

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Transformasi dan Budaya

2.1.1. Definisi Transformasi

Hakekat transformasi dipandang sebagai intisari proses rancang akulturatif; lebih tepatnya *culture sustainability effort*. Pratiwi dalam presentasi digital *Transformasi* (2009) memaparkan penjelasan definitif mengenai transformasi melalui beberapa sumber, antara lain:

- *The New Grolier Webster International Dictionary of English Language* mendefinisikan transformasi sebagai suatu proses kejadian; [menjadi] bentuk yang berbeda dengan kandungan nilai-nilai yang sama (contoh: struktur, fungsi, dan seterusnya).
- *Webster Dictionary* menjelaskan bahwa transformasi dapat dianggap sebagai sebuah proses pemalihan total dari suatu bentuk menjadi sebuah sosok baru; sebagai tahap akhir dari sebuah proses perubahan; sebuah proses secara bertahap. Konteks *spatial-temporal* menjadi hal pokok yang menentukan perubahan tersebut.

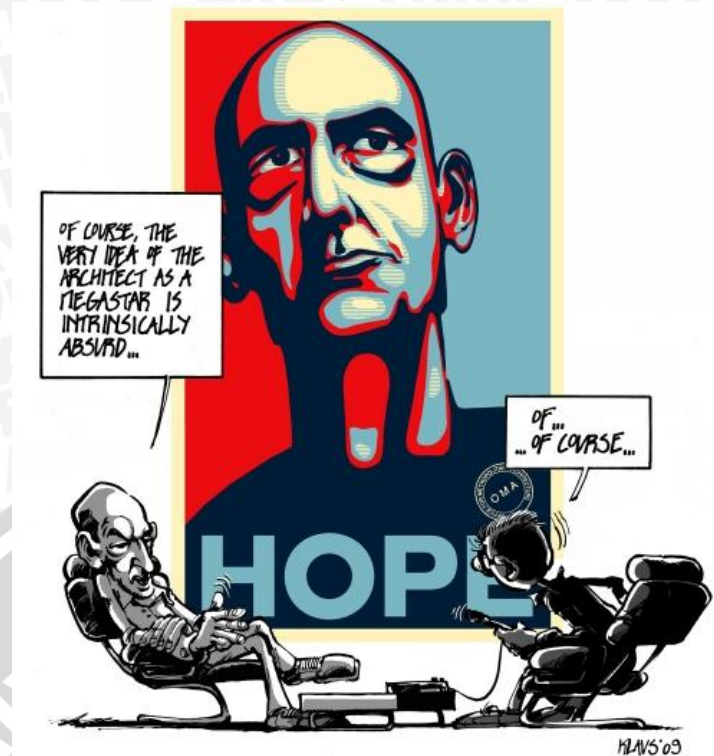
Alexander dalam Pratiwi (2009) merinci lebih lanjut karakteristik transformasi sebagai pelengkap pemahaman definitif di atas, antara lain:

- 1) Perubahannya terjadi secara perlahan-lahan atau sedikit demi sedikit;
- 2) Tidak dapat diduga kapan alur tersebut dimulai dan kapan proses tersebut akan berakhir, tergantung dari faktor yang mempengaruhinya;
- 3) Bersifat komprehensif dan berkesinambungan; dan
- 4) Perubahan yang terjadi mempunyai keterkaitan emosional yang erat dengan sistem nilai-norma masyarakat.

2.1.2. Indikator Transformasi

Menurut Habraken dalam Pratiwi (2009), indikator terjadinya transformasi dalam ranah budaya, antara lain:

- **Peng-aku-an Diri** (*Existence*); akibat sifat rasionalistik-materialistik, peradaban modern mampu mencetak paradigma akan mutlakunya “eksistensi”: orang ingin dikenal, dianggap, hingga pada level pengkultusan (dalam dunia ke-arsitektur-an, muncul istilah *Star-chitect*).



Gambar 2.1. Karikatur seorang *Star-chitect*, Rem Koolhaas.
 Sumber : www.yangsquare.com, 2010

- **Gaya Hidup** (*Life Style*); perubahan-perkembangan yang terjadi pada struktur masyarakat akibat pengaruh kontak dengan budaya lain (munculnya penemuan baru mengenai manusia dan lingkungannya); kelanjutan dari hasrat akan pengakuan diri. Sistem kekinian yang berlaku dalam tata-hidup global adalah mode (baca: kebenaran mayoritas). Lebih dalam lagi, *life style* dimengerti sebagai pandangan hidup; keyakinan akan relevansi kebenaran. Sehingga, mode yang dominan secara global dengan mudah merambah pada tataran budaya, menggantikan kapasitas hakiki indigenusya.

2.1.3. Strategi Transformasi

Menurut Antoniades (1990), terdapat beberapa strategi dalam melakukan upaya transformasi, antara lain:

- **Strategi Tradisional**, merupakan evolusi progresif suatu bentuk melalui langkah-langkah penyesuaian yang dibatasi oleh faktor-faktor eksternal (*site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan, dan seterusnya*), faktor internal (*fungsi, program, kriteria struktur, dan seterusnya*), faktor artistik (*daya guna, maksud, tujuan, dan seterusnya*) dan sikap-pandangan arsitek dalam batasan biaya maupun kriteria pragmatis lainnya.

- **Strategi Adopsi** (*borrowing*), merupakan proses transformasi yang berpijak pada substansi di luar bidang arsitektur (seperti: seni lukis, patung, artefak, dan benda-benda dua dan tiga dimensi) dengan tetap berpegang pada interpretasinya mengenai fungsi.
- **Strategi Dekonstruksi** (*Deconstruction*), merupakan proses transformasi dengan cara pembongkaran seluruh struktur, dalam rangka menemukan suatu cara dan kemungkinan-kemungkinan terjadinya penggabungan baru; menciptakan struktur dan komposisi yang berbeda.

2.1.4. Definisi Budaya

Menurut Koentjaraningrat dalam artikel *Pengantar Antropologi* [Gunadarma E-learning] (pengunduhan dilakukan pada tahun 2010), mendefinisikan budaya sebagai sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka bermasyarakat (*social relation*) dengan bertanggung-jawab, melalui proses belajar. Sedangkan menurut Pangarsa (2006:24), budaya; secara fonetik berasal dari kata *ba-da-ya*, *Al-Mubdi'u*, [salah satu asma ALLAH SWT] Yang Maha Mengawali; dimaknai sebagai kemampuan berakal-budi dengan nilai-nilai luhur berketuhanan, untuk mengawali hidup dengan suatu proses yang adil, harmonis, selaras dalam kedamai-tenteraman yang terbukti pada kesatuan jalinan kehidupan antar-makhluk ciptaan ALLAH SWT.

2.1.5. Transformasi Budaya

Menurut Sachari (2005:87), ada 2 unsur penting dalam proses terjadinya transformasi budaya, antara lain:

- **Inkulturasi**, merupakan suatu latihan setiap pelaku kebudayaan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan kebudayaan yang terjadi. Inkulturasi dianggap berhasil dengan baik jika terjadi penggabungan, kebijakan maupun rekonsiliasi antara tradisi dan ekspresi pribadi, sehingga kemufakatan nilai dapat diapresiasi secara arif.
- **Akulturasi**, merupakan wahana pertemuan 2 kebudayaan, masing-masingnya dapat menerima nilai-nilai bawaannya. Untuk dapat berhasil dengan baik, proses akulturasi memerlukan upaya persenyawaan (*affinity*), yaitu menerima kebudayaan tanpa rasa terkejut (*culture shock*) atau 'penjiwaan' kebudayaan. Syarat lain proses akulturasi adalah keseragaman (*homogeneity*), seperti nilai

baru yang tercerna akibat keserupaan tingkat-corak budayanya (pendekatan asosiatif).

2.2. Tinjauan Arsitektur Tradisional Bali

2.2.1. Definisi Arsitektur Tradisional Bali

Menurut Ngoerah dalam *Penelitian Inventarisasi Pola-Pola Dasar Arsitektur Tradisional Bali* (1981), arsitektur tradisional Bali merupakan endapan akumulatif dari perkembangan keilmuan arsitektur di Bali secara kronologis di mana peran alam, nilai-nilai luhur tradisi dan arsitektur merupakan kesatuan yang bulat-utuh. Beberapa penjabaran definitifnya, antara lain:

- 1) Arsitektur tradisional Bali merupakan perwujudan *Microcosmos* dari gambaran alam raya sebagai *Macrocosmos*;
- 2) Arsitektur tradisional Bali adalah wadah untuk membentuk-tempatkan manusia secara individu-kelompok dalam menyelaraskan dirinya dengan alam raya;
- 3) Arsitektur tradisional Bali mengunduh simbol analogis alam semesta sekaligus terjemahannya pada prinsip-prinsip kebudayaan; dan
- 4) Arsitektur tradisional Bali mengemban konsep keindahan bersahaja; tidak dibuat-buat; muncul dari kejujur-murnian atas upaya mencerap bahasa alam dan tradisi.



Gambar 2.2. Natar Utama Pura Agung Kentelgumi (kiri) dan kegiatan spiritualnya (kanan); upacara Caru Rsi Gana; sebuah fenomena kebersahajaan-keharmonisan antara umat manusia, alam semesta dan Sang Hyang Widhi.

Sumber : www.flickr.com, 2010

2.2.2. Public Facility Dalam Arsitektur Tradisional Bali

Menurut Ngoerah (1981), [berdasarkan fungsinya] bangunan tradisional Bali dapat dikelompokkan menjadi 3 golongan, antara lain:

- **Bangunan Tempat Persembahyangan**, antara lain: *Pura*, *Sanggha* ataupun *Pamerajan*.

- **Bangunan Tempat Tinggal**, antara lain: *Griya, Puri, Jero*, dan *Umah*.
- **Bangunan Publik dan Aktivitas Kemasyarakatan**, antara lain: *Bale Banjar*.

Dalam kasus perancangan terkait, fungsi museum merupakan wadah aktivitas yang bersifat publik. Maka dari itu, konsep perancangannya [seyogyanya] mengikuti ketentuan perancangan bangunan publik dalam arsitektur tradisional Bali, yakni ketentuan perancangan *Bale Banjar*.

Dwijendra (2010:68-83) memberikan penjelasan yang cukup detail terhadap ketentuan perancangan *Bale Banjar*, antara lain:

- **Definisi Bale Banjar**

Banjar merupakan bentuk kesatuan sosial yang didasarkan atas kesatuan wilayah, di mana kesatuan sosial tersebut diperkuat oleh kesatuan adat dan upacara-upacara keagamaan. Sedangkan *Bale Banjar* memiliki pengertian sebagai bangunan terbuka yang diperuntukkan untuk kepentingan bersama bagi warga *banjar*. Selain itu, *Bale Banjar* juga merupakan tempat membentangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kepengurusan kelompok masyarakat atau kelompok *banjar* tersebut.



Gambar 2.3. Bale Banjar di Pura Gajah (kiri) serta salah satu aktivitas yang diwadahnya (kanan).

Sumber : www.flickr.com; www.balimada.de, 2010

- **Fungsi Bale Banjar**

Fungsi Bale Banjar sebagai bangunan publik, antara lain:

- 1) Tempat pertemuan anggota *banjar*;
- 2) Pusat informasi bagi masyarakat (memerlukan sarana untuk menyampaikan informasi, yaitu *Bale Kul-Kul*);
- 3) Pusat persembahyangan bersama bagi anggota *banjar* secara insidental maupun periodik;
- 4) Tempat menempatkan sesajen;

- 5) Tempat pengolahan-persiapan konsumsi publik;
- 6) Tempat menyimpan kekayaan *banjar* dalam bentuk hasil bumi;
- 7) Tempat pertunjukkan seni-budaya;
- 8) Tempat pendidikan (TK); dan
- 9) Tempat bersosialisasi-relaksasi dan berolahraga.

- **Tipologi Bale Banjar**

Bangunan *Bale Banjar* merupakan bangunan terbuka dengan bentangan ruang yang cukup luas sesuai dengan jumlah *krama banjar*-nya. Beberapa tipologi pada bangunan Bale Banjar serta bangunan penunjangnya, antara lain:

- ***Bale Sakenem***, merupakan *Bale Banjar* dengan 6 saka;
- ***Baie Lantang***, merupakan *Bale Banjar* dengan 10 saka atau lebih;
- ***Baie Gede***, merupakan *Bale Banjar* dengan 12 saka;
- ***Bangunan Mandapa***, merupakan *Bale Banjar* yang serupa dengan *Bale Gede*, namun memiliki beberapa penambahan guna mendapatkan ruangan yang lebih luas; dan
- ***Bale Matumpang***, merupakan *Bale Banjar* yang memiliki atap bertingkat-tingkat dengan bobot yang relatif lebih berat, sehingga menyebabkan jumlah-dimensi *saka* yang digunakanpun lebih besar; ditopang hingga 16 sampai 20 *saka*.



Gambar 2.4. Beberapa macam tipologi bangunan *Bale Banjar*.

Sumber : Dwijendra, 2010

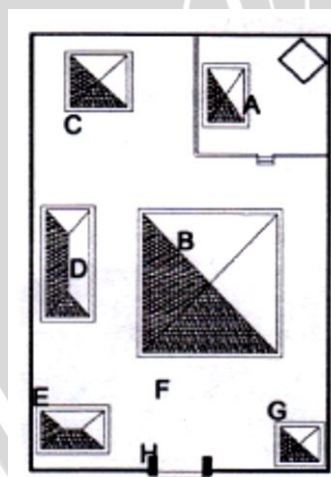
- ***Bale Sumanggen***, merupakan bangunan serba guna; wadah aktivitas musyawarah, persiapan-pelaksanaan upacara, dan kegiatan adat lainnya;

merupakan bangunan terbuka pada ke-4 sisinya; terletak pada arah *Kelod* atau *Kauh* dan menghadap ke arah *Natah*.

- **Dapur** atau ***Bale Paon***, berfungsi sebagai dapur *banjar* dengan letak yang berdekatan dengan lumbung sebagai gudang penyimpanan hasil bumi dan benda kepemilikan *banjar*.
- ***Bale Kul-Kul***, merupakan bangunan yang menyerupai menara beratap sebagai tempat *kul-kul* (kentongan) dengan fungsinya sebagai sarana penyampaian komunikasi melalui suaranya dengan irama tertentu yang disepakati oleh *krama banjar*. Karena *bale kul-kul* berfungsi sebagai identitas *banjar*, maka ia ditempatkan di sudut depan pekarangan *bale banjar*.

- **Tata Letak Bale Banjar**

Pada umumnya, *Bale Banjar* terletak pada sudut perempatan jalan, pertigaan jalan, atau pertemuan jalan dengan gang yang mudah dicapai oleh *krama banjarnya*. Pola penataan massa bangunan *bale banjar* memiliki similarisasi tatanan massa pada bangunan tradisional rumah tinggal Bali, yaitu sebagai berikut:



- A. Bale Pamerajan
- B. Bale Banjar
- C. Jineng/Lumbung Padi
- D. Bale Sumanggan
- E. Paon
- F. Natah
- G. Bale Kul-Kul

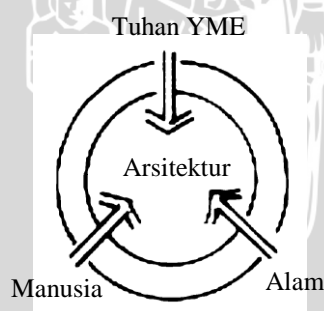
Gambar 2.5. Ilustrasi organisasi bangunan *Bale Banjar*.

Sumber : Dwijendra, 2010

- Sisi Timur Laut sebagai daerah tempat suci, terdiri dari *Bale Pamerajan*, *padmasana*, *tugu*, *gedong*, dan *tajuk*;
- Sisi Barat ditempatkan *Bale Gede* atau *Bale Sumanggan*;
- Sisi Selatan atau Tenggara ditempatkan lumbung padi dan dapur (*Paon*); dan
- Sisi Barat Daya ditempatkan *Bale Kul-Kul*.

2.2.3. Konsep Kosmologis Bali

Arsitektur tradisional Bali sebagai artefak budaya tidak terlepas dari elaborasi nilai transendental Hinduisme; menghasilkan adat istiadat, kepercayaan dan sistem religi; akibat fitrah manusia selalu memberi arti dan mengartikan sesuatu yang diamatinya. Filosofi religius agama Hindu; yang kemudian menjadi landasan nilai transendental budaya Bali; adalah *The Balance of Cosmos*, yakni kondisi selaras-adil-sahaja-harmonis antara *Bhuana Agung (Macrocosmos)* yakni masyarakat alam, dengan *Bhuana Alit (Microcosmos)*, yakni masyarakat manusia dengan azas berke-Tuhan-an Yang Maha Esa (Subandi dalam Dwijendra, 2008:1). Konsep kosmologis itu sendiri mengalami banyak diferensiasi-spesifikasi secara integral di masing-masing aspek, seperti *Tri Hita Karana*, *Tri Angga*, dan lain-lain. Sehingga, dapat dikatakan bahwa nilai transendentalitas Bali telah direpresentasikan dalam produk kebudayaan (konsep kosmologis Bali) dan produk peradabannya (arsitektur tradisional Bali). Dalam kasus perancangan museum, konsep kosmologis tersebut dipandang sebagai nilai yang paling esensial; benang merah penyambung tradisi, penyulam lokalitas-universalitas Bali. Namun, karena kurangnya ketersediaan waktu, penulis membatasi konsep kosmologis tersebut menjadi 10 butir, antara lain: *Manik Ring Cupupu*, *Tri Hita Karana*, *Tri Angga*, *Rwa Bhinedda*, *Tri Mandala*, *Sanga Mandala*, *Natah*, *Tri Loka*, *Desa-Kala-Patra*, dan *Panca Maha Bhuta*. Pengejawantahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6. Diagram keseimbangan kosmologis Bali.

Sumber :Dwijendra, 2008

- **Manik Ring Cupupu**

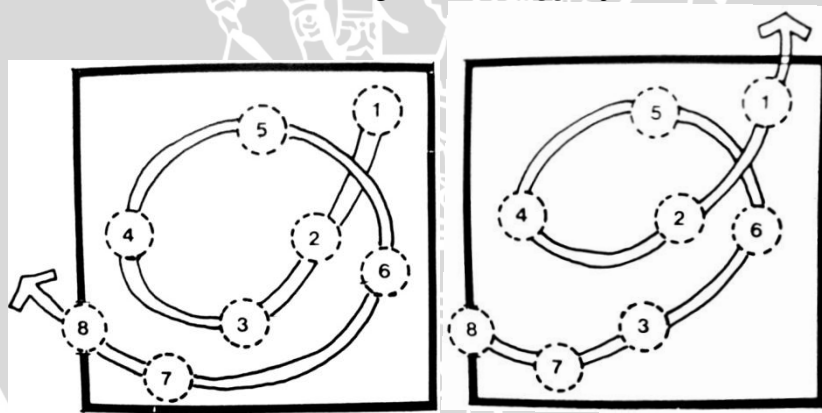
Keharmonisan yang terjalin antara masyarakat manusia (*Bhuana Alit*) dengan masyarakat alam (*Bhuana Agung*) dipahami senantiasa dalam keadaan selaras-adil-sahaja, layaknya *Manik* (Janin) dalam *Cucupu* (rahim ibu). Secara simbolik, rahim sang ibu; satu kesatuan jalinan-sistemik pernaungan; adalah ruang perlindungan jasadiyah pertama bagi kehidupan manusia. Selain menerima

asupan nutrisi darinya, secara fitrah, ia juga mendapat perlindungan-naungan kasih sayang langsung dari Allah SWT, Rabb yang Maha Pemelihara (Pangarsa, 2006:15). Hal tersebut menggambarkan bahwa alam adalah wadah perlindungan-naungan manusia; secara bersama (manusia sebagai Khalifah) dalam kerendahan-patuhan pada Tuhan YME; untuk berada, hidup dan berkembang sesuai dengan fitrahnya secara harmonis (*Manik Ring Cucupu*).

- **Tri Hita Karana**

Tri Hita Karana memiliki penjabaran makna secara harfiah: *Tri* berarti 3 (tiga), *Hita* berarti kemakmuran/baik/gembira/senang/lestari, dan *Karana* berarti sebab atau sumber [penyebab]. Sehingga, *Tri Hita Karana* dapat diartikan menjadi 3 unsur penyebab kebaikan, yang meliputi: *Atma* (roh/jiwa), *Prana* (tenaga), dan *Angga* (jasad/fisik). Konsepsi *Tri Hita Karana* diimplementasikan pada pola ruang arsitektur tradisional Bali yang diejawantahkan menjadi:

- **Parhyangan** (Kahyangan Tiga) sebagai unsur *Atma* (jiwa);
- **Krama** (warga) sebagai unsur *Prana* (tenaga); dan
- **Palemahan** (tanah) sebagai unsur *Angga* (jasad).



Gambar 2.7. Kronologis prosesi pembangunan sebagai manifestasi konsep Tri Hita Karana.

Sumber : Ngoerah, 1981

UNSUR	ATMA (JIWA)	PRANA (TENAGA)	ANGGA (FISIK)
Alam Semesta (<i>Bhuana Agung</i>)	<i>Paramatman</i> (Tuhan Yang Maha Esa)	Tenaga (yang menggerakkan alam)	Unsur-Unsur <i>Panca Maha Bhuta</i>
Desa	<i>Kahyangan Tiga</i> (Pura Desa)	<i>Pawongan</i> (warga desa)	<i>Palemahan</i> (Wilayah Desa)
<i>Banjar</i>	<i>Parahyangan</i> (Pura	<i>Pawongan</i> (warga	<i>Palemahan</i>

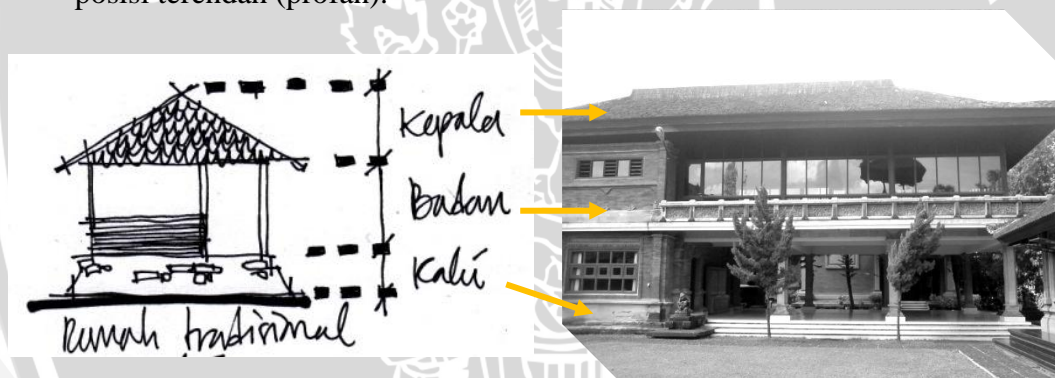
	<i>Banjar)</i>	<i>Banjar)</i>	(Wilayah Banjar)
Rumah	Sanggah (<i>Pemerajan</i>)	penghuni rumah	perkarangan rumah
Manusia (<i>Bhuana Alit</i>)	<i>Atma</i> (jiwa manusia)	<i>Prana</i> (Tenaga Sabda, Bayu, Dan Idep)	<i>Angga</i> (badan manusia)

Tabel 2.1. Penjabaran konsep *Tri Hita Karana* dalam susunan Kosmos.

Sumber: Sulistyawati dalam Dwijendra (2008:4)

- **Tri Angga**

Tri Hita Karana tersusun dalam susunan jasadiyah atau *Angga*, yang kemudian menurunkan konsep ruang yang disebut *Tri Angga*. Secara harfiah, *Tri* berarti 3 (tiga), sedangkan *Angga* berarti badan, sehingga lebih menekankan pada 3 nilai fisik, yaitu: *Utama Angga* (kepala), *Madya Angga* (badan) dan *Nista Angga* (kaki). Ketiga nilai tersebut didasarkan secara vertikal, di mana nilai *Utama* menduduki posisi teratas (sakral), *Madya* pada posisi tengah dan *Nista* pada posisi terendah (profan).



Gambar 2.8. Ilustrasi dan foto implementasi konsep Tri Angga.

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2010

UNSUR	UTAMA ANGGA (SAKRAL)	MADYA ANGGA (NETRAL)	NISTA ANGGA (PROFAN)
Alam semesta	<i>Swah Loka</i>	<i>Bhuah Loka</i>	<i>Bhur Loka</i>
Wilayah	Gunung	Dataran	Laut
Perumahan	<i>Kahyangan tiga</i>	Pemukiman	kuburan
Rumah tinggal	<i>Sanggah/pemerajan</i>	<i>Tegak umah</i>	<i>Teben</i>
Bangunan	Atap	Kolom; dinding	Lantai; bebatuan

Manusia	Kepala	Badan	Kaki
Masa/waktu	Masa depan (<i>Watamana</i>)	Masa kini (<i>Nagat</i>)	Masa lalu (<i>Atita</i>)

Tabel 2.2. Penjabaran konsep *Tri Angga* dalam susunan Kosmos.

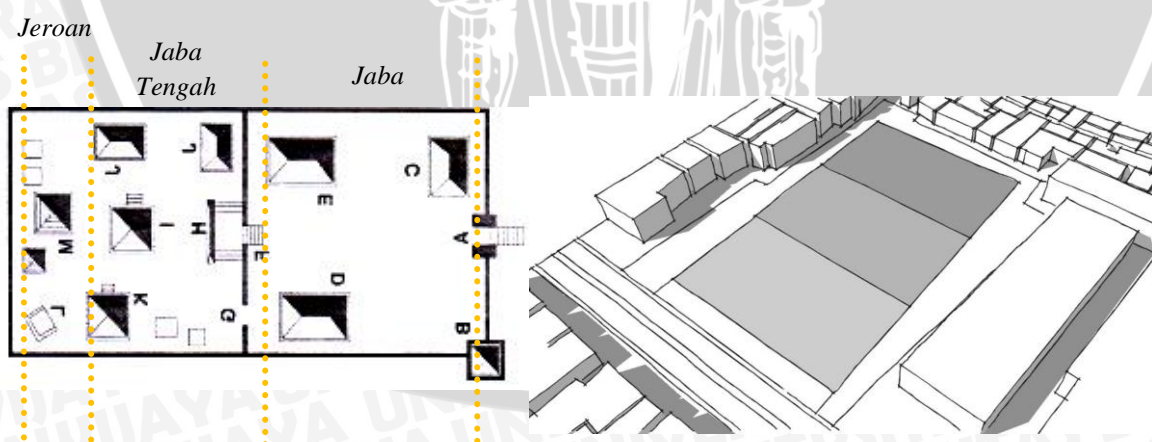
Sumber: Sulistyawati dalam Dwijendra (2008:5)

Penjelasan hierarki (*Nista-Madya-Utama*) pada konsep *Tri Angga* adalah sebagai berikut:

- ***Nista***, hirarki terbawah pada suatu tingkatan; terwujud melalui pondasi bangunan atau bagian bawah bangunan (menyangga bangunan di atasnya);
- ***Madya***, bagian tengah bangunan yang diwujudkan dalam konstruksi dinding, jendela dan pintu; menyimbolkan strata manusia atau alam manusia;
- ***Utama***, bagian atas bangunan yang terwujud dalam bentuk atap. Karena diyakini sebagai wilayah paling sakral, *Utama* digambarkan sebagai tempat tinggal dewa atau leluhur mereka yang sudah meninggal.

- ***Tri loka***

Tri Loka, konsep kosmologis yang membagi semesta menjadi 3 bagian, yaitu: *Bhur Loka* (bumi), *Bhuah Loka* (angkasa), dan *Swah Loka* (Surga).



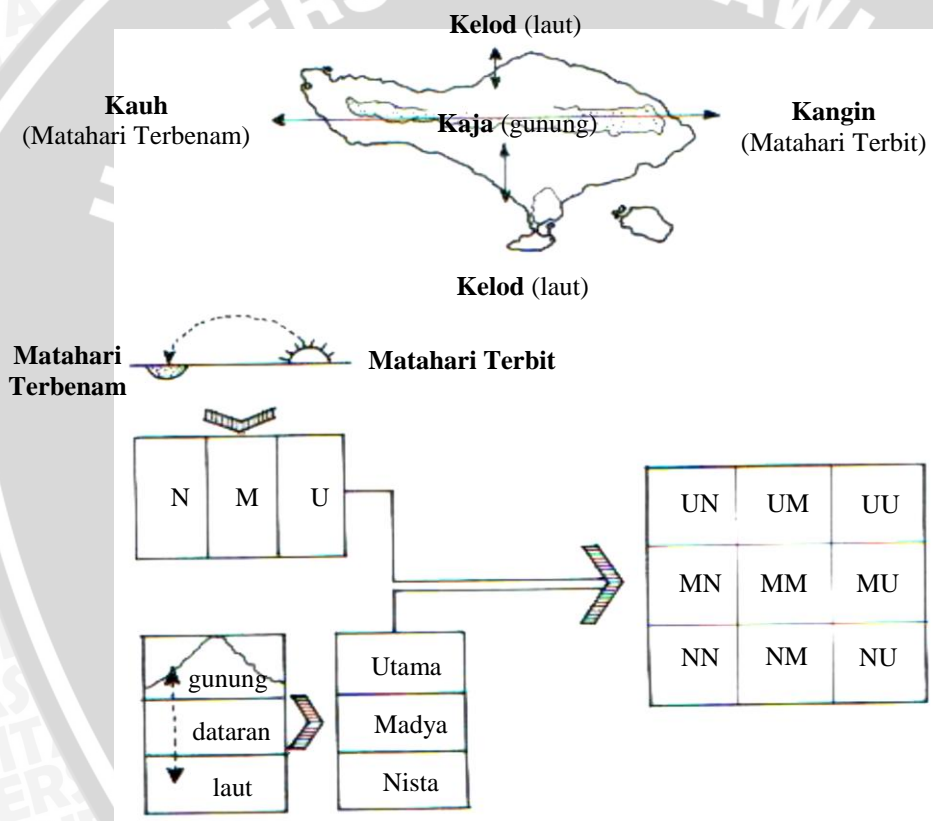
Gambar 2.9. Ilustrasi perpotongan ruang *Jaba*, *Jaba Tengah*, dan *Jeroan* pada area bangunan arsitektur Bali.

Sumber : Dwijendra, 2010; Dokumentasi pribadi, 2010

Ke-3 bagian ini dimanifestasikan pada 3 wilayah transisi pada tata ruang Pura, yakni *Jaba*, *Jaba Tengah*, dan *Jeroan*. Transisi ini memberikan pemahaman sakralitas ruang yang hierarkis sekaligus penyikapannya dalam kehidupan; seperti: *sequences* menuju *pamerajan* atau *pelelingih* membutuhkan tahapan dalam penyucian diri.

- **Rwa Bhinedda**

Tri Angga memiliki tata nilai kesepasangan *Rwa Bhinedda*, yang merupakan tata nilai dalam mencapai keselarasan antara *Bhuana Agung* (alam semesta) dan *Bhuana Alit* (manusia).



Gambar 2.10. Ilustrasi diagramatik konsep kosmologis *Rwa Bhinedda*.

Sumber : Dwijendra, 2008

Konsep *Rwa Bhinedda* kemudian mempunyai beberapa orientasi-orientasi sebagai prinsip kesepasangannya, antara lain:

- **Orientasi Konsep Sumbu Ritual (*Kangin-Kauh*)**

- ❖ *Kangin* (ke arah matahari terbit) sebagai nilai *Utama*; dan
- ❖ *Kauh* (ke arah matahari terbenam) sebagai nilai *Nista*.

➤ **Orientasi Konsep Sumbu Natural (*Kaja-Kelod*)**

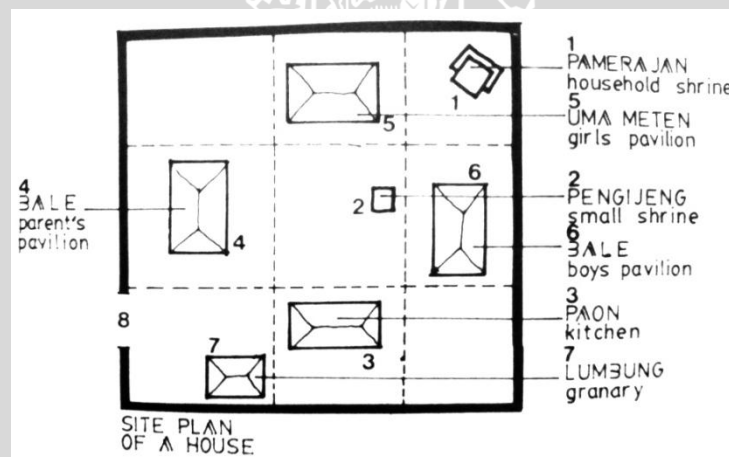
- ❖ *Kaja* (ke arah gunung) sebagai nilai *Utama*; dan
- ❖ *Kelod* (ke arah laut) sebagai nilai *Nista*.

➤ **Orientasi Konsep Atas-Bawah (*Akasa-Pertiwi*)**

Konsep *Akasa-Pertiwi* diterapkan dalam pola ruang kosong (*open space*; *Natah*).

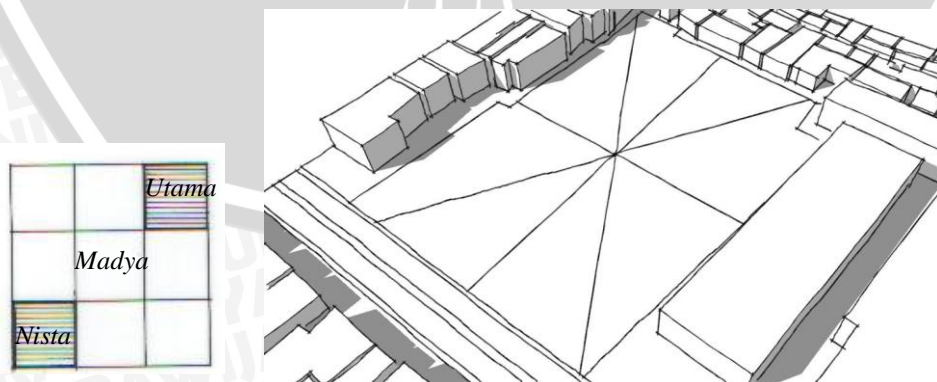
• ***Tri Mandala***

Tri Mandala merupakan segmentasi horizontal zonasi ruang dalam arsitektur Bali. *Tri Mandala* juga berfungsi sebagai barometer profanisasi zona ruang yang kemudian menjadi pijakan organisasi atau tata massa bangunan. Pembelahan tersebut terjadi secara melintang maupun memanjang secara matematis-proporsional; paralel dengan tautannya pada kaidah konsep kosmologis *Sanga Mandala* dan *Natah*.



Gambar 2.11. Ilustrasi perpotongan garis *Tri Mandala* pada area bangunan.

Sumber : Ngoerah, 1981



Gambar 2.12. Ilustrasi garis imajiner *Sanga Mandala* dan zonifikasinya.

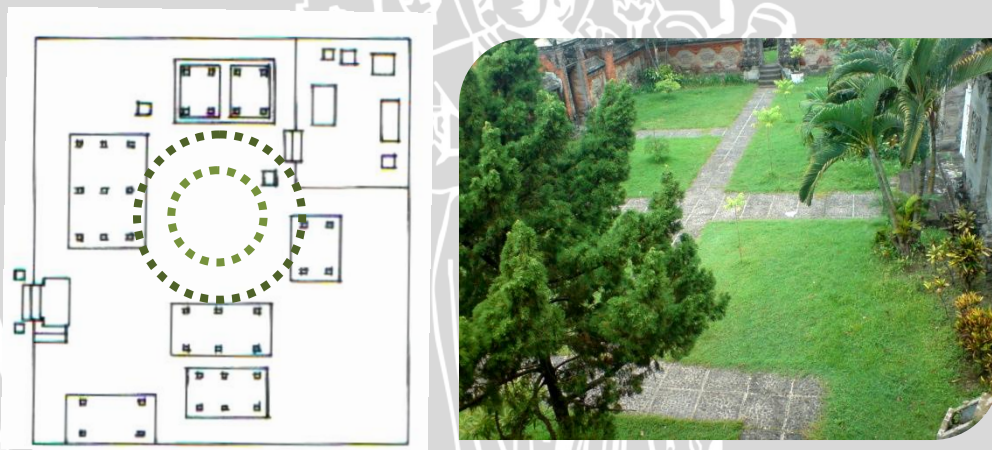
Sumber : Dwijendra, 2008; Dokumentasi pribadi, 2010

- **Sanga Mandala**

Apabila kedua sistem tata nilai konsep kosmologis *Rwa Bhinedda* (konsep sumbu ritual dan konsep sumbu natural) di-*impose* secara imajiner, maka akan terbentuk pola *Sanga Mandala* yang membagi ruang menjadi 9 zonasi petakan (Adhika dalam Dwijendra, 2003). *Sanga Mandala* merupakan konsep yang lahir dari 9 manifestasi Tuhan; *Dewata Nawa Sanga*; menyebar di 8 arah mata angin dan 1 titik vertikal di tengah (*Natah*) sebagai *balance*.

- **Natah**

Proyeksi keruangan Tri Mandala terjaring dalam *prototype* 9 zonasi (dengan skala sakralitas yang berbeda masing-masingnya) dan 1 titik pusat kesetimbangan, *natah*. *Natah* merupakan “ruang negatif” (beberapa arsitek menyebutnya *The Void, the presence of absence, lompong*, dan seterusnya), negasi ruang kosmologis, penyeimbang rekatnya aktivitas duniawi dalam “ruang positif”.



Gambar 2.13. Ilustrasi dan foto perletakan *Natah* pada area bangunan.

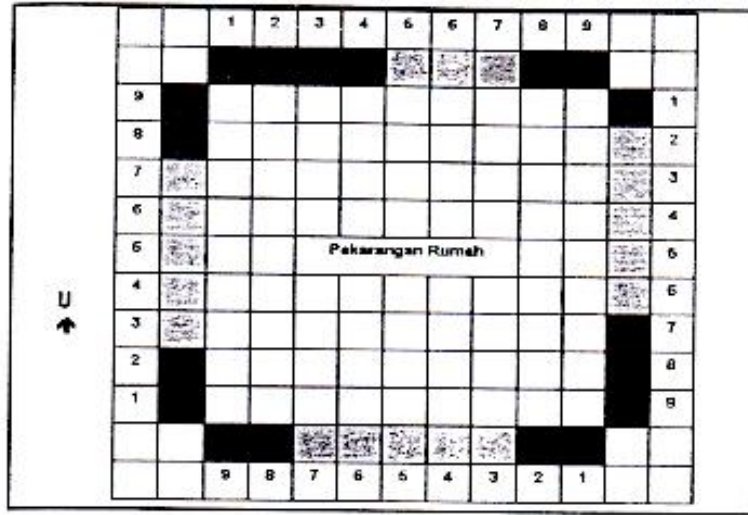
Sumber : Dwijendra, 2008; Dokumentasi pribadi, 2010

Natah merupakan ruang terbuka (*open court*) sebagai ruang bersama bagi penghuni rumah, terutama dalam kegiatan horizontal (bersosialisasi kepada orang lain). Selain itu, *open court* tersebut juga dijadikan sebagai RTH (ruang terbuka hijau).

- **Desa-Kala-Patra**

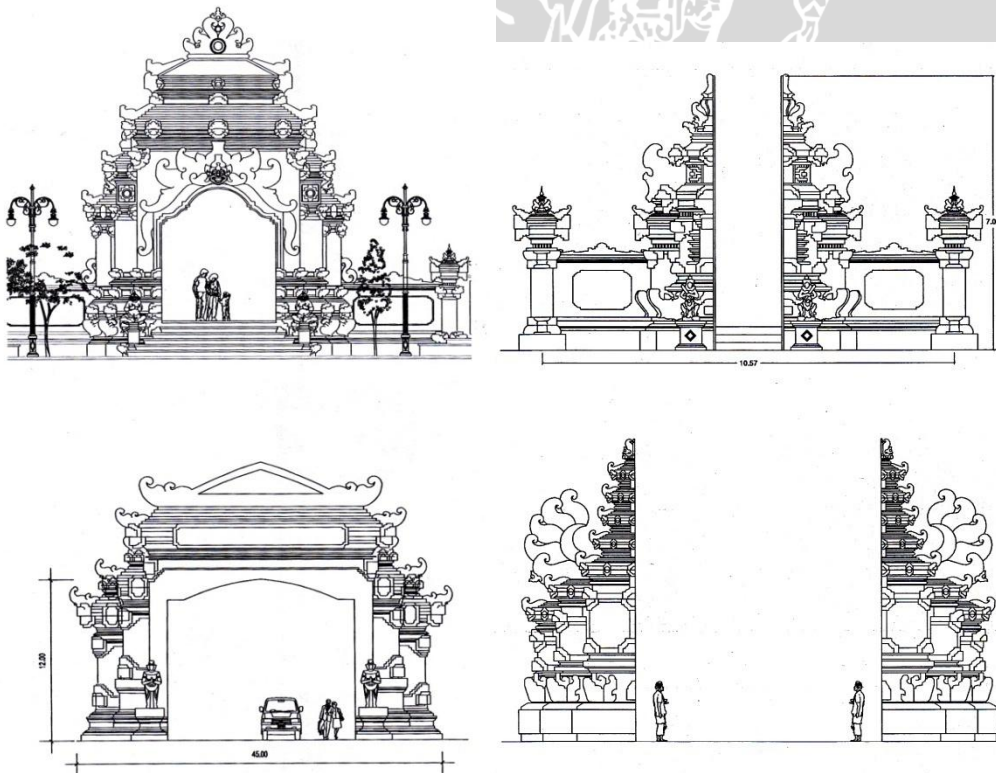
Menurut penjelasan seorang dosen program studi Arsitektur Udayana; bapak I Nyoman Gede Nuarsana; konsep kosmologis *Desa-Kala-Patra* merupakan

upaya menyesuaikan suatu perancangan arsitektur dengan tempat atau lingkungan (*urban context*) di mana mereka tinggal (*Desa*), kondisi sosial-ekonomi-budaya pada saat itu (*Kala*), serta potensi yang dimiliki; faktor pendukung keberadaan hidupnya (*Patra*).



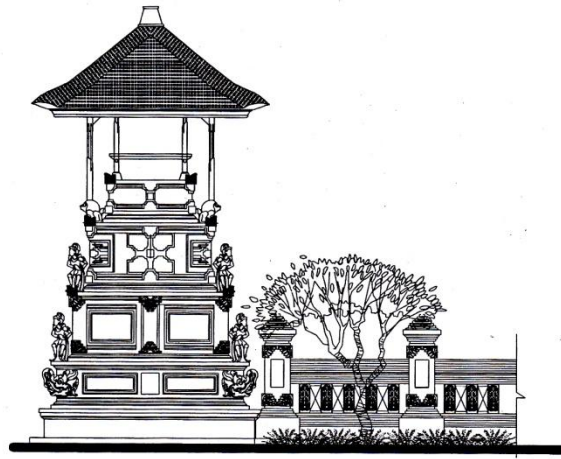
Gambar 2.14. Perhitungan gridisasi angkul-angkul sebagai nilai kontekstual arsitektur Bali. Yang tercetak hitam merupakan wilayah masif/dinding.

Sumber : Dwijendra, 2008



Gambar 2.15. Contoh ilustrasi Kori dan Candi Bentar sebagai ciri umum arsitektur Bali; dalam konteks ini, keberadaannya diperlukan sebagai elemen kontekstual perancangan.

Sumber : Dwijendra, 2010



Gambar 2.16. Ilustrasi Bale Kul-Kul sebagai penanda *public facility* arsitektur Bali.

Sumber : Dwijendra, 2010

Sebagai kesesuaian konteks, teori penunjang yang digunakan dalam menelaah-analisa *Desa-Kala-Patra* adalah teori Citra Kota oleh Kevin Lynch dalam Zahnd (2006:157) sebagai deskripsi lingkungan, serta *Site Specific* oleh Kenneth Frampton sebagai deskripsi site. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

➤ Teori Citra Kota

Menurut Lynch dalam Zahnd (2006:157) Citra kota [kawasan] dapat dibagi dalam 5 elemen, antara lain: *path* (jalur), *edge* (tepi), *district* (kawasan), *node* (simpul), dan *landmark* (tenggeran). Untuk penjelasan masing-masing poin adalah sebagai berikut:

- ❖ **Path**, merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum.
- ❖ **Edge**, adalah elemen linear yang tidak dipakai atau dilihat sebagai *path*. *Edge* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear.
- ❖ **District**, merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi, memiliki karakter (bentuk, ruang, pola, serta pada batasnya) di mana orang dapat merasakan pengakhiran sekaligus permulaan.
- ❖ **Node**, merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain.
- ❖ **Landmark**, merupakan titik referensi-orientasi berupa elemen eksternal-visual yang menonjol secara fisik maupun perseptual dari suatu kota atau kawasan.

➤ **Teori Site Spesific**

Dalam jurnal arsitektur *7 Points for the New Millenium* (1999) dan *Towards a Critical Regionalism* (1981), Kenneth Frampton menyimpulkan urgensi terhadap proyeksi identitas lokal-regional dalam suatu perancangan arsitektural. Penggalian daya-potensi site sangatlah perlu untuk dilakukan sebagai upaya harmonisasi-integrasi bangunan terhadap lingkungan dan identitas lokalnya. Identitas sekaligus daya-potensi suatu tapak tentu tidak pernah sama 1 dengan yang lainnya; 2 perancangan arsitektur dengan fungsi yang sama, masih akan berbeda hasilnya jika lokasinya berada di 2 tempat yang berbeda). Sehingga, perlu adanya *analisa daya-potensi tapak* untuk menelaah-telusuri bahasa ruang-bentuk apa yang “dimau” tapak dan lingkungannya bagi “tamu” yang nantinya berhabitat di sana.

• **Panca Maha Bhuta**

Dalam pengertian tradisi Bali, bumi terbentuk dari 5 unsur yang disebut *Panca Maha Bhuta*, antara lain: *Apah* (air/zat cair), *Teja* (sinar), *Bhayu* (angin), *Akhasa* (udara), dan *Pertiwi* (tanah bebatuan/zat padat) (Dwijendra, 2008:165). Unsur-unsur tersebut melatar-belakangi bentuk-bentuk ragam hias dalam bangunan tradisional Bali. Estetika, etika dan logika merupakan dasar pertimbangan dalam mencari, mengolah, dan menempatkan ragam hias yang mengambil 3 manifestasi kehidupan di bumi; manusia, fauna dan flora. Dalam bentuk-bentuk hiasan manusia umumnya ditampilkan dalam bentuk-bentuk hasil pemikirannya, seperti agama, adat dan kepercayaannya. Sedangkan Flora ditransformasikan dalam Pepatraan: hiasan ornamentasi dalam bentuk relief. Sedangkan fauna diwujudkan dalam Kekarangan: ukiran, *tatahan*, dan *pepulauan*.

Ragam hias dalam bangunan tradisional Bali mengandung arti dan maksud-maksud tertentu. Penyajian keindahan, ungkapan-ungkapan simbol dan penyajian komunikasi merupakan maksud dan arti ragam hias pada bangunan, peralatan, dan perlengkapan. Penjabarannya, antara lain:

➤ **Ragam Hias Untuk Keindahan**

Umumnya ragam hias dimaksudkan untuk memperindah suatu bangunan yang dihias. Ketepatan dan keindahan hiasan dapat mempertinggi nilai

suatu bangunan. Dengan hiasan, penampilan suatu bangunan lebih indah dan menyegarkan pandangan.

➤ **Ragam Hias Untuk Ungkapan Simbolis**

Dari berbagai macam, bentuk, dan penempatan ragam hias dapat mengungkapkan simbol-simbol yang terkandung padanya. Warna juga merupakan simbol arah orientasi. Merah untuk warna *Kelod*, kuning untuk warna *Kauh*, putih untuk warna *kangin*, dan hitam untuk warna *Kaja*, dan penyatuan dua bersisian untuk warna sudut. Bentuk hiasan *Pepalihan* menyimbolkan pula tingkat ketinggian bangunan yang dihias.

➤ **Ragam Hias Sebagai Alat Komunikasi**

Dengan bentuk hiasan yang dikenakan pada upacara atau bangunan tertentu dapat diketahui apa yang diinformasikan oleh hiasan yang dikenakan. Hiasan serba putih pada *Wadeh Wadeh* yang berbentuk padma, menunjukkan fungsinya untuk penanda jumlah tumpang atap *Bade Wadeh* atau *Meru*, dan juga menunjukkan fungsinya. Hiasan peralatan dan perlengkapan upacara juga sebagai alat komunikasi.



Patra Punggel



Patra Batun Ketimun



Karang Asti



Karang Singa

Gambar 2.17. Beberapa lustrasi ragam hias pepatraan dan kekarangan.

Sumber : Ngoerah, 1981

2.3. Seni Rupa [Kontemporer]

Menurut penjelasan rubrik online www.wikipedia.com (2009), istilah “kontemporer” berasal dari kata “*co*” (bersama) dan “*tempo*” (waktu); menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya seni yang merefleksikan situasi-waktu secara tematik [kekinian] yang [pada saat itu] sedang dilaluinya. Pada wacana *postmodern*; upaya membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art* Atau khasanah seni lokal; merupakan konfigurasi yang sejajar dalam kaitan *temporal* terhadap seni kontemporer; *postmodern* adalah *kekinian*-nya arsitektur.

Secara awam, seni kontemporer dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik;
- 2) Memiliki gairah-nafsu ‘moralistik’ yang berkaitan dengan matra sosial dan politik sebagai tesis; dan
- 3) Seni yang cenderung diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan, sebagai aktualitas berita yang *fashionable*.

Berdasarkan pemikiran Kartika (2004), seni rupa kontemporer mencakup 4 golongan, antara lain: Seni Lukis, Seni Patung, Seni Instalasi dan Seni Arsitektur.



Gambar 2.18. Beberapa ilustrasi karya seni rupa.

Sumber : www.yahoo.com; www.tonyrakaartgallery.com, 2010

2.4. Tinjauan Museum

2.4.1. Definisi Museum

Berdasarkan keterangan rubrik online *www.wikipedia.com*, definisi museum menurut *International Council of Museums (ICOM)* adalah institusi permanen-nirlaba (bersifat terbuka) yang melayani kebutuhan publik melalui wadah koleksi, konservasi, riset, komunikasi, dan pameran benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, edukasi, dan rekreasi. Ditinjau secara etimologis, 'museum' berasal dari kata Yunani, *mouseion*; nama kuil untuk 9 Dewi Muses (anak-anak Dewa Zeus); simbol ilmu-kesenian. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.4.2. Fungsi Museum

Dalam *Buku Petunjuk Singkat Mengunjungi Museum Negeri Propinsi Jawa Timur MPU TANTULAR* (1996), dipaparkan mengenai fungsi Museum, antara lain:

- 1) Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah;
- 2) Pusat penyaluran ilmu untuk umum;
- 3) Pusat penikmatan karya seni;
- 4) Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa;
- 5) Sebagai obyek wisata;
- 6) Media pembinaan pendidikan kesenian dan Ilmu Pengetahuan;
- 7) Suaka Alam dan Suaka Budaya;
- 8) Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan; dan
- 9) Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

2.4.3. 7 New Trends in Museum Design

Flynn dalam artikel *7 New Trends in Museum Design* (2002) memaparkan beberapa konsep yang perlu dihadirkan sebagai relevansi perancangan museum kontemporer, antara lain:

- 1) Museum sebagai *artwork* dan *attractor*;
- 2) Pemberdayaan fungsi *Retail* dan *Restaurant/cafe*;
- 3) *Hall* sebagai *Avenue*;
- 4) Fleksibilitas ruang galeri;

- 5) Penataan *landscape* dan *Outdoor Art*;
- 6) Pemanfaatan teknologi; dan
- 7) Prioritas *Parking Lot*.

2.4.4. Persyaratan Umum Museum

Yogaswara dalam artikel *Bagaimana Mendirikan Sebuah Museum* (2000) menjelaskan beberapa persyaratan berdirinya sebuah museum, antara lain:

- **Lokasi Museum**

Lokasi pendirian museum haruslah strategis, sehat (tidak berpolusi), serta tidak berada di daerah berlumpur (tanah rawa).

- **Bangunan Museum**

Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama serta memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu:

- **Bangunan pokok**, fungsi yang diwadahnya, antara lain: museum (pameran tetap), galeri & *hall* (pameran temporer), auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi.
- **Bangunan penunjang**, fungsi yang diwadahnya, antara lain: *Security Post*, *art shop/souvenir*, *tiket counter*, toilet, *lobby*, dan *Parking Lot*.

- **Koleksi**

Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum. Beberapa persyaratan koleksi, antara lain:

- 1) mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika);
- 2) harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya;
- 3) harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah;
- 4) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam);
- 5) harus dapat dijadikan dokumen (apabila benda itu berbentuk dokumen) dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah;
- 6) harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan;

- 7) harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (*masterpiece*); dan
- 8) harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

- **Peralatan Museum**

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dan sebagainya), pengamanan (CCTV dan alarm system) lampu, label, dan lain-lain.

- **Organisasi dan Ketenagaan**

Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

- **Sumber Dana Tetap**

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

2.4.5. Persyaratan ruang pameran museum

Neufert (2002:250) menjelaskan bahwa persyaratan yang harus dipenuhi oleh ruang pameran museum sebagai karya seni dan ilmu pengetahuan, adalah sebagai berikut:

- 1) Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu; dan
- 2) Mendapatkan cahaya yang terang-memadai.

Time Saver Standards for Building Types dalam Petra (2008) menambahkan beberapa kriteria spesifik pada ruang pameran museum, antara lain:

- 1) Variasi posisi *entrance* dan akses lainnya agar dapat membantu mengarahkan pengunjung, serta pertimbangan desain pada jalur-jalur yang sering didatangi pengunjung;
- 2) Hindari kesan monoton melalui dinamisasi-variasi terhadap dimensi, warna, *lighting* dan material;
- 3) Pintu ditempatkan pada sudut terjauh, sehingga ruang lebih efektif;
- 4) Pengaturan *view*, khususnya pada area yang sering didatangi pengunjung; dan
- 5) Penempatan karya atau objek yang menarik perhatian sebagai nilai ruang dan daya tarik bagi pengunjung.

2.4.6. Penyajian koleksi

Berdasarkan pernyataan Direktorat Museum (2008), metoda penyajian koleksi melalui 3 jenis pameran, yaitu:

- **Pameran Tetap**, merupakan pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 3-5 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya koleksi yang disajikan 25-40 % merupakan koleksi museum;
- **Pameran Khusus atau Temporer**, merupakan pameran koleksi museum yang diselenggarakan (1 minggu hingga 3 bulan); dan
- **Pameran Keliling**, merupakan pameran koleksi yang diselenggarakan di luar lingkungan museum.

2.5. Tinjauan Galeri

2.5.1. Definisi Galeri

Petra (2008) memaparkan beberapa definisi dan pemahaman galeri dari berbagai sumber, antara lain:

- Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, istilah ‘*gallery*’ berasal dari kata latin ‘*galeria*’, yang memiliki arti “ruang beratap dengan 1 sisi terbuka”.
- Menurut John F. Pile, *Gallery* yang bersifat milik pribadi untuk menjual barang seni, sebagian besar memiliki skala ruang yang lebih kecil dari museum, dan tidak disiapkan untuk menerima pengunjung dalam jumlah besar.
- Menurut *American Heritage Dictionary of English Language*, galeri merupakan sebuah bangunan atau *hall* di mana hasil karya seni dipamerkan; atau sebuah institusi yang menjual benda-benda seni.



Gambar 2.19. Foto galeri seni kontemporer pada *Solomon R. Guggenheim Museum*, karya arsitek Frank Lloyd Wright.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

2.5.2. Fungsi Galeri

Kakanwil Perdagangan dalam Petra (2008) menjabarkan beberapa fungsi galeri, antara lain:

- 1) Memberikan informasi akan karya seni (hasil karya para seniman maupun produk industri) dengan jalan memamerkan barang-barang tersebut dalam peragaan yang sesungguhnya;
- 2) Sebagai wadah promosi barang-barang seni;
- 3) Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya; dan
- 4) Sebagai sarana komunikasi antara pengelola dengan pengunjung di dalam suasana yang kreatif.

2.6. Arsitektur Postmodern

2.6.1. Pemikiran Arsitektur Postmodern

Jencks dalam Ikhwanuddin (2005) berpendapat bahwa ideologi pemikiran posmodernisme adalah *pluralism*; perang terhadap semua bentuk totalitas (hegemoni budaya Barat), [kembali] menghargai perbedaan (*diversity*) dan keragaman (*multiplicity*), khususnya identitas lokal. Gerakan arsitektur Postmodern bertujuan untuk menciptakan kekayaan bahasa dan makna. Charles Jencks melihat arsitektur sebagai mode komunikasi; sebuah karya arsitektur akan bernilai tinggi apabila memiliki *multivalent expression* dan *richness of the meaning* (Venturi dalam Ikhwanuddin, 2005), yaitu hak untuk memaknai kembali ruang-bentuk arsitektur secara beragam oleh berbagai kelompok-strata masyarakat; bukan hak eksklusif para arsitek.

2.6.2. Konsep Perancangan Arsitektur Postmodern

- **Konsep Perancangan 01: Metafora**

Istilah ‘Metafora’ berasal dari bahasa latin, yaitu ‘*Methapherein*’; terdiri dari 2 kata, yaitu ‘*metha*’ (berarti setelah, melewati) dan ‘*pherein*’ (berarti membawa). Secara etimologis, metafora diartikan sebagai upaya pemakaian kata-kata dalam arti yang tidak sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan-perbandingan (asosiatif). Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata dalam pola hubungan sejajar. Antoniades (1990) menjelaskan kategorisasi metafora, antara lain:

➤ **Intangible Metaphor** (tidak diraba)

Metafora yang termasuk dalam kategori ini, antara lain: konsepsi, ide, kondisi-persepsi manusia atau kualitas-kualitas khusus (nilai-nilai transendental suatu budaya).

➤ **Tangible Metaphors** (dapat diraba)

Metafora yang dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material.

➤ **Combined Metaphors**

Metafora di mana konsep-visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

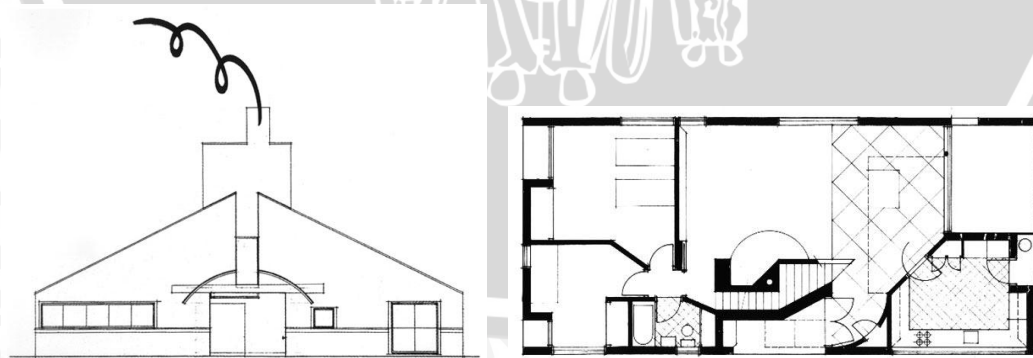


Gambar 2.20. Court for Madrid (kiri) dan Sydney Opera House (kanan); masing-masingnya merepresentasikan gender wanita dan metafora penyuu.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

• **Konsep Perancangan 02: 'Both-And'**

Both-And adalah konsep yang pertama kali diajukan oleh Venturi, dengan tujuan mencampur oposisi biner ke dalam suatu kesatuan menjadi suatu entitas baru.



Gambar 2.21. Skematik desain rumah Vanna Venturi; dirancang dengan konsep *Both-And* oleh arsitek Robert Venturi.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

Menurut Kurokawa dalam Ikhwanuddin (2004), *Both-And* berarti menggabungkan atau mencampur berbagai unsur terbaik dari budaya yang

berbeda; antara budaya masa kini dengan masa lalu (diakronik), atau unsur budaya masa kini (sikronik). Dengan demikian, *Both-And* berarti menerima penggunaan referensi majemuk (*plural references*) yang lintas budaya dan sejarah. Selain itu, *Both-And* mengapresiasi konsep dualisme: luar-dalam, arsitektur-lansekap, dan sebagainya.

- **Konsep Perancangan 03: Kontekstual**

Arsitektur posmodern adalah arsitektur yang mengusung nilai kontekstual, sebagaimana dinyatakan oleh Jenck dalam Ikhwanuddin (2004) melalui *respond to local context* dan *contextual urbanism*. Hal yang senada diungkapkan oleh Klotz dalam Ikhwanuddin (2004), yakni hasrat untuk menghargai keunikan sejarah, budaya, dan lingkungan lokal. Dalam rangka menciptakan keragaman bahasa arsitektur, posmodern menghargai keunik-arifan lokalitas setiap tempat (*respect to local uniqueness*). Keunikan lokalitas meliputi fisik lingkungan dan sosial-budaya masyarakat, termasuk sejarah yang dimilikinya. Maka dari itu, upaya kontekstual sangat didasari oleh pengaruh citra identitas kawasannya.

2.7. Arsitektur Dekonstruksi

2.7.1. Pemikiran Arsitektur Dekonstruksi

Iwan Sudrajat dalam Bhakti (2004) menerangkan bahwa filsafat dekonstruksi oleh Jaques Derrida menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur, sehingga proses *re-thinking* terhadap premis-kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan. Hal ini sangat relevan dalam kaitan kedudukan *postmodern* terhadap polemik stagnansi budaya Bali pada kasus perancangan museum. Sebagai keterangan lanjutan, filsafat dekonstruksi Derrida telah menggariskan beberapa prinsip penting, antara lain:

- 1) Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- 2) Tidak ada ontologi-teologi dalam arsitektur, tidak ada tokoh atau sosok yang perlu didewakan atau disanjung.
- 3) Dominasi pandangan-nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.

- 4) *Visiocentrism*; pengutamakan indera penglihatan dalam arsitektur; harus segera diakhiri.
- 5) Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda.



Gambar 2.22. Karya dekonstruktif Zaha Hadid: IBA Housing, Berlin (kiri); Vitra Fire Station (tengah); dan Rosenthal Center for Contemporary Art, Ohio (kanan).

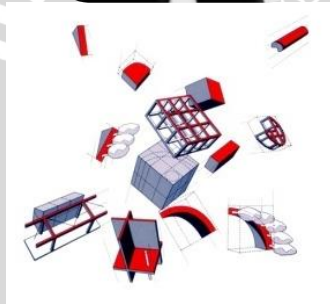
Sumber : www.yahoo.com, 2010

2.7.2. Bernard Tschumi dan “The Follie”

Narita dalam jurnal arsitekturnya yang berjudul *Superimposition of Events: Gagasan Superimposisi Berdasarkan Bernard Tschumi’s Parc De La Villete* (2009) menjelaskan mengenai konsep rancangan Tschumi secara detail. *Parc de La Villette*, Paris, berawal dari konsep taman yang ditawarkan oleh Tschumi. Berbeda dengan pandangan masyarakat saat itu bahwa taman adalah tempat di mana mereka dapat melupakan hiruk-pikuk *city*, Tschumi berusaha menghadirkan konsep murni dan berbeda, yakni *Urban Park*. Sebagai langkah awal, ia melihat beberapa preseden organisasi ruang taman-taman kota yang ada di Paris dari abad ke-18 hingga abad ke-20; dari sana, ia menemukan layer- layer berupa *point* dan *grid system* yang dapat diaplikasikan pada desainnya.

Secara mendasar, proses perancangan Bernard Tschumi dalam menghasilkan bentuk abstrak ‘*follies*’ adalah dengan menggunakan teknik *superimposition*; menggabungkan beberapa layer-layer otonomis ke dalam satu bidang datar. Prosesnya adalah dengan menyatukan 3 layer dasar pembentukan geometri (titik-garis-bidang) sehingga yang terjadi adalah tabrakan atau konflik antar-sistem. Tiap *layer* memiliki

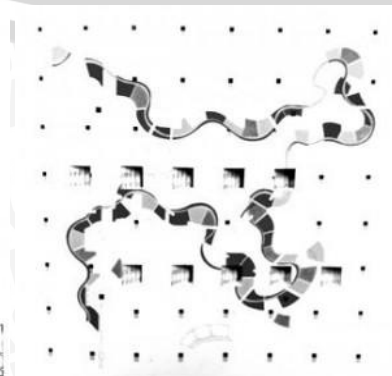
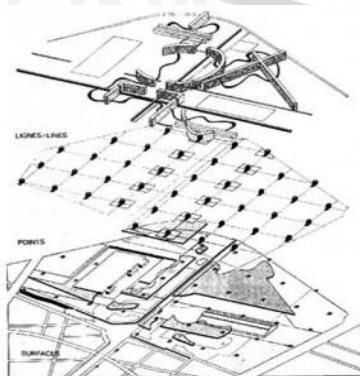
makna dan tujuan tersendiri di dalam proses melahirkan suatu *event* dalam ruang. Layer-layer ini pada awalnya mengandung order atau keteraturan di dalamnya; ada keteraturan orientasi dan arah dalam membagi grid, penitikan kubus yang disebar dengan jarak dan ritme yang memiliki pola yang sama, dan bentuk bidang-bidang geometri yang mendasar. Namun pada hasil akhirnya, ketika proses *superimpose* itu telah dilakukan, order tersebut tidak muncul; sesuai dengan pernyataan si arsitek, “*Ideals of purity, perfection, and order become sources of impurity, imperfection, and disorder*”.



Gambar 2.23. Foto arsitek Bernard Tschumi (kiri atas) dan beberapa ilustrasi perancangan *Parc De La Villete*.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

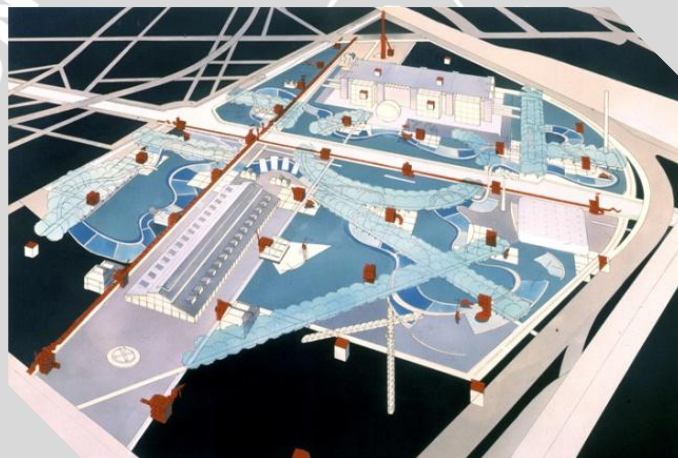
Pada layer *point*, Tschumi menggunakan sistem koordinat *point-grid* dengan interval 120 meter. Setiap titik intervalnya, garis vertikal dan horizontal bertemu dan membentuk *follie*. Kegunaan sistem ini adalah membentuk diferensiasi *image* yang berbeda, sekaligus sebagai penanda *place*; orientasi pengguna publik yang belum familiar dengan taman tersebut.



Gambar 2.24. Ilustrasi layer garis pada tapak.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

Pada layer garis, Tschumi melihat koordinat-koordinat utama yang ada di sekitar lahan 125 Ha tersebut, antara lain: koordinat utara-selatan yang menghubungkan 2 *Paris Gates* dan *Subway Stations Porte de La Villette* dan *Porte de La Panin*; Serta, koordinat timur-barat menghubungkan taman dengan *western suburbs*. Di dalam *axis* besar ini, Tschumi membuat *layer* garis dengan melihat kondisi *movement* dari *pedestrian user* di koordinat utama itu. Garis-garis abstrak ini akan menunjukkan jalur-jalur mana yang lebih sering dilalui oleh pengguna jalan; serta, menentukan *folies* mana saja yang sesuai penempatannya dengan jalur tersebut. *Folie* yang awalnya masih berupa *neutral space*, akan diisi oleh program ruang yang cenderung dapat menarik orang banyak, seperti: *City of Music*, *café and restaurant*, *children's playground*, dan *music performance*. Sehingga pada produk akhirnya, *folies* yang ada di taman ini akan berfungsi sebagai *building-generator* untuk *events* yang akan hadir di taman ini.



Gambar 2.25. Ilustrasi perancangan masterplan desain Parc De La Villete.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

Pada layer *surfaces*, Tschumi melihat zona ruang yang mungkin hadir di site, kemudian mewujudkannya dalam sebuah bentuk permukaan bidang untuk menampung berbagai aktivitas di taman tersebut. Semua aktivitas yang membutuhkan penambahan area secara horizontal; seperti: ruang untuk bermain, olahraga, *exercise*, *mass entertainment*, *markets*, dan lain-lain; dituangkannya di dalam *layer surfaces* tersebut melalui bentuk geometri dasar.

Pada *superimpose*, Tschumi menggabungkan (*merge*) ketiga layer independen tersebut (*autonomous*). Yang terjadi adalah munculnya beberapa distorsi dan konflik antar sistem. *Layer-layer* yang awalnya murni sebagai bentuk geometri dasar,

mengalami konflik dan berubah menjadi bentuk yang sama sekali berbeda namun tetap memiliki jejak bentuk sebelumnya. Distorsi tersebut kemudian disikapi oleh Tschumi dengan memberikan *forces*; membuat semacam deviasi; bentukan baru yang terlahir dari bentuk ideal dasar. Kemudian, tahap selanjutnya ialah mengekstraksi tiap *follie* yang telah mengalami konflik dengan sistem lain. Perincian prosesnya adalah sebagai berikut:

1) *Decomposition*

Dari konflik antar-sistem akibat *superimpose* tersebut, *follies* kemudian didekomposisi atau disintegrasikan; pemecahan elemen-elemen dasar yang selanjutnya membentuk suatu objek. Setiap kubus *follies* berukuran $10 \times 10 \times 10 \text{m}^3$ tersebut seolah-olah diledakkan sehingga rangka-rangka penyusunnya terlihat. Dari proses dekomposisi ini kemudian diperoleh elemen-elemen dasar apa yang menyusun *follies* tersebut. Tiap *follie* yang ada di taman tersebut memiliki hasil ekstraksi yang berbeda-beda satu dengan lainnya.



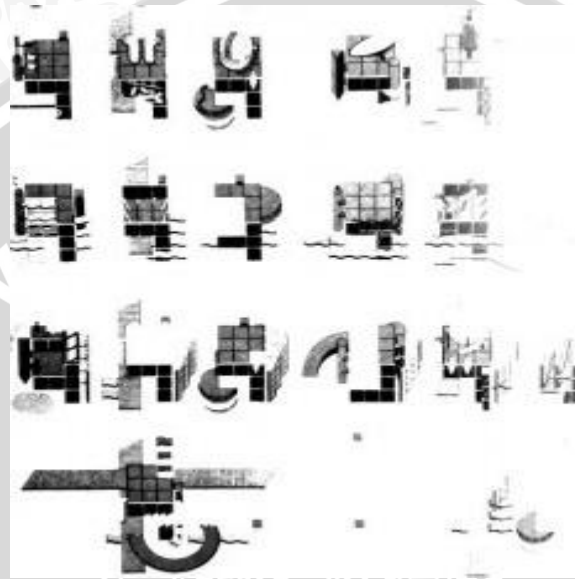
Gambar 2.26. Ilustrasi tahap dekomposisi follies dengan hasil ekstraksi yang berbeda.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

2) *Recombination*

Elemen-elemen dasar hasil ekstraksi yang telah diperoleh oleh Tschumi direkombinasikan kembali antara satu dengan yang lain, membentuk beberapa alternatif untuk memperoleh bentuk “*Each of the cubes is decomposed into a number of formal elements which are then variously recombined. The result is that each point of the grid is marked by a different permutation of the same object.*” Proses rekombinasi elemen-elemen pembentuk *cube* dilakukan dengan menggunakan permutasi. Sebagai contoh, bentuk A, bentuk B, dan bentuk C

dapat dipermutasikan menjadi ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, dan CBA. Hasil permutasi ini kemudian akan menghasilkan *follies* yang berbeda satu dengan yang lainnya. Susunannya [pun] tidak secara *simple* disusun kembali menjadi bentuk yang stabil melainkan tiap-tiap elemen dipasangkan dengan elemen lain dengan penyusunan yang tidak seimbang. “*The cube has been distorted by elements that were extracted from it*”.



Gambar 2.27. Ilustrasi tahap rekombinasi dan deformasi *follies*.

Sumber : www.yahoo.com, 2010

3) *Deformation*

Hasil permutasi elemen-elemen tersebut kemudian dideformasikan atau merubah bentuknya untuk disesuaikan dengan kebutuhan fungsi-fungsi kegiatan yang diwadahnya, antara lain: restoran, *arcade*, dan lainnya.

2.7.3. Sekilas, Eksplorasi Dekonstruksi

Wong dalam bukunya yang berjudul *Beberapa Asas Merancang Trimatra* (1986), memaparkan beberapa jenis eksplorasi bentuk untuk memenuhi tingkat diferensiasi antara unsur 1 dengan yang lainnya; visi yang sama dalam arsitektur Dekonstruksi: komposisi secara sporadis. Eksplorasi tersebut, antara lain: Distorsi, Substraksi, Torsi, Adisi, Dilatasi, Rotasi, dan Tautan.