertentu, mereka mirip dengan skema konseptual, namun ada perbedaan yang signifikan: mereka memiliki atribut-atribut yang sesuai dengan ide keruangan yang direncanakan. Diagram berfungsi sebagai sarana utama untuk berpikir dan menyelesaikan masalah, sebagai kunci dari pemikiran visual dalam arsitektur, karena ia melakukan pekerjaan yang dianggap sebagai pusat penelitian desain dan produksi inovasi. Seperti yang dikatakan Ben Van Berkel bahwa diagram menyediakan pijakan dalam arus informasi yang dimediasi Diagram memiliki arah eksperimental, instrumental dan sugestif, dengan organisasi spasial dan / atau substansi yang ada didalamnya Dan diagram menghasilkan makna baru dan jauh dari friksi tipologis. (as)

PITA MOBIUS

Catatan pinggir hari keduapuluhtujuh



Ilustrasi : La banda de Möbius de by Adam Pekalski

Mendekati hari ini, para arsitek banyak yang menggunakan bentuk – bentuk platonis dalam menghasilkan karyanya. Sebagai garda depan kreatifitas, arsitek ditantang untuk menyelidiki permukaan dan tatanan bentuk yang lebih maju berdasarkan deskripsi matematika murni. Sebagai contoh, bayangkan jika sebuah permukaan datar dapat dilakukan dengan diputar (*twist*) secara berkali kali atau terus menerus di dalamnya. Ini akan menghasilkan sebuah paradok yang mirip dengan *Möbius Band* – Pita Mobius. Pita Möbius dapat dibuat dengan mengambil pita kertas dan memberinya setengah lilitan, dan kemudian bergabung dengan ujung pita untuk membentuk lingkaran. Namun, pita Möbius bukan hanya permukaan dengan satu ukuran dan bentuk yang tepat, seperti pita kertas setengah-dipuntir seperti yang digambarkan dalam ilustrasi diatas dalam lukisan Adam Pekalski. Ahli matematika menyebut Pita Möbius yang tertutup sebagai permukaan apa saja yang merupakan *homeomorfik* (memiliki fungsi dwikontinuitas) dari pita ini. Batasnya adalah kurva tertutup sederhana, yaitu homeomorfik untuk sebuah lingkaran. Ini memungkinkan berbagai variasi versi geometris dari Pita Möbius, karena masing-masing permukaan memiliki ukuran dan bentuk yang pasti. Sebagai contoh, setiap persegi panjang dapat direkatkan pada dirinya sendiri (dengan

mengidentifikasi satu sisi dengan tepi yang berlawanan setelah pembalikan orientasi) untuk membuat Pita Möbius.



ilustrasi :Ancient Roman mosaic depicting a Möbius strip



Ilustrasi : `Endless Ribbon` patung granit karya Max Bill (1953)

Möbius atau **Moebius** adalah strip – pita atau loop, adalah sebuah permukaan topologis dengan satu sisi permukaan (bila dilekatkan dalam ruang tiga dimensi Euclidean) yang hanya memiliki satu batas. Pita Möbius memiliki properti matematis yang tak berorientasi. Hal ini juga dapat disadari sebagai sebuah permukaan teratur. Pita ini ditemukan secara independen oleh dua matematikawan Jerman, yaitu August Ferdinand Möbius dan Johann Benedict Listing pada tahun 1858.

Max Bill berusaha melalui desainnya untuk membuat citraan bentuk seni dengan tema Pita Möbius. Granitnya "Endless Ribbon" mewakili Pita Möbius, permukaan matematika dengan hanya satu sisi dan hanya satu komponen batas. Sebuah model sederhana diproduksi dengan cara memutar sekali dan menyatukan ujung-ujung kertas. Strip Möbius memiliki beberapa sifat aneh. Misalnya, memotong sepanjang sepertiga jalan dari tepinya, dua strip terpisah dibuat: satu adalah salinan aslinya, hanya sepertiga dari lebar, sedangkan yang lain adalah strip dengan dua putaran penuh, sepertiga dari lebar dan dua kali panjang aslinya.

Dalam tulisan *Möbius Concepts in Architecture*, Jolly Thulaseedas and Robert J Krawczyk mencoba mengembangkan generative model dari Pita Möbius, seperti digambarkan dibawah ini :



Möbius Bands with various degrees of twist

`Band Möbius` sederhana ini dihasilkan secara digital, dengan bergabung bersama-sama satu set garis, memutar secara seragam ketika mereka melakukan perjalanan di jalur melingkar atau elips.



Möbius Band split into two to get a combined Möbius Floor



Möbius Band split into two to get a combined Möbius Floor



Möbius Concept where the floor slides in and out of the Band.



*Inside the Möbius Enclosure:(a) constant floor level
(b) floor becomes ramp(c) section of ramp.*

Untuk berjalan di sepanjang pita, mari kita pertimbangkan untuk membagi ketebalan pita menjadi dua bagian. Satu bagian berjalan sebagai Möbius sementara yang lainnya berlanjut sebagai permukaan datar

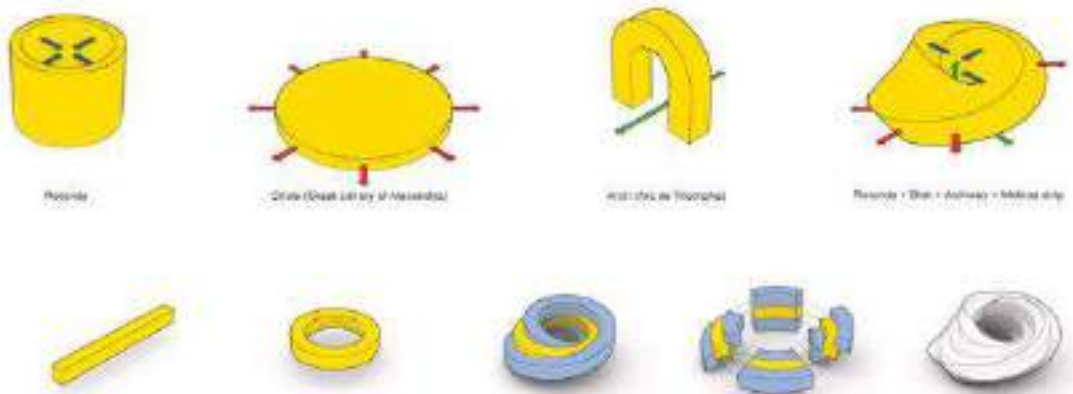
Perlakuan memutar (*twist*) `Band Möbius` bisa menjadi dua kali lipat atau bahkan tiga kali lipat yang akan membuat Möbius menuju ke bawah lantai di tertentu interval. Ini bisa berfungsi sebagai dukungan struktural untuk lantai di atas.

Bagian `Enclosure` ini bisa berupa segitiga, bujur sangkar atau poligon dari sejumlah sisi, genap atau ganjil. Jumlah tikungan juga bisa lebih dari satu. Kombinasi kedua parameter ini dapat menghasilkan bentuk Möbius yang menarik.

`Band Mobius` mengubah level lantai secara berkala. Frame terbesar dan terkecil menentukan awal dan akhir setiap ramp, bujur sangkar dan landai naik dan turun sebagai alternatif serta lebar permukaan lantai untuk tetap konstan.

Sebagai sebuah strategi penemuan bentuk, Pita Mobius memberikan banyak kemungkinan untuk arsitek menciptakan ruang-ruang yang memiliki semangat penciptaan model `dekonstruksi euclidean`. Pita Mobius memberi kesempatan untuk menciptakan bentuk dan struktur ketakterbatasan dan keunikan mobius yang diperlihatkan dalam bentuk, dimana orang akan berjalan disekitarnya dan merasakan sentuhan spasial tanpa orang harus berjalan terbalik. Permukaan dinamis, lekukan, Kontinuitas, belokan, distorsi perspektif dan efek visual dapat dihasilkan dari keunikan Pita Möbius dalam menciptakan formasi bentuk keruangan. Lekukan dan belokan dapat diperlakukan sebagai dinding atau langit-langit bahkan sebagai lintasan untuk berjalan. Properti unik lain dari Pita Mobius sebagai `loop` memberikan semangat ekspresi yang tak terhingga dan diluar kebiasaan dari mode formal dari sumbu X & Y euclidean. Efek permukaan lipatan atau putaran membangun kualitas keruangan dari hubungan *inside* dan *outside* dalam tampilan bentukkan secara keseluruhan,

BIG adalah pemenang pertama sayembara (2009) pada kompetisi desain internasional terbuka untuk Perpustakaan Nasional Kazakhstan yang baru di Astana. Bangunan baru ini memiliki luas 33.000 m², menggunakan konsep Pita Mobius sebagai tatakana skematik desainnya secara keseluruhan. Pita Mobius sebagai sirkulasi berkelanjutan merupakan hasil dari dua struktur yang saling terkait: lingkaran sempurna dan spiral publik. Bagian-bagian keruangan dengan jelas menunjukkan bagaimana program horisontal bergeser ke konfigurasi vertikal, menggabungkan hierarki vertikal, konektivitas horisontal dan garis tampilan diagonal. Kulit, yang berubah dari dinding ke atap saat pita berkembang. Kedengarannya agak rumit, tetapi bagian dan diagram menjelaskan ini dengan cukup baik, dan kita bisa mendapatkan ide tentang bagaimana ruang dan tampilan diagonal berhubungan dengan eksekusinya. Singkatnya, organisasi linier yang jelas (ideal untuk arsip, perpustakaan) dicampur dengan loop tak terbatas. Bentuk ini juga berharap untuk menjadi simbol bagi Kazakhstan, Bjarke Ingels mengatakan bahwa : "lingkaran, rotunda, lengkungan dan `yurt` / permukaan lembut melingkar- digabung menjadi bentuk strip Mobius. Kejelasan lingkaran, halaman rotunda, pintu gerbang lengkung dan siluet lembut `yurt` digabungkan untuk membuat monumen nasional baru yang muncul lokal dan universal, kontemporer dan abadi, unik dan serta berkarakter kuat dalam gubahan bentuk secara keseluruhan "



Ilustrasi :National Library in Astana, Kazakhstan / BIG

Sou Fujimoto mendapat kesempatan untuk mengembangkan proyeknya untuk Beton Hala Waterfront Center di Belgrade, Serbia. Sou Fujimoto memperkenalkan tema *Floating Cloud* – Awan mengambang sebagai tatakan untuk proyek ini. Idennya adalah menjalin berbagai program sosial dan transportasi ke dalam jalinan jalur landau. Pita Mobius sebagai sebuah pendekatan desain digunakan untuk membangun kontinuitas dalam setiap platform yang diusulkan. Pita Mobius sebagai lintasan dibuat mengikuti bentuk lingkaran dalam satu kesatuan bentuk yang terus berputar, program dan lintasan dengan tetap memprioritaskan kompleksitas jaringan pergerakan manusia (movement). Alun-alun pejalan kaki yang baru dan semarak akan berfungsi sebagai titik akses utama dari tepi sungai ibu kota ke daerah-daerah yang bersejarah. Program yang berbaur dengan strategi Pita Mobius, akan menampung ruang ritel, kafe dan restoran, ruang pameran eksterior dan platform kendaraan, karena berada di atas basemen parkir bawah tanah dan pusat transportasi yang menghubungkan terminal feri, trem, dan bus.



Ilustrasi : Beton Hala Waterfront by Sou Fujimoto

Pita Möbius adalah sebuah properti geometris yang perlu dipikirkan sebagai `loop keruangan` dan kemudian akan ditransfer serta dieksekusi menjadi arsitektur. Pita Möbius sebagai bidang ruang yang menghasilkan `dekonstruksi euclidean` harus mampu memainkan renggang – ketatnya sebuah dimensi loop sebagai lintasan, *surface* serta tatanan ruang yang berbaur dengan program secara keseluruhan, sebagai usahanya untuk mencapai konfigurasi keruangan secara utuh. Dalam hal ini, operasi keruangan Pita Möbius juga harus dianggap sebagai operasi terstruktur dan tersistematis dengan menempatkan kreatifitas secara maksimal. Pita Möbius membangun lintasan dan ruang secara bersamaan, satu bagian berjalan melintasi pita serta yang lain bertemu dengan berbagai macam kemungkinan dari perlakuan terhadap loop itu secara kontinu. Pada interval perjalanan tertentu, seseorang menjumpai lantai Möbius yang akan naik menjadi dinding Möbius dan akhirnya langit-langit Möbius dan/atau kembali ke lantai Pita Möbius. (as)

PARANOID CRITICAL METHOD

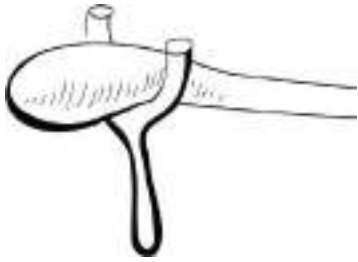
Catatan pinggir hari kedupuluhdelapan



"The only difference between me and a crazy person is that I'm not crazy." Dali

Paranoid Critical Method (PCM) pada dasarnya adalah dorongan sistematis kekuatan pikiran untuk melihat satu hal dan melihat yang lain, dan kemampuan untuk memberi makna pada persepsi itu. Sebuah mekanisme pencarian analogi visual yang mengeksploitasi kemampuan pikiran untuk memegang dua gambar yang saling bertentangan sekaligus, PCM digunakan oleh Dali dalam lukisannya yang dibaca sebagai gambar ganda. Melalui PCM, Salvador Dali mencoba `merusak` dalam delirium interpretasi yang membangun memberikan arti baru. Andre Breton mengatakan bahwa sebagai sebuah metode, PCM telah menunjukkan dirinya sebagai instrumen penting dan mampu diterapkan secara setara pada lukisan, puisi, bioskop, dan konstruksi benda-benda surealis khas, mode, patung dan sejarah seni.

PCM secara lebih mendalam, dikembangkan oleh Salvador Dali pada awal 1930-an, itu adalah teknik surealis di mana Dali bertujuan untuk melatih otaknya untuk menghubungkan objek secara tidak rasional. Kemampuan ini, untuk memahami hubungan antara objek yang tidak akan dihubungkan secara rasional, digambarkan oleh Andre Breton sebagai "Instrumen yang sangat penting bagi surealisme". Dali, dalam teorinya, menulis, "Saya percaya bahwa saat ini sudah dekat ketika dengan kemajuan pikiran yang paranoid dan aktif, akan mungkin untuk mensistematisasikan kebingungan dan dengan demikian membantu untuk mendiskreditkan sepenuhnya dunia realitas "



Gambar ini diciptakan oleh seniman surealis Salvador Dalí sebagai representasi visual dari metode Paranoid-Critical-nya, yang digunakan dalam teks oleh Rem Koolhaas untuk memahami realitas yang semula tampak kacau di Manhattan.

Dalam pandangan terhadap PCM, Rem Koolhaas berpendapat bahwa metode PCM melalui daur ulang konseptual, isi dunia yang bergejolak dan dikonsumsi dapat diisi ulang, Koolhaas mengusulkan untuk menghancurkan, atau setidaknya merombak struktur katalog yang definitif, lingkar semua kategorisasi yang ada, untuk membuat awal yang baru seolah-olah dunia dapat dirombak seperti sekumpulan kartu yang urutan aslinya mengecewakan. Mereka telah memecah-mecah "struktur katalog definitif" dari gambar-gambar budaya menjadi jutaan sub-katalog yang tidak berpura-pura menjadi representasi dunia yang lengkap, tetapi mengusulkan representasi total diri yang sama mulianya. Kemudian, jutaan dari kita harus menghadapi masalah yang tampaknya tidak terpecahkan dalam menemukan urutan yang tidak kalah mengecewakan dari aslinya.



Exodus, or the voluntary prisoners of architecture by Rem Koolhaas, Madelon Vreisendorp, Elia Zenghelis, and Zoe Zenghelis (1972)

Exodus adalah sebuah proyek arsitektur yang menggunakan metode PCM. Idennya adalah, sebuah kota dibagi menjadi dua bagian. Satu bagian menjadi kota yang BAIK dan bagian lain adalah kota yang BURUK. Suatu hari, penduduk kota BURUK mulai berduyun-duyun berpindah ke bagian kota yang BAIK, kota menjadi terpecah dan populasi membengkak menjadi EXODUS perkotaan. Jika situasi ini dibiarkan berlanjut selamanya, populasi Kota BAIK akan memilikinya dua kali lipat, sedangkan kota BURUK akan berubah menjadi kota hantu. Setelah semua upaya untuk menghentikan migrasi yang tidak diinginkan ini telah gagal, pihak berwenang dari bagian kota yang BURUK menggunakan arsitektur batas yang kejam: mereka membangun tembok di sekitar bagian kota yang BAIK, membuatnya benar-benar tidak dapat diakses oleh penduduk kota BURUK yang tersisa.



Swans Reflecting Elephants by Salvador Dali



The Elephants by Salvador Dali

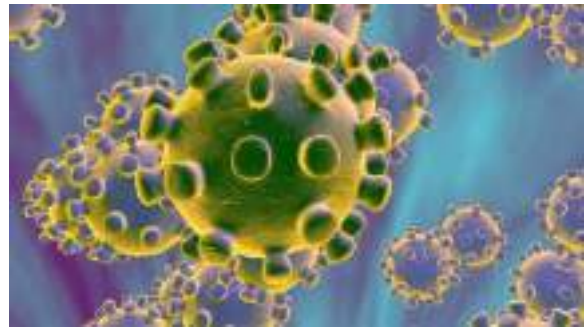
Metode kritis Paranoid Critical Method - Salvador Dali merupakan perluasan dari metode simulasi ke dalam bidang permainan visual, berdasarkan pada gagasan 'gambar ganda'. Menurut Dali dengan mensimulasikan paranoia, seseorang dapat secara sistematis merusak pandangan rasional seseorang tentang dunia, yang menjadi terus menerus mengalami transformasi asosiatif, Menurut Marcel Jean : "Misalnya, seseorang dapat melihat, atau membujuk orang lain untuk melihat, segala macam bentuk di awan: kuda, tubuh manusia, naga, wajah, istana, dan sebagainya. Prospek atau objek apa pun dari dunia fisik dapat diperlakukan dengan cara ini, dari mana kesimpulan yang diajukan adalah bahwa tidak mungkin untuk mengakui nilai apa pun untuk realitas langsung, karena dapat mewakili atau berarti apa pun." Intinya adalah untuk meyakinkan diri sendiri atau orang lain dari keaslian transformasi ini sedemikian rupa sehingga dunia 'nyata' dari mana mereka muncul kehilangan keabsahannya

PCM memiliki sensibilitas, atau cara memahami realitas sebagai "pengetahuan irasional" berdasarkan "delirium interpretasi" Membayangkan Dali, adalah kemampuan menciptakan apa yang disebutnya "foto-foto impian yang dilukis dengan tangan" yang merupakan representasi fisik dari lukisan-lukisan halusinasi dan gambar-gambar yang akan dilihatnya saat dalam keadaan paranoidnya. Bagi Dali : "Kegiatan paranoiac-critical mengorganisir dan mengobjektivisasi secara eksklusif kemungkinan tak terbatas dan tidak diketahui dari asosiasi sistematis 'signifikansi' subyektif dan obyektif dalam irasional ..." Secara kritis PCM adalah pemalsuan bukti untuk spekulasi yang tidak dapat dibuktikan dan penyatuan bukti ini selanjutnya di dunia, sehingga fakta "salah", mengambil tempat yang melanggar hukum di antara fakta "nyata". (as)

CORONARSITEKTUR - WABAH DAN ARSITEKTUR

(*Resilience Architecture – Ketahanan Arsitektur*)

catatan pinggir hari keduapuluhsembilan



Imaginasi = Graz Museum by Peter Cook and C.Fournier

=

Virus Corona Model

Dunia saat ini, sedang membangun *resilience* (ketahanan) menghadapi berbagai fenomena seperti : perubahan iklim - cuaca ekstrem, banjir, polusi, kualitas air bersih, terpangkasnya hutan dan kebakaran hutan, serta terakhir ini, yang sedang kita hadapi bersama adalah pandemi wabah penyakit virus Corona (Covid 19). Yuval Noah Harari memberikan catatan mengenai fenomena terakhir – pandemi Corona dalam tulisannya *In the Battle Against Coronavirus, Humanity Lacks Leadership* (2020), mengungkapkan bahwa untuk menghadapi wabah besar ini, yang menyerang species manusia, diperlukan kecermatan bertindak dalam menyampaikan informasi jujur dan teruji, solidaritas global, politikal `batas area`/perbatasan untuk kemanusiaan serta kerjasama internasional. Yang dikemukakan Yuval Noah Harari adalah pandangan global yang mengkonsepkan `memanusiakan manusia` untuk membangun kebersamaan dalam menghadapi wabah pandemi Covid 19 ini.

Bill Gates (2015) dalam sebuah kesempatan mengungkapkan bahwa : "Dunia perlu mempersiapkan diri terkait wabah besar, kita perlu persiapan sebagaimana kita mengantisipasi perang." Sekarang, menurutnya, wabah virus corona yang mematikan telah menjadi ancaman ketiga terbesar di dunia. Dua ancaman lainnya yakni perubahan iklim dan perang nuklir. Wabah ini telah menjadi isu sentral perpolitikan dunia 2020 dengan kesepakatan bulat : itu nyata dan telah membawa korban kemanusiaan dalam jumlah yang sangat besar. Perdana Menteri Itali, Giuseppe Conte (2020) mengungkapkan : "Kami telah kehilangan kendali, kami telah dibunuh oleh epidemi secara fisik dan mental. Tidak bisa mengerti apa lagi yang bisa dilakukan, semua solusi sudah dilakukan di lapangan. Satu-satunya harapan kami tetap ada di Langit, Tuhan selamatkan bangsamu."

Albert Camus (1947) dalam Novel Filsafatnya yang berjudul *La-Peste (Prancis) – The Plague (Inggris) – Sampar (Indonesia)* menceritakan dengan latar belakang Kota Oran di Aljazair yang terserang Sampar – (wabah menular yang terjadi pada hewan maupun manusia) sehingga memicu penyingkiran dan pengucilan. Tidak ada yang dapat menjelaskan ketenangan kota Oran tiba-tiba terusik dengan berjangkitnya Sampar. Tidak ada yang dapat menerangkan pula sebab penyakit sampar menjangkiti kota Oran. Penyakit

Sampar datang secara mendadak dan membuat seluruh penduduk kota cemas. Albert Camus mengangkat tiga tokoh penting dalam Novel ini. Pertama adalah Pendeta (Pastor Paneloux) yang berusaha untuk tinggal tetap di Kota Oran dan dengan tetap menyemangati seluruh penduduk kota, bahwa Sampar hanyalah satu dari sekian ujian Tuhan untuk umatnya. Kedua adalah Sang Ilmuwan (dokter Rieux) yang bertahan di Kota Oran memiliki pandangan manusia memiliki kecakapan untuk hidup didunia maka manusia harus hidup saling membantu. Ketiga adalah Pemikir (Cottard), memiliki cara pikir ekstrem bahwa Kalau Tuhan tidak ada dan semua eksistensi adalah sebuah kesia-siaan maka semua tindakan manusia tidak ada nilai baik buruk. Tema Absurditas yang diketengahkan oleh Albert Camus mencerminkan ketiga tokoh tersebut ketika menghadapi wabah Sampar. Mereka menghadapi keabsurditasan yang berbentuk penderitaan, keterasingan, kegagalan, dan kematian dengan cara yang berbeda sesuai dengan visinya. Orang-orang mulai menyadari arti kecemasan, kebingungan, dan kematian yang diakibatkan oleh penyakit, keterpisahan dengan sanak saudara, dan rasa keterkungkungan dalam kota yang tertutup. Kematian adalah lambang yang paling pasti. Kematian adalah misteri, sesuatu yang paling absurd.

Wabah Covid 19 (2020) adalah guncangan dan merusakkan terhadap suatu sistem, dan dorongannya adalah tekanan serta hambatan yang mencegah masyarakat dan individu untuk berkembang, pada tingkat yang ekstrem adalah sebuah kematian. Wabah ini telah menjelma menjadi `Ruang Corona`, ruang yang membentuk manusia, manusia bergerak dalam `batas ruang`, terisolasi dalam radius dan jarak, ruang hidupnya adalah ruang virtual, ruang sosial mengalami halusinasi ekonomi serta ruang dunia mengalami deglobalisasi. Ruang `Corona` adalah Ruang Baru bagi Arsitektur yang akan diuji ketahanan menghadapi fenomena global yang terbaru saat ini. Arsitektur tidak dapat mengabaikan sesuatu yang ekstrem, yang secara fitrahnya, arsitektur memiliki dimensi kebaikan yaitu untuk meruangkan ruang menjadi sebuah produksi kemanusiaan. Ketika para pemimpin setiap negara telah menempatkan Wabah Covid 9 sebagai prioritas kebangsaan dan keselamatan rakyat, maka ada sebuah pertanyaan : Dapatkah arsitektur berperan untuk memberikan jawaban keruangan untuk arsitektur masa depan?

Meminjam Rachel Minnery dalam tulisannya *Resilience to Adaptation* (2015), mengungkapkan bahwa Kota adalah sistem, jadi penting untuk melihat semua masalah, memahami saling ketergantungan mereka, dan membuat keputusan yang tidak membahayakan komponen lainnya. Untuk menarik investasi dan pembangunan, kota terkadang harus menyembunyikan atau menyangkal kerentanan mereka. Kota harus memiliki kemampuan merespons dan beradaptasi dengan desain yang `Tangguh`, berusaha untuk keberlanjutan lingkungan, sosial, dan ekonomi. Arsitektur adalah bagian kota dan pengisi kota, serta yang membuat kota menjadi hidup, Berarsitektur berarti hidup berkota, karena ketika kotanya mengalami `serangan` maka arsitektur harus menjadi garda depan menghadapi serangan tersebut. Pada titik ini, sebagai sebuah bangunan arsitektur memiliki tanggung jawab kemanusiaan yang lebih.

Meminjam John Ruskin dalam *seven lamps*, Trilogi Vitruvius serta Prinsip Keandalan bangunan, maka sebuah bangunan harus memenuhi syarat : (1). **Kebenaran** (harus mencerminkan struktur dan material yang benar.) (2). **Kehidupan** (bangunan harus memberikan kegembiraan tukang dalam kebebasan ekspresinya.) (3). **Kepatuhan** (bangunan harus memberikan rasa hormat kepada budaya yang dikembangkannya.) (4). **Keoriginalitasan** (bangunan memiliki ketaatan terhadap originalitas terhadap penghayatan karyanya.) (5). **Kekokohan** (bangunan harus memberikan kekuatan struktur.) (6). **Kegunaan** (bangunan harus mampu merepresentasikan program tertentu,) (7). **Keindahan** (bangunan harus mampu menciptakan rasa sedap

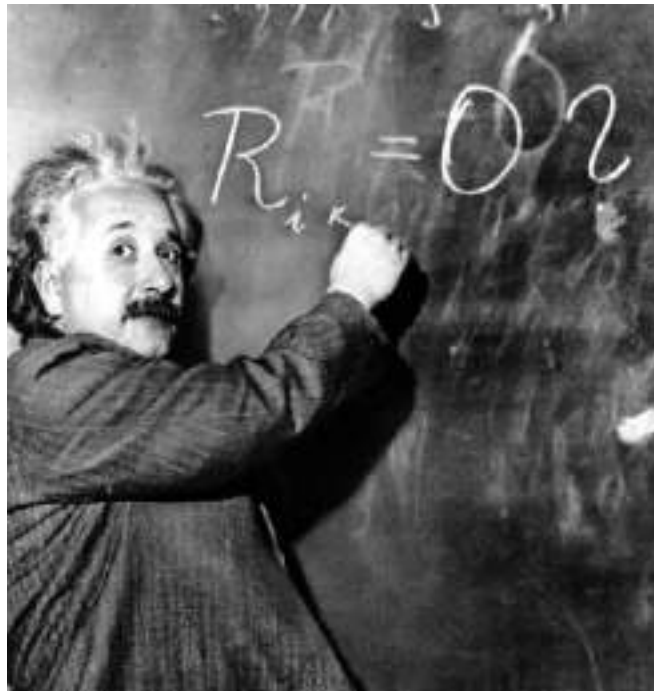
dipandang kepada penggunaanya.) (8). **Keselamatan** (bangunan mampu membangun proteksi keselamatan para pemakainya.) (9). **Kenyamanan** (bangunan memiliki kapasitas untuk memberikan rasa nyaman.) (10). **Keamanan** (bangunan memberikan rasa aman.) (11) **Kesehatan** (memenuhi syarat-syarat sehat sebagai sebuah bangunan.). Prinsip **11 K** ini menjadi hal yang fundamental untuk merancang sebuah bangunan yang memiliki visi sebagai sebuah produk arsitektur keruangan dalam memberikan manfaat kepada penggunaanya.

Dalam menjawab tentang Coranarsitektur : Wabah – Arsitektur dibutuhkan penekanan pada **11 K** diatas. Penulis mengajukan **2 K + 1K** sebagai cara pandang keruangan untuk arsitektur kedepan. **2K pertama** ada tentang Kegunaan dan Kesehatan. **Ketahanan Kegunaan** berarti merancang bangunan untuk siap melakukan *cross programming*, artinya dalam waktu yang singkat dan fungsi secara cepat dalam sebuah bangunan dan berubah menjadi ke fungsi lain, misalnya Hotel / Apartement menjadi rumah sakit. Konsep *cross programming* ini menjadi menarik, karena arsitektur sudah tidak bermain dalam `one layer program` tetapi `hybrid program`. **Ketahanan Kesehatan** adalah sebuah untuk mampu menggunakan desain secara halus dan terarah untuk menciptakan zona-zona yang memerlukan cahaya dan udara. Cahaya adalah sebuah sumber energi (semacam vit D) agar bangunan bangunan dapat membedakan dirinya antara terang dan gelap, antara kering dan basah serta antara bayang bayang dan terang. Udara adalah lubang kehidupan, sumber kekuatan untuk membuat `tubuh` bangunan menjadi segar. **1 K** kedua adalah kecepatan, **Ketahanan Kecepatan** menjadi syarat yang penting dalam mempersiapkan *resilience architecture*/ketahanan arsitektur, Pekerjaan pembangunan dalam waktu yang singkat akan membuat kondisi-kondisi ekstrem manusia akan terwadahi dalam sebuah bangunan, sebuah contoh telah diperagakan dengan sangat menarik ketika China (di Wuhan) membuat rumah sakit darurat dalam waktu kurang dari 2 minggu untuk mengantisipasi penyebaran virus covid 19.

Yang anda baca diatas adalah tentang *Resilience Architecture* (arsitektur ketahanan), merupakan strategi yang dapat dipakai untuk menjawab tantangan Wabah dan Arsitektur ke depan. Istilah `resilience` / `ketahanan` berasal dari bahasa Latin *resilient* (*re- + salire*), yang berarti kembali atau melompat ke belakang (*to leap back*) . Melihat ke belakang untuk membuat yang baru, agar lebih dapat memiliki ketahanan. Prinsip 3K (*Resilience* terhadap **Kegunaan – Kesehatan** dan **Kecepatan**) merupakan sebuah cara yang dapat dikembangkan dalam menjawab isu tentang Wabah dan Arsitektur. Konsep ini menjadi pelengkap untuk prinsip-prinsip merancang dan strategi berarsitektur yang sudah banyak berkembang di dunia arsitektur. (as)

MENGAPA RISET DALAM ARSITEKTUR SANGAT PENTING ?

catatan pinggir hari ketigapuluh



“Imaginasi adalah bentuk tertinggi dari sebuah Riset “. (Albert Einstein)

Dalam kata pengantar dari sebuah tulisan akademik - *How Architects Use Research – Case Studies From Practice* yang diterbitkan RIBA (Royal Institute of British Architects) ¹, dipertanyakan bahwa ada beberapa hubungan penting antara arsitek dan riset, seperti: Apa yang dipahami para arsitek tentang riset? Bagaimana arsitek menggunakan riset? Kapan dan bagaimana arsitek melakukan riset dalam praktik mereka? Pengetahuan riset apa yang dibutuhkan oleh arsitek dalam merancang? Bagaimana riset memberi nilai bagi praktik arsitek dan klien mereka?

Dari pertanyaan-pertanyaan ini terkandung interpretasi bahwa riset dapat menjadi bagian yang memberikan nilai tambah kepada arsitek dalam olah rancangannya. Sebuah karya arsitektur merupakan sebuah proses berpikir dan mencipta dalam tautan analisis – sintesis - evaluasi yang berkesinambungan, dengan hasil akhir adalah produk arsitektur. ² Proses tautan ini, merupakan proses yang dapat ditemui dalam berbagai kegiatan riset, sehingga secara sederhana tindakan berarsitektur dapat dikatakan sebagai sebuah tindakan meriset. Tetapi apakah benar, bahwa setiap tindakan berarsitektur adalah kegiatan melakukan riset?

¹ <https://www.architecture.com/-/media/gathercontent/how-architects-use-research/additional-documents/howarchitectsuseresearch2014pdf.pdf>, diakses pada tanggal 30 Juli 2019

² Lihat Groat, Linda N. dan Wang, W. (2013), **Architectural Research Methods**, second edition, Willey, hal. 29 – 32.

Untuk mengerti Riset Arsitektural ada dua kata yang perlu ditelusuri yaitu Riset dan Arsitektur. **Kata Riset** berasal dari bahasa Perancis *re-cercher* yang memiliki arti 'pergi mencari' - 'melakukan perjalanan' - 'memeriksa dengan cermat'. Kata ini dapat didekatkan sebagai *re-search* yang memiliki arti 'mencari ulang' - memberikan kesempatan untuk melakukan penyelidikan untuk menemukan sesuatu. **Kata Arsitektur** berkaitan dengan pelakunya adalah Arsitek. Kata Arsitek berasal dari kata Latin *architectus*, dan dari kata Yunani *arkhitektōn*, yang berasal dari dua kata yaitu *arkhi* (*chief*) yang berarti 'kepala' dan *tektōn* (*builder*) yang berarti 'tukang'. Arsitek melalui etimologinya memiliki arti sebagai 'kepala tukang'. Arsitektur adalah produk yang dihasilkan oleh 'kepala tukang'. Sebagai seorang 'kepala tukang' menunjukkan status memiliki kemampuan memimpin dan memproduksi. Bila kedua kata ini digabung, maka **Riset Arsitektural** dapat diartikan sebagai 'Produk yang dihasilkan oleh 'Kepala Tukang' melalui proses 'Mencari'.

Proses mencari (*re-search*) menjadi penting, pencarian ini berkaitan dengan tiga hal penting yaitu : **(1)** Menemukan problem dan pertanyaan (*Exploratory*) **(2)** Meletakkan kajian teoritikal - metodologi dan menyiapkan solusi untuk problem serta pertanyaan (*Constructive*) **(3)** Menguji kelayakan suatu solusi menggunakan bukti empiris (*Empirical*).³ 'Mencari' dalam riset arsitektural merupakan pekerjaan yang mempertemukan tautan antara 'teori' dan 'praksis', dimana 'teori' sebagai bagian yang mempersiapkan tatanan awal untuk arsitek berproduksi - 'praksis' untuk menghasilkan karya arsitektur.⁴

Merancang dan **meriset** memiliki dimensi yang bergerak dalam wilayah masing masing. Meminjam tulisan Gunawan Tjahjono⁵ ada beberapa perbedaan yang dapat ditemui yaitu: **Merancang** adalah sebagai kegiatan yang menghasilkan rangkaian instruksi (dalam bentuk denah, notasi musik, spesifikasi, dst) untuk dilaksanakan serta dalam pelaksanaannya akan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Merancang adalah kegiatan yang (bisa berulang) tetapi selalu harus menghasilkan sesuatu yang baru. Merancang berkaitan dengan dunia ide yang harus diimplementasikan menjadi produk. Merancang berhubungan dengan masalah yang sulit terdefiniskan (*ill-defined*) dan masalah pelik (*wicked*). Merancang berhadapan dengan dunia 'tiruan' yaitu sebuah tumpukan kompleksitas masalah yang dihadapi. **Meriset** adalah kegiatan yang menjawab pertanyaan atas permasalahan yang diangkat dan hasilnya berupa pengetahuan. Meriset adalah kegiatan yang berbasis pada prosedur yang jelas yaitu langkah-langkah metodis dan logis sehingga menghasilkan sesuatu yang obyektif. Meriset sebagai kegiatan yang berhubungan dengan fakta dan melakukan penyelidikan atas fakta yang dihadapi. Meriset berhadapan dengan fenomena (sesuatu yang terlihat) dalam dunia yang alami dengan masalah yang dapat diujicobakan. Diantara perbedaan ini terdapat kesamaan dari merancang dan meriset adalah bahwa kedua kegiatan ini dilakukan dengan sadar, memiliki tujuan dan perhitungan sehingga didalamnya perlu melibatkan berbagai pengetahuan untuk memperkuat tindakan yang akan dilakukan.

³ Secara Umum sebuah riset berkaitan dengan mengidentifikasi masalah dan membuat pertanyaan untuk mempersiapkan tahapan teori dan metodologi sebagai basis analisis-sintesis bekerja didalamnya.

⁴ **Theoria** (teori) sebagai pengejaran kebenaran dan pengetahuan untuk kepentingannya sendiri melalui kontemplasi, dan **Praxis** (praksis / praktik), sebagai pengejaran untuk pengetahuan dan penciptaan melalui tindakan 'membuat'

⁵ Lihat buku Gunawan Tjahjono yang berjudul Metode Perancangan : Suatu Pengantar untuk Arsitek dan Perancang, hal.21-28. Saya mencoba mengganti posisi Ilmu Pengetahuan sebagai hasil dari meriset, Karena secara mendasar tindakan meriset memiliki tujuan untuk menghasilkan pengetahuan.

Dalam artikelnya *Architectural Research : Three Myths and One Model*⁶, Jeremy Till mengungkapkan bahwa ada tiga `mitos` yang ada dan berkembang di sekitar riset arsitektur, dan telah menghambat kemajuan riset di bidang arsitektur, yaitu :

Mitos 1 - ARSITEKTUR HANYA ARSITEKTUR : adalah anggapan bahwa arsitek dengan arsitekturnya adalah sebuah dunia intelektual yang tidak dapat digugat oleh yang lainnya, semacam pendapat bahwa : “Anda tidak dapat memahami bagaimana kami bekerja.” Mitos ini sudah terlalu lama digunakan sebagai alasan untuk menghindari riset dan secara bersamaan membangun ketergantungan pada kekuatan kreativitas. Mitos bahwa arsitektur hanyalah arsitektur, dibangun atas pengertian bahwa seorang arsitek adalah jenius dan memiliki otoritas penuh terhadap olah rancangannya, pada akhirnya, ini akan mengarahkan pada marginalisasi arsitektur.

Mitos 2 – ARSITEKTUR BUKAN ARSITEKTUR : Mitos kedua bekerja bertentangan dengan yang pertama dan berpendapat bahwa untuk memantapkan dirinya sebagai pengetahuan yang kredibel dan 'kuat', arsitektur harus beralih kedisiplin yang lain sebagai sebuah otoritas. Riset arsitektur telah mengklamufasekan diri dalam wacana lain yang terbentang sepanjang garis seni , sains dan sosial budaya dalam usaha melegitimasi diri dibelakang wacana lain tersebut.

Mitos 3 – MERANCANG BANGUNAN ADALAH PENELITIAN : Mitos ini percaya bahwa mendesain bangunan adalah sebuah riset, ini memiliki arti bahwa pengetahuan arsitektur berada pada obyek yang dibangun. Arsitektur melebihi bangunan sebagai objek, sama seperti seni melebihi lukisan itu sebagai objek. Oleh karena itu riset arsitektur harus memiliki wilayah yang lebih luas. Bangunan 'baik' belum tentu merupakan hasil riset yang baik, dan riset yang baik mungkin mengarah ke bangunan 'buruk'. Arsitektur sering digambarkan sebagai 'baik' karena cocok, sesuai selera serta menjawab berbagai kebutuhan. Arsitektur melalui bangunannya, harus menghasilkan energi bagi pengetahuan, diperlukan pemahaman atas proses produksinya serta melihat bagaimana produk ini bekerja setelah selesai.

Tentang tiga mitos ini, Jeremy till mengatakan bahwa arsitektur memiliki basis pengetahuan dan prosedur tertentu. Kemampuannya dalam menentukan konteks, ruang lingkup dan mode riset adalah hal yang penting. Seperti yang telah terlihat, kedudukan arsitektur harus memberikan nilai tambah pengetahuan dan praktik arsitektur, sehingga menjadi integratif melintasi batas-batas epistemologis. Bangunan sebagai produk fisik berfungsi dalam sejumlah cara independen tetapi interaktif - mereka adalah entitas struktural, mereka bertindak sebagai pengubah lingkungan, mereka berfungsi secara sosial, budaya, politik dan ekonomi. Oleh karena itu, riset arsitektural harus sadar akan interaksi ini, melintasi bidang intelektual lainnya serta menempatkan arsitektur untuk dapat bernegosiasi dengan kondisi yang dihadapi.

Jeremy Till mengungkapkan bahwa “ bangunan 'baik' belum tentu merupakan penelitian yang baik, dan penelitian yang baik mungkin dapat juga mengarah ke bangunan 'buruk.’”⁷ Sebuah arsitektur yang dinilai `baik` karena dianggap cocok karena telah diuji dalam selera, jenis, kualitas keruangan, material-teknik serta tanggung jawab sosialnya terhadap lingkungan. Tentunya `kebaikan` ini tidak merupakan gambaran dari hasil penelitian yang `baik` . Jeremy Till menekankan bahwa Bangunan yang `baik` harus memiliki daya kuat untuk memberikan ruang bagi arsitektur untuk menuju bentuk bentuk pengetahuan baru. Proses untuk menentukan sebuah bangunan `baik` tidak hanya pada kualitas bentuk dan keruangan yang dihasilkan, tetapi bagaimana bangunan `baik` tersebut dapat memberikan peran besar terhadap pengetahuan,

⁶ Lihat Tulisan Jeremy Till dalam **Architectural Research: Three Myths and One Model**, hal 2
www.jeremytill.net/architectural-research, diakses 15 Agustus 2019

⁷ Ibid

masyarakat dan kemajuan peradaban. Karenanya sebuah bangunan `baik` harus pula didukung oleh kompetensi evaluasi yang berkualitas sehingga arsitektur selalu menempatkan dirinya sebagai produk intelektual yang berkesinambungan dalam membangun pengetahuan.

Riset dalam arsitektur (desain) akan memberi garis batas bahwa pekerjaan yang dilakukan arsitek akan bergerak dalam wilayah teori dan praksis. Teori memberi kesempatan untuk arsitek membangun pengetahuan untuk arsitektur, sedangkan praksis memberikan kesempatan arsitek memproduksi karya sebagai tujuan berarsitektur. Keduanya harus berjalan seimbang, terintegratif dan terinteraktif, sehingga arsitektur yang dihasilkan memiliki kekuatan sebagai sebuah produk yang memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan arsitektur.

Untuk itu, ada beberapa kesimpulan penting yang dapat ditarik dalam melihat pentingnya Riset dalam Arsitektur :

1. Riset harus dipahami sebagai penyelidikan dan pencarian awal guna mendapatkan berbagai informasi, posisi bertindak, pemahaman serta sumber pengetahuan. Melalui penyelidikan dan pencarian akan dimunculkan nilai – nilai originalitas, taktik-strategi, signifikansi serta fokus pengetahuan, yang berguna untuk menghasilkan karya arsitektur yang baik.
2. Bila bangunan sebagai produk akhir dalam arsitektur maka produk ini memiliki peran besar terhadap lingkungannya, pada titik ini arsitektur berfungsi secara sosial-budaya-politik dan ekonomi. Masing-masing jenis fungsi ini dapat dianalisis secara terpisah untuk melihat bagaimana masing-masing fungsi ini bekerja dalam nilai keruangannya. Oleh karena itu, riset dalam arsitektur harus sadar akan interaksi ini, melintasi berbagai bidang intelektual dan membangun rajutan keruangan dari arsitektur itu sendiri.
3. Riset Arsitektural tidak diharuskan berfokus pada penemuan solusi yang tepat, tetapi diharapkan menghasilkan solusi yang `memuaskan` untuk masalah dihadapi. Setiap solusi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi harus merupakan rangkaian- tautan analisis dan sintesis yang kuat, serta didukung oleh teori dan metodologi yang sesuai.
4. Dalam riset arsitektural, teori dan praksis adalah kunci dari riset yang dilakukan. Riset harus dirancang dengan mempertimbangkan tindakan praksis dengan cermat. Teori – metodologi yang digunakan harus mampu menjadi sentral yang menyeimbangkan tindakan berarsitektur (praksis), riset arsitektural diberi kesempatan untuk merangkum dan mewujudkan dalam satu tindakan yang koheren dan saling mendukung.
5. Riset arsitektural memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi cara-cara baru untuk penemuan baru pengetahuan arsitektur. Proses ini akan memicu produk-produk yang inovatif dengan hasil akhir adalah bentuk pengetahuan teori dan praksis yang akan memberikan sentuhan terhadap arsitektur itu sendiri.

Untuk menutup tulisan ini ijin saya mengutip :

“Jika saya memiliki waktu satu jam untuk menyelesaikan masalah, saya akan menghabiskan 55 menit pertama untuk menentukan pertanyaan yang tepat dengan pertanyaan yang tepat, saya dapat menyelesaikan masalah dalam waktu kurang dari lima menit. “ (Albert Einstein) (as)

TULISAN KU adalah GAMBAR KU

Percaya bahwa :

“ Arsitektur merangkai konflik melalui kecerdasannya,
mempertautkannya dalam batas material dan immaterial;
bumi, ruang, manusia adalah jawabannya.”

Terima kasih sudah membaca seluruh rangkaian tulisan ini.

*Semoga kita semua selalu diberi kesehatan dan
terbebaskan dari pandemi Covid 19.*

Tuhan Beserta Kita Selalu



Agustinus Sutanto

adalah Dosen Tetap Program Studi Arsitektur - Universitas Tarumanagara, Jakarta
menyelesaikan Pendidikan S - 1 (Ir.) di Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara.
Pendidikan S - 2 (M.Arch.) di Bartlett School of Architecture, UK.
Pendidikan S - 2 (MSc.) di Bartlett School of Architecture, UK.
Pendidikan S - 3 (PhD. by Design) di Sheffield University, UK.
Prinsipal Arsitek pada PT. MiMa Archilab – Jakarta.
Anggota TABG-AP DKI Jakarta.
Profesi sekarang adalah sebagai Pendidik, Arsitek dan Penulis / WA 08787-707-1400

2020