

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
SUMMARY	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Studi	1
1.1.1. Belajar berarsitektur: membentuk pemahaman akan dunia	1
1.1.2. Fenomena logika vs rasa dalam studio perancangan arsitektur	2
1.1.3. Berpuisi dalam arsitektur	3
1.1.4. Kinerja pragmatis dalam penjelajahan desain	4
1.1.5. Studi melalui eksperimen desain bangunan tematik: Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang	5
1.2. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan dan Sasaran	8
1.5. Kontribusi	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Intensi dan Makna dalam Bingkai Karya Arsitektur	10
2.2. Deskripsi Fenomena Tempat Menurut Cristian Norberg Schulz	12
2.3. Pengertian Judul dan Istilah-istilah	13
2.3.1. Pengertian permutasi kausatif potensi tapak dan bahasa puitik	15
2.3.2. Pengertian penjelajahan desain yang berakhir terbuka (<i>open-ended design</i>)	16
2.3.3. Pengertian Arsitektur Puitik	17
2.4. Tinjauan tentang Metode Desain Intuitif	18
2.5. Tinjauan tentang Metode Desain Pragmatik	19
2.6. Teori-Teori Pendukung Penjelajahan Desain dengan Kolaborasi Metode Desain Intuitif dan Pragmatik	20
2.6.1. Pendekatan-pendekatan dalam koridor intuitif	21
A. <i>The obscure</i>	21
B. Puisi dan literatur	22
C. Metafora	23
D. Kombinasi pendekatan melalui the obscure, puisi dan metafora	24
E. <i>Licentia poetica</i> : landasan teori kebebasan menuangkan inspirasi dalam media bahasa	26
2.6.2. Pendekatan semiotik sebagai alat translasi puisi ke dalam arsitektur	27

2.7. Tinjauan Komparasi: Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna, Mutiawati Mandaka)	28
2.7.1. Penjelasan rancangan	28
2.7.2. Kesimpulan obyek komparasi	31
III. METODE	33
3.1. Skema Pemikiran	33
3.2. Metode Perancangan	34
3.2.1. Tahap penggalan inspirasi desain: Strategi desain induksi intuitif (<i>intuitive induction</i>)	34
3.2.2. Tahap Translasi dan Transformasi	35
3.2.3. Strategi desain pragmatik: kesinambungan analogi model (<i>predictive modeling</i>)	36
3.3. Diagram Metode Perancangan	37
IV. DATA OBYEK RANCANGAN DAN KONSTRUKSI TAPAK	38
4.1. Data Obyek Rancangan	38
4.1.1. Sekilas latar belakang berdirinya Taman Wisata dan Budaya Senaputra	38
4.1.2. Acuan perancangan Taman Wisata dan Budaya Senaputra menurut Darmawanti (1991)	39
4.1.3. Bidang-bidang kegiatan	39
4.2. Konstruksi Tapak	42
4.2.1. Kedudukan Geografis Taman Wisata dan Budaya Senaputra	42
4.2.2. Kedudukan Taman Wisata dan Budaya Senaputra dalam tata wilayah kota Malang	51
V. BAHASA PUITIK (SAJAK) SEBAGAI PEMANDU DESAIN	53
5.1. Momen Puitik dan <i>Sense of Place</i>	53
5.1.1. Rona-jalinan peluncur momen puitik	53
5.1.2. Momen puitik	55
5.2. Sajak: Deskripsi Puitik	55
5.3. Translasi Sajak melalui Semiotik	56
5.3.1. Penjelasan aspek sintaktis	57
5.3.2. Penjelasan aspek semantis	61
5.3.3. Kesimpulan sajak	63
VI. PENJELAJAHAN DESAIN: Mencari Bentuk Arsitektural Taman Wisata dan Budaya Senaputra	64
6.1. Penjelajahan Desain Tahap-1	64
6.1.1. Penjelajahan desain tahap-1A	64
6.1.2. Penjelajahan desain tahap-1B	73
6.2. Penjelajahan Desain Tahap-2	97
6.2.1. Penjelajahan desain tahap-2A	98
6.2.2. Penjelajahan desain tahap-2B	106
6.3. Penjelajahan Desain Tahap-3	119

VII. CATATAN-CATATAN HASIL PEMIKIRAN: SEBUAH REFLEKSI PEMAHAMAN AWAL (DAN DANGKAL) TENTANG PUITIK ARSITEKTUR	125
7.1. Catatan-Catatan dari Penerapan Metode Desain Intuitif	125
7.1.1. Mempercayai potensi rasa adalah modal awal penerapan metode desain intuitif.....	125
7.1.2. Pemikiran tentang momen puitik (pelecut inspirasi desain).....	125
7.1.3. Pemikiran tentang hasil penerapan strategi induksi intuitif	126
7.1.4. Pemikiran tentang deskripsi puitik dan kaitannya dengan Bagan Alir dari Diagram Proses-Jelmaan.....	127
7.2. Catatan tentang Metode Representasi Deskripsi Puitik (Sajak) ke dalam Arsitektur.....	129
7.3. Catatan dari Penerapan Kolaborasi Metode Intuitif dan Pragmatik: Pertemuan kerangka pemikiran puitik dan fungsional	131
7.3.1. Catatan dari Penjelajahan Desain Tahap-1A	131
7.3.2. Catatan dari Penjelajahan Desain Tahap-1B	132
7.3.3. Catatan dari Penjelajahan Desain Tahap-2A	134
7.3.4. Catatan dari Penjelajahan Desain Tahap-2B	136
7.3.5. Catatan dari Penjelajahan Desain Tahap-3	137
7.3.6. Catatan tentang strategi desain analogi model.....	140
7.3.7. Catatan tentang keterbatasan penerapan gagasan puitik terhadap pemenuhan aspek fungsional	142
7.4. Catatan akhir penjelajahan desain.....	143

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR ISTILAH
LAMPIRAN



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Bagan Alir dari Proses-Jelmaan	19
Diagram 2. Konsep Metafora.....	24
Diagram 3. Kombinasi Chanel Kreativitas melalui <i>The Obscure</i> , Puisi dan Metafora	25
Diagram 4. Bagan Pengaruh Novel "Supernova" dalam Rancangan	32
Diagram 5. Penggalan inspirasi melalui strategi Induksi Intuitif: kombinasi metode <i>The Obscure</i> dan Puisi (sajak).....	34
Diagram 6. Alur Transformasi Sajak ke dalam Arsitektur	35
Diagram 7. Karakter yang muncul dari hubungan elemen 3-dimensional ekstrinsik dengan intrinsik Tapak Tipe-1	73
Diagram 8. Karakter yang muncul dari hubungan elemen 3-dimensional ekstrinsik dengan intrinsik Tapak Tipe-2	98
Diagram 9. Prinsip hasil dari strategi desain induksi intuitif.....	127
Diagram 10. Kesimpulan Pengaruh Strategi Desain Induksi Intuitif dalam Bagan Alir dari Proses-Jelmaan	128
Diagram 11. Konsep dan Metode Representasi Puisi ke dalam Arsitektur dengan pendekatan metafora	130
Diagram 12. Prinsip Alir Penjelajahan Desain Arsitektur Tahap-1B	133
Diagram 13. Prinsip Alir Penjelajahan Desain Arsitektur Tahap-2A.....	135
Diagram 14. Prinsip Alir Penjelajahan Desain Arsitektur Tahap-2B.....	138
Diagram 15. Prinsip Alir Penjelajahan Desain Arsitektur Tahap-3.....	139
Diagram 16. (Evaluasi) Penerapan Kolaborasi Metode Desain Intuitif dan Pragmatik dalam Penjelajahan Desain Arsitektur.....	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses gubahan massa.....	29
Gambar 2. Gerbang Entrance.....	30
Gambar 3. Konsep tampilan bangunan "Observatorium Astronomi" Mandaka.....	30
Gambar 4. Tampilan bangunan utama.....	31
Gambar 5. Lokasi Tapak.....	42
Gambar 6. Lokasi Tapak dalam Skala Regional Kota Malang.....	43
Gambar 7. Batas-batas tapak	44
Gambar 8. Jalur pencapaian menuju tapak	45
Gambar 9. Pencapaian menuju tapak.....	46
Gambar 10. Kedudukan Fasilitas–Fasilitas Kota di Sekitar Tapak	47
Gambar 11. Lingkungan sekitar tapak: bangunan-bangunan di sekitar Alun-alun Tugu Malang	48
Gambar 12. Fasilitas kota di sekitar tapak.....	49
Gambar 13. View lingkungan sekitar tapak.....	50
Gambar 14. Citra tapak dan lingkungan sekitarnya dari udara.....	51
Gambar 15. Peta Konservasi Kawasan Arsitektur.....	52
Gambar 16. Gambaran setting gerak osilasi ayunan peluncur momen puitik	53
Gambar 17. Gambaran setting peluncur momen puitik.....	54
Gambar 18. Citra peluncur momen puitik	55
Gambar 19. Pemandu desain: Sajak "Ensembl Tanpa Suara"	56
Gambar 20. Potensi Tapak Tahap-1	65
Gambar 21. Konsep desain tahap-1	66
Gambar 22. Konsep komposisi rancangan tapak tahap-1	67
Gambar 23. Studi model tahap-1	68
Gambar 24. Konsep Zoning tahap-1A.....	69
Gambar 25. Representasi "Antonim dan Sinonim" menjadi konsep-konsep pencapaian dan pintu masuk	70
Gambar 26. Konsep tampilan bangunan Sanggar seni rupa tahap-1A	71
Gambar 27. Konsep tampilan bangunan Panggung Terbuka tahap-1A	72
Gambar 28. Potensi Tapak Tahap-1B.....	74
Gambar 29. Pemandu komposisi	76
Gambar 30. Pemandu komposisi 2	77
Gambar 31. Pemandu komposisi 3	78
Gambar 32. Pemandu komposisi 4	79
Gambar 33. Pemandu komposisi 5	80
Gambar 34. Layer –layer pemandu komposisi penjelajahan desain tahap-1B	81
Gambar 35. Konsep zoning	83
Gambar 36. Konsep view dan pergerakan dalam tapak.....	84
Gambar 37. Konsep view dan pergerakan dalam tapak 2.....	85
Gambar 38. Konsep tata massa	86
Gambar 39. Rancangan Tapak Tahap-1B.....	87
Gambar 40. Konsep tipe bentuk massa bangunan	88
Gambar 41. Konsep bentuk Arsitektur Sanggar Kesenian dan Penanda Titik Berat Tapak	89
Gambar 42. Konsep desain Panggung Terbuka Tahap-1B.....	90
Gambar 43. Tampilan massa bangunan di area Entrance	91

Gambar 44. Tampilan massa bangunan penanda titik berat tapak pada area Plaza Utama	92
Gambar 45. Tampilan massa bangunan Gedung Serbaguna	92
Gambar 46. Tampilan massa bangunan di area wisata	93
Gambar 47. Tampilan bangunan Panggung Terbuka Tahap-1B	94
Gambar 48. Studi model Tahap-1B	95
Gambar 49. Studi model Tahap-1B	96
Gambar 50. Potensi tapak tipe-2	97
Gambar 51. Kedudukan titik-titik pohon pada tapak	98
Gambar 52. Layer-layer pemandu komposisi rancangan tahap-2A	99
Gambar 53. Konsep connection dari titik-titik pohon tapak	100
Gambar 54. Massa bangunan yang mengalami transformasi bentuk signifikan dari tahap-1B	100
Gambar 55. Peletakan Gedung Serbaguna	101
Gambar 56. Transformasi bentuk massa bangunan penanda area titik berat tapak	102
Gambar 57. Tampilan massa bangunan Panggung Terbuka Tahap-2A	103
Gambar 58. Massa bangunan yang tidak mengalami transformasi bentuk signifikan dari tahap-1B	104
Gambar 59. Studi model tahap-2A	105
Gambar 60. Studi model Tahap-2A	105
Gambar 61. Identifikasi Potensi Intrinsik Tapak Tahap-2B	106
Gambar 62. Identifikasi Potensi Intrinsik Tapak Tahap-2B	107
Gambar 63. Interpretasi potensi intrinsik tapak tahap-2B	108
Gambar 64. Interpretasi kode 1	109
Gambar 65. Interpretasi kode 2	110
Gambar 66. Interpretasi kode 3	111
Gambar 67. Interpretasi kode 4	112
Gambar 68. Prinsip pemandu komposisi rancangan tapak tahap-2B	113
Gambar 69. Rancangan Tapak Tahap-2B	117
Gambar 70. Studi Model Tahap-2B	118
Gambar 71. Potensi tapak tipe-3	119
Gambar 72. Tranformasi Rancangan Tahap-3	120
Gambar 73. Rancangan Tapak Tahap-3	121
Gambar 74. Studi model Tahap-3	122
Gambar 75. Analogi model Sanggar-sanggar kesenian dan Panggung Terbuka Tahap-3	123
Gambar 76. Analogi model bangunan di area wisata	124
Gambar 77. Konsep meletakkan titik awal rancangan	130
Gambar 78. Prinsip Perancangan Tahap 1-A	131
Gambar 79. Temuan konsep titik berat tapak	137
Gambar 80. Kesenambungan Konsep	141
Gambar 81. Kesenambungan Analogi Model	141
Gambar 82. Skema Pengaruh Bingkai Pemikiran Puitik terhadap Penerapan Strategi Desain Kesenambungan Analogi Model	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Program Dan Kebutuhan Ruang.....	149
Lampiran 2. Catatan Singkat Observasi Lapangan 8 Agustus 2006.....	161
Lampiran 3. Interpretasi Puisi "Ensembl Tanpa Suara" dari Beberapa Rekan Imbangan (Counterparts).....	163
Lampiran 4. Citra Bangunan Eksisting Taman Wisata Dan Budaya Senaputra.....	168



DAFTAR ISTILAH

apresiasi *n.* **1** kesadaran thd nilai-nilai seni dan budaya. **2** penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.

mengapresiasi: *v.* melakukan pengamatan, penilaian, dan penghargaan.

deret fibonacci deret bilangan bulat, dimana jumlah dari angka yang berdekatan sama dengan angka setelahnya (1,1,2,3,5,8).

diksi *n.* *Ling* pilihan kata yang tepat dan selaras (contoh penggunaannya) untuk mengungkapkan gagasan sehingga diperoleh efek tertentu (spt. yg diharapkan).

intensi *n.* **1** *Ling* makna suatu ungkapan, dibedakan dengan ekstensi.

interpretasi *n.* pemberian kesan, pendapat atau pandangan teoritis thd sesuatu; tafsiran.

intusi *n.* Daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari; bisikan hati; gerak hati.

intuitif *a.* bersifat (secara) intuisi, berdasarkan bisikan (gerak hati).

kausal *a.* bersifat menyebabkan suatu kejadian; saling menyebabkan; hubungan--, hubungan yang bersebab akibat.

kausatif *n.* *Ling* bentuk verba yang menyatakan sebab atau menjadikan

kode *n.* **1** tanda (kata-kata, tulisan) yang disepakati untuk maksud-maksud tertentu. **2** kumpulan peraturan yang sistematis. **3** kumpulan prinsip yang sistematis.
mengkodekan: *v.* **1** mengalihkan ke dl kode. **2** dimasukkan ke urutan atau daftar kode.

kolaborasi *n.* (perbuatan) kerjasama dengan musuh.

komplemen *n.* **1** sesuatu yang melengkapi atau menyempurnakan. **2** *Ling* kata atau frase yang secara gramatikal melengkapi kata atau frase lain; pelengkap.

metaphor / metafora *n.* *Ling* pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan; kiasan.

paradoks *n.* pernyataan yg seolah-olah berlawanan dg pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran.

permutasi *n.* **1** perbuatan atau proses mengubah letak urutan benda; perubahan urutan (angka-angka, dsb). **2** *Ling* proses perubahan deret unsur-unsur kalimat.

polisemi *n.* *Ling* bentuk bahasa (kata, frase, dsb) yang mempunyai makna lebih dari satu.

potensi *n.* kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan; kekuatan; kemampuan; kesanggupan; daya.

pragmatik *Ling* berkenaan dengan syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa dalam komunikasi.

pragmatis *a.* bersifat praktis dan berguna bagi umum; bersifat mengutamakan segi kepraktisan dan kegunaan; mengenai atau bersangkutan dengan nilai-nilai praktis.

puisi *n.* ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra serta penyusunan larik dan bait.

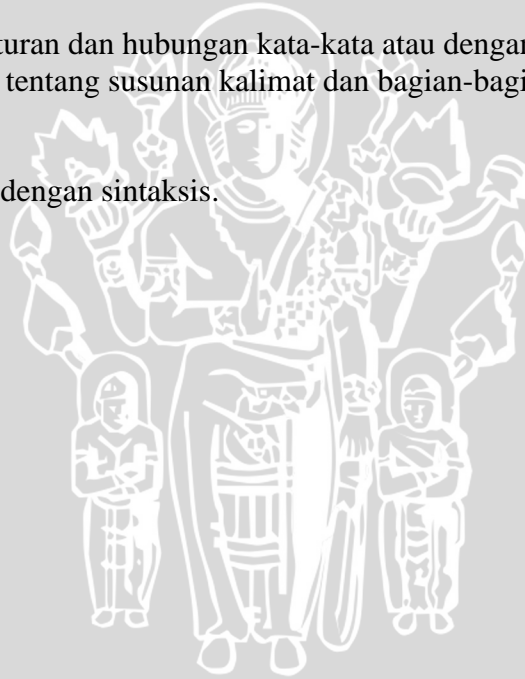
semantik *n. Ling* **1** ilmu tentang makna kata, pengetahuan mengenai seluk beluk dan pergeseran arti kata; **2** bagian dari struktur bahasa yang berhubungan dengan makna/struktur makna.

semiotik *n.* segala sesuatu yg berhubungan dengan sistem tanda atau lambang dalam kehidupan manusia.

semiotika *n.* ilmu atau teori lambang dan tanda.

sintaksis *n. Ling* **1** pengaturan dan hubungan kata-kata atau dengan satuan yang lebih besar; **2** cabang linguistik tentang susunan kalimat dan bagian-bagiannya; ilmu tata kalimat.

sintaktis *a.* berhubungan dengan sintaksis.



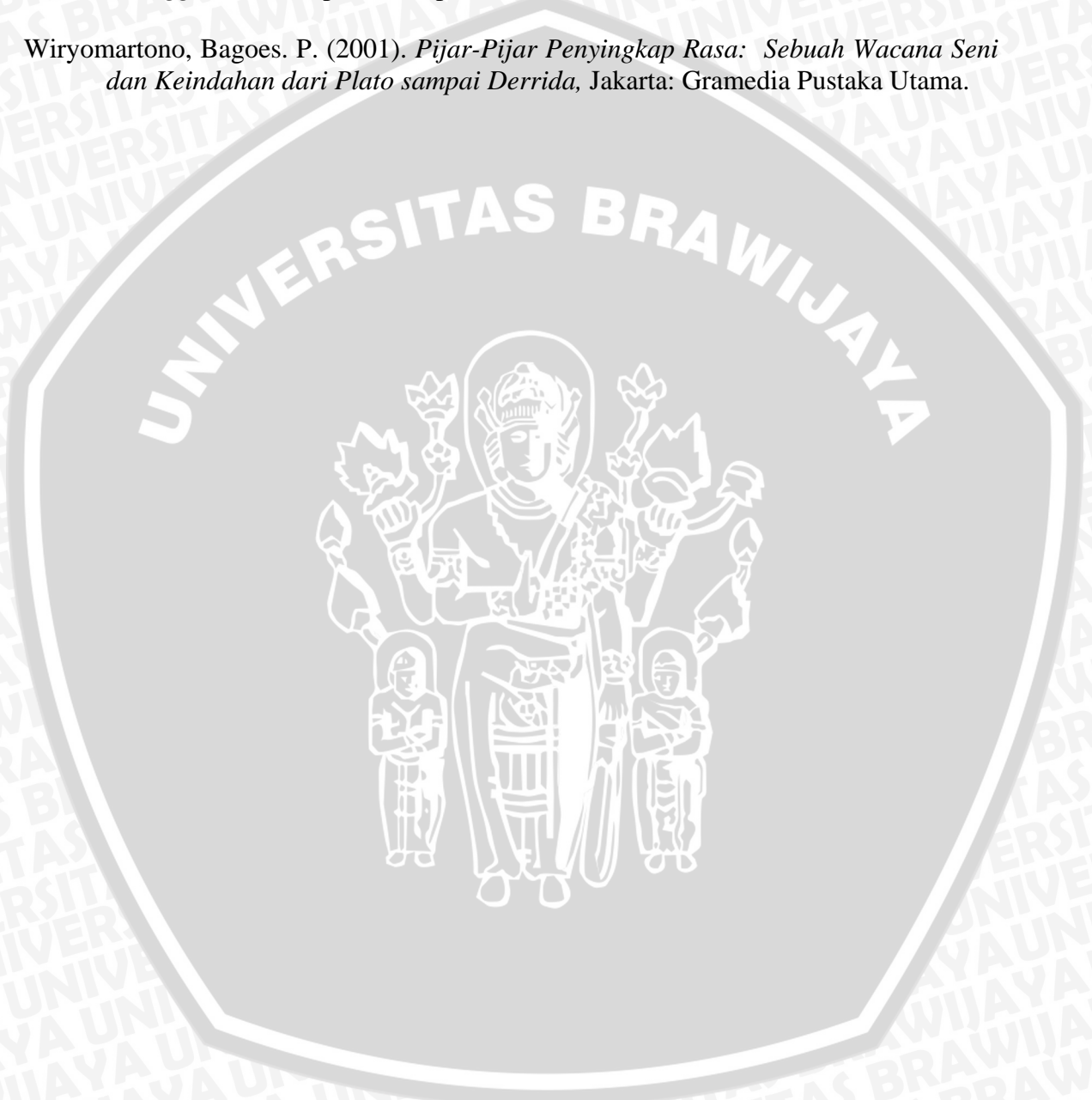
DAFTAR PUSTAKA

- Aditjipto, M.I. (1999). 'Jenis Masalah Perancangan dan Jenis Pendekatannya', *Dimensi Teknik Arsitektur*. Vol. 27, No. 2, hlm. 1 – 5.
- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*, New York: Van Nostrand Reinhold.
- Blanco, Hilda. (1995). 'Pragmatic Knowledge Codes', *Berkeley Planning Journal* No.10, hlm.1-14.
- Coyne, Snodgrass, and Martin. (1994). 'Metaphors in the Design Studio', *Journal of Architectural Education*, Vol 48/2, November, pp. 113-125.
- Cross, Nigel. (1999). Design Research: A Dicipline Conversation, *Design Issues*, Vol. 15, No. 2, hlm. 5-10.
- Darmawanti, Diyan. (1991). Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang, *Skripsi*, Malang: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang. (Tidak dipublikasikan)
- Ekomadyo, Agus S. (1999). 'Pendekatan Semiotika dalam kajian terhadap Arsitektur Tradisional di Indonesia – Kasus: Sengkalan Memet dalam Arsitektur Jawa', *Simposium Nasional Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*, ITS-Surabaya, bagian 3, hlm. 61.
- Mandaka, Mutiawati. (2003). 'Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat: Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna', *Seminar Nasional "Menimbang Ulang Cara Merancang"*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Mangunwijaya, Y. B. (1995). *Wastu Citra*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pradopo, Rachmat Djoko. (2005). *Pengkajian Puisi: Analisis strata norma dan analisis struktural dan semiotik*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Salura, Purnama. (2001). *Ber-arsitektur: Membuat, Menggunakan, Mengalami dan Memahami Arsitektur*, Bandung: Architecture & Communication.
- Schulz, Christian Norberg. *The Phenomenon of Place*.
- Sudjiman, Panuti dan Zoess Art, Van. (1991). *Serba-Serbi Semiotika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suprijanto, Iwan. (1999). 'Fenomenologi Melalui Sinkronik-Diakronik: Suatu Alternatif Pendekatan untuk Menjelajahi Esensi Arsitektur Nusantara?', *Simposium Nasional Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*, ITS-Surabaya, bagian III, hlm. 103.

Tjahjono, Gunawan. (1999). 'Naskah (dan Teks) dalam Kajian Arsitektur', *Simposium Nasional Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*, ITS-Surabaya, bagian I, hlm. 1-15.

Tjahjono, Gunawan. (2005). 'Arsitektur Pendidikan dan Pendidikan Arsitektur: Menuju Model Pembentuk Watak Lulusan yang Tanggap Perubahan', *Seminar Nasional Pendidikan "Pergeseran Paradigma Pendidikan Arsitektur Menuju Keunggulan"*, Kampus UI Depok, hlm. xi-xxii.

Wirjomartono, Bagoes. P. (2001). *Pijar-Pijar Penyingkap Rasa: Sebuah Wacana Seni dan Keindahan dari Plato sampai Derrida*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.



repository.ub.ac.id

**KOLABORASI METODE DESAIN
INTUITIF DAN PRAGMATIK:
Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka
pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang**

***COLLABORATION OF INTUITIVE AND PRAGMATIC
DESIGN METHODS:***

***An Open-Ended Design Exploration of
Senaputra Recreation and Cultural Park Malang***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

IDA SAPTA RAHAYU
NIM. 0210650028 - 65

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

Lembar Pengesahan

**KOLABORASI METODE DESAIN
INTUITIF DAN PRAGMATIK:
Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka
pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang**

***COLLABORATION OF INTUITIVE AND PRAGMATIC
DESIGN METHODS:
An Open-Ended Design Exploration of
Senaputra Recreation and Cultural Park Malang***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

IDA SAPTA RAHAYU
NIM. 0210650028 - 65

DOSEN PEMBIMBING

Susilo Kusdiwanggo, ST., MT
NIP. 132 233 835

Ir. Chairil B. Amiuzza, MSA.
NIP. 131 413 476

Lembar Pengesahan

**KOLABORASI METODE DESAIN INTUITIF DAN PRAGMATIK:
Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka
pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang**

**COLLABORATION OF INTUITIVE AND PRAGMATIC DESIGN METHODS:
An Open-Ended Design Exploration of
Senaputra Recreation and Cultural Park Malang**

Disusun oleh :

IDA SAPTA RAHAYU
NIM. 0210650028 - 65

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus
pada tanggal 16 Maret 2007

Dosen penguji,

Triandriani M. ST., MT.
NIP. 132 281 767

Ir. R. Haru A. Razziati, MT.
NIP. 131 276 248

Ir. Ali Soekirno
NIP. 131 281 619

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Ir. Antariksa M. Eng., Ph.D.
NIP. 131 476 915

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Saya yang tersebut di bawah ini:

Nama : IDA SAPTA RAHAYU
NIM : 0210650028 - 65
Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Brawijaya
Judul Skripsi/Tugas Akhir : KOLABORASI METODE DESAIN INTUITIF
DAN PRAGMATIK: Sebuah Penjelajahan Desain
yang Berakhir Terbuka pada Taman Wisata dan
Budaya Senaputra di Malang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam hasil karya Skripsi/Tugas Akhir saya, baik berupa naskah maupun gambar, tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya Skripsi/Tugas Akhir yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi. Serta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi/Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi/Tugas Akhir dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, MARET 2007

Yang membuat pernyataan,

IDA SAPTA RAHAYU
NIM. 0210650028 - 65

Tembusan:

1. Kepala Laboratorium Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. 2 Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang bersangkutan
3. Dosen Pembimbing Akademik yang bersangkutan

في زجاجة الزجاجه كانها كوكب دري يوقد من شجرة مبركة زيتونه لاشرقيه
ولا غريبه يكاذزيتها يضيء ولولم تمسسه نار نور على نور يهدى الله لنوره
من يشاء^ط ويضرب الله الامثال للناس^ط والله بكل شيء عليم (النور: ٣٥)

“ Allah (Pemberi) cahaya (kepada) langit dan bumi. Perumpamaan cahaya Allah, adalah seperti sebuah lubang yang tak tembus, yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam kaca (dan) kaca itu seakan-akan bintang (yang bercahaya) seperti mutiara, yang dinyalakan dengan minyak dari yang banyak berkahnya, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak disebelah timur (sesuatu) dan tidak pula di sebelah barat (nya), yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi, walaupun tidak disentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis), Allah membimbing kepada cahaya-Nya siapa yang Dia kehendaki, dan Allah memperbuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia, dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”
(QS. An Nuur : 35)

***Semoga setiap langkah dalam hidup ini semakin mendekatkan kami padaMu
ya Rabb...***

***Dengan kasih-sayangMu,
kupersembahkan Skripsi Tugas Akhir ini pada
yang tercinta Ibu, Bapak, Kakak dan Adik-adikku,
yang kuhormati dan kuhargai, kedua dosen pembimbing sekaligus guruku;
Susilo Kusdiwanggo, ST., MT., dan Ir. Chairil B.Amiuza, MSA.,
yang selalu hadir dalam hati dan hidupku;
guru, sahabat, teman, serta semua penabur dan pemelihara benih kebaikan.***

Semoga langkah ini dapat membawa kemanfaatan...

RINGKASAN

IDA SAPTA RAHAYU, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, Maret 2007, *Kolaborasi Metode Desain Intuitif Dan Pragmatik: Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang*, Dosen Pembimbing: Susilo Kusdiwanggo, ST, MT dan Ir. Chairil B. Amiuza, MSA.

Arsitektur adalah bahasa, puisi yang kaya akan makna, sebuah pernyataan jujur yang muncul dari proses kreatif berdasarkan konteks interaksi sosial dan budaya dalam kehidupan. Dengan demikian, arsitektur tak dapat dilepaskan keterkaitannya dengan tempat di mana didirikan.

Skripsi Tugas Akhir ini adalah suatu penjelajahan desain yang ditempuh dengan mengkolaborasikan metode desain intuitif dan pragmatik dalam kasus perancangan "Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang". Tujuannya adalah untuk menajagi sejauh mana potensi (struktur tempat) tapak dapat mempengaruhi gagasan puitis dalam arsitektur. Gagasan puitis yang direfleksikan dalam rupa bentuk arsitektur merupakan sebuah apresiasi yang lebih mengarah pada ranah fakta tidak terukur..

Dengan demikian, dalam penjelajahan desain ini koridor intuitif menjadi bingkai utama pemikiran desain, sementara koridor pragmatis berperan untuk membantu mengelola gagasan puitik yang muncul dari tahap intuitif menjadi karya eksplorasi desain arsitektur.

Kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik diterapkan dengan menggunakan strategi desain induksi intuitif dan kesinambungan analogi model (*predictive modelling*). Strategi desain induksi intuitif berperan dalam tahap penggalian inspirasi desain, yaitu proses menangkap jiwa tempat obyek rancangan, yang kemudian diungkapkan kembali dalam struktur implisit berupa sajak (puisi). Sementara itu, strategi desain pragmatik berperan dalam proses *decoding* konsep-konsep dari bahasa sajak ke dalam variabel-variabel penjelajahaan yakni potensi tapak.

Melalui penerapan kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik, dalam penjelajahan desain ini diperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam merancang; bahwa ketika merancang arsitektur, tapak perlu menjadi hal terpenting dalam pertimbangan. Sebab, tapak dengan segala kondisi yang terlibat adalah suatu keutuhan fenomena fisik dan karakter, di mana setiap elemen memiliki peran spesifiknya masing-masing. Sehingga, dalam merancang keutuhan tersebut seharusnya tidak dilihat bahkan direduksi menjadi bagian-bagian terpisah.

SUMMARY

IDA SAPTA RAHAYU, Department of Architecture, The Faculty of Engineering Brawijaya University, March 2007, *Collaboration of Intuitive and Pragmatic Design Methods: An Open-ended Design Exploration of Senaputra Recreation and Cultural Park Malang*, Mentors: Susilo Kusdiwanggo, ST., MT., and Ir. Chairil B. Amiuza, MSA.

Architecture is a language, poetry which is full of meanings, a statement of truth emerge from the creativity process based from culture and social interaction context within everyday life. Concisely, architecture could not be separated from its existing place.

This Final Assignment performed design exploration by collaborating intuitive and pragmatic design methods, figuring with the subject “Designing Senaputra Recreation and Cultural Park Malang”. The main objective of this final assignment is exploring the influence of the existing site’s potentials (the structure of place) towards poetic ideas of architectural design. The poetic ideas figuring in architectural form is a shape of appreciation which concluding towards intangible channels.

Within this design exploration, the intuitive channel is a framework for the design thought. Meanwhile, the pragmatic design strategy is used to carry out the poetic idea to the real architectural creation.

The collaboration of intuitive and pragmatic design methods is executed by using intuitive induction and predictive modelling design strategies. Intuitive induction design strategy is being used during inspirational design brainstorm, which is to capture the spirit of place and moulding it implicitly into poetry. Meanwhile, the predictive modelling design strategy performs the decoding of the poetical language within variable of the site conditions.

Collaborating intuitive and pragmatic design methods, this design exploration carried out an experience and knowledge in architectural design process; understanding the important roles of site consideration in architecture. Site should be taken highly into consideration. Site, with its condition, is a unity of the character and physical phenomenon, which each element have their own particular role. Therefore, in the design process, the unity should not be observed separately or even reduced to any of its elements.



KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah, sepenuh langit dan bumi, Rabb Yang Maha Memiliki Ilmu dan Maha Pemberi Hikmah. Segala puji bagi Allah yang dengan kasih-sayang dan ridho-Nya, memberi saya waktu dan kesempatan untuk melaksanakan dan menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini, meskipun masih harus disadari bahwa masih banyak kelemahan di sana-sini.

Skripsi Tugas Akhir ini adalah hal baru bagi saya, gerbang dari perjalanan panjang untuk lebih memahami dunia melalui arsitektur. Syukur kepada Allah karena mempertemukan saya dengan guru-guru yang bersedia membimbing dengan penuh dedikasi. Pembimbing yang bersedia mencurahkan waktu, tenaga, pemikiran, dukungan serta bimbingan yang tak pernah putus, Bapak Susilo Kusdiwanggo, ST., MT dan Bapak Ir. Chairil B. Amiuza, MSA. Saya sangat menghargai dan berterima kasih untuk semua itu.

Ucapan terima kasih serta penghargaan yang tulus juga saya sampaikan kepada:

1. Ibu Triandriani M. ST., MT., Ibu Ir. R. Haru A. Razziati, MT., dan Bapak Ir. Ali Soekirno, selaku dosen evaluator Skripsi Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dipl. Ing. San Susanto, MT., yang banyak memberi masukan, semangat dan apresiasi di awal proses ini.
3. Wakil dari pihak Pengelola “Taman Wisata dan Budaya Senaputra”, Bapak Subargiono serta Ibu Wiwik, untuk keramahan, keterbukaan dan kemudahan-kemudahan yang diberikan selama di lapangan.
4. Ibu dan Bapak, untuk semua doa, cinta, kasih-sayang, dan tauladan yang tak henti-hentinya.
5. Saudara, sahabat dan teman-teman yang selalu memberi doa, semangat dan dukungan sepanjang perjalanan ini.

Sekali lagi saya sampaikan bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kelemahan. Untuk itu saya mohon maaf dan mengharap masukan dari para pembaca untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga Skripsi ini bermanfaat. *Amin, ya Rabbal Ālamîn.*

Malang, 16 Maret 2007

Ida Septa Rahayu

I. PENDAHULUAN

*Dengan cara surut ke dalam pikiran, kita sebenarnya telah lupa bagaimana “berpikir” dengan tubuh, bagaimana menggunakannya sebagai alat untuk mengetahui¹⁾
Itulah mengapa: “.....Arsitektur jangan hanya dilihat sebagai artefak fisik, karena dibalik artefak fisik terdapat artefak mentalitas yang jauh lebih penting....”²⁾
Dan sebenarnya berarsitektur adalah berpuisi. Sebuah puisi kaya akan interpretasi. Penalaran ilmiah hanya dapat menjelaskan bagaimana menyusun kata dan menyusun kalimat tetapi tidak pernah akan mengetahui bagaimana proses kreatif sebuah puisi terjadi. Arsitektur menghadapi tugas sulit: “...bagaimana mendis-lokasikan apa yang ia lokasi-kan. Sebagaimana paradoks sebuah puisi maka arsitektur harus keluar dari batas-batas(konstruksi)nya sendiri agar selalu dalam proses tumbuh, menjadi dan berubah...”³⁾*

1.1. Latar Belakang Studi

1.1.1. Belajar berarsitektur: membentuk pemahaman akan dunia

Manusia hidup dalam dunia fisik yang dapat teraga oleh indera, di muka bumi; bersama hewan, tetumbuhan, tanah, gunung, bebatuan, kayu, udara, api dan air, di bawah langit; bersama matahari, bulan, bintang-bintang, awan yang berarak, dan musim yang silih berganti. Manusia hidup bersama dalam dunia fisik di desa-desa, kota-kota, rumah-rumah dan jalan-jalan. Di muka bumi dan di bawah langit; manusia juga hidup dan mengalami dunia yang tak teraga, dalam fenomena rasa. Dunia fisik dan dunia rasa adalah suatu kesatuan di mana manusia ada dan berada. Dunia fisik dekat dengan logika-rasio sementara dunia rasa berhubungan erat dengan intuisi.

Adapun arsitektur membingkai keberadaan manusia dalam lingkungannya. Ia adalah sebuah pernyataan jujur yang muncul dari proses kreatif berdasarkan konteks interaksi sosial dan budaya dalam kehidupan.

Fenomena perkembangan dalam dunia arsitektur dari masa ke masa, menunjukkan bahwa berbicara mengenai arsitektur tidak dapat dilepaskan keterkaitannya dengan proses belajar. Dapat dikatakan bahwa berarsitektur dapat dicetuskan setelah melalui proses belajar. Melalui proses belajar arsitektur menjadi dinamis, terus berkembang dan menyatu dengan perkembangan kebudayaan manusia.

Belajar ber-arsitektur, ibarat sebuah perjalanan menuju ke suatu bangunan yang memiliki dua pilihan jalur pencapaian, langsung atau berputar. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas⁴⁾ dalam pengertian arsitektur yakni sebagai ilmu dan seni membangun. Mempelajari arsitektur sebagai ilmu membangun adalah perjalanan melewati jalur langsung, yang terkait dengan alasan-alasan efisiensi dan rasional.

¹⁾ Fritjof Capra. *Titik Balik Peradaban: Sains, Masyarakat dan Kebangkitan Kebudayaan*. (Terj. Bahasa Indonesia) Yogyakarta: Bentang. 1997.

²⁾ Pernyataan Galih Widjil Pangarsa yang disampaikan secara lisan sebagai Kajian Umum dalam Seminar Nasional Pendidikan Arsitektur: Mempersiapkan Sarjana Arsitektur sebagai Profesional melalui Pendidikan S-1. Kampus Universitas Brawijaya Malang. 2006.

³⁾ Kutipan pernyataan Mangunwijaya dan Peter Einsemann dalam Iwan Suprijanto, “*Fenomenologi melalui Sinkronik-Diakronik*” disampaikan sebagai makalah penyerta Simposium Nasional Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Relektif Arsitektural. ITS Surabaya. 1999

Di sisi lain, ibarat perjalanan melalui jalur memutar yang memperpanjang urutan pencapaian, memahami arsitektur dari ranah seni adalah suatu eksplorasi yang melibatkan fakta-fakta tidak terukur. Dengan melewatinya seseorang dapat memperoleh gambaran keseluruhan bangunan tersebut dari berbagai sudut pandang sebelum benar-benar masuk ke dalamnya. Sudut pandang membentuk pemahaman terhadap dunia yang dialami. Pengalaman melihat dari berbagai sudut pandang akan membentuk pemahaman yang utuh.

Inilah kompleksitas arsitektur. Kompleksitas inilah yang menuntut para perancang lingkungan binaan agar terus belajar untuk dapat memahami dan mengerti dunia melalui keseimbangan rasio dan rasanya.

1.1.2. Fenomena logika versus rasa dalam studio perancangan arsitektur

Fenomena dalam studio perancangan arsitektur saat ini nampaknya masih banyak dipengaruhi oleh pemikiran yang memandang logika sebagai jiwa dalam setiap proses perancangan arsitektur. Akibatnya, para perancang kemudian menjadi tenggelam dalam perasionalan segala hal. Segala hal yang dihadapi diuraikan menjadi satuan-satuan program teknik, sampai pada akhirnya desain (sebagai *work of art*) sudah tidak terlalu penting lagi, karena seluruh proses harus mengikuti aturan-aturan panduan teknik.

Tidaklah terlalu mengherankan apabila kebanyakan calon perancang kurang dapat menikmati eksplorasi desainnya karena memang tidak terbiasa melihat sebuah masalah dari berbagai sudut pandang yang memungkinkan keragaman pendekatan terhadap penyelesaian masalah. Bahkan pada saat keragaman muncul dalam pendekatan perancangan, masih saja sulit untuk melepaskan kecenderungan yang menganggap hanya ada satu jawaban benar atas masalah perancangan. Pada akhirnya desain semakin kurang ter-eksplorasi karena memang telah terbiasa memulai proses perancangan dengan satu pilihan. Fenomena inilah yang disikapi melalui studi ini, yaitu dengan melakukan pendekatan dan penerapan metode merancang yang lebih membebaskan dalam bereksplorasi, dengan titik berangkat keyakinan pada potensi daya batin (intuisi).

⁴⁾ Menurut Gunawan Tjahjono, yang disampaikan dalam 'Arsitektur Pendidikan dan Pendidikan Arsitektur: Menuju Model Pembentuk Watak Lulusan yang Tanggap Perubahan', *Seminar Nasional Pendidikan "Pergeseran Paradigma Pendidikan Arsitektur Menuju Keunggulan"*, Kampus UI Depok, hlm. xi-xxii. 2005.

"Arsitektur memadukan seni dan pengetahuan yang mencakup fakta terukur tentang cara mendirikan bangunan dengan kokoh dan berlaku baik dalam menyamankan pemakainya. Di sisi lain arsitektur juga menyampaikan pesan bermakna bagi pengamatnya melalui himbauan estetika yang terpancar dari susunan unsur-unsurnya. Ilmu pengetahuan berjalan dengan sistematis untuk mencari penjelasan atas fakta-fakta terukurnya. Sedangkan perancangan mengubah faktanya yang diketahui dan menghasilkan fakta baru. Ilmu pengetahuan dan seni tak terpisahkan dalam diri arsitektur karena yang satu memberi kepastian sedangkan yang lainnya menawarkan kesegaran bagi mereka yang menikmatinya".

1.1.3. Berpuisi dalam arsitektur

“Architecture has been called Frozen Poetry. Of course, well crafted poetry, certainly qualifies as the Architecture of words” (Martinez).

Arsitektur ibarat puisi yang membeku. Membedah nilai estetika dalam arsitektur sama halnya dengan membedah konstruksi sebuah bait puisi. Meskipun, tentu saja, dengan perwujudan ekspresi fisik yang berbeda, akan tetapi ketika diletakkan pada batas ranahnya masing-masing tetap saja disiplin arsitektur dan bahasa puitik tidak bisa benar-benar terpisah.

Menurut Husserl dalam Wiryomartono (2001), kejadian-kejadian yang dialami manusia pada dasarnya intuitif, dan segala tindakan dan aktivitas manusia adalah dalam rangka membina dunia untuk menghasilkan puisi kehidupan. Arsitek sebagaimana seorang penyair, selayaknya memiliki dasar kejujuran dalam mencerpakan alam sekitarnya. Seorang penyair, apabila ia berbicara tentang lanskap dan segala warnanya adalah karena memang ada yang ditemuinya.

...Warna lanskap, gunung, kehijauan, pantai dan lain-lainnya lahir dalam puisi [wujud arsitektur] karena pertemuan langsung antara alam dan sang penyair[perancang lingkungan binaan]. Manusia ada dan menjumpai dirinya di dalam alam dengan segala ketakjubannya, bagaimana hendak mati diam dan kesepiannya yang tak terbatas, sementara dihadapinya ”bau-bauan, warna-warna dan suara saling bersahutan ” ...Warna lanskap dalam puisi[wujud arsitektur] adalah penjelmaan tenaga-menghubungkan yang ada dalam diri sang penyair[perancang lingkungan binaan] dengan alam sekitarnya. Hubungan itu langsung begitu saja. Ia adalah simpati yang jernih dalam ada bersama alam, lingkungan luas hidup. (Mohamad, 1993)⁵⁾

Meski demikian, menjadi penting untuk disadari bahwa kapasitas arsitek sebagai perancang lingkungan binaan adalah berbeda dengan seorang penyair. Jika seorang penyair mengungkapkan kembali fenomena yang ditemuinya dalam teks berwujud susunan kata-kata puitis yang menggugah rasa, maka arsitek akan mengungkapkannya dalam bahasa yang berbeda; dalam wujud arsitektur.

Arsitektur sebagai bentuk ungkapan manusia akan dunia yang dialaminya tak bisa dilepaskan keterkaitannya dengan tempat di mana ia didirikan. Suatu kondisi tapak dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya adalah bagian yang tak terpisahkan dalam membentuk karakter tempat. Setiap unsur dengan keunikan dan kekhasannya memberikan sumbangsih dalam membangun dan membina karakter tempat, menyatu sebagai jiwa tempat (*spirit of place*).

⁵⁾ Mengutip tulisan Goenawan Mohamad dengan judul *“Puisi yang Berpijak di Bumi Sendiri”* dalam *Kesusastraan dan Kekuasaan*. Jakarta: Pustaka Firdaus. 1993 – jika kata puisi dan penyair diganti dengan kata dalam tanda kurung [], kutipan tersebut mengantarkan pada suatu pengertian bahwa Arsitektur adalah ungkapan jujur yang muncul berdasarkan konteks interaksi sosial budaya dalam kehidupan

Jiwa tempat adalah sesuatu yang sangat spesifik yang memberikan wilayah secara fenomenologis mampu menggugah ingatan. Mendapatkannya adalah sebuah proses penjelajahan yang menuntut kepekaan daya batin (intuisi) dalam mengenali prinsip-prinsip yang membangun dalam fenomena tapak. Jiwa tempat inilah yang nantinya mampu menjadi jiwa rancangan (*spirit of design*).

Mempercayai intuisi sebagai peluncur gagasan desain arsitektur berarti mempercayai potensi rasa. Hal ini berarti mempercayai sesuatu yang tak teraga sebagai acuan dasar. Dengan titik berangkat ini, kelihatannya proses perancangan pun akan lebih rumit karena tidaklah mudah untuk menghadirkan suatu yang abstrak ke dalam komposisi bentuk nyata yang dapat ditangkap dan dirasakan keberadaannya oleh indera manusia. Itulah mengapa dalam mencapai tujuan sebenarnya, seorang perancang membutuhkan alat pemandu untuk menerjemahkan gagasan-gagasan puitik yang terkandung dalam proses intuisi.

Dengan mengenali prinsip-prinsip di dalam jiwa tempat, selanjutnya variasi, kombinasi dan permutasi elemen-elemen dapat bermain dalam rangka perwujudan bentuknya. Di sinilah kreativitas⁶⁾ mulai berperan, menerjemahkan intisari (prinsip-prinsip yang membangun) dari tipe-tipe yang hadir dalam tapak dan lingkungannya ke dalam suatu model fisik yang memiliki suatu citra/ekspresi tersendiri.

1.1.4. Kinerja pragmatis dalam penjelajahan desain

Kinerja dalam dunia nyata selalu melahirkan hukum sebab akibat (kausal). Kebaikan, kebenaran, tanpa keindahan, seperti padang rumput yang kering tanpa kehidupan. Keindahan tidak dilatih untuk mengupas kinerja alam, bukan pula alat untuk mencari kebenaran. Keindahan timbul melalui perasaan atau indera saja. Fungsinya pun untuk 'menghaluskan sudut' kebenaran dan kebaikan agar terlihat lebih nyaman.

Jika estetika dihubungkan dengan kepentingan rasa, kecenderungan pikir manusia adalah mencari penjelasan atas fakta empiris yang ditemuinya. Walaupun tidak pernah ada satu pendekatan yang dominan dalam perancangan arsitektur, setiap kasus perancangan pasti memiliki pendekatan dominan yang ditempatkan sebagai acuan dasarnya. Apakah acuan dasar tersebut bersifat rasional atautkah intuitif.

Pendekatan berbasis rasio sebagai acuan dasar perancangan hadir dalam metode transformasi desain, di mana banyak ditemukan tipe-tipe bangunan yang menawarkan suatu yang rasional. Namun perlu juga diperhatikan bahwa kreativitas dalam

⁶⁾ "Yang dimaksud dengan sesuatu yang baru bukan hanya dari bentuknya saja tetapi juga gagasannya. Sumber sesuatu inilah yang menjadi pokok indikatif dari kreatif tidaknya sebuah karya. Sumber sejati ialah daya keilahian yang tertangkap oleh indera manusia. Karena manusia dapat melihat prinsip-prinsip yang membangun itulah maka variasi, kombinasi dan permutasi elemen-elemen dapat bermain dalam rangka perwujudan bentuknya". (Plato dalam Wiryomatono, 2001)

menciptakan sesuatu yang baru memainkan peran yang sangat penting dalam dunia desain.

Berbicara mengenai kreativitas berarti berbicara mengenai kepekaan rasa/intuisi. Menjadikan intuisi sebagai acuan dasar berarti meletakkan sesuatu yang abstrak sebagai panduan gerak. Sementara itu, sebagai suatu pengetahuan yang berhubungan dengan objek hasil buatan dan binaan manusia (*man-made, built environment*), arsitektur dalam mencapai tujuannya juga mempunyai obyek, metode, serta sistem tertentu (Salura, 2001).

Dilihat dari sudut pandang pragmatis, jika arsitektur tak bisa dilepaskan keterkaitannya dengan tempat di mana ia didirikan, maka struktur yang terjadi merupakan realisasi dari pikiran yang mengacu pada keadaan setempat yang kemudian dimodifikasi sehingga menjadi serasi dan sesuai untuk kebutuhan manusia di tempat tersebut. Hal ini berarti; setiap halangan dan hambatan dari suatu kondisi tapak yang spesifik menjadi tantangan yang mendasar dari tempat, yang akan mengarahkan segala kreativitas dalam menerjemahkan karakter tapak dan merekayasa penempatan. Inilah yang menarik untuk dijajagi. Kinerja pragmatis pengetahuan yang selalu mencoba mencari kejelasan hubungan kausal akan menjadikan pengembaraan desain lebih kaya dengan pengalaman baru.

1.1.5. Studi melalui eksperimen desain bangunan tematik: Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang

Suatu permasalahan perancangan dapat diselesaikan dengan mulai mengenali kelompok bangunan yang akan dirancang. Tom Heath (dalam Aditjpto, 1999:2) menengahkan pengelompokan bangunan berdasarkan jenis aktivitasnya:

1. Bangunan komoditi, bangunan yang mudah untuk diadaptasikan bagi aktivitas atau pola kegunaan yang berbeda dengan batas antara sistem fisik dan sistem aktivitas tidak begitu jelas. Bangunan ini memiliki sifat yang dekat dengan produk-produk industri, dihasilkan dalam jumlah banyak seperti rumah-rumah yang dibangun massal, perkantoran, apartemen dan sejenisnya.
2. Bangunan sistim, bangunan dengan sistem aktivitas yang majemuk dengan banyak sub-sistem dengan pengaturan dari bagian-bagiannya dan kaitannya satu dengan yang lain sangat kritis.
3. Bangunan simbolik, bangunan yang dibangun dengan salah satu tujuan utamanya adalah melambangkan kepentingan sosial dari aktivitas-aktivitas yang diketengahkan dengan perancangannya cenderung diarahkan pada alasan estetika, atau paling tidak untuk memastikan kualitas konsepsi dan pelaksanaan yang akan memberi bangunan tersebut suatu status sosial.

Berangkat dari pengelompokan diatas, nampak adanya suatu kedekatan antara bangunan simbolik [tematik] dengan pengertian *poetic* (membuat) arsitektur. Untuk memunculkan suatu karakter sebagai salah satu perwujudan dari lingkungan binaan yang berkualitas, perancangan bangunan tematik memerlukan pendekatan yang inovatif dan solusi yang kreatif.

“Design is arguably the only way that man decides his material future, on the other hand design methods and design approaches are becoming more and more for all those situations where future developments demand creative solutions and innovative approaches. Particularly in the case of city development and the development of the built environment, the traditional scientific approaches have failed to develop solution which could not be deduced from the analysis of the problems. Here design has developed a new role in exploring the situation and generating new opportunities.”
(Roger Newport dalam Achmad D, 2003:3)

Studi melalui eksperimen desain ini, mencoba untuk membuat suatu alternatif desain bangunan tematik dengan melakukan inovasi dalam pendekatan desain. Sebagaimana yang telah diketengahkan pada subbab sebelumnya, karakter tempat akan sangat berpengaruh pada suatu rancangan arsitektur. Hal-hal spesifik yang akan menjiwai rancangan sebenarnya sudah ada dalam tapak. Untuk dapat menemukan *spirit of place* arsitektur yang akan dirancang, perlu dilihat dan dirasakan secara langsung fenomena-fenomena yang ada dalam lingkungan tapak. Proses tersebut tentunya tidaklah cukup dengan satu kali observasi lapangan.

Keterbatasan-keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya membuat saya harus menetapkan pilihan terhadap obyek yang akan saya rancang. Keterbatasan inilah yang membuat saya menetapkan ”Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang” menjadi objek studi eksperimen desain ini.

Gagasan untuk merancang Taman Wisata dan Budaya Senaputra telah diangkat oleh Darmawanti (1991) dalam skripsi arsitektur ”Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang”, yang intinya adalah tentang perancangan kembali Taman Senaputra. Taman Wisata dan Budaya Senaputra. Dalam deskripsi Darmawanti (1991: 3), Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang adalah tempat untuk bersenang-senang, memperluas pengetahuan sambil menikmati keindahan alam yang sekaligus juga menampung kegiatan pengembangan seni dan budaya. Dengan mengangkat fakta empiris yang ditinjau dari segi arsitektural maupun non-arsitektural Taman Senaputra, Darmawanti mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah kemudian mengorganisasikan dalam *problem solving*. Fungsi bangunan adalah perhatian utamanya dalam perancangan Taman Senaputra.

Kondisi empiris Taman Senaputra saat ini tidak banyak berbeda dari data-data yang dicantumkan oleh Darmawanti. Maka secara rasional alasan yang mendasari perlunya merancang kembali Taman Senaputra tidak perlu diragukan lagi. Namun rasio bukan menjadi latar belakang pada hal yang signifikan, karena yang dibutuhkan

Senaputra bukan hanya pemecahan masalah secara fisik. Taman Senaputra lebih membutuhkan 'ruh' untuk bangkit kembali dan menunjukkan eksistensinya. Di sinilah terlihat suatu peluang bahwa pendekatan intuitif perlu mendapat porsi lebih besar daripada pendekatan yang menekankan pada *problem solving* semata.

Fokus studi ini adalah eksplorasi untuk mengggagas ekspresi bentuk arsitektur. Untuk menghargai apa yang telah dilakukan oleh perancang sebelumnya, maka programing ruang (kapasitas serta kebutuhan ruang) yang telah dilakukan oleh perancang sebelumnya digunakan sebagai input data kuantitatif. Asumsinya adalah bagaimana jika suatu program disikapi dengan pendekatan merancang yang berbeda. Dengan demikian dalam perancangan ini program kebutuhan dan kapasitas ruang dianggap telah ditentukan (*given*).

1.2. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi permasalahan dalam studi ini adalah cara memunculkan alternatif desain dalam suatu rancangan tematik dengan menempatkan ranah intuisi sebagai acuan dasar yang ditindak lanjuti dengan penerapan strategi desain pragmatik melalui eksperimen desain dalam berbagai struktur penempatan tapak. Dalam eksperimen desain ini ditentukan batasan masalah, sebagai berikut:

- a. Konstanta yang digunakan dalam eksplorasi desain adalah lokasi tapak dan bahasa puitik. Hal ini berarti bahwa lokasi tapak akan tetap, demikian pula dengan bahasa puitik.
- b. Variabel yang digunakan merupakan potensi unsur-unsur dalam struktur penempatan tapak, yang ditentukan sebagai berikut:
 1. Variabel 1: Tapak dilihat dalam batas struktur bentang alamnya, dan mengeliminir unsur vegetasi dan artifisial (bangunan) eksisting.
 2. Variabel 2: Tapak dilihat dalam batas struktur bentang alamnya dan vegetasi eksisting, dan mengeliminir unsur artifisial (bangunan) eksisting
 3. Variabel 3: Tapak dilihat sebagai suatu kesatuan struktur bentang alam, vegetasi dan unsur artifisial (bangunan).
- c. Perancangan arsitektur selalu akan mempermasalahkan bentuk dan ruang. Namun studi melalui perancangan ini adalah suatu eksplorasi yang difokuskan untuk menggagas ekspresi bentuk arsitektur.
- d. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu studi dan didukung pernyataan Plato "sesuatu yang baru bukan dari bentuknya saja tetapi juga gagasannya" serta fenomena "*design as a concept* dan *design is about an idea*" maka produk akhir desain dibatasi sampai dengan studi model dan master form gubahan massa.

1.3. Rumusan Masalah

Arsitektur adalah bahasa, puisi yang kaya akan makna, sebuah pernyataan jujur yang muncul dari proses kreatif berdasarkan konteks interaksi sosial dan budaya dalam kehidupan. Tujuan dari arsitektur adalah menghasilkan wacana tektonis sekaligus pada saat yang sama mewakili suatu makna atau sebuah cerita.

Studi ini merupakan penjelajahan desain yang ditempuh dengan kolaborasi metode intuitif dan pragmatik. Melalui pendekatan intuitif saya mencoba untuk menangkap *spirit* "dunia" yang akan dirancang (*spirit of place* Taman Wisata dan Budaya Senaputra) pada suatu momen puitik dari suatu rona-jalinan untuk meluncurkan gelombang kreativitas desain arsitektur yang baru dan orisinal. Selanjutnya, translasi dan transformasi ke dalam variabel-variabel (elemen-elemen fisik) potensi tapak dimaksudkan untuk menjajagi sejauh mana permutasi potensi tapak dan bahasa puitik dapat berpengaruh pada proses kreatif dalam menggagas rancangan arsitektur.

Sebuah penjelajahan desain, disadari akan melibatkan waktu yang tidak terbatas. Rentang waktu mata kuliah Tugas Akhir terbatas. Waktu yang terbatas itulah yang menjadikan studi ini harus berakhir. Namun keterbatasan waktu akan menghasilkan kreativitas. Oleh karena itu, setiap keputusan desain yang diambil merupakan salah satu dari sekian banyak kemungkinan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa desain akan berakhir terbuka (*open-ended*).

Berdasarkan alasan-alasan tersebut maka rumusan masalah yang diangkat melalui Skripsi Tugas Akhir ini adalah tentang permutasi kausatif antara potensi tapak dengan bahasa puitik dalam studi melalui eksperimen desain "Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang" berdasarkan kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik.

1.4. Tujuan dan Sasaran

Tujuan menerapkan kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik dalam penjelajahan desain melalui eksperimen dalam perancangan Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang ini adalah untuk menjajagi sejauh mana potensi (kondisi) struktur tempat tapak dapat mempengaruhi gagasan puitis desain arsitektur. Adapun sasaran yang ingin dituju berupa gagasan dan *decoding* bentuk arsitektur obyek rancangan "Taman Wisata dan Budaya Senaputra yang bersifat berakhir-terbuka (*open-ended*).

1.5. Kontribusi

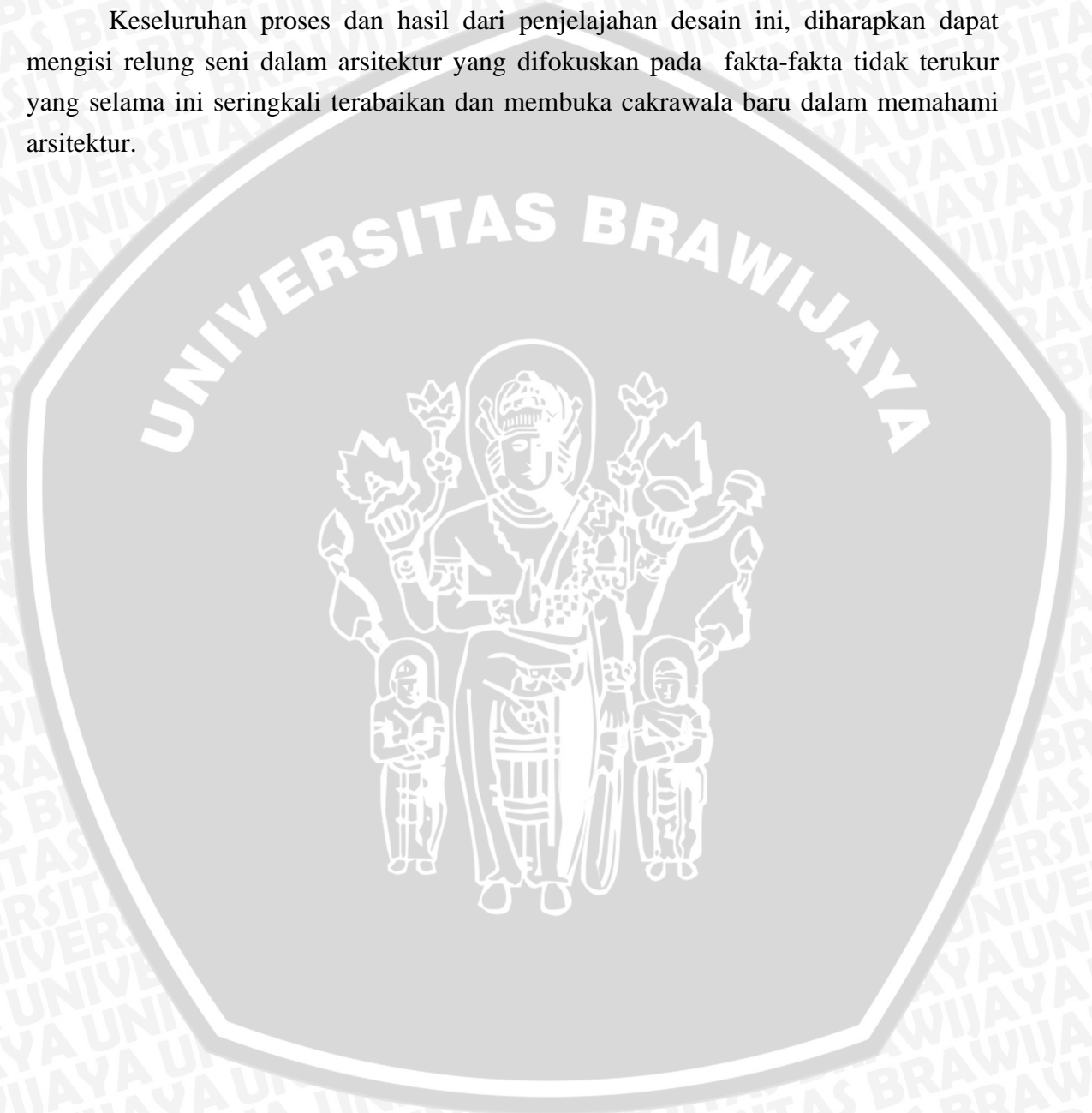
Produk akhir perancangan, berupa konsep serta gagasan-gagasan bentuk arsitektur, suatu saat diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan Taman Wisata dan Budaya Senaputra.

Penerapan kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik dalam penjelajahan desain ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi proses penjelajahan desain arsitektur

yang lebih membebaskan dalam bereksplorasi, sehingga dapat memunculkan karya-karya kreatif, dengan lingkungan yang tidak saja menerima dan memakai, namun juga turut aktif menghidupkannya.

Dengan penerapan metode intuitif dan pragmatik dalam sebuah rancangan tematik diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia arsitektur yaitu sebuah wacana desain yang berakhir terbuka (*open-ended design*).

Keseluruhan proses dan hasil dari penjelajahan desain ini, diharapkan dapat mengisi relung seni dalam arsitektur yang difokuskan pada fakta-fakta tidak terukur yang selama ini seringkali terabaikan dan membuka cakrawala baru dalam memahami arsitektur.



II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Intensi dan Makna dalam Bingkai Karya Arsitektur

Arsitektur bukan hanya produk kebendaan semata. Dari berbagai teori dan telaah yang ada, menunjukkan bahwa arsitektur memiliki konteks keilmuan yang tidak hanya bersifat empirik. Mangunwijaya (1995), dengan bijak menyatakan bahwa bangunan meskipun benda mati, namun tidak berarti tak berjiwa. Karya arsitektur merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan, oleh nafsu dan cita-cita.

Menurut Tjahjono (1999)⁷⁾, pemaknaan keberadaan diri manusia memerlukan dua kegiatan utama, yaitu kerja dan karya. Melalui kedua hal itulah manusia memperoleh kegiatan hidup. Kerja adalah bagian kegiatan yang mendorong manusia bertahan hidup, sedangkan karya adalah dorongan pernyataan diri bahwa seseorang berhasil menyelesaikan sesuatu bagi kepuasan batinnya. Manusia mampu meniru dan mempersembahkan kembali gambaran alam dan diri ke dalam suatu karya. Karya yang indah berarti selaras dengan lingkungan. Dalam berkarya, akal dan rasa bertemu dan terpadu. Membangun [ber-arsitektur] adalah salah satu tindakan berkarya yang mengandung kerja. Dalam bekerja dan berkarya itulah terbentuk komunitas bersama dan kepribadian.

Dengan memakai kaca mata ilmu jiwa *Fenomelogi*, Brouwer, ahli ilmu jiwa dan pengamat sosial, memaparkan:

Arsitektur adalah usaha untuk memberi bentuk dan jiwa pada ruang. Sehingga arsitektur bukanlah semata-mata teknik dan estetika suatu tumpukan batu ataupun komposisi kayu yang mampu membentuk ruang, melainkan harus ditinjau sebagai "habitat". Arsitektur sebagai habitat berarti kesatuan dari diri dengan hal di luar diri. Arsitektur membentuk kosmos, mempunyai hubungan, mempunyai asal-usul. Dari paparan tersebut dapat dilihat bahwa posisi arsitektur ibarat sebuah elemen yang melengkapi keberadaan sebuah sistem yang saling terjalin pilin.

Dengan demikian arsitektur dapat pula menjadi suatu tolok ukur akan tingkat peradaban suatu komunitas. Rochym (1983), menyatakan bahwa arsitektur merupakan titik tumpu dari hasil usaha orang-orang yang melahirkannya, serta merupakan suatu konsepsi yang sesuai dengan keadaan, tingkat kecakapan serta penghayatan masyarakat terhadap arsitektur tersebut pada suatu saat tertentu.

⁷⁾ Gunawan Tjahjono. Naskah (dan Teks) dalam Kajian Arsitektur', *Simposium Nasional Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural*, ITS-Surabaya. 1999.

Uraian di atas senada dengan pendapat yang dikemukakan Schulz (dalam Ekomadyo, 1999):

Manusia hadir dalam bahasa, seperti alam dan Tuhan. Demikian pula arsitektur. Arsitektur sebagai sejarah bentuk-bentuk yang bermakna akan menghadirkan pada kita manusia, alam dan Tuhan di dalamnya. Arsitektur menjadi moda keteradaan, yang akan membawa kita pada penghayatan akan siapa kita sebenarnya, dan membantu mengambil sikap...

Pada kondisi tertentu, arsitektur juga berfungsi sebagai media penyampai pesan dari masyarakat yang mengkreasinya, seperti apa yang dikemukakan oleh Santoso (2003), bahwa Arsitektur adalah bahasa, bahasa adalah tanda. Ketika arsitektur dianggap sebagai bahasa, maka berpeluang untuk dimengerti dan dipahami sebagai tanda.

Ekomadyo (1999) mencoba untuk memberikan penekanan pemahaman bahwa dengan memakai pendekatan bahasa dan tanda, karya arsitektur bukan lagi dianggap sebagai sosok fisik yang hadir tanpa makna, melainkan sebagai sesuatu yang dapat diajak berkomunikasi dan dipelajari kandungan makna di dalam kreasi karya arsitektur tadi.

Teori mengenai pentingnya makna dari sebuah bangunan juga dikemukakan oleh Charles Jencks, yang mengungkapkan bahwa pesan yang dibawa suatu karya arsitektur menjadi suatu tema yang memandang tujuan dari arsitektur bukan semata-mata pragmatis namun juga sebagai suatu karya yang sarat makna bahkan didasari konsep yang mampu menceritakan asal-usul terjadinya bentukan. Makna dari sebuah bangunan akan dapat memberikan jiwa, menghidupkan eksistensi dari bangunan itu sendiri. Terjemahan bebas dari pernyataan tersebut adalah sebagai berikut:

"Saya memandang makna sebagai suatu ide yang fundamental dalam arsitektur dan ide dari segala bentuk di lingkungan atau tanda dalam bahasa, yang membantu menjelaskan mengapa bentuk bisa mendadak menyeruak hidup dan terkadang terkesan hancur berkeping". (Charles Jenks)

Makna kemudian menjadi suatu yang esensial untuk dibahas, karena bila berbicara mengenai makna maka pasti akan dibicarakan pula dari mana asal terjadinya suatu bentukan dari sebuah bangunan, apakah dari pengulangan bentuk-bentuk yang ada atau dari unsur-unsur invarian. Tindakan dan kerjaan yang berulang terus cenderung menemui kehausan dalam jiwa maupun raga, sehingga kita perlu suatu saat mendapat pembaruan agar rutinitas mendapatkan penghentian (Tjahjono, 1999). Di sinilah kreativitas perancang sangat diperlukan untuk menggagas arsitektur, menerjemahkan intisari dari tipe-tipe yang hadir di dunia ke dalam suatu model fisik yang memiliki suatu citra/ekspresi tersendiri.

2.2. Deskripsi Fenomena Tempat Menurut Cristian Norberg Schulz

Hubungan antara manusia dan alam merupakan suatu fenomena yang tak pernah berhenti diperbincangkan dan telah lama dicari penyelesaian terbaiknya. Secara umum, pergumulan manusia terhadap keadaan alam yang berbeda-beda karakternya pada setiap tempat yang berbeda menjadikan ide dasar dari suatu arsitektur.

Schulz dalam tulisannya *"The Phenomenon of Place"* mengetengahkan bahwa kehidupan sehari-hari tersusun atas fenomena kongkret, manusia, hewan, tumbuhan, diatas bumi dan di bawah langit dalam musim yang silih berganti. Itulah yang seringkali disebut realitas.

Secara umum dapat dikatakan bahwa beberapa fenomena membentuk "lingkungan" pada yang lainnya. Istilah kongkret untuk "lingkungan" adalah "tempat (*place*)". Kata "tempat" dipakai untuk menyatakan letak terjadinya suatu perbuatan atau kejadian. Pada kenyataannya, akan menjadi tidak berarti jika membayangkan suatu kejadian tanpa referensi pada lokalitasnya. Jelas sekali bahwa tempat adalah suatu kesatuan eksistensi.

Menurut Albert Einstein, tempat tidak lain hanyalah bagian dari permukaan bumi yang dapat dideskripsikan dengan sebuah nama dan terdiri dari satu atau lebih material yang tersusun di dalamnya.

Lalu apakah makna kata "tempat"? Schulz menulis bahwa pada kenyataannya tempat berarti lebih dari sekedar "lokasi". Tempat diartikan sebagai suatu totalitas yang tersusun dari segala hal kongkret/nyata memiliki substansi; material, bentuk, tekstur, dan warna, yang secara bersama-sama menentukan karakter lingkungan, yaitu inti/esensi dari tempat.

Natural elements are evidently the primary components of the given, and places are in fact usually defined in geographical terms. However, "place" means something than location. ...Place is evidently an integral part of existence.

Secara umum, tempat memiliki karakter atau "atmosfer". Oleh karena itu tempat adalah kualitatif, fenomena "total", yang tidak dapat direduksi menjadi komponen-komponen terpisah, misalnya hubungan antar ruang, tanpa kehilangan sifat fisik alaminya.

Pengalaman hidup sehari-hari menunjukkan bahwa setiap kegiatan/perbuatan memerlukan lingkungan yang berbeda-beda agar dapat "berlangsung/terjadi" dengan baik. Hal itulah yang menjadi perhatian dalam teori-teori perancangan kota dan arsitektur. Akan tetapi fenomena tersebut lantas ditanggapi terlalu umum.

Pengertian "terjadi/berlangsung (*taking place*)" lantas dimaknai/dipahami secara kuantitatif, secara "fungsional", dengan implikasi antara lain distribusi spasial dan ukuran-ukuran. Tetapi apakah fungsi bersifat inter-manusia dan berlaku sama dimana-mana? Tentunya tidak. Fungsi yang sama, bahkan yang paling dasar seperti makan dan

tidur, terjadi dengan cara yang beragam dan menuntut adanya tempat dengan komponen yang berbeda pula, yang berkaitan dengan budaya, tradisi, kondisi lingkungan yang berbeda-beda pula. Itulah mengapa pendekatan fungsional disebut Schulz meninggalkan makna "kedisinian" tempat.

Karena tempat memiliki sifat alami kualitatif total maka tidak bisa dideskripsikan secara analitis, dalam konsep sains. Prinsip sains mengabstraksikan sesuatu yang nyata ke dalam sifat netral pengetahuan yang obyektif. Apa yang hilang adalah kehidupan sehari-hari yang sebenarnya harus menjadi perhatian para perancang lingkungan binaan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu konsep pendekatan yang tidak lagi berdasarkan pertimbangan fungsional atau visual semata.

Secara umum, alam merupakan suatu perluasan totalitas komprehensif, sebuah "tempat", yang mana sesuai keadaan lokalnya memiliki identitas/ciri-ciri khusus (*particular identity*). **Identitas atau jiwa (*spirit*) tersebut dapat tergambar dari materi fisik yang menyusunnya.**

Wacana tentang makna fenomena "tempat" membawa kepada serangkaian indikasi tentang struktur tempat. Indikasi pertama dapat dijelaskan dalam deskripsi fenomena alami dan buatan manusia. Selanjutnya, indikasi kedua digambarkan dalam kategori bumi-langit (horizontal-vertikal) dan dalam-luar (*inside-outside*). Kategori-kategori tersebut memiliki implikasi spasial, dan di sini "ruang" dikenalkan kembali, terutama tidak lagi sebagai sebuah konsep matematis, namun sebagai suatu dimensi eksistensi.

Struktur tempat semestinya dideskripsikan dalam hubungannya dengan "lanskap (*landscape*)" dan "permukiman (*settlement*)", dan dianalisa menurut kategori "ruang (*space*)" dan "karakter (*character*)". Ruang menunjukkan organisasi dari elemen tiga-dimensional penyusun tempat, sementara karakter menunjukkan "atmosfer [suasana]" - yang merupakan komponen paling komprehensif dari suatu tempat.

2.3. Pengertian Judul dan Istilah-istilah

Berbagai macam teori dan pendekatan dalam perancangan arsitektur merupakan cara untuk memahami dan mempraktekkan dunia arsitektur. Dalam menggagas arsitektur, sering dikonstruksikan melalui beberapa acuan. Salah satu bentuk kreativitas seorang perancang adalah mencoba menggabungkan aspek imajinasi dan kreativitas dalam mendesain bangunan-bangunan arsitektural dengan menggunakan berbagai macam teori arsitektur.

Berdasarkan proses merancang, dapat kita pisahkan kecenderungan. Pertama, kecenderungan merancang dengan lebih menggunakan "rasio" dan kedua, kecenderungan merancang lebih menggunakan "rasa". Di luar kedua kecenderungan ini, tentu selalu ada yang mempunyai kemampuan untuk menggabungkan keduanya secara seimbang. Tapi secara umum kecenderungan yang ada selalu berat pada salah satu sisi saja (Salura, 2001: 37).

Intuitif dan pragmatik merupakan dua hal yang berbeda. Pendekatan intuitif berada pada ranah rasa sementara pragmatik berada pada ranah rasio. Dalam skripsi ini istilah **kolaborasi**⁸⁾ dipakai untuk mengistilahkan penggunaan 2 hal yang berbeda sifat (berbeda ranah) secara bersama-sama, dimana keduanya saling mendukung dan melengkapi untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Arsitektur sebagai sebuah disiplin ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan obyek buatan dan binaan manusia memiliki obyek, metode dan sistem tertentu. Cara mencari kebenaran dalam ilmu disebut *metodos* yang berasal dari kata Yunani *hodos* yang berarti cara/jalan. Dalam proses perancangan metode desain berperan untuk menuntun langkah perancang menuju tujuan akhir yang hendak dicapai dalam perancangan. Metode desain memiliki dasar teori yang diturunkan dari teori-teori arsitektural yang dianggap dapat mempengaruhi proses kreatif dalam perancangan.

Kreativitas dan imajinasi yang terlibat dalam proses desain adalah bidang yang menarik untuk dikaji dan diteliti. Nigel Cross berpendapat bahwa desain memiliki institusi tersendiri, sebuah institusi yang berada antara pengetahuan dan seni. Layaknya institusi ilmu pengetahuan maupun seni, desain memiliki 3 unsur utama dalam kultur intelektualnya⁹⁾, yaitu "apa, bagaimana dan mengapa". Apa yang dipelajari dalam desain adalah tentang dunia artifisial (*man-made & built environment*), caranya dengan imajinasi dan praktek melalui modeling dan sintesis. Dengan demikian, studi mengenai desain merupakan suatu interdisipliner tersendiri yang menyertakan segala sesuatu yang terlibat dalam proses kreatif dalam menciptakan lingkungan binaan.

The study of design could be a fundamental, interdisciplinary study accessible to all those involved in the creative activity of making artificial world (which includes all mankind). (Cross, 1999)

Penerapan kolaborasi metode intuitif dan pragmatik dalam studi ini dilakukan dengan eksperimen. Dalam ilmu pengetahuan eksperimen dilakukan sebagai jalan untuk mencari tahu/menguji suatu kebenaran. Melalui eksperimen, sistem-sistem yang akan diuji dipilah dan dibedakan dengan batasan variabel yang jelas, "input dan output" terorganisir dalam hubungan yang nampak paling sederhana dan ditentukan oleh variabelnya masing-masing. Hasil dari setiap sistem pengkondisian dapat diidentifikasi sebagai respon terhadap suatu variabel. Adapun variabel dalam penjelajahan desain ini adalah potensi unsur-unsur dalam struktur penempatan tapak.

⁸⁾ Arti istilah kolaborasi dalam "Websters Third New International Dictionary" :
collaborate (v) : 1) to work jointly esp. with one or a limited number of others in a project involving composition or research to be jointly accredited; 2) to cooperate with assist usu. willingly an enemy of ones country (as invading or occupying force); 3) to cooperate usu. willingly with an agency or instrumentality with which one is not immediately connected often in some practical or economic effort.
collaboration (n): the act of collaborating or a situation marked by collaborating (either in ~ or independently) esp: collaborating with enemy or opposed group rather than struggling or resisting

2.3.1. Pengertian Permutasi kausatif potensi tapak dan bahasa puitik

Adalah kewajiban arsitek untuk menempatkan karyanya dengan baik pada kondisi tertentu dari suatu tempat dimana karyanya akan dibangun. Teori penempatan bermula dari fenomena geografis dari suatu tempat tertentu dengan mengenali karakter dan jiwa yang unik dari tempat tersebut. Struktur yang terjadi dari teori penempatan yang baik juga merupakan realisasi dari pikiran yang mengacu pada keadaan tapak yang kemudian dimodifikasi sehingga menjadi serasi dan sesuai untuk kebutuhan manusia di tempat tersebut. Secara praktis, halangan dan hambatan/tantangan juga menjadi elemen yang mendasar dari tapak. Kedua hal ini akan mengarahkan segala pikiran ke suatu ide menjadi bermakna, berangkat dari pemikiran untuk merekayasa penempatan, dengan kata lain mencari *genius loci* dari tapak tersebut.

Konsep dasar hubungan tata-urutan dalam permutasi adalah $ab \neq ba$. Istilah permutasi¹⁰⁾ dalam studi ini dipakai sebagai istilah yang menyatakan suatu tindakan memeriksa kemungkinan-kemungkinan tata-urutan suatu kejadian/obyek dalam suatu sistem, yang mana;

syarat permutasi **$ab \neq ba$**

jika **a** adalah **potensi tapak**

dan **b** adalah **bahasa puitik**

maka pengaruh konsep hubungan kausatif potensi tapak \rightarrow bahasa puitik \neq pengaruh konsep hubungan kausatif bahasa puitik \rightarrow potensi tapak

Berdasarkan konsep tersebut diatas, yang dimaksud dengan permutasi kausatif antara potensi tapak dengan bahasa puitik adalah memeriksa kemungkinan-kemungkinan alternatif hubungan saling mempengaruhi (sebab-akibat) antara potensi tapak dengan bahasa puitik. Lebih lanjut, pengertian hubungan **ab** (potensi tapak-bahasa puitik) berarti **mengenali potensi tapak untuk kemudian mengungkapkan kembali dalam wujud bahasa puitik**. Berarti pula bahwa hasil dari proses mengenali potensi tapak adalah penyebab dari munculnya bahasa puitik. Reaksi (akibat) yang dihasilkan dari konsep hubungan **ab** (potensi tapak – bahasa puitik) dalam ranah arsitektur adalah hal yang ingin diketahui dalam penjelajahan desain ini.

Dalam penjelajahan desain dengan menerapkan kolaborasi metode desain intuitif dan pragmatik, konsep permutasi di atas dapat dijabarkan dalam tabel 2.1.

⁹⁾ Lihat Nigel Cross, "Design Research: A Discipline Conversation", *Design Issues*, Vol. 15, No. 2, 1999, hlm. 5-10.

¹⁰⁾ Beberapa arti istilah permutasi menurut "Websters Third New International Dictionary" yaitu, *permute* (*v*): to change the order or arrangement of; esp; to arrange (object in a series) in all the possible ways in which they can be arranged. *Permutation* (*n*): the act or process of changing the linear order or set of objects arranged in a group.

**Tabel 1. Konsep Permutasi Kausatif
Berdasarkan Kolaborasi Metode Desain Intuitif dan Pragmatik**

Permutasi	Potensi tapak → bahasa puitik	Bahasa puitik → potensi tapak
Konteks hasil	Puitik Arsitektur	Puitik Arsitektur
Konsep penjelajahan desain	Penjelajahan desain untuk menggagas arsitektur melalui penggalian <i>spirit of place</i> karya rancangan arsitektur	Penjelajahan desain dalam kaitannya sebagai bentuk kreativitas dalam menggagas arsitektur dengan menggali keterkaitan (link and match) arsitektur dengan ranah pengetahuan lain
Kecenderungan	Penjelajahan desain dengan titik berangkat melalui ranah intangible (tak terukur)	Penjelajahan desain dengan titik berangkat melalui ranah intangible (tak terukur)
Syarat	Selalu melihat potensi (fisik dan karakter) tapak	Ketajaman dalam menggali karakter (<i>spirit</i>) suatu karya seni
Peluncur ide	Fenomena (fisik dan karakter) tapak	Bahasa puitik (karya seni di luar arsitektur, bisa berupa musik, lukisan, puisi, novel, dll)
Alat tangkap	Kepekaan intuisi perancang dalam membaca fenomena tapak	Imajinasi perancang dalam menerjemahkan dan memaknai kembali bahasa puitik (karya seni terpilih)
Pemandu desain	Deskripsi fenomena tapak (dapat berupa struktur implisit)	Karya seni di luar arsitektur
Konstanta penjelajahan	Hasil translasi dan pemaknaan deskripsi fenomena	Tapak obyek rancangan terpilih
Variabel penjelajahan desain	Potensi-potensi struktur tempat tapak terpilih	Karya-karya seni di luar arsitektur

(keterangan: analisa, 2006)

2.3.2. Pengertian Penjelajahan desain yang berakhir terbuka (*Open-Ended Design*)

Penerapan metode desain intuitif penuh dengan hal-hal abstrak (tidak terukur) dan tidak dapat diprediksi secara logis. Metode desain intuitif yang ditindak lanjuti perlakuan praktis dalam variabel-variabel potensi tapak merupakan suatu penjelajahan desain yang disadari melibatkan waktu yang tak terbatas serta kaya akan pengalaman

baru. Namun, penjelajahan desain dalam kurun waktu mata kuliah Studio Tugas Akhir terbatas, keterbatasan itulah yang menjadikan studi ini harus berakhir.

Dalam penjelajahan desain ini, setiap gagasan dalam setiap tahapan proses transformasi bentuk didasarkan pada pemaknaan dan decoding struktur implisit deskripsi puitik pada tahap penggalian inspirasi (*spirit of place*), dilanjutkan dengan penerapan metode pragmatik yaitu dengan mengembangkan alternatif dari tipe yang sudah ada atau menginterpretasikan setiap ide/gagasan yang mungkin dalam setiap kemungkinan pada proses transformasi bentuk dan massa dengan segala konsekuensi praktisnya. Setiap ide/gagasan memiliki konsekuensi yang berbeda dan bersifat relatif (tergantung pada potensi tapak yang menjadi pertimbangan). Keputusan-keputusan dalam setiap tahapan penjelajahan didapat dari analogi konvensional atas berbagai kejadian yang dapat diobservasi untuk menghasilkan representasi substantif yang tentatif. Dengan demikian, setiap pengamat sebenarnya dibebaskan untuk memiliki persepsi dan pemaknaan masing-masing, bahkan melanjutkan proses intuitif ini dengan kreativitasnya masing-masing. Dengan kata lain rancangan akan berakhir terbuka (*open ended*).

2.3.3. Pengertian Arsitektur Puitik

Kata puitik (*poetic*) berasal dari kata kerja dalam bahasa Yunani yang berarti membuat (*"to make"*), membuat ruang, membuat musik, membuat arsitektur, membuat puisi, dll. Kemudian muncul kerancuan sejak istilah tersebut mulai banyak diasosiasikan dengan *poetry* (persajakan). Selanjutnya istilah puitik mengalami penyempitan makna yaitu istilah untuk membuat/menciptakan melalui kata-kata.

Sejak masa Plato dan Aristoteles hingga masa Gaston Bachelard dan Igor Stravinsky, 'puitik' digunakan untuk menunjukkan estetika genesis, ramuan kualitatif pembentuk ruang, dan penciptaan musik. Istilah puitik menunjuk pada **pembuatan** (*the making*) karya seni melalui kacamata estetika. Sejauh ini 'puitik' dipahami sebagai proses penciptaan karya seni melalui proses pemikiran, alur perenungan terhadap segala sesuatu yang dianggap baik/benar.

Secara umum, karya puitik dapat dibedakan menjadi 3 yaitu bersifat *mimetic* (meniru), *dynamic* (dinamis), dan *komplek*. Puitik dalam arsitektur merupakan contoh kasus ketiga yang disebut *complex poetic*.

"There is a third case of poetics which is highly contemplative; rigorous; mentally; spiritually; and scientifically demanding; it aims at the creation of works that address a multitude of human needs and expectations, practical as well as spiritual. The making of architecture is a case par excellence of this category of complex poetic" (Antoniades, 1990).

2.4. Tinjauan tentang Metode Desain Intuitif

Seni dalam arsitektur erat hubungannya dengan proses intuisi, yang merupakan suatu kecepatan luar biasa dalam proses jelmaan dari informasi-informasi yang diterima atau yang sudah dimiliki menjadi suatu karya kreatif yang baru, baik, dan benar. Prosedur intuitif merupakan penemuan individual terhadap ontologikal bawaan atau kebenaran hakiki, dan membenaran/pemahaman atas kejujuran dalam aktivitas penciptaan. Pendekatan intuitif menggunakan berbagai pengetahuan dengan melibatkan suatu kognisi sensual (indrawi), dan kemampuan untuk mewujudkannya secara spontan dalam mensintesa dunia luar. Alat-alat indera yang dimaksud lebih dimaknai sebagai kata sifat daripada kata benda. Kata-kata sifat yang dimaksud seperti Penglihatan, Pendengaran, Penciuman, Pengudaraan *untuk alat-alat indera*, dan Penafsir dan Pemutus *untuk otak* karena proses jelmaan merupakan suatu ‘peristiwa’ yang muncul karena adanya faktor-faktor positif (kemampuan, kemudahan-kemudahan) dan faktor-faktor negatif (gangguan-gangguan, keterbatasan).

Kusdiwanggo (2004)¹¹⁾, menerangkan bahwa sensasi yang diterima oleh setiap indera pada proses intuisi adalah sesuatu yang sangat khas dan spesifik, dimana diketahui:

- Peristiwa ‘Penglihatan’, adalah peristiwa yang paling padat. Pada peristiwa ini dijumpai adanya penguasaan terang dan gelap dengan kekejapan, penangkapan ruang, pergerakan dengan ketajaman, dan penikmatan kenyamanan dengan warna.
- Peristiwa ‘Pendengaran’, merupakan penilaian objek dengan pembendaan keras-lemahnya suara dan nada.
- Peristiwa ‘penciuman’ dan ‘Pengudaraan’ (walaupun dalam jumlah yang kecil). [Peristiwa penciuman merupakan proses membau dalam menafsirkan suatu objek ataupun lingkungan: menyengat/tipis baik yang harum maupun busuk]. Sedangkan, Pengudaraan merupakan pengalaman percobaan terhadap tekanan-tekanan udara, aliran-aliran angin (jenis-jenis pengudaraan) dalam menelusuri bidang-bidang tegak, miring, dan datar.

Dalam metode intuitif perancang menerjemahkan informasi-informasi dari lingkungan (lingkungan masa lalu ataupun masa kini) yang karena permintaan, desakan, ataupun paksaan menjadi cikal bakal/dasar sebuah karya kreatif. Adapun strategi desain intuitif - Induksi intuitif (*intuitive induction*) – adalah sebagai berikut;

1. Menghubungkan antara berbagai bagian dengan keseluruhan, sesuatu yang partikular dengan yang general, dari individual ke universal.
2. Mengedepankan partikular ke dalam kesimpulan dan kognisi individu.
3. Mengumpulkan kesadaran dari peristiwa-peristiwa yang dialami.
4. Menyatakan struktur implisit dan makna.

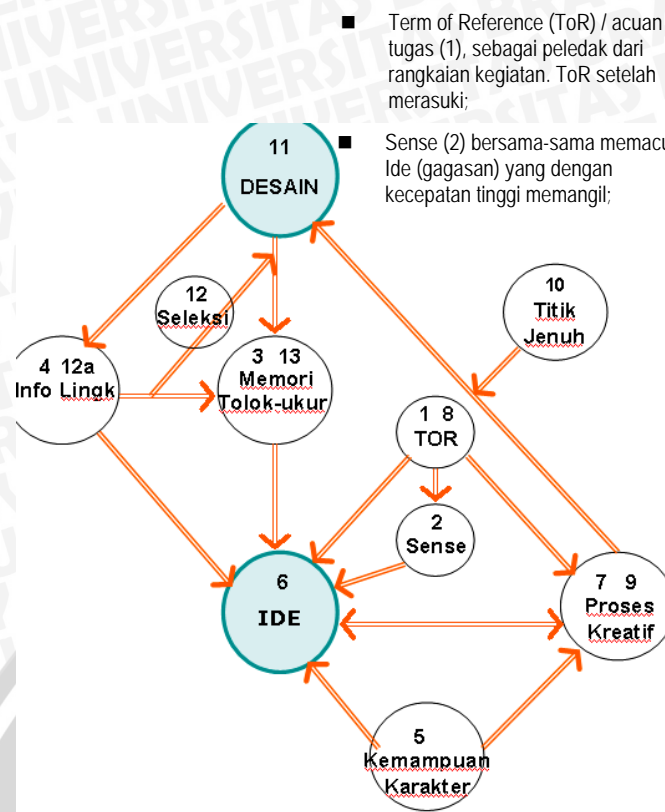


Diagram 1. Bagan Alir dari Proses-Jelmaan
(sumber: Kusdiwanggo¹¹⁾, 2004)

2.5. Tinjauan tentang metode desain pragmatik

Seperti yang telah diketahui bahwa intuisi merupakan proses jelmaan rumit yang melibatkan program-program dasar yang telah tersimulasi oleh tuntutan-tuntutan, keinginan-keinginan, dan kondisi-kondisi. Oleh Sukada¹²⁾ dinyatakan bahwa terdapat tiga program dasar yang saling bekerja sama dalam rupa dan bentuk intuisi. Melalui proses jelmaan, ketiga program dasar ini menjadi rumit untuk diikuti satu persatu tetapi akan menjadi sederhana bila si pelaku melatihnya terus-menerus dengan daya batin yang tinggi. Ketiga program dasar tersebut adalah pragmatik, analogik, dan canonik. Salah satu program dasar yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah metode pragmatik.

¹¹⁾ Susilo Kusdiwanggo, dalam materi perkuliahan Azas Perancangan Arsitektur III. *'Intuisi: Catatan dari Kehidupan Inderawi'*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang. 19 September 2004.

¹²⁾ Penjelasan Sukada berdasarkan referensi Broadband G., 1973; Takeyama, M., 1984; School of Architecture – Mussashino Art university, 1984; Seelig, M., & Seelig, J., 1985; Brooks, T., 1985 yang dikutip dalam materi perkuliahan Azas Perancangan Arsitektur III. 19 September 2004. *'Intuisi: Catatan dari Kehidupan Inderawi'*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang

Pragmatik merupakan program praktis dengan menggunakan apa saja yang dimiliki untuk mencoba-coba segala kemungkinan. Karena menggunakan segala macam material/benda untuk segala kemungkinan tujuan, maka bisa saja terjadi material/benda yang sama menghasilkan suatu bentuk, rupa, atau fungsi yang berlainan. Asumsi dalam metode ini kenyataan yang berubah terus-menerus, perkiraan adalah simulasi, bagi setiap akibat, terdapat sebab. Kebenaran bersifat relatif dan sementara.

“The term “pragmatic knowledge code” refers to a knowledge domain organized for practical use that responds to the three essential acts of professional practice: diagnosing, inferring, and treating.” (Abbott dalam Blanco, 1995:2)

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kode pragmatik sebagai metode perancangan melibatkan kegiatan pendugaan, penyimpulan sementara, serta perlakuan praktis. Menurut Blanco (1995:2) Pengetahuan kode pragmatik tersusun atas empat satuan sistem yaitu:

- a. situasi – yaitu keadaan dunia;
- b. identifikasi masalah – yaitu penilaian atau maksud/arti (a);
- c. strategi atau tanggapan tingkah laku untuk (b);
- d. kemungkinan kombinasi hubungan dari (a), (b) dan (c).

Metode pragmatik didasarkan atas kesinambungan analogi (studi model) dengan prosedur memanfaatkan model secara berkesinambungan. Adapun strategi desain yang dapat dilakukan adalah:

- Mendiagnosa dengan mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah
- Mempertimbangkan berbagai macam alternatif tindakan
- Memilih suatu tindakan
- Mengevaluasi konsekuensi tindakan
- Mengidentifikasi penemuan-penemuan umum

2.6. Teori-Teori Pendukung Penjelajahan Desain dengan Kolaborasi Metode Desain Intuitif dan Pragmatik

Kecenderungan merancang arsitektur dengan menjadikan ”rasa” sebagai dasar signifikan membawa pada proses penjelajahan desain yang kompleks. Teori-teori dan pendekatan dalam perancangan arsitektur, bahkan wacana-wacana di luar konteks arsitektur berperan dalam menambah pemahaman perancang dalam mempraktekkan dunia arsitektur.

2.6.1. Pendekatan-pendekatan dalam koridor intuitif

Terkait dengan puitik dalam arsitektur, Antoniades (1990) mengajukan gagasan tentang *channel of creativity* yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *tangible channel* (ranah terukur) dan *intangibile channel* (ranah tidak terukur), dimana diuraikan bagaimana kedua ranah tersebut dapat menjadi titik berangkat dan memberikan kontribusi dalam merancang. Pada ranah tidak terukur, Antoniades mengajukan bagaimana peran *the obscure*, puisi dan literatur, serta metafora berperan sebagai peluncur gagasan desain arsitektur.

A. *The obscure [sifat laten]*

Menurut bahasa "*the obscure*" berarti sesuatu yang sulit dijelaskan, tersembunyi atau dengan kata lain sesuatu yang abstrak. *The obscure* dapat menjadi sumber inspirasi bagi perancang dalam eksplorasi desainnya. Beberapa cabang seni yaitu film, musik, kesusastraan banyak terinspirasi oleh pendekatan ini. Penggalan inspirasi melalui *the obscure* dikategorikan dalam 2 macam, yaitu:

a. *The obscure of the "primordial"*

Inspirasi melalui penggalan makna terhadap hal-hal abstrak yang sulit dijelaskan dan tak teraga dari tradisi/budaya masa lalu. Kategori ini bersifat lebih personal yang sangat dipengaruhi oleh waktu, sejarah, tradisi, ritual-ritual, dan budaya dalam suatu masyarakat. Batasan-batasan, aturan aturan dalam suatu masyarakat seringkali berhubungan dengan hal-hal bersifat abstrak dan tak teraga. Akan tetapi justru hal-hal tak teraga inilah yang mempengaruhi sikap dan membentuk karakter dalam budaya suatu masyarakat. Hal-hal tak teraga tersebut adalah warisan turun-temurun dari nenek moyang yang termuat dalam mitos, kepercayaan, adat-istiadat, ritual dan upacara-upacara, simbol-simbol, dan bahasa.

b. *The obscure of the "hibernating untouched"*

Inspirasi melalui penggalan makna terhadap hal-hal abstrak atau "tersembunyi" dari suatu peristiwa. Kategori ini bersifat obyektif, karena memiliki karakteristik-karakteristik fisik. Contohnya adalah suatu ide desain dengan tema "malam hari dan arsitektur" yang ditempuh melalui eksplorasi tentang makna "malam" pada suatu setting pengamatan saat matahari terbenam. Bagaimana cahaya meredup, bagaimana perubahan warna langit dan apa atmosfer yang dirasakan, adalah hal-hal abstrak yang sangat khas dan spesifik yang mampu mengantarkan perancang pada suatu ide desain yang kreatif dan orisinal.

B. Puisi dan literatur

...Architect is the poet of space par excellence, it is inevitable that he seeks in poetry relief and companionship in struggle of creative process, inspiration and stimulation, and even a point of departure for his own work. (Antoniades)

Puisi dan literatur dapat menjadi bahan inspirasi bagi seorang perancang yang melakukan eksplorasi desain arsitektur. Antoniades (1990), menyebutkan bahwa puisi dan kesusastraan merupakan sarana kuat dalam meluncurkan kreativitas desain arsitektur, serta menambah pengetahuan seorang perancang melalui pengamatan terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu;

1. Prinsip-prinsip/kaidah-kaidah dari sebuah struktur naskah puisi atau kesusastraan.
2. Cara penulis/penyair mengungkapkan maksud/pesan utamanya dalam plot.
3. Cara penulis menghadirkan "misteri" dan "kejutan" dalam karyanya.
4. Cara penulis menyampaikan makna dalam serangkaian peristiwa, situasi dan kondisi dalam karyanya.
5. Pemilihan bahasa, susunan kata-kata, maupun susunan karya sastra secara keseluruhan.
6. Irama, sajak, serta arah keseluruhan karya
7. Ungkapan penulis/penyair melalui penekanan bentuk dan penekanan-penekanan makna.
8. Sifat keseluruhan karya (puisi atau kesusatraan) sebagai sebuah ungkapan kritis dan perenungan penciptanya terhadap suatu tempat dan masa tertentu, yang mengekspresikan nilai-nilai konvensional serta sikap manusia secara umum dalam menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan.

Tema yang sering disebut dalam karya arsitektur sebenarnya merupakan tema literatur¹³⁾, di mana tema tersebut menjadi landasan pemikiran sebagai langkah awal dalam proses desain. Kelanjutan tema ini didetail dalam tema-tema arsitektur yang memiliki pemaknaan ruang dan bentuk sehingga bukan lagi falsafah berpola bahasa tulis.

¹³⁾ Susilo Kusdiwanggo mengenalkan istilah 'tema literatur' dalam penjelasan materi perkuliahan "*Poetic and Metaphoric Design*", pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur I Paralel th. 2005/2006, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang.

Penggalian makna dari puisi dan literatur kesusastraan dalam menggagas rancangan arsitektur dapat ditempuh melalui dua metode, yaitu secara langsung atau komposit.

- ***Direct inspiration (Inspirasi langsung)***

Interpretasi visual langsung dari bentuk dan elemen ruang dari lingkungan yang dilukiskan dan dideskripsikan dalam literatur. Termasuk di dalamnya adalah interpretasi dinamis terhadap karya sastra tersebut. Produk arsitektur diberi keleluasaan ruang gerak dalam menggambarkan dan mentransformasikan secara langsung ataupun memfokuskan komunikasi secara abstrak dalam bentuk ‘aura’, ‘spatial ambiance’ dan ‘essence’ pada tiap-tiap bagian literatur.

- ***The composite (Komposit)***

Kaitannya dengan masalah inspirasi, arsitek dipengaruhi oleh apa yang dibaca, selanjutnya memunculkan motivasi untuk menulis ulang arti-pemaknaannya. Tulisan-tulisan tersebut dapat berupa catatan-catatan, tulisan fiksi, atau puisi yang merupakan hasil usaha keras perancang dalam menghasilkan gagasan-gagasan sebelum melakukan proses desain.

C. Metafora

Pengertian metafora menurut istilah bahasa adalah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan; kiasan. Dalam desain arsitektur, metafora merupakan salah satu metode desain dalam menghasilkan karya rancangan. Antoniades (1990), mendefinisikan metafora sebagai berikut:

- Transfer referensi dari suatu subjek (konsep/objek) ke suatu subjek yang lain
- Mencoba ‘melihat’ suatu subjek (konsep/objek) yang dianggap sebagai sesuatu yang lain.
- Memindah fokus dari satu area konsentrasi ke wilayah lain (kontemplasi subjek dalam cara yang lain).

Penerapan konsep metafora memiliki 3 kategorisasi sifat, yaitu:

- ***Intangible metaphor***

Metaphoric yang digunakan untuk mencapai suatu kreasi sebagai suatu pemaknaan konsep, gagasan kondisi manusia, kualitas tertentu baik individual, komunitas, tradisi ataupun budaya.

- ***Tangible metaphor***

Metaphoric yang digunakan untuk mencapai pemaknaan secara langsung dari beberapa bentuk visual dan atau karakter material (sebuah rumah sebagai sebuah kastil, langit sebagai atap suatu candi).

- *Combined metaphor*

Merupakan gabungan dari kedua sifat *metaphoric* di atas, antara konseptual dan visual terjadi *overlapping*, sebagai suatu ramuan atas beberapa titik tujuan.

Konsep metafora dapat dijelaskan melalui diagram berikut:

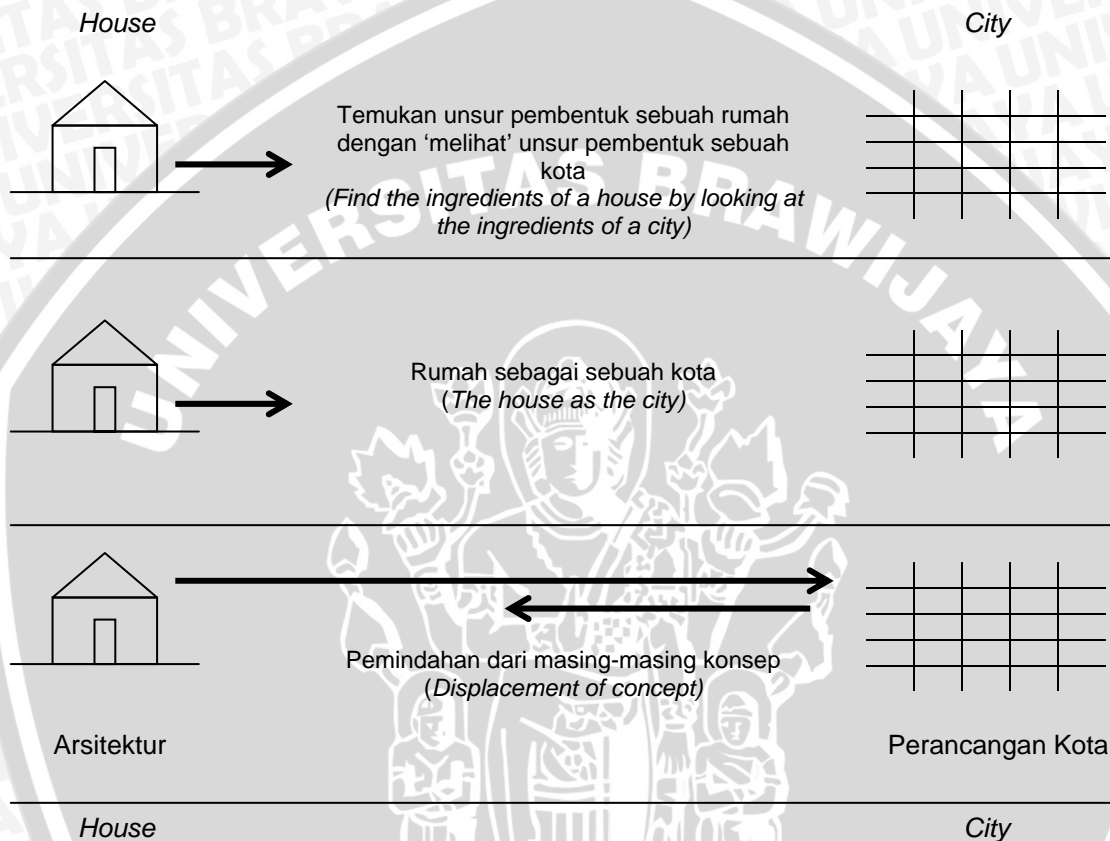


Diagram 2. Konsep Metafora

(Keterangan: digambar kembali berdasar referensi, Antoniades (1990:29))

D. Kombinasi pendekatan melalui *the obscure*, puisi dan metafora

Dalam mendapatkan ide secara intuitif, seorang perancang harus selalu melihat fenomena-fenomena yang ada baik dari tapak, situasi, maupun lingkungan dimana karya rancangan tersebut akan didirikan. Dengan ketajaman daya batin yang dimilikinya seorang perancang akan mampu menangkap spirit arsitektur dalam lingkungan serta momen puitik untuk meluncurkan gelombang kreativitas desain arsitektur yang baru dan orisinal. Spirit arsitektur ditangkap sebagai sesuatu yang nyata, kemudian dirangkai untuk ditampilkan dalam suatu deskripsi puitik yang abstrak.

Deskripsi puitik bisa berupa apa saja, tergantung dari sense seorang perancang dalam menangkap spirit tapak. Yang pasti adalah deskripsi tersebut merupakan ungkapan jujur perancang dalam menceritakan apa yang ditemuinya dalam tapak.

Secara puitik, puisi dapat menjadi media yang paling membantu dalam mengungkapkan kembali cerapan tersebut. Menurut Heidegger dalam Schulz (1983), puisi bersumber dari memori dan berbicara tentang citra, sifat alami dari citra adalah untuk mengungkapkan sesuatu.

Poetry speaks in images. ...the nature of the image is to let something be seen. ...what, then, is the origin of the poetical image? ...memory is the source of poetry. ...memory means "what has been thought"... (Heidegger dalam Schulz, 1983)

Puisi dimaknai sebagai sesuatu yang abstrak pula, untuk selanjutnya ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur yang nyata menurut persepsi perancang berdasarkan panduan atas puisi tersebut. Proses transformasi desain dari puisi menggunakan perangkat metaforik.

"The poetical image is therefore truly integral and radically different from the analytic categories of logic and science. Heidegger says: "only image formed keeps the vision. Yet image formed rests in the poem. In the other words, memory is kept in language". (Schulz, 1983)

Dengan demikian karya arsitektur dapat menjadi sebuah karya kreatif dari bahasa puitik yang mampu menceritakan kisah yang dibawanya. Hasil proses ini menjadi karya desain dengan bahasa arsitektur yang kembali abstrak untuk dimaknai ulang oleh siapa saja yang berapresiasi. Proses ini pun dapat terus berlanjut dan berkesinambungan.

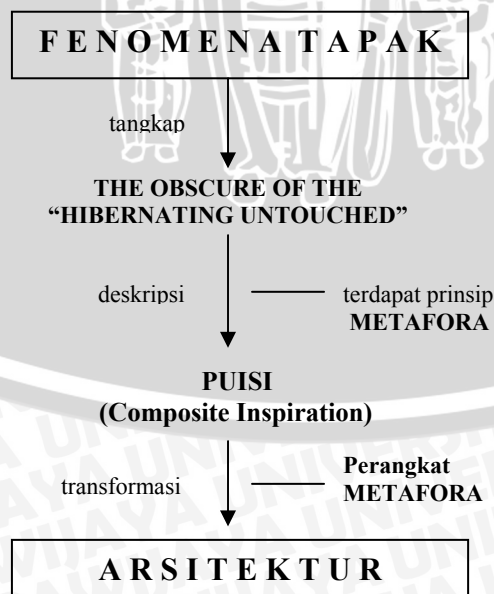


Diagram 3. Kombinasi Chanel Kreativitas melalui *The Obscure*, Puisi dan Metafora
(keterangan: analisa, 2006)

E. Licentia poetica: landasan teori kebebasan menuangkan inspirasi dalam media bahasa

Menurut Sudjiman (1993), karya sastra pada dasarnya adalah peristiwa bahasa. Dengan menggunakan tanda atau lambang yang dapat didengar (bunyi bahasa) atau dilihat (huruf), penciptanya menyampaikan apa yang dipikirkan atau dirasakannya dengan ragam bahasa yang khas, yaitu bahasa sastra. Dalam dunia sastra terdapat beragam gaya (*style*) bahasa. Gaya (*style*) bahasa mencakup diksi, struktur kalimat, majas dan citraan, pola rima, matra.

Licentia Poetica ialah kebebasan seorang penyair (sastrawan) untuk menyimpang dari kenyataan, dari bentuk atau aturan konvensional, untuk menghasilkan efek yang diinginkannya (Shaw dalam Sudjiman, 1993:18)...kebebasan tersebut berkaitan dengan ragam/jenis sastra maupun struktur kebahasaannya (Sudjiman, 1993:18). Dalam puisi, hal tersebut, sering dicirikan dengan pilihan dari segi fonologis (pola bunyi bahasa, matra, rima), sintaksis (struktur kalimat), leksikal (diksi, frekwensi penggunaan kelas kata tertentu), atau retorik (majas, citraan).

Memilih adalah tindakan yang dilakukan secara sadar (meskipun tidak jarang didahului suatu intuisi). Tujuan dari memilih adalah untuk menonjolkan apa yang hendak disampaikan (*foregrounding of the utterance*). Menurut Sudjiman (1993), dari segi bahasa, seorang penyair dapat menempuh tujuan tersebut dengan cara:

a. Mengikuti kaidah bahasa secara tradisional konvensional, atau

b. Memanfaatkan potensi dan kemampuan bahasa secara inovatif.

yaitu memainkan sarana bahasa secara inovatif, memanfaatkan kemungkinan yang tersedia, memanipulasi kaidah yang umum berlaku tetapi masih dalam batas konvensi. Namun seorang penyair (sastrawan) dapat pula,

c. Menyimpang dari konvensi yang berlaku.

Kewenangan untuk menyimpang dari suatu konvensi adalah suatu pelanggaran bagi sastrawan. Dalam hal ini tentunya bukan berarti asal menyimpang, melainkan menyimpang untuk mencapai efek tertentu: menonjolkan, menarik perhatian, dll.

Mukarovskiy dalam Sudjiman (1993), menyatakan bahwa untuk menghasilkan efek ekspresif, bahasa puitik harus di-*deotomatisasi*: hubungan antara lambang dan makna dibuat tidak otomatis, yaitu dengan melanggar atau menyimpang dari norma bahasa yang umum atau konvensional. Lebih lanjut, penyimpangan bukan dilihat gejala demi gejala, melainkan berpolanya gejala-gejala tersebut sebagai suatu keutuhan.

2.6.2. Pendekatan Semiotik sebagai alat translasi bahasa puisi

A. Sekilas tentang landasan teori semiotik

Dalam pandangan semiotik, Saussure memandang; bahasa merupakan suatu sistem tanda, dan sebagai suatu tanda bahasa mewakili sesuatu yang lain yang disebut makna. Pengertian tanda memiliki sejarah yang panjang yang bermula dalam tulisan-tulisan Yunani Kuno. (Masinambow, 2002: iii). Dengan demikian tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain pada batas-batas tertentu. Tanda inilah yang kemudian dikenal dengan semiotik dan semiologi. Banyak disiplin yang menggunakan konsep ini diantaranya adalah; antropologi, arkeologi, arsitektur, filsafat, kesusastraan, dan linguistik. Hal ini berarti bahwa sebagai sistem teoritis yang mengkaji makna dapat ditampung berbagai perspektif makna yang berkembang dalam penelitian setiap disiplin. Dalam semiotik makna didefinisikan secara erat dengan tanda, namun hubungan antar makna dan tanda dikonseptualkan secara berbeda jika pendirian teoritis berbeda.

Adapun semiotik berkembang dengan masing-masing tokoh yang dimilikinya. Ferdinand de Saussure (1857-1913) adalah pengembang bidang ini di Eropa, dia memperkenalkannya dengan istilah semiologi. sedangkan Charles Sanders Peirce (1839-1914) yang mengembangkannya di Amerika dengan menggunakan istilah semiotik. Kedua tokoh inilah yang membawa pengaruh besar dalam memahami dan menganalisis sebuah disiplin dengan menggunakan pendekatan semiotik. Ada sedikit perbedaan yang dimunculkan dari kedua tokoh tersebut mengenai pendekatan mereka dengan menggunakan semiotik. Peirce lebih menekankan pada aspek logika karena dia adalah seorang ahli filsafat. Sedangkan Saussure lebih menekankan pada aspek bahasa karena sesuai dengan keahliannya di bidang linguistik.

B. Analisis puisi melalui semiotik

Dalam kumpulan makalah semiotik, Okke K. S. Zaimar menjelaskan bahwa karya sastra merupakan sistem tanda tingkat kedua karena menggunakan bahasa sebagai bahan dasarnya. Karena itulah menganalisis dengan pendekatan semiotik menggunakan teori-teori yang bersumber pada linguistik (Okke, 2002: 124).

Meskipun pada dasarnya teori bahasalah yang paling tepat dalam menganalisis sebuah karya sastra terutama puisi, menurutnya tidak menutup kemungkinan analisis puisi menggunakan teori Peirce.

Teori Peirce mengatakan bahwa sesuatu itu dapat disebut sebagai tanda jika ia mewakili sesuatu yang lain. Sebuah tanda yang disebut dengan representamen, haruslah mengacu pada atau mewakili sesuatu yang disebutnya sebagai objek yang dikenal dengan istilah referent. Jadi, jika sebuah tanda mengacu apa yang diwakilinya, hal itu adalah fungsi utama tanda tersebut. Misalnya, anggukan kepala sebagai tanda persetujuan, dan geleng kepala sebagai tanda ketidaksetujuan.

Proses perwakilan ini disebut dengan semiosis. Adapun proses semiosis menuntut kehadiran tanda, objek dan interpretant. Proses semiotik dapat terjadi secara terus-menerus sehingga sebuah interpretant menghasilkan tanda baru yang mewakili objek yang baru pula dan akan menghasilkan interpretant yang lain lagi. (Nurgiantoro, 2002: 41)

Selanjutnya Peirce menambahkan hubungan antara tanda dengan acuannya ke dalam tiga jenis tanda; (1) Icon, merupakan hubungan kemiripan. Misalnya foto. Lalu (2) Indeks, merupakan hubungan kedekatan eksistensi. Misalnya asap hitam tebal membung sebagai tanda adanya kebakaran. Dan yang terakhir adalah (3) Simbol, merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensi. Warna hitam di negara kita disepakati sebagai warna yang melambangkan kedukaan dan hal yang mistis. Sedangkan putih adalah warna yang melambangkan kesucian dan ketulusan. Dan bahasalah yang kemudian menjadi alat penyebutannya. (Nurgiantoro, 2002: 42)

Dalam teks sastra ketiga jenis tanda tersebut di atas, kehadirannya kadang tidak dapat dipisahkan. Karena ketiga tanda itu sama pentingnya dalam teks yang memang menggunakan bahasa sebagai alat penyampaiannya. Selanjutnya, dalam menganalisis sebuah karya sastra dalam hal ini puisi, Peirce penggunaan dua aspek. Diantaranya; aspek sintaksis dan aspek semantis (Okke, 2002: 124).

2.7. Tinjauan Komparasi: Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat (Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna, Mutiawati Mandaka)

Karya berupa desain bangunan observatorium astronomi ini merupakan proyek Tugas Akhir mahasiswa arsitektur. Dalam proyek tersebut Mandaka (perancang) mencoba untuk mewujudkan gagasannya bahwa arsitektur selalu diusahakan untuk mampu berjalan berdampingan dengan segala perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu usahanya adalah mengembangkan keterkaitan (*link and match*) arsitektur dengan ranah pengetahuan lain dengan mengeksplorasi untuk *discourse* (alam wacana) keterkaitan arsitektur dengan kesusastraan. Dalam hal ini, Mandaka mengangkat novel "Supernova" dan menginterpretasikan karya novelis Dewi Lestari tersebut sebagai dasar perencanaan dan perancangan bangunan.

2.7.1. Penjelasan rancangan

Tema utama yang ditemukan adalah sebuah enigma, yang kemudian diangkat menjadi konsep utama dalam perancangan arsitektural. Sementara itu, dari esensi cerita Supernova diperoleh superimposisi dari dua alur cerita yang membentuk komposisi massa bangunan dan tampilan bangunan yang disesuaikan dengan karakter tokoh Supernova serta serial sirkulasi yang merunut dari sequence cerita.

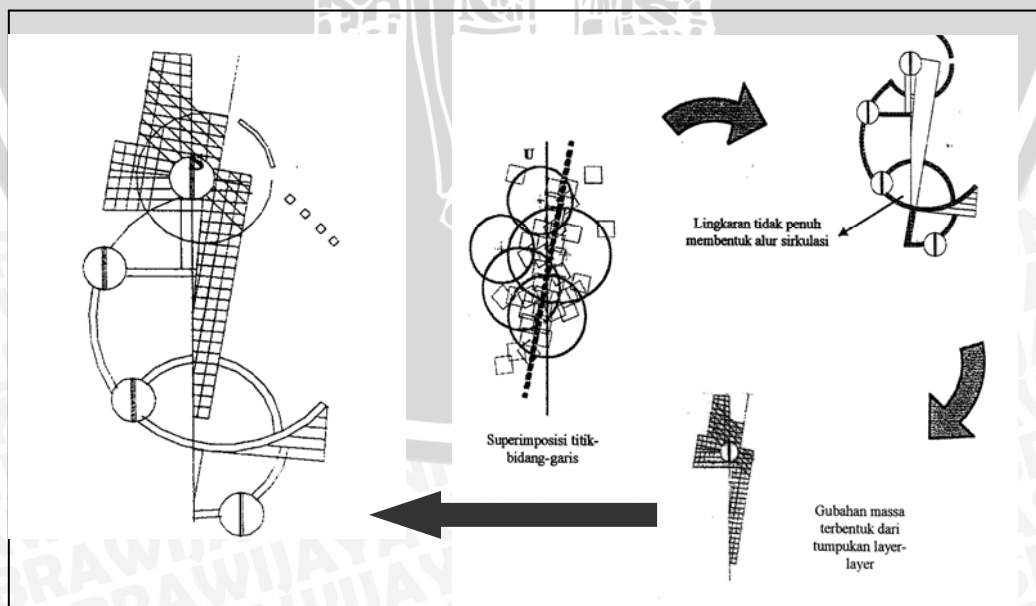
Dalam proses mendesain diperlukan banyak faktor sebagai pendukung hasil terbaik rancangan. Observatorium Astronomi dan novel Supernova adalah dua hal yang berbeda dan keduanya dicoba saling dikaitkan dengan memasukkan unsur-unsur esensi dari cerita Supernova dan juga kepentingan dari observatorium itu sendiri.

- Lokasi dan Site

Pemilihan lokasi dan tapak dipengaruhi oleh pertimbangan persyaratan dibangunnya sebuah Observatorium. Lokasi tapak berada di Lembang, daerah yang berada di lereng selatan Gunung Tangkuban Perahu, dengan ketinggian 1600 dpl. Arah Utara-Selatan juga diperhitungkan dalam tapak karena merupakan faktor yang berpengaruh dalam pengamatan bintang di malam hari. Linearitas serta kondisi tapak yang berkontur disesuaikan dengan alur cerita pada novel Supernova. Letak-letak pengamatan bintang pada tapak merupakan bagian dari terbentuknya sebuah bangunan observatorium.

- Bentuk massa dan komposisi massa

Keseluruhan komposisi massa bangunan observatorium diperoleh dari superimposisi garis, bidang dan titik yang terbentuk melalui titik pengamatan bintang, garis area pengamatan dan bidang layer dari cerita Supernova. Garis area pengamatan bintang yang tidak penuh membentuk alur sirkulasi luar bangunan. Titik-titik pengamatan merupakan tokoh-tokoh dalam cerita dan titik paling Utara merupakan tokoh utama dan merupakan inti dalam cerita. Dalam bangunan observatorium tokoh-tokoh tersebut ditransformasikan sebagai bagian dari ruang-ruang pengamatan bintang.



Gambar 1. Proses gubahan massa
(sumber: Mandaka, 2003)

- Pencapaian menuju bangunan

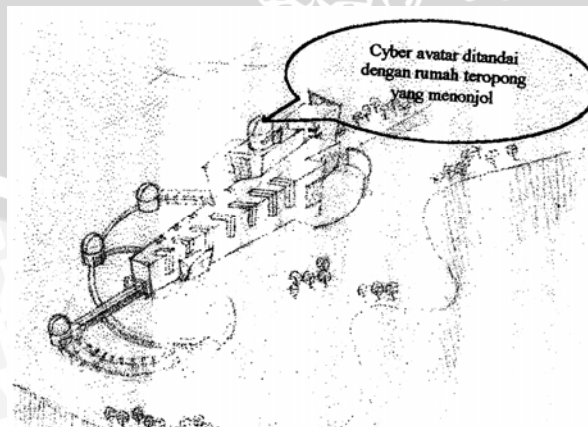
Pencapaian menuju bangunan didasarkan pada cerita Supernova yaitu adanya *enigma* ditandai dengan perjalanan yang berkelok dan menanjak. Kejutan berupa rumah-rumah teropong kecil yang secara psikologis berguna untuk menghilangkan kesan bosan atau jemu dari awal perjalanan menuju bangunan. Sebuah gerbang pada entrance berfungsi untuk mengarahkan pandangan pengunjung sekaligus sebagai tanda dimulainya perjalanan cerita supernova.



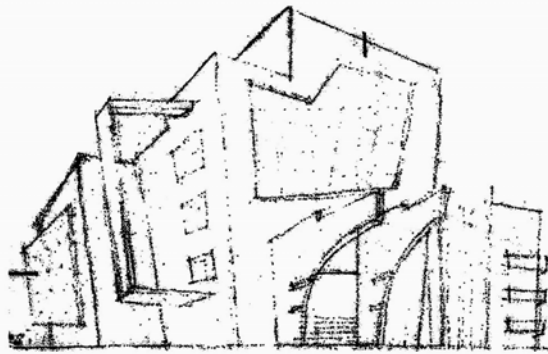
Gambar 2. Gerbang Entrance
(sumber: Mandaka, 2003)

- Tampilan bangunan

Konsep tampilan massa bangunan menyesuaikan dengan karakter misterius tokoh utama (*cyber avatar*) dalam Supernova, yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan yang menonjol diantara bangunan yang lain, *multi form* dan dimunculkan dengan tambahan kulit luar bangunan.



Gambar 3. Konsep tampilan bangunan
(sumber: Mandaka, 2003)



Gambar 4. Tampilan bangunan
(sumber: Mandaka, 2003)

- Ruang dalam dan sirkulasi pergerakan

Ruangan utama yang terdapat dalam observatorium adalah ruang pameran 2D, ruang pameran 3D dan ruang-ruang pengamatan. Pergerakan dari ruang-ruang pameran dan pengamatan tersebut mengekspresikan alur yang 'tidak jelas' hingga jelas. Ekspresi ketidakjelasan muncul pertamakali pada ruang pameran 3D dimana terlihat adanya manipulasi batas dan orientasi pergerakan yang diperkuat dengan adanya dinding-dinding partisi (layer) yang berfungsi memberikan suasana yang berbeda pada setiap alur cerita. Adanya suatu permainan dinding membuat pengunjung semakin ingin mengetahui apa yang selanjutnya akan ada seolah membaca cerita Supernova. Permainan sirkulasi sengaja dibelokkan agar setiap pengunjung mendapatkan serial view yang sama dengan sudut pandang masing-masing.

2.7.2. Kesimpulan obyek komparasi

Pengkajian yang ditindak lanjuti dengan kontemplasi terhadap sifat keseluruhan novel "Supernova" sebagai sebuah ungkapan kritis dan perenungan novelis Dewi Lestari terhadap isu kehidupan pada suatu tempat dan masa tertentu, ungkapan penulis melalui penekanan bentuk dan penekanan-penekanan makna yang mengekspresikan nilai-nilai konvensional serta sikap para tokoh dalam cerita dalam menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan, terbukti mampu menjadi bahan inspirasi perancang untuk menghasilkan desain arsitektur yang kreatif dan orisinal.

Berdasarkan sensitivitasnya Mandaka (perancang) melakukan kontemplasi maknawi atas novel "Supernova" dengan pendekatan metaforik. Elemen-elemen dalam novel selanjutnya ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur yang nyata menurut persepsi perancang berdasarkan *guideline* atas bahasa literatur (karya sastra). Bagian-bagian tersebut antara lain yang berkenaan dengan tema utama, esensi cerita, dan interpretasi karakter tokoh supernova

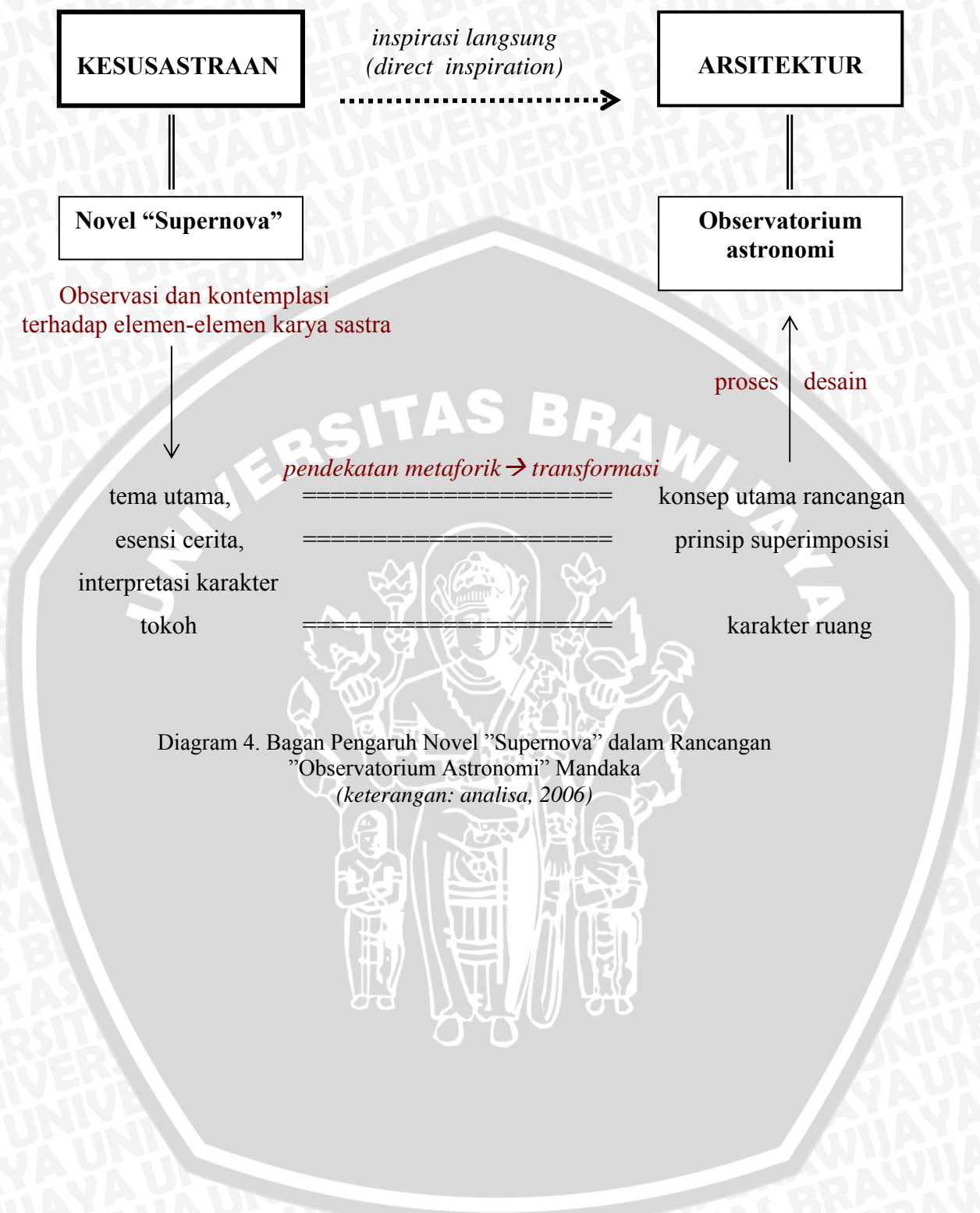
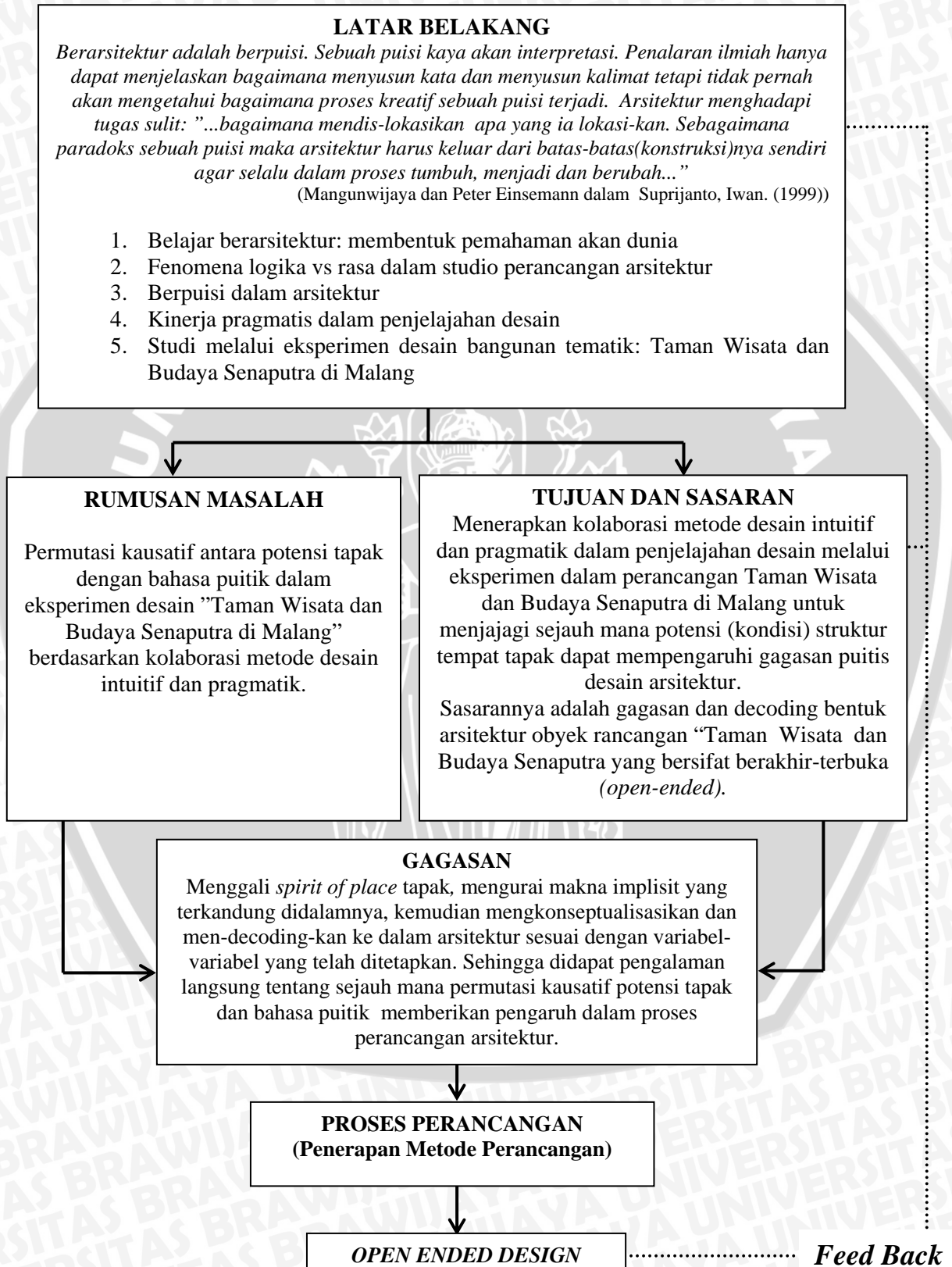


Diagram 4. Bagan Pengaruh Novel "Supernova" dalam Rancangan "Observatorium Astronomi" Mandaka (keterangan: analisa, 2006)



III. METODE

3.1. Skema Pemikiran



3.2. Metode Perancangan

3.2.1. Tahap penggalian inspirasi desain: Strategi desain induksi intuitif (*intuitive induction*)

Induksi intuitif (*intuitive induction*) merupakan langkah awal dalam proses desain, yang dimaksudkan untuk mendapatkan *spirit of place*. Fenomena tapak ditangkap dengan menghubungkan antara berbagai bagian dengan keseluruhan, sesuatu yang partikular dengan yang general, dari individual ke universal, mengedepankan partikular ke dalam kesimpulan dan kognisi individu. Dalam proses ini perlu menarik diri surut agar dapat mengumpulkan kesadaran dari peristiwa-peristiwa yang dialami. Kesadaran ini didasarkan atas kebenaran yang bersifat indrawi yaitu berisi antara objek dan pengalaman. Tentunya indera yang dimaksud lebih mengarah pada kata sifat, bukan kata benda, yaitu peristiwa penglihatan, pendengaran, penciuman dan pengudaraan.

Berbekal strategi desain ini, diperoleh inspirasi melalui penggalian makna terhadap hal-hal abstrak atau "tersembunyi" dari suatu peristiwa¹⁴⁾, rona-jalinan di tapak yang sedang berlangsung dan ditemui. Hasil 'pembacaan' fenomena tapak dinyatakan dalam struktur implisit dan makna dalam catatan-catatan setiap kali proses pengamatan.

Proses intuisi adalah suatu hal yang sangat abstrak, tak terukur, subyektif dan tidak dapat diprediksikan kapan dapat terjadi. Secara intuitif dunia penuh dengan ketidak-pastian dan sensasi sehingga pengalaman bersifat kumulatif dan tidak dapat diulang. Dalam hal ini, pengamatan terhadap fenomena partikular dalam tapak otomatis terhenti ketika intuisi akan *spirit of place* diyakini telah didapatkan.

Hasil proses intuitif tersebut selanjutnya dituangkan secara puitik dalam bahasa literatur sajak. Dalam hal ini, sajak adalah suatu deskripsi puitik yang berisikan pengalaman inderawi perancang dalam suatu momen puitik. Selanjutnya sajak inilah yang akan menjadi panduan dalam proses desain.

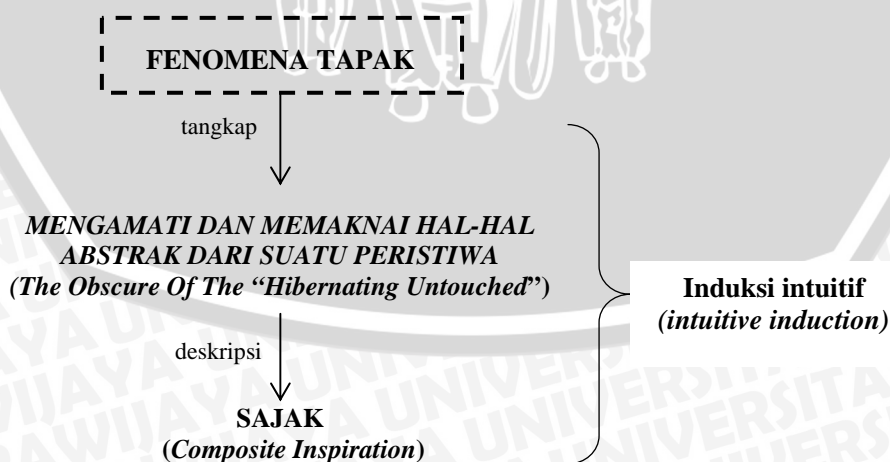


Diagram 5. Penggalian inspirasi melalui strategi Induksi Intuitif: kombinasi metode *The Obscure* dan Puisi (sajak) (keterangan: analisa, 2006)

3.2.2. Tahap Translasi dan Transformasi

A. *Translasi sajak melalui analisis semiotik*

Sajak adalah deskripsi puitik dari fenomena yang dicerap perancang pada proses pencarian inspirasi desain. Ini berarti bahwa sajak harus dibuat sendiri oleh perancang. Ekspresi yang tertuang melalui bahasa berikut makna yang terkandung dalam sajak adalah ungkapan jujur dari persepsi perancang dalam mencerapkan fenomena yang ditemuinya. Disamping itu, kepadatan, efek puitis, struktur bahasa dan makna implisit yang terkandung dalam sajak, sebenarnya berperan sebagai 'batu loncatan' yang akan membantu dalam proses transformasi ke dalam bentuk arsitektur. Oleh sebab itu perlu dilakukan translasi sajak.

Translasi sajak dilakukan dari sisi pengetahuan yang memiliki korelasi dengan arsitektur, yaitu melalui analisis semiotika. Translasi sajak melalui semiotik dilakukan dengan menganalisis aspek sintaktis dan aspek semantis sajak.

B. *Transformasi: konseptualisasi dan decoding*

Translasi sajak melalui semiotik adalah tahap mengurai bahasa (*encoding*). Untuk menerjemahkan intisari sajak [fenomena tapak] tersebut ke dalam wujud bahasa arsitektur maka perlu dilakukan konseptualisasi kemudian *decoding* konsep ke dalam bentuk arsitektur.

Tema besar sajak akan menjadi tema utama rancangan. Adapun aspek sintaksis maupun semantik yang terkandung dalam sajak tersebut selanjutnya dikonseptualisasikan ke dalam prinsip-prinsip arsitektur. Selanjutnya, dengan mempertimbangkan kondisi tapak, prinsip-prinsip tersebut didecodingkan menjadi karya eksplorasi bentuk arsitektur.

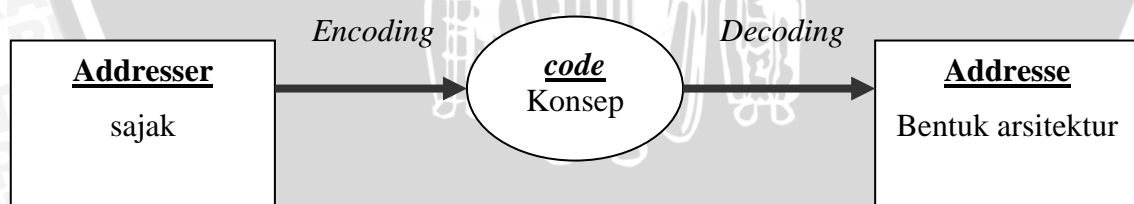


Diagram 6. Alur Transformasi Sajak ke dalam Arsitektur
(keterangan: analisa berdasar referensi Ekomadyo, 1999)

¹⁴⁾ lihat tinjauan pustaka tentang *The Obscure Of The "Hibernating Untouch"*

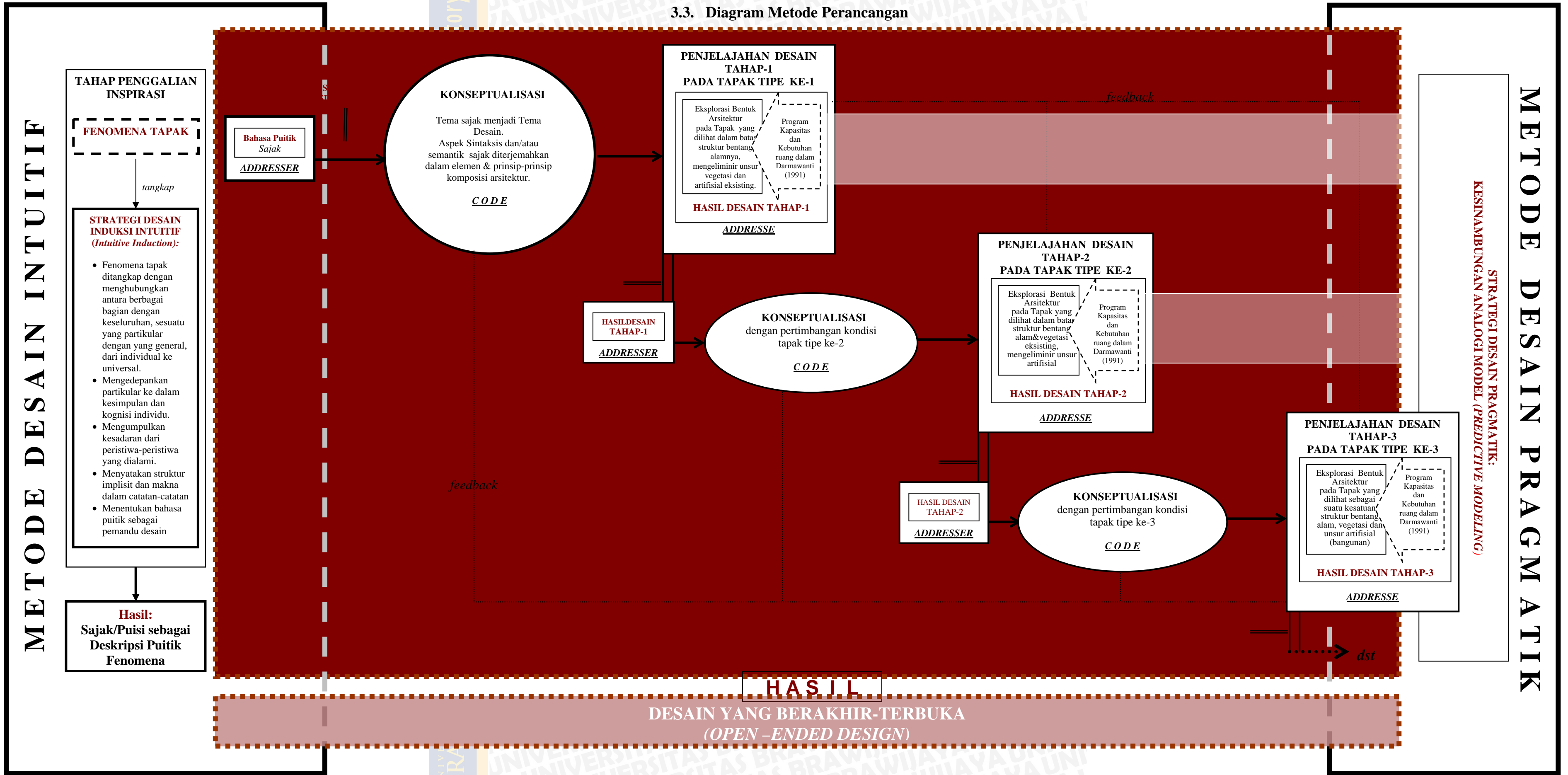
3.2.3. Strategi desain pragmatik: kesinambungan analogi model (*predictive modeling*)

Metode desain pragmatik dalam penjelajahan desain berperan dalam membantu mengelola gagasan yang dihasilkan dari tahap intuitif menjadi karya eksplorasi arsitektur. Adapun strategi desain yang digunakan adalah strategi desain pragmatik. Langkah awal dalam strategi desain pragmatik dilakukan dengan penerapan (*infill*) konsep transformasi tata massa ke dalam tapak tipe-1, dimana tapak dilihat dalam batas struktur bentang alamnya, dan mengeliminir unsur vegetasi dan artifisial (bangunan dan infrastruktur) eksisting.

Infill tahap pertama pada tapak tipe-1 memberikan kebebasan penuh dalam proses eksplorasi desain. Hasil transformasi berupa sketsa grafis dan model selanjutnya dievaluasi dan diidentifikasi kembali. Penemuan-penemuan umum yang telah teridentifikasi pada eksplorasi desain tahap-1 menjadi input dalam perlakuan praktis pada variabel kedua, yaitu *infill* pada tapak tipe-2, dimana tapak dilihat dalam batas struktur bentang alamnya dan vegetasi eksisting sementara mengeliminir unsur artifisial eksisting

Eksplorasi ini terus berulang, tipe-tipe yang hadir selanjutnya merupakan kesinambungan analogi dari tipe yang hadir sebelumnya. Tipe-tipe yang muncul merupakan alternatif pengembangan dari tipe sebelumnya, sampai dengan perlakuan praktis pada variabel ketiga, yakni *infill* pada tapak tipe-3 (memperhatikan seluruh potensi unsur intrinsik eksisting, baik alami maupun artifisial). Pada setiap tahapan tipe desain, program kebutuhan ruang hasil analisa Darmawanti (1991) berperan sebagai input dan kontrol program praktis dalam penjelajahan desain.

3.3. Diagram Metode Perancangan



IV. DATA OBYEK RANCANGAN DAN KONSTRUKSI TAPAK

4.1. Data Obyek Rancangan

4.1.1. Sekilas latar belakang berdirinya Taman Wisata dan Budaya Senaputra

Pada tahun 1955, Senaputra didirikan sebagai taman rekreasi khusus bagi anak-anak dengan nama "Kebun Kanak-Kanak Seno Putro". Dalam perkembangannya pemilik Yayasan Senaputra kemudian meningkatkan peran serta fungsinya yaitu sebagai wadah pembinaan anak-anak dan remaja dalam bidang wisata, pendidikan, seni dan budaya. Tepatnya pada tahun 1969 diresmikan oleh Pangdam VIII Brawijaya dengan nama "Taman Wisata dan Budaya Senaputra".

Kini, pengelolaan sebuah taman wisata bagi Yayasan Senaputra merupakan salah satu aspek dari tujuan sosial yayasan yang meliputi pembinaan anak-anak dan remaja di bidang kebudayaan. Motivasi keberadaan Senaputra sebagai suatu taman wisata (rekreasi) adalah menyelenggarakan tempat hiburan bagi keluarga yang ideal dan terarah sehingga dapat menarik simpati seluruh lapisan masyarakat. Tujuan jangka panjangnya adalah menjadikan Senaputra sebagai Taman Budaya yang mampu berperan aktif dalam membina dan melestarikan seni dan budaya Indonesia. Pelaksanaan tujuan tersebut dilakukan melalui pengadaan kegiatan-kegiatan serta fasilitas dalam bidang seni dan budaya. Secara umum kegiatan yang dikelola dalam Taman Senaputra hingga saat ini adalah pendidikan, pembinaan, pelestarian, serta pertunjukan seni dan budaya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pihak pengelola, gagasan untuk terus meningkatkan dan mengembangkan peran Taman Senaputra sebagai Taman Budaya saat ini mengalami kesulitan. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas dalam Taman Senaputra yang hampir selalu sepi pengunjung. Taman Senaputra yang terkesan saat ini seperti "hampir mati" dan jauh sekali dari harapan sebagai tempat pengembangan budaya. Salah satu penyebabnya adalah kondisi fisik bangunan-bangunan yang ada sudah tidak memadai dan tidak representatif untuk bisa disebut sebagai taman budaya. Padahal jika ditinjau dari lokasi dan potensi tapaknya, akan sangat layak dan masuk akal jika Taman Senaputra direncanakan dan dirancang kembali. Tidak saja untuk memenuhi keinginan dari Yayasan Senaputra, tetapi juga untuk membangkitkan kembali serta memberi warna baru pada kebudayaan di kota Malang.

4.1.2. Acuan perancangan Taman Wisata dan Budaya Senaputra menurut Darmawanti (1991)

Selain memenuhi kebutuhan rekreasi, keberadaan Taman Wisata dan Budaya bertujuan untuk memperkenalkan perkembangan seni budaya bagi masyarakat kota Malang dan sekitarnya serta kota-kota lain di wilayah Jawa Timur, sehingga skala pelayanan bersifat regional.

Perancangan kembali Taman Wisata dan Budaya Senaputra bertujuan agar Senaputra lebih memadai baik dari segi kualitas maupun kuantitas penyediaan sarana sehingga mampu menarik minat calon pengunjung/masyarakat umum.

Sebagai wadah pembinaan dan pendidikan seni budaya, Taman Wisata dan Budaya Senaputra nantinya diharapkan lebih mampu menarik minat anak-anak dan remaja khususnya serta masyarakat pada umumnya untuk mengikuti kegiatan seni dan budaya yang berlangsung di dalamnya. Untuk itu Taman Wisata dan Budaya Senaputra harus menyediakan fasilitas rekreasi yang menampung kegiatan wisata dan kegiatan seni budaya, menjadi media penyaluran bakat, kreativitas dan daya cipta, serta wadah bagi para seniman untuk memperkenalkan hasil karya seninya kepada masyarakat.

Perancangan kembali Taman Wisata dan Budaya Senaputra dilakukan dengan mempertimbangkan bidang-bidang kegiatan yang telah ada serta memperhatikan segala potensi yang dimiliki.

Permasalahan arsitektural dalam perancangan kembali Taman Wisata dan Budaya Senaputra adalah perancangan ruang luar dan perletakan massa pada lahan berkontur.

4.1.3. Bidang-bidang kegiatan

A. Kegiatan wisata

Kegiatan wisata (rekreasi) yang diwadahi meliputi berenang, memancing, makan, minum, bersantai dan bermain bagi pengunjung. Pengunjung yang datang sebagian besar adalah anak-anak mulai tingkat TK, SD, sampai SMP ($\pm 65\%$), sedangkan selebihnya adalah para remaja dan dewasa ($\pm 35\%$). Selain pengunjung biasa (perorangan atau keluarga), pada waktu-waktu liburan sekolah, juga sering didatangi oleh rombongan pengunjung, terutama rombongan dari sekolah-sekolah dari dalam maupun luar kota.

B. Kegiatan pembinaan seni dan budaya

Tujuan jangka panjang pengadaan kegiatan pembinaan seni budaya dalam kompleks ini disamping partisipasi Senaputra untuk membantu Pemerintah dalam pelestarian seni budaya tradisional, diharapkan juga menjadi obyek wisata budaya. Bidang-bidang kegiatan yang telah berkembang sampai saat ini adalah:

a. Pendidikan tari, yang meliputi pendidikan:

- tari tradisional daerah,
- tari klasik Surakarta, yaitu tari yang bersumber dari Kraton Surakarta/Yogyakarta
- tari kreasi baru, yaitu jenis tarian yang bersumber pada segala unsur tarian rakyat, yang diciptakan dan dikembangkan sesuai dengan selera penciptanya, namun tidak terlepas dari yang klasik.

b. Pendidikan karawitan

Menyelenggarakan pendidikan (kursus dan latihan) karawitan bagi kelompok-kelompok usia (anak-anak dan dewasa) dan menghimpun pengrawit-pengrawit tradisional khas Malang.

c. Pendidikan pedalangan

Menyelenggarakan pendidikan pedalangan bagi kelompok-kelompok usia (anak-anak, remaja dan dewasa) untuk menumbuhkan minat sekaligus melestarikan seni budaya tradisional.

d. Pendidikan Seni Rupa

Menyelenggarakan pendidikan (latihan) melukis bagi remaja dan anak-anak.

e. Pendidikan Seni Teater

Seni teater yang diselenggarakan tidak hanya teater tradisional akan tetapi juga teater modern dan diikuti oleh anak-anak, remaja, dan dewasa.

Selain itu juga terdapat kegiatan pendidikan pra sekolah bagi anak-anak dan pendidikan non-formal bagi para remaja untuk mengisi kekosongan waktu pada hari-hari biasa (selain hari Minggu). Kegiatan pendidikan yang diadakan selain pendidikan kesenian adalah:

- Taman Kanak-kanak
- Karate aliran KKI (Kushinryu M Karatedo Indonesia)
- Latihan renang anak-anak dan remaja, yang sementara masih ditangani perkumpulan renang di luar Senaputra

C. Kegiatan Siaran Radio Senaputra

Peran radio siaran ini menunjang eksistensi Taman Senaputra, khususnya dibidang promosi dan publikasi. Disamping fungsinya sebagai radio komersial berdasarkan P.P.55/1970, program siaran radio Senaputra yang mengudara selama 17 jam setiap hari, yaitu dari pukul 06.00 WIB sampai pukul 24.00 WIB, pada dasarnya lebih banyak berfungsi sosial.

D. Kegiatan Insidentil

Disamping menyelenggarakan kegiatan yang sifatnya rutin, juga diselenggarakan acara-acara khusus oleh organisasi sosial, instansi pemerintah, maupun Senaputra sendiri, antara lain:

- Pergelaran Tari Tradisional oleh Sanggar Budaya Senaputra, dalam rangka uji pentas siswa-siswa seni tari setiap bulan Februari dan September.
- Lomba tari dan lomba lukis untuk umum.
- Lomba burung berkicau yang diselenggarakan oleh PBI setiap tahun, biasanya diikuti peserta-peserta dari seluruh Jawa dan Bali.
- Pameran dan bursa anggrek yang diselenggarakan oleh PAI setiap tahun sekali.
- Lomba/ pameran foto oleh FFI.
- Pameran produksi oleh gabungan pengusaha.
- Bazar, yang diselenggarakan oleh organisasi wanita atau Karang Taruna

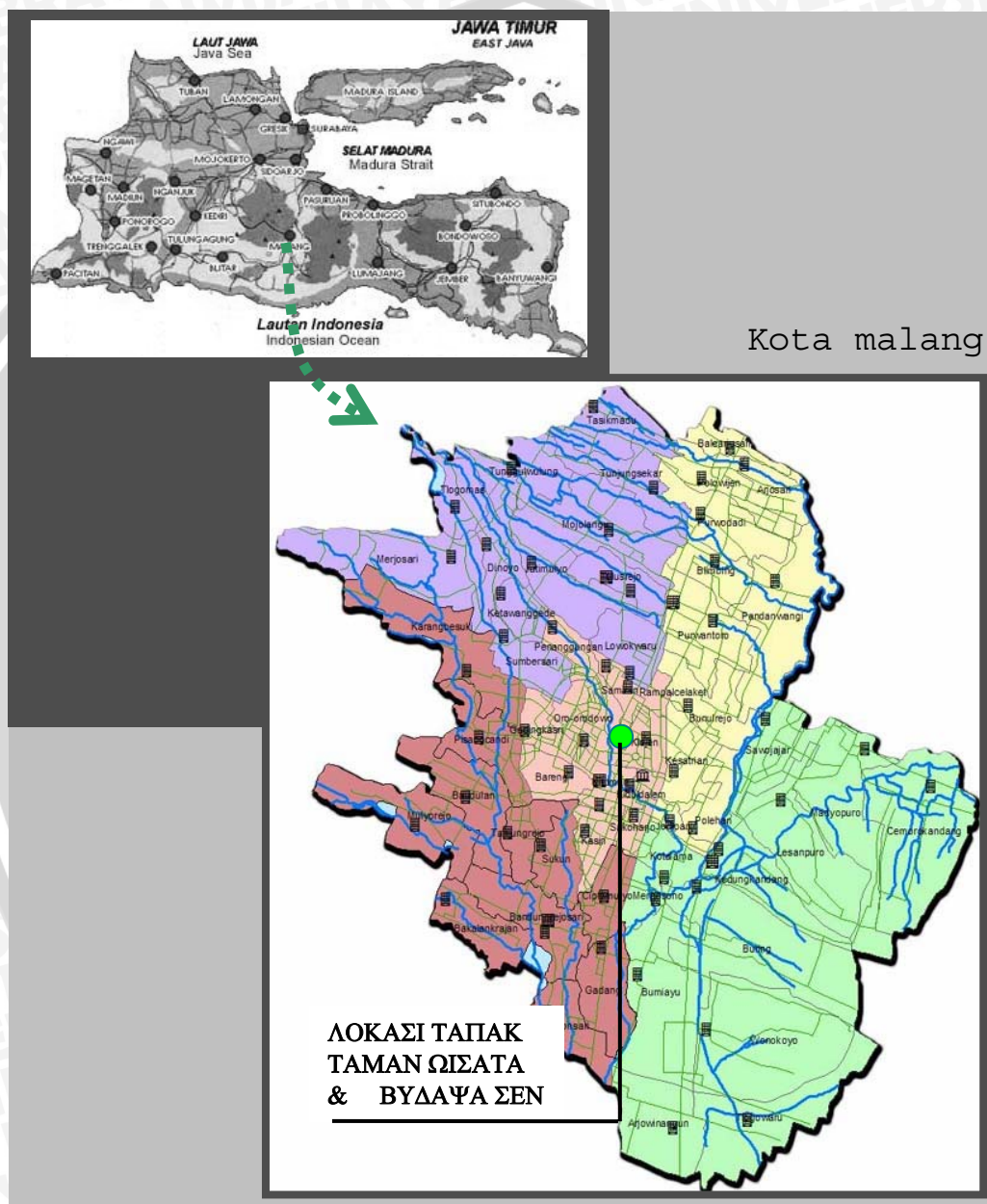
Sementara ini kegiatan-kegiatan yang berlangsung di Senaputra dilaksanakan pada siang hari. Namun, sebenarnya pihak pengelola sendiri tidak menutup kemungkinan jika sewaktu-waktu dilaksanakan kegiatan-kegiatan, misalnya pergelaran seni atau pameran pada malam hari.

4.2. Konstruksi Tapak

4.2.1. Kedudukan geografis Taman Wisata dan Budaya Senaputra

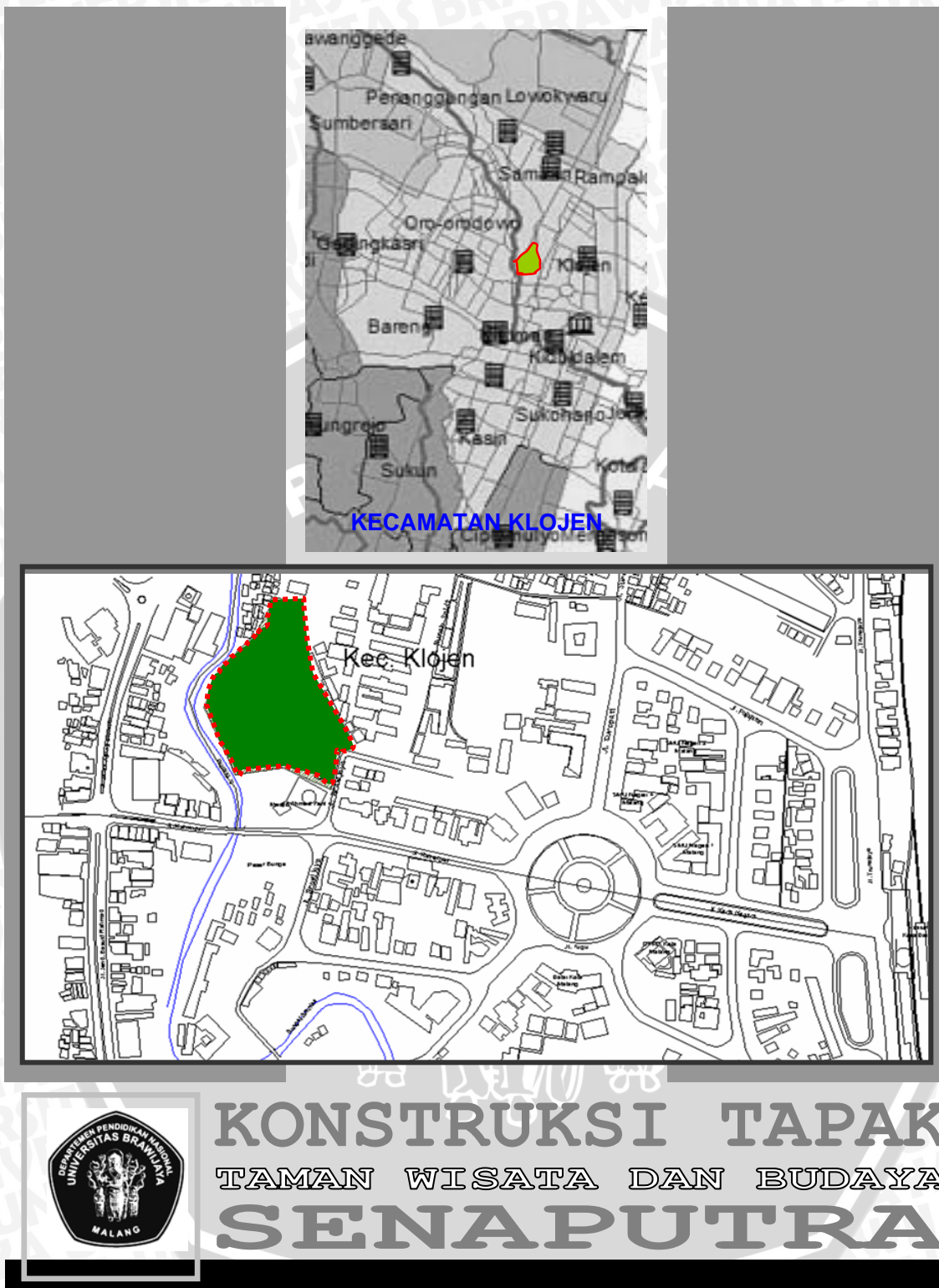
A. Lokasi tapak

Taman Wisata dan Budaya Senaputra, terletak di jalan Brawijaya, kecamatan Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Lokasi tapak berada di daerah pusat kota Malang, yang merupakan kawasan pusat kegiatan pemerintahan dan aktivitas kota.



KONSTRUKSI TAPAK TAMAN WISATA DAN BUDAYA SENAPUTRA

Gambar 5. Lokasi Tapak
(keterangan: diolah dari beberapa sumber, 2006)

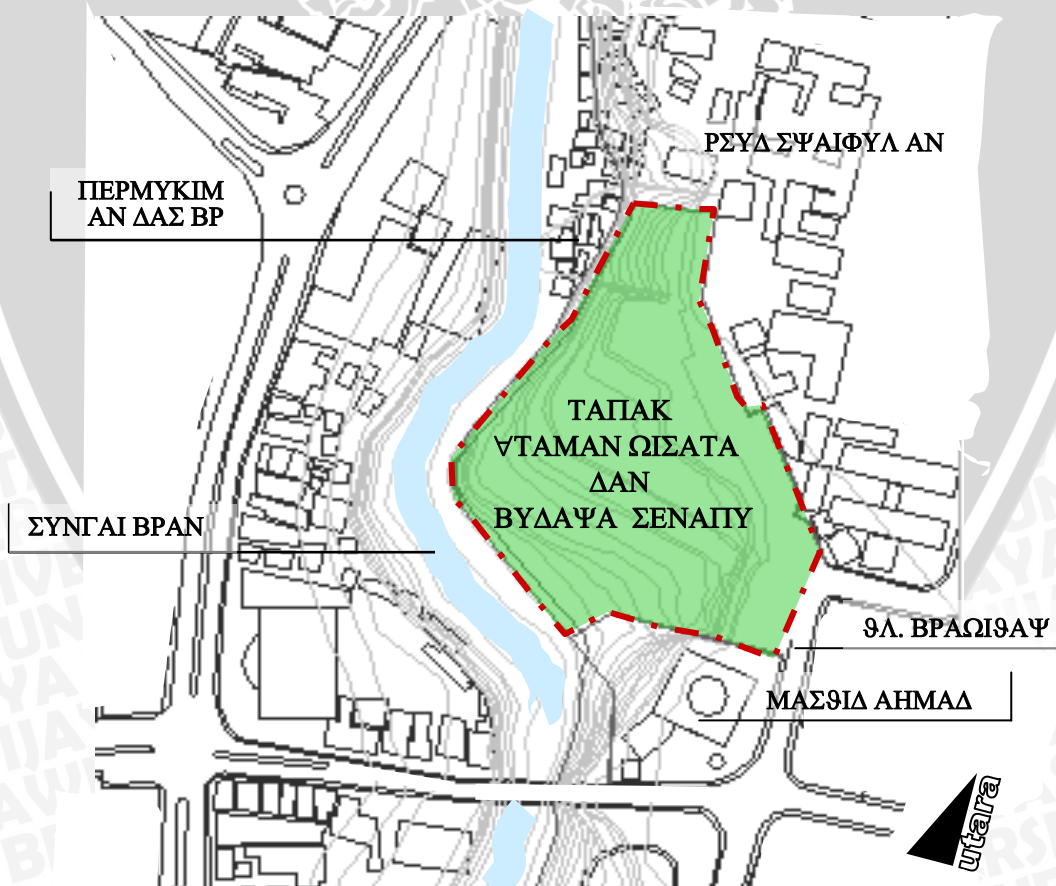


Gambar 6. Lokasi Tapak dalam Skala Regional Kota Malang
(keterangan: diolah dari beberapa sumber, 2006)

Taman Wisata dan Budaya Senaputra berada pada lahan berkонтur seluas \pm 25.000 m². Kemiringan lahan menurun mulai dari bagian sebelah timur hingga ke arah sungai Brantas. Garis-garis kontur berselisih 1 meter menghasilkan kisaran kemiringan antara 5 hingga 40%, dengan titik terendah 438 m dpl dan titik tertinggi 451 m dpl. Lahan memiliki kemiringan kontur dari timur semakin merendah ke barat sejajar dengan sungai di sisi barat. Bagian tapak sebelah timur merupakan area datar yang terletak pada selisih ketinggian 450 – 451 m dpl. Bagian tengah tapak merupakan area dengan kontur yang tidak terlalu rapat dengan kemiringan 5 hingga 15%. Pada sisi sebelah barat - selatan yang dekat dengan sungai kontur semakin curam, dengan kemiringan 16-40%.

Pada tahun 1986, dibangun pagar wilayah yang membatasi tapak dengan lingkungan sekitarnya. Adapun batas-batas tapak Taman Wisata dan Budaya Senaputra adalah sebagai berikut:

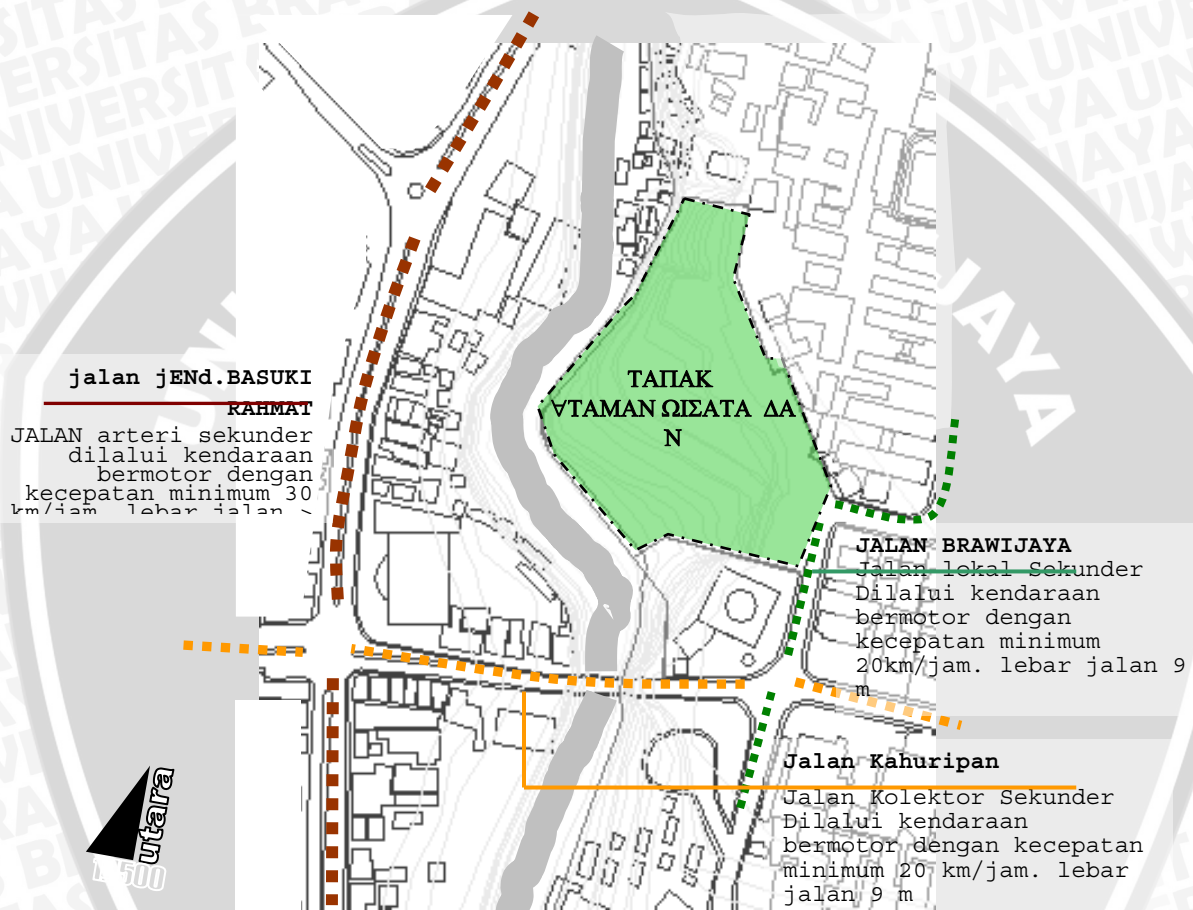
- Sebelah Utara : Permukiman & RSUD Syaiful Anwar Malang
- Sebelah Timur : RSUD Syaiful Anwar Malang
- Sebelah Selatan : Masjid Ahmad Yani
- Sebelah Barat : Sungai Brantas



Gambar 7. Batas-batas tapak
(keterangan: diolah dari beberapa sumber, 2006)

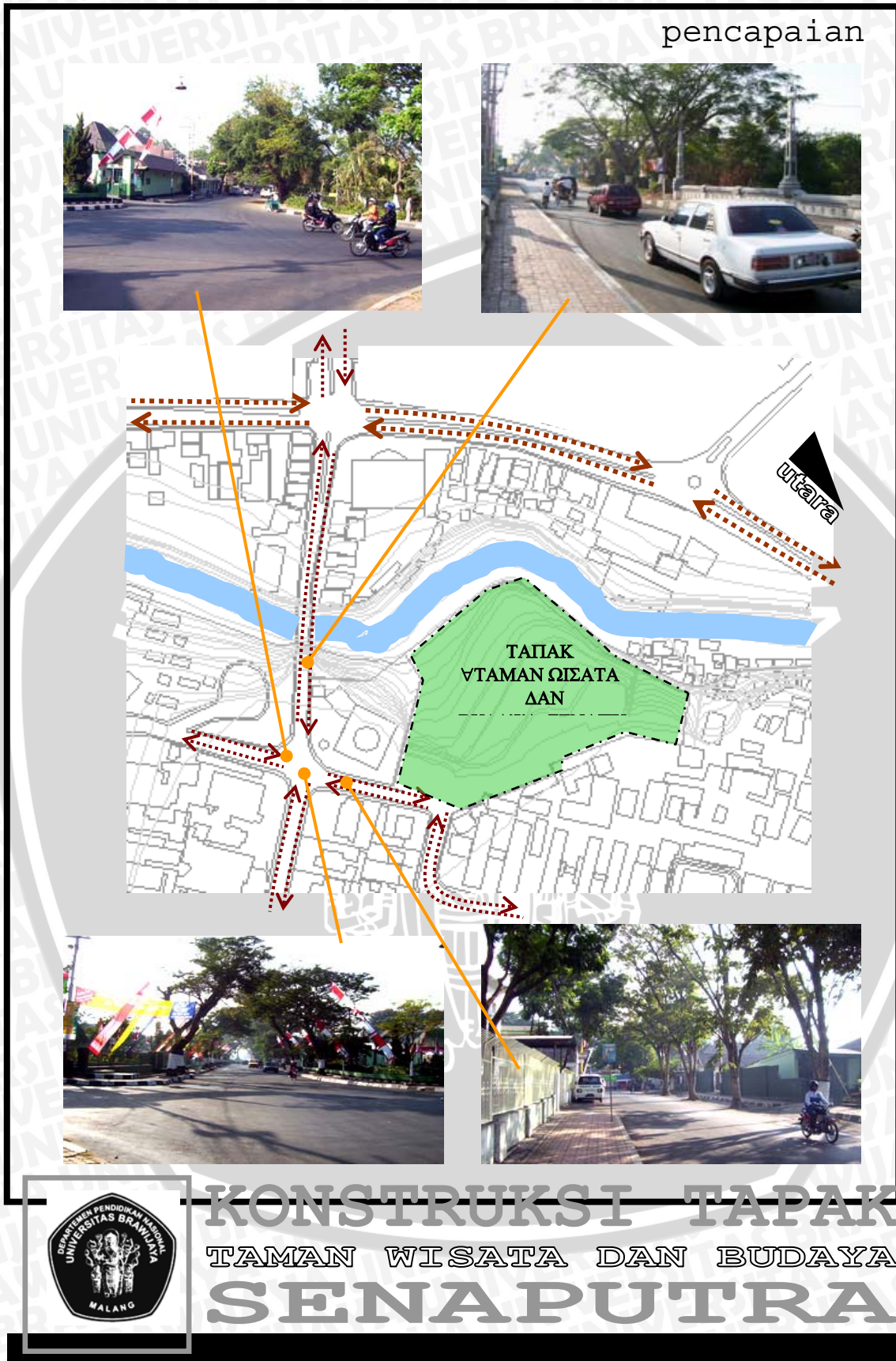
B. Jalur jalan dan Pencapaian ke tapak

Kawasan sekitar tapak dilalui sistem jaringan jalan yang berada wilayah hirarki jaringan jalan Kecamatan Klojen. Jalan Basuki Rahmat termasuk jalan utama (arteri sekunder) dibentuk secara paralel Utara-Selatan dan jalan-jalan yang menghubungkan ke pusat kegiatan utama kota, sedangkan Jalan Kahuripan yang termasuk jalur Barat-Timur merupakan jalan kolektor sekunder. Sementara jalan Brawijaya merupakan jalan lokal sekunder yang terhubung ke jalan kolektor tersebut



Gambar 8. Jalur pencapaian menuju tapak
 (keterangan: diolah dari beberapa sumber, 2006)

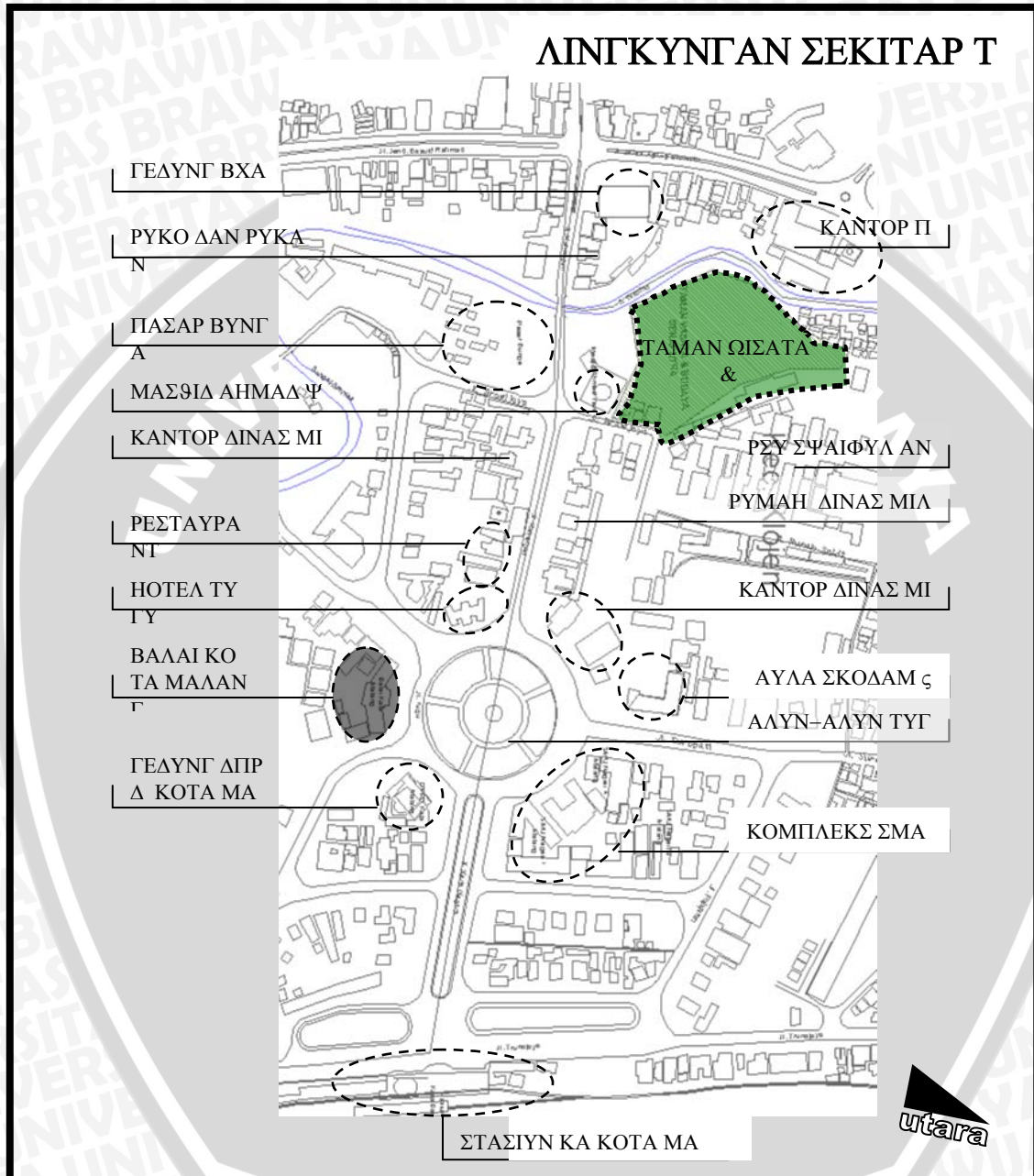
Jalan Brawijaya merupakan satu-satunya pencapaian darat menuju tapak. Jalur jalan tersebut dilalui kendaraan pribadi maupun umum (angkot) dalam dua arah. Pada bagian kanan dan kiri jalan juga telah tersedia trotoar untuk pejalan kaki. Posisi jalan Brawijaya terletak pada sudut sebelah Timur-Selatan tapak. Sehingga area entrance Taman Wisata dan Budaya Senaputra hanya memungkinkan jika berada pada sisi tersebut.



Gambar 9. Pencapaian menuju tapak
(keterangan: dokumentasi pribadi, 2006)

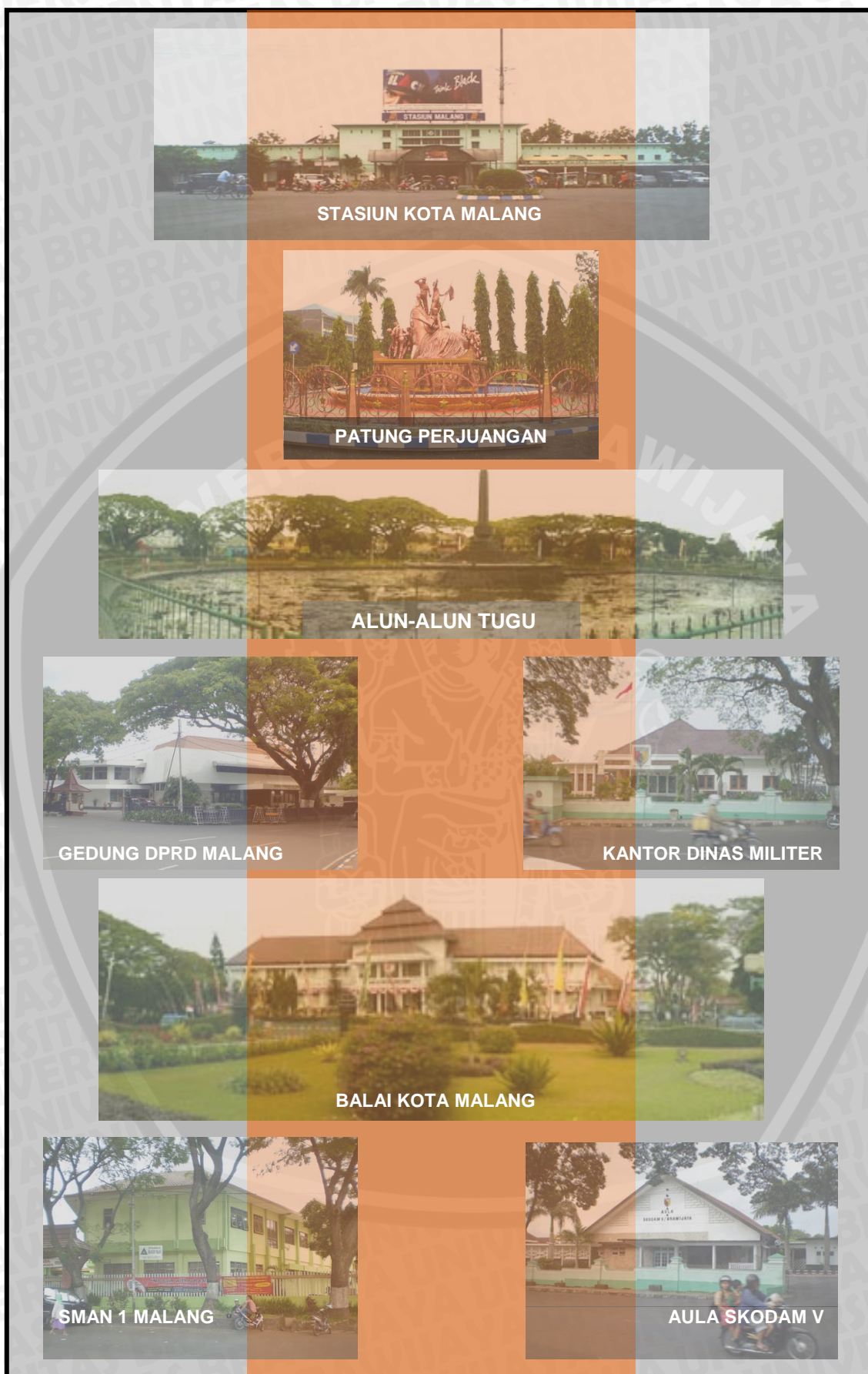
C. Lingkungan sekitar tapak

Karena posisinya yang terletak di kawasan pusat kota Malang, lingkungan sekitar Taman Wisata dan Budaya Kegiatan pemerintahan dan perkantoran berada pada lokasi disekitar alun-alun tugu .

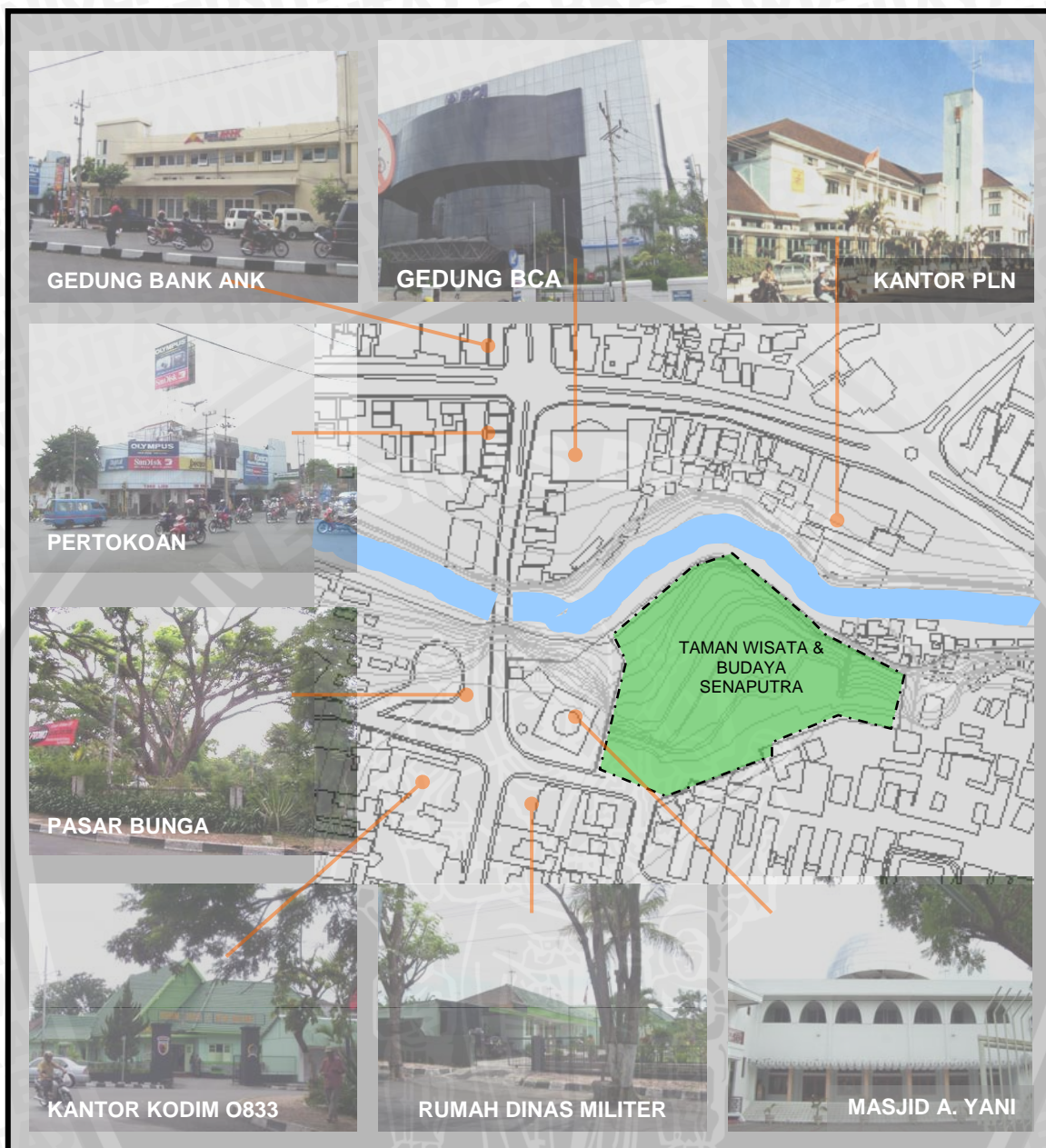


KONSTRUKSI TAPAK TAMAN WISATA DAN BUDAYA SENAPUTRA

Gambar 10. Kedudukan Fasilitas-Fasilitas Kota di Sekitar Tapak
(keterangan: diolah dari beberapa sumber, 2006)



Gambar 11. Lingkungan sekitar tapak: bangunan-bangunan di sekitar Alun-alun Tugu Malang (keterangan: dokumentasi pribadi, 2006)



Gambar 12. Fasilitas kota di sekitar tapak
(keterangan: dokumentasi pribadi, 2006)

4.2.2. Kedudukan Taman Wisata dan Budaya Senaputra dalam tata wilayah kota Malang

Ditinjau dari kedudukannya dalam Tata Wilayah Kota Malang, Taman wisata dan Budaya Senaputra adalah ruang terbuka hijau sekaligus ruang terbuka publik (*public park*) yang berada sekitar kawasan pusat kota Malang. Dalam suatu tata wilayah kota, kawasan perkotaan memerlukan ruang terbuka untuk menjaga keseimbangan ekologisnya. Menurut Evaluasi RDTRK Kecamatan Klojen Kota Malang tahun 1998/1999-2008/2009, tapak Taman Wisata dan Budaya Senaputra termasuk dalam kawasan yang dikembangkan sebagai jalur hijau kota, karena dapat berfungsi sebagai kawasan penyangga dan penyedia oksigen (*paru-paru kota*). Kawasan penyangga ditetapkan berdasarkan kriteria yaitu kawasan yang berada sejauh 100 m di kanan-kiri sungai yang mempunyai fungsi hidrologis.

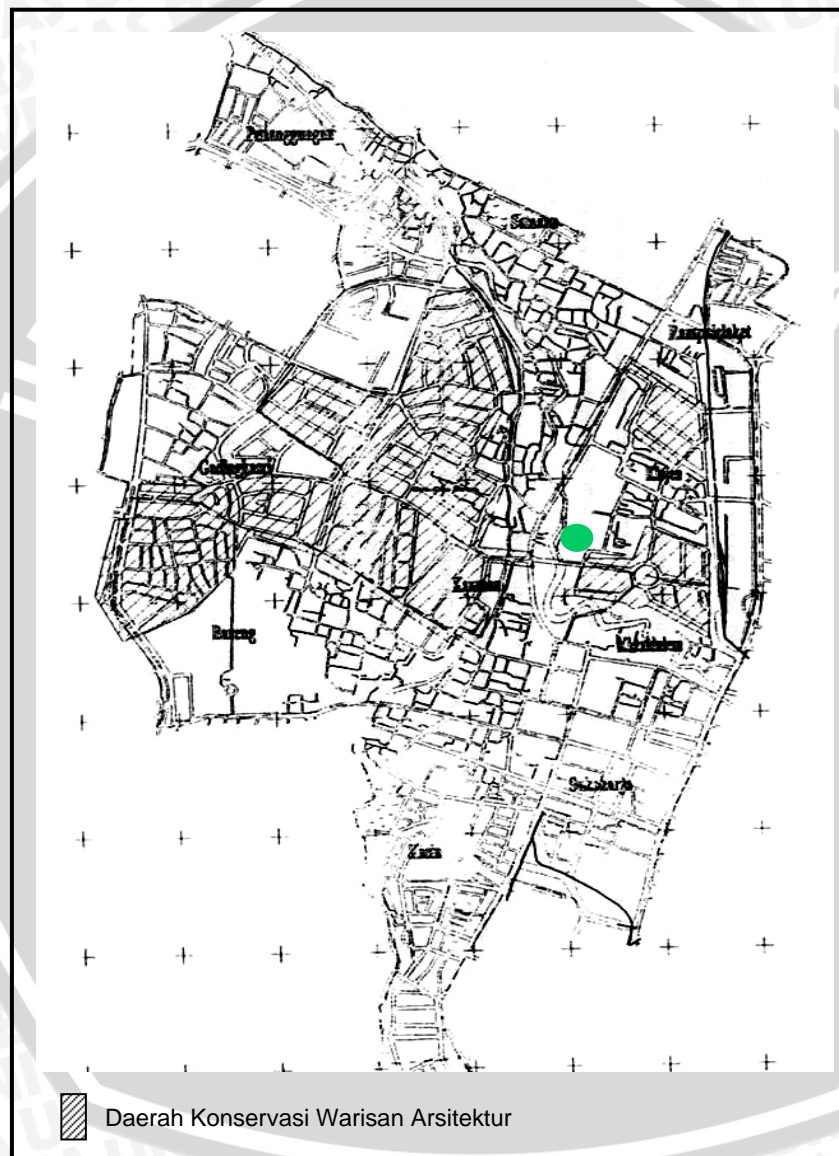


Gambar 14. Citra tapak dan lingkungan sekitarnya dari udara
(sumber: *googleearth*, 2006)

Selain itu, dalam RDTRK kota Malang dan sesuai dengan Peraturan Daerah Propinsi Jawa Timur No. 11 tahun 1991 tentang Penetapan Kawasan Lindung di Propinsi Jawa Timur, maka tapak Taman Wisata dan Budaya Senaputra yang terletak di tepi sungai

Brantas termasuk dalam kriteria Kawasan perlindungan setempat untuk area sempadan sungai, yang berperan penting untuk mempertahankan kelestarian fungsi sungai.

Kota Malang salah satunya dikenal dengan kekayaan warisan arsitektur kolonialnya. Dilihat dalam skala yang lebih luas, Taman Wisata dan Budaya Senaputra berada di antara kawasan zona pengawasan ketat (High Control Zone) Kecamatan Klojen yang dilaksanakan guna melindungi dan menjaga (konservasi) peninggalan arsitektur bangunan kolonial yang ada.



Gambar 15. Peta Konservasi Kawasan Arsitektur
(sumber: Kompraswil Kota Malang)

V. BAHASA PUITIK (SAJAK) SEBAGAI PEMANDU DESAIN

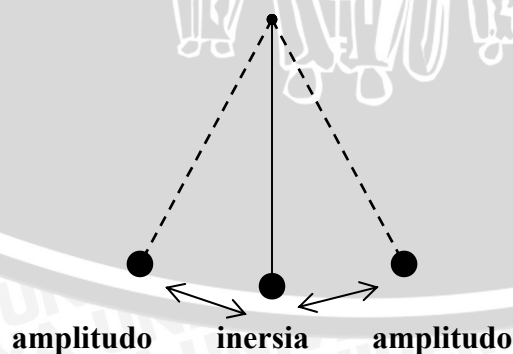
5.1. Momen puitik dan *sense of place*

Untuk mendapatkan ide, saya berusaha melihat fenomena-fenomena yang ada baik dari tapak, situasi, maupun lingkungan di mana rancangan ini akan didirikan. Pengamatan lapangan adalah jalan untuk memperoleh kesadaran intuitif akan fenomena tapak. Pada observasi¹⁵⁾ lapangan tanggal 8 Agustus 2006, saya terpengaruh oleh peristiwa penglihatan yaitu sensasi suasana gelap, terang, kejepitan dan kesilauan oleh cahaya matahari di pagi hari. Sensasi oleh peristiwa penglihatan tersebut saya rasakan sebagai suatu pengalaman yang sangat khas dan spesifik, membawa pada suatu kesadaran dan memunculkan inspirasi. Dalam hal ini, saya mengandalkan intuisi sebagai pedoman dalam mencari kemungkinan-kemungkinan untuk membatasi pilihan. Ini berarti bahwa pengamatan lapangan untuk mendapat ide intuitif berhenti pada saat itu juga.

5.1.1. Rona-jalinan peluncur momen puitik

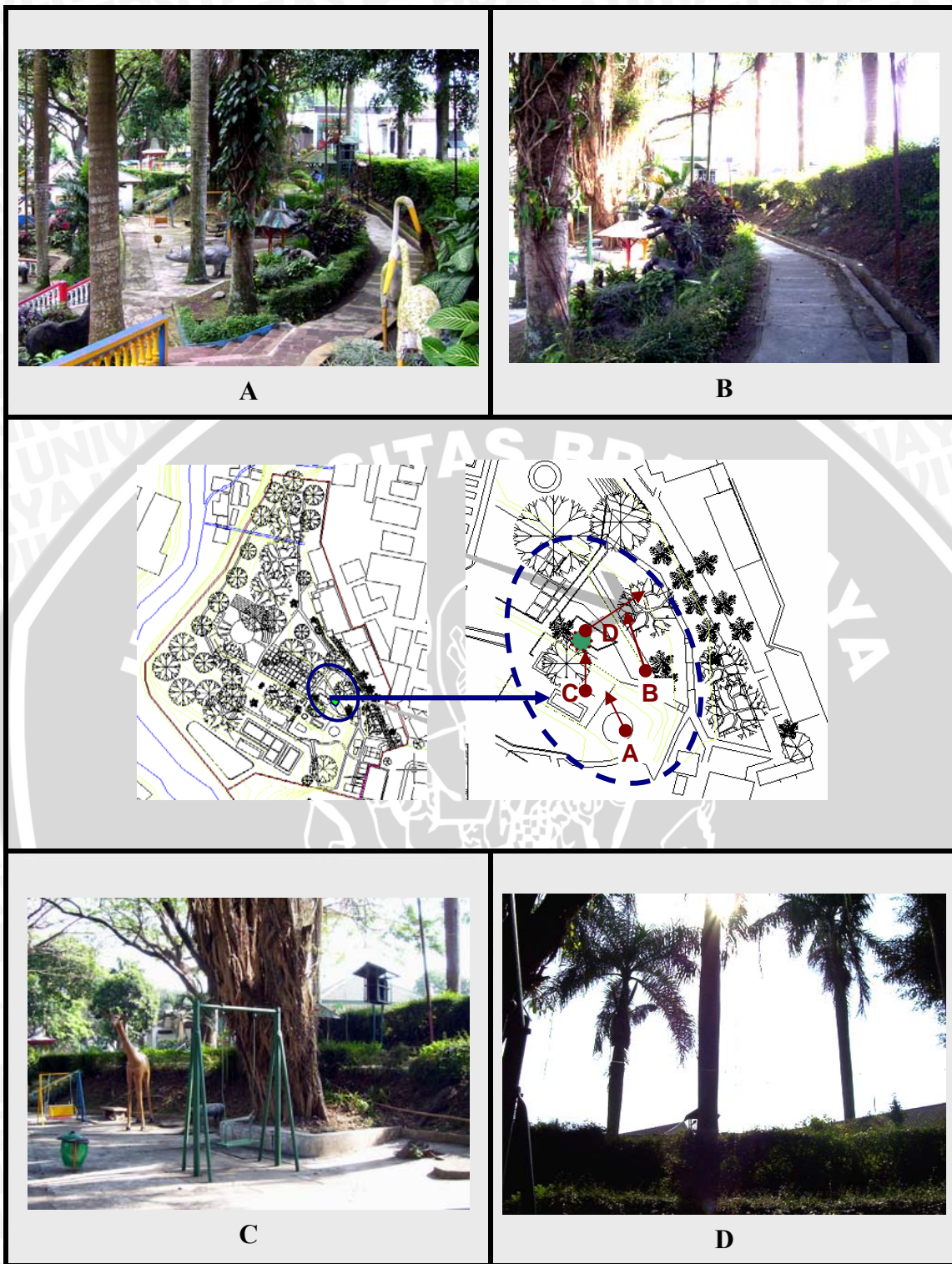
Suatu keadaan dalam tapak, pada suatu kali observasi menuntun saya pada suatu momen puitik yang penuh inspirasi. Momen puitik tersebut muncul dari latar tempat yang berada di suatu area dalam tapak di pagi hari. Lebih spesifik, rona-jalinan peluncur momen puitik tersebut adalah ketika saya duduk lalu berada di dalam gerak osilasi sebuah ayunan. Berada dalam gerak osilasi tersebut, saya merasakan sensasi dari peristiwa yang tertangkap oleh indera saya.

Secara sederhana, citra rona-jalinan dalam tapak yang menuntun inspirasi tersebut dapat dilihat pada gambar 5.1. dan gambar 5.2.



Gambar 16. Gambaran setting gerak osilasi ayunan peluncur momen puitik

¹⁵⁾ Lihat lampiran Catatan Observasi Lapangan: 8 Agustus 2006



Gambar 17. Gambaran Setting Peluncur Momen Puitik
(sumber: Rahayu, 2006)

5.1.2. Momen puitik

Momen puitik berawal dari kesilauan oleh pancaran sinar matahari di balik pohon yang tertangkap oleh indera penglihatan. Hal tersebut membuat saya tergerak lalu menggerakkan ayunan. Saat saya berada dalam gerak osilasi ayunan, saya menyaksikan peralihan gelap-terang cahaya dalam peristiwa kekejapan karena pengaruh gerak ayunan. Saya merasa sedang menyaksikan sebuah cerminan dunia.



Gambar 18. Citra peluncur momen puitik
(sumber: Rahayu, 2006)

Pohon yang saya lihat, turut serta memunculkan momen kesadaran. Saya meyakini bahwa pepohonan tersebut bukan semata-mata berdiri ditempatnya tanpa arti, namun berdiri karena memang diperintahkan untuk berdiri, menjadi sebuah pertanda momen kesadaran. Saya melihat pepohonan sebagai simbol kehidupan. Segala elemen dalam rona-jalinan yang hadir dalam momen tersebut saya yakini memberikan sumbangsih dalam memunculkan inspirasi.

Segala yang saya alami dalam proses tersebut menyadarkan saya; bukan semata-mata sebagai peristiwa fisik yang memunculkan sensasi yang teramati oleh indera, namun juga mampu menyentuh rasa dan menghadirkan sebuah momen kesadaran yang serta merta muncul begitu saja. Cahaya, pohon, ayunan, gelap, terang, angin, udara, warna, rupa dan segala yang terlibat dalam peristiwa tersebut saya yakini sebagai kebenaran yang hadir dalam jejak kehidupan yang penuh makna.

5.2. Sajak: Deskripsi Puitik

Peristiwa hasil ‘pembacaan’ fenomena tapak saya rekam dan nyatakan dalam struktur implisit dan makna dalam catatan-catatan, yang selanjutnya memunculkan motivasi untuk menulis ulang kedalam suatu bahasa puitik (bahasa literatur). Struktur bahasa verbal berupa narasi tidak akan cukup mewakili jika dipakai untuk melukiskan kembali fenomena yang saya tangkap. Itulah sebabnya saya memilih sajak sebagai

5.3.1. Penjelasan aspek sintaktis

Sajak “Ensembel Tanpa Suara” cukup pendek. Penjelasan aspek sintaktis untuk memahami maksud sajak ini akan saya tunjukkan melalui analisis kalimat, bait, baris, kata dan tipografi.

A. Kalimat

Dilihat dari struktur kalimat, sajak ini tidak memiliki kalimat yang utuh. Dari awal hingga akhir sajak tidak dijumpai huruf kapital yang menandai awal sebuah kalimat maupun tanda baca titik sebagai akhir kalimat. Hal inilah yang dapat melahirkan interpretasi yang luas untuk memaknai sajak ini. Rangkaian kosa kata yang terdapat dalam sajak seakan merupakan bagian dari sebuah kalimat yang panjang. Sajak ini terdiri dari 2 klausa. Kata *namun* yang diikuti tanda koma (,) adalah penanda pemisah 2 klausa tersebut. Klausa pertama disusun dari rangkaian kata pada bait 1, sedangkan klausa kedua diawali oleh kata hubung ‘*namun*’ sampai dengan akhir bait 2.

B. Bait

Dari strukturnya sebagai ruang teks, secara garis besar sajak ini terdiri dari 2 bait. Bait pertama diawali oleh kata *terang* dan berakhir dengan susunan paralel dari kata *putih* dan *tersentak ! dingin*. Bait kedua diawali oleh tanda tanda kotak berwarna hitam (■) dan berakhir dengan kalimat dalam iringan ensembel tanpa suara.

Ensembel Tanpa Suara



C. Baris

Jika isi sajak dibaca dari arah kiri ke kanan maka akan dijumpai susunan baris sebagai berikut:

terang		merah – hangat	(baris 1)
e		■	(baris 2)
l	t	■	(baris 3)
a	i	■	(baris 4)
putih	tersentak !	dingin	(baris 5)
		■	(baris 6)
		■	(baris 7)
		■	(baris 8)
	namun,		(baris 9)
	bayang – pepohonan terus berdansa		(baris 10)
	dalam iringan ensembel tanpa suara		(baris 11)

baris 1¹⁶⁾:

Kata *terang* terletak sejajar dengan kata *merah-hangat*, keduanya terpisah oleh jarak spasi yang lebar.

Antara kata *merah* dan kata *hangat* terdapat tanda penghubung (-), maksudnya adalah kata *hangat* menguatkan kata didepannya yaitu *merah*.

Susunan ini adalah tanda awal untuk mengantarkan pada arah pembacaan, mengingatkan untuk tidak terjebak dalam aturan konvensional untuk memulai pemahaman sekaligus menyiratkan maksud bahwa terang adalah awal dari sesuatu yang merah-hangat (hidup).

baris 2:

Huruf e terletak sejajar dengan huruf a dan tanda kotak berwarna hitam (■), masing-masing dipisahkan oleh jarak spasi yang lebar.

baris 3:

Huruf l terletak sejajar dengan huruf t dan tanda kotak berwarna hitam (■), masing-masing dipisahkan oleh jarak spasi yang lebar.

baris 4:

Huruf a terletak sejajar dengan huruf i dan tanda kotak berwarna hitam (■), masing-masing dipisahkan oleh jarak spasi yang lebar.

¹⁶⁾ Kata *terang* pada awal sajak adalah deskripsi dan penafsiran saya untuk peristiwa yang mengawali momen puitik yang penuh inspirasi yaitu keadaan dimana saya berada dalam kesilauan karena terang sinar matahari. Sementara itu, kata merah-hangat adalah deskripsi dan penafsiran saya saat memejamkan mata dan serasa melihat warna merah pembuluh darah di kelopak mata. Lihat lampiran catatan observasi lapangan 8 agustus 2006

baris 5¹⁷⁾:

Kata 'putih' terletak sejajar dengan kata 'tersentak ! dingin', keduanya terpisah oleh jarak spasi yang lebar.

Antara kata 'tersentak' dan kata 'dingin' terdapat tanda baca ! (tanda seru).

tanda seru (!) merupakan simbol dalam tata bahasa yang dipakai untuk menunjukkan sebuah penekanan.

Kata *putih* yang diikuti dengan penggabungan kata *tersentak ! dingin* menyiratkan maksud bahwa putih yaitu warna yang melambangkan kesucian dan ketulusan adalah awal, tengah sekaligus akhir dari segala sesuatu. "Putih" di awal ditunjukkan oleh sifat yang dibawa oleh kata *terang* (baris 1), "putih" ditengah (selama proses) ditunjukkan oleh letak kata *putih* pada baris ke-5 sajak yang jika dilihat sebagai ruang teks adalah bagian tengah sajak, sedangkan "putih" diakhir secara tersirat ditunjukkan oleh kedudukan kata *putih* yang diikuti oleh kata *tersentak! dingin* yang secara implisit dapat diartikan sebagai titik henti, kematian, peleburan.

baris 6, 7 dan 8:

Hanya terdapat tanda kotak berwarna hitam (■), namun jika diperhatikan letak tanda tersebut berada dalam satu garis vertikal dengan tanda seru (!) yang diapit kata *tersentak* dan *dingin*, juga tanda kotak berwarna hitam (■) pada baris 2, 3, 4 serta tanda penghubung (-) pada kata *merah-hangat*.

Tanda kotak berwarna hitam (■)¹⁸⁾ adalah tanda untuk mewakili maksud tersirat bahwa untuk dapat lebih memahami sesuatu maka manusia perlu 'bergerak' aktif membebaskan diri dari ikatan-ikatan yang membelenggu kesadaran. Ikatan-ikatan tersebut, dalam sajak ini saya analogikan dengan cara baca konvensional, horisontal dari kiri ke kanan. Meski di awal (baris 1) telah ada petunjuk untuk memulai pemahaman yaitu kata *terang* dan *merah-hangat* yang menyiratkan maksud bahwa terang adalah awal dari sesuatu yang *merah-hangat* (hidup), namun dengan "cara baca konvensional" maka pada baris 2, 3, 4 hanya akan ditemui huruf-huruf dan tanda kotak berwarna hitam (■) yang berdiri sendiri seolah tanpa arti. Dengan sikap membaca seperti ini pada baris ke-5, yang merupakan akhir dari bait ke-1, tiba-tiba akan ditemui kata *putih* dan *tersentak ! dingin*, Dengan demikian bait 1 puisi akan berakhir sia-sia tanpa disertai pemahaman akan makna yang mungkin terkandung didalamnya.

¹⁷⁾ Kata putih yang sejajar dengan kata tersentak! dingin merupakan deskripsi dan penafsiran saya pada momen puitik yaitu saat tiba-tiba angin dingin berhembus dan membuat saya berhenti menggerakkan ayunan dan mendapati diri kembali dalam kesilauan. Lihat lampiran catatan observasi lapangan 8 agustus 2006

¹⁸⁾ Tanda kotak berwarna hitam (■) merupakan deskripsi dan penafsiran saya akan efek kejepitan, peralihan terang gelap yang begitu kuat pada momen puitik, saya memaknainya sebagai perintah untuk membaca! membaca! dan membaca! Lihat lampiran catatan observasi lapangan 8 agustus 2006

Hitam adalah gelap seperti saat menutup mata, saya menganggapnya sebagai tanda yang menyiratkan makna agar diam, membaca dan merenungi. Sedangkan bentuk kotak bermaksud memperjelas/mempertegas warna hitam. Dalam ketidak-pahaman pada baris 2, 3, 4 diakhiri dengan tanda kotak hitam tersebut, demikian pula pada baris 6, 7 dan 8 kembali hadir tanda kotak berwarna hitam (■). Dengan demikian makna tanda kotak hitam dalam sajak ini adalah ungkapan tegas agar membaca dan merenungi.

baris 9:

Hanya terdapat kata 'namun' yang diikuti oleh tanda koma (,)

Kata 'namun' yang diikuti oleh tanda koma (,) memisahkan dua klausa dalam suatu kalimat.

baris 10, 11¹⁹⁾:

Kata *bayang-pepohonan*, tanda penghubung (–) diantara kedua kata tersebut memberi kesan hubungan erat yang tak terpisahkan.

Bayang dan pepohonan adalah tanda yang mengandung makna bahwa disadari atau tidak, dipahami atau tidak terdapat selalu saja terdapat dua unsur berbeda yang ada dan hadir secara bersama (*terus berdansa*) dalam roda kehidupan yang penuh warna (*dalam iringan ensembl tanpa suara*). Disamping itu kata *pohon* diasosiasikan dengan kayu yang bermakna kehidupan, sedangkan *bayang* (bayangan) diasosiasikan dengan gelap yang ada karena terang/cahaya. Saya juga memaknai kata *bayang* sebagai sisi lain kehidupan yang dapat membuat manusia terlena jika tidak menyadari bahwa ia hanya muncul jika ada terang.

D. Kata dan tipografi

Sajak ini saya tulis dalam sebuah ruang teks, bukan puisi lisan. Yang paling dominan adalah bentuk tipografinya²⁰⁾.

Susunan huruf dan kata dalam sajak terlihat membentuk irama (tinggi-rendah-tinggi-rendah) yang merupakan ikon judul dan menandakan adanya suatu gerakan.

terang		merah – hangat
e	a	■
l	t	■
a	i	■
putih	tersentak ! dingin	■
		■
		■
		namun,
		bayang – pepohonan terus berdansa
		dalam iringan ensembl tanpa suara

Setelah membaca judul dan memperhatikan alur yang terbentuk susunan tipografi, kemudian membaca menurut dinamisme yang ditunjukkan oleh susunan tipografi, pada bait 1 akan dijumpai penggabungan kata *terangelaputihhitamerah-hangat* jika dibaca maka berbunyi terang, gelap, putih, hitam, merah, hangat.

Kata *terang* merupakan antonim dari kata *gelap*, sedangkan kata *putih* adalah antonim dari *hitam*. Namun tiba-tiba muncul kata *merah* yang diikuti oleh kata *hangat*. Akan tetapi setelah melalui 3 buah tanda kotak berwarna hitam (■) terdapat pasangan kata *tersentak ! dingin*, yang apabila diamati berada dalam suatu susunan paralel dengan kata *putih*. Dengan demikian pada bait 1 terdapat susunan kata yang intinya adalah pasangan-pasangan lawan kata. Pasangan-pasangan lawan kata (antonim) yang tersusun pada bait 1 bermaksud untuk mengungkapkan sesuatu yang dinamis/bergerak. Meski dengan cara pengungkapan yang berbeda, kandungan makna akan sesuatu yang dinamis tersebut juga diungkapkan pada bait 2 yaitu melalui efek bahasa dalam kalimat *bayang-pepohonan terus berdansa dalam iringan ensemble tanpa suara*.

5.3.2. Penjelasan aspek semantis

Bila melihat sajak “Ensemble Tanpa Suara” maka akan ditemukan beberapa gambaran tentang suatu keadaan yang beraneka warna. Makna apakah yang tersirat di balik hubungan ini? Untuk menjawab pertanyaan ini alangkah baiknya terlebih dahulu dibahas isotopi-isotopi yang terdapat dalam puisi ini. Yang dimaksud dengan isotopi di sini adalah wilayah makna yang terbuka yang terdapat di sepanjang wacana. Isotopi adalah suatu bagian dalam pemahaman yang memungkinkan pesan apapun untuk dipahami sebagai suatu perlambangan yang utuh. Karena itu, dalam isotopilah makna mencapai keutuhannya.

Adapun dalam sajak *Ensemble Tanpa Suara* ini dapat di temukan beberapa isotopi yang diharapkan dapat mendukung perolehan makna yang diharapkan. Adapun isotopi itu adalah; isotopi keadaan, warna, gerak, alam, suara, penghubung, simbol dan waktu.

¹⁹⁾ Deskripsi dan penafsiran saya untuk matahari, pepohonan, serta bayangan yang hadir dalam rona-jalinan dalam peristiwa momen puitik. Lihat lampiran catatan observasi lapangan 8 agustus 2006

²⁰⁾ Bentuk tipografi adalah deskripsi dan penafsiran saya akan setting ruang dan waktu ketika saya berada dalam gerak osilasi ayunan yang hadir dalam rona-jalinan saat peristiwa momen puitik. Lihat lampiran catatan observasi lapangan 8 agustus 2006

Isotopi keadaan

terang
gelap
hangat
dingin

Isotopi warna

putih
hitam
merah

Isotopi gerak

tersentak
berdansa

Isotopi alam

bayang
pepohonan

Isotopi suara

ensembel
iringan
suara

Isotopi penghubung

namun
dalam
tanpa
– (2x)

Isotopi simbol

!
■ (6x)

Isotopi waktu

terus

Di dalam sajak ini terdapat delapan kelompok isotopi yang mendukung delapan motif. Yang dimaksud dengan motif adalah unsur yang terus menerus diulang dan beberapa motif dapat mendukung kehadiran tema. (Okke, 2002: 124) Jika melihat kelompok motif tersebut di atas, dapat dilihat isotopi yang menonjol adalah isotopi keadaan dan isotopi warna. Kata-kata yang terdapat dalam dua kelompok isotopi tersebut secara garis besar adalah pasangan-pasangan kata yang memiliki makna berlawanan. Menonjolnya kedua isotopi tersebut menunjukkan motif utama pada puisi yaitu suatu keadaan yang beraneka warna.

Selanjutnya, kehadiran isotopi keadaan pada kata *terang* dan kata *gelap*, kemudian disusul kata *putih* dan *hitam* pada isotopi warna merupakan paradoks dalam kehidupan yang terkadang hadir dengan hampir tak dapat dibedakan rasanya. Seperti halnya pasangan-pasangan kata paradoks dalam puisi ini tidak dapat dielakkan sebagai bagian yang memang sudah ada dalam kehidupan umat manusia. Bahkan hal tersebut menjadi warna kontras yang justru memperindah kehidupan ini.

Kehadiran isotopi penghubung berfungsi sebagai penguat dari kalimat-kalimat yang hadir dalam sajak ini. Tanda penghubung (-), dan kata *namun* pada rangkaian kata yang hadir pada sajak menunjukkan penegasan dari lokasi kehadiran perasaan maupun benda yang ditulis dalam puisi ini. Tanda penghubung (-) pada kata *merah-hangat* misalnya, adalah unsur yang digunakan untuk memperjelas bagian-bagian kata yang digunakan dalam sajak ini agar dapat dipahami dan komunikatif. Dukungan tanda penghubung juga memperjelas situasi dan keadaan kelompok kata yang mengantarkan pada pemaknaan bahwa sesuatu yang "merah dan hangat" dapat diartikan sebagai darah yang berarti pula kehidupan.

Tanda penghubung (-) dalam kata *bayang-pepohonan* hadir sebagai pemisah dari dua kosa kata yang bermakna paradoks tersebut, namun dalam eksistensinya tetap menjadi bagian dari pepohonan (kehidupan). Karena tanda penghubung (-) membawa kehadiran dua sifat yang paradoks tadi dalam satu waktu dan tempat.

Isotopi simbol yang didominasi oleh kehadiran tanda kotak berwarna hitam (■) yang muncul 6 kali dalam sajak ini, seperti yang telah dijelaskan dalam aspek sintaktis memiliki makna perlunya suatu proses baca-renung dalam kehidupan. Maksud dari kehadiran tanda kotak hitam adalah sebuah tanda bisa pula diartikan sebagai "kotak hitam kehidupan" yang berisi rangkaian peristiwa kejadian kaleidoskop kehidupan, sehingga dibutuhkan kesadaran untuk dapat memahami dan memaknai setiap kejadian tersebut dengan cara membaca-renung.

Adapun isotopi *waktu* pada puisi ini hanya memiliki satu kata yaitu *terus* pada kalimat *bayang-pepohonan terus berdansa dalam iringan ensemble tanpa suara* memiliki makna durasi yang tidak pernah terputus, menyiratkan makna bahwa dengan kondisi seperti itulah dunia berjalan dalam gerak yang dinamis.

E. Kesimpulan sajak

Berdasarkan penjelasan dari aspek sintaktis dan aspek semantis di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk dan makna keseluruhan sajak adalah metafora dari kehidupan. Sajak ini berbicara tentang prinsip **dinamis** dalam kehidupan yang melibatkan dua hal berbeda (**oposisi biner/binary oppositions**) yang saling melengkapi (**komplemen**) dan membentuk **prinsip utama dalam kehidupan yaitu keseimbangan (keutuhan)**. Adapun tema utama sajak ini adalah **Keutuhan (Keseimbangan)**.

Penguraian bahasa sajak yang saya lakukan di atas merupakan jalan bagi saya untuk mendapatkan pemaknaan yang utuh atas momen puitik pada tahap penggalian inspirasi desain. Sebagaimana yang saya ketengahkan di awal bahwa puisi "Ensemble tanpa Suara" adalah media saya dalam mengungkapkan fenomena intuitif. Pada proses translasi sajak ini, saya menyadari bahwa kapasitas saya sebagai seorang mahasiswa arsitektur tidaklah memiliki pengetahuan yang cukup memadai untuk menelaah bahasa sajak dari sudut sastra. Oleh karena itu saya meminta beberapa rekan imbingan (*counterpart*) yang memiliki kompetensi dalam bidang sastra untuk mengapresiasi dengan menginterpretasikan sajak "Ensemble Tanpa Suara". Hasil interpretasi²¹⁾ dari rekan-rekan imbingan menunjukkan bahwa pada prinsipnya, makna yang tertuang secara implisit melalui struktur dan bahasa sajak dapat dikenali oleh para rekan imbingan.

²¹⁾ Hasil interpretasi sajak oleh rekan-rekan imbingan (*counterparts*) dapat dilihat pada lampiran 2