

BAB III

METODE KRITIK

3.1. Kritik Arsitektur

Definisi kritik secara etimologis adalah pemisahan, penyaringan dan atau penghakiman antara baik dan buruk—baik berbentuk tanggapan atau kecaman.¹⁰⁴ Tetapi untuk membedakannya dengan gurauan, ejekan ataupun ungkapan spontan yang kerap kita temukan dalam keseharian seperti: “bangunan itu norak sekali, lebih baik dihancurkan saja”, “bangunan medioker pasti didesain oleh arsitek medioker pula, melihatnya saja membuatku frustrasi” dan seterusnya, kritik dan kritik arsitektur perlu didudukkan dalam posisinya yang jelas, demikian halnya dengan rupa-rupa perangkat metodologisnya, sehingga kritik arsitektur dapat menjadi sarana bagi produksi dan reproduksi pengetahuan—atau dalam tingkatan kritik yang lain dia mendekonstruksi basis pengetahuan mapan. Oleh karenanya kritik semestinya didudukkan sebagai seni pengamatan (*the art of viewing*) yang melampaui objek, yaitu suatu jenis pengamatan yang fokus pada perumusan dan penilaian (*prescribing and judging*), interpretasi (*interpreting*) dan menjelaskan sesuatu (*describing*).¹⁰⁵ Tanpa ketiga hal itu, sebuah pengamatan atas suatu objek tidak dapat dikategorikan sebagai kritik.

Demikian halnya dengan kritik arsitektur, jika merunut pada definisi kritik, maka kritik arsitektur adalah serangkaian kegiatan pengamatan yang rinci dan teliti atas suatu objek bangunan yang bertujuan untuk membedah, menginterpretasikan, mendeskripsikan dan menilai suatu karya rancang bangun arsitektur, tetapi melampaui arsitektur itu sendiri. Jika karya arsitektur ditujukan untuk penyelesaian masalah, itu artinya karya arsitektur selalu memiliki hipotesis penyelesaian sebagai motif desain, salah satu tugas kritik arsitektur adalah membedah hipotesis tersebut beserta motif dan asumsi-asumsinya. Meskipun seorang kritikus dapat bertanya langsung kepada arsitek, namun hipotesis desain kerap kali tidak berada disana, melainkan berada dalam hamparan semantik-semantik desain yang bertebaran dan menyelip dalam karya arsitektur. Oleh karenanya

¹⁰⁴Definisi kritik menurut KBBI. **Kritik**/kri-tik/ n kecaman atau tanggapan, kadang-kadang disertai uraian dan pertimbangan baik buruk terhadap suatu hasil karya, pendapat dan sebagainya.

¹⁰⁵Wayne Attoo, *Methods of Criticism and Response to Criticism*, London : Taylor and Francis, Ltd.

selain kritik atas estetika dan fungsionalitas karya, kritik arsitektur juga dapat melihat konteks politik, kultural, sosial dan ekonomi untuk mendudukan hipotesis itu dalam kerangka yang lebih luas, sehingga hipotesis desain itu dapat dipahami dan diuji—apakah hipotesis itu mampu menyelesaikan persoalan desain arsitektur dan lingkungan binaan, ataukah memberikan masalah baru? Ataukah justru pertanyaan-pertanyaan mula-mula sebagai prakondisi hipotesis itu justru adalah titik rapuhnya? Artinya kritik arsitektur tidak hanya terbatas pada unsur-unsur internal karya seperti estetika dan fungsi, melainkan juga konteks eksternal karya—untuk mengungkap motif, asumsi-asumsi dan hipotesis desain, internalitas karya mesti didudukan *vis a vis* dengan eksternalitas karya arsitektur. Lebih-lebih jika karya arsitektur tersebut berada di ruang publik: arsitektur dalam diskursus mengenai masyarakat adalah noktah kecil dalam jaringan noktah yang luas, dan karenanya motif-motif desain tidak dapat dilepaskan dari motif-motif masyarakat.

Untuk memahami lebih jauh mengenai kelimuan arsitektur dan posisi kritik arsitektur, adalah perlu untuk mengenal kembali rupa-rupa domain dalam arsitektur. Kritik arsitektur adalah salah satu domain kajian di dalam lima macam bidang arsitektur; (i) domain kelimuan dalam arsitektur (*The Architectural Sciences Domain*) sebagai domain yang berbicara mengenai anatomi teoritik arsitektur dan perkembangan-perkembangannya, (ii) domain seni/kesenian dalam arsitektur (*The Architectural Arts Domain*) yang mana arsitektur dapat dilihat sebagai sebuah karya seni, (iii) ranah teknik/keteknikan dalam arsitektur (*The Architectural Engineering Domain*) sebagai sebuah ilmu yang memfokuskan diri dalam rekayasa teknis bangunan dan lingkungan binaan, (iv) domain filosofi/filsafat arsitektur (*The Architectural Philosophy Domain*) yang berada dalam ranah paradigmatis dan mendasar, dan—(v) terakhir domain perancangan dalam arsitektur (*The Architectural Design Domain*) mengenai metode perancangan beserta tata aturan kodifikasi (teknologi representasi untuk menafsirkan realitas sekaligus menghadirkannya sebagai sesuatu yang berbeda).¹⁰⁶ Artinya, kritik arsitektur dapat berada di salah satu domain itu, yang tiap-tiapnya memiliki perumusan dan penilaian yang berbeda-beda pula.

¹⁰⁶ Pawitro, 2009. “Pemahaman Keterkaitan ‘Teori Arsitektur’—Kegiatan ‘Perancangan’ dan ‘Kritik Karya’ dalam Arsitektur. Jurnal Rekayasa Itenas. LPPM Itenas No.4 Vol. XIII, Oktober - Desember 2009

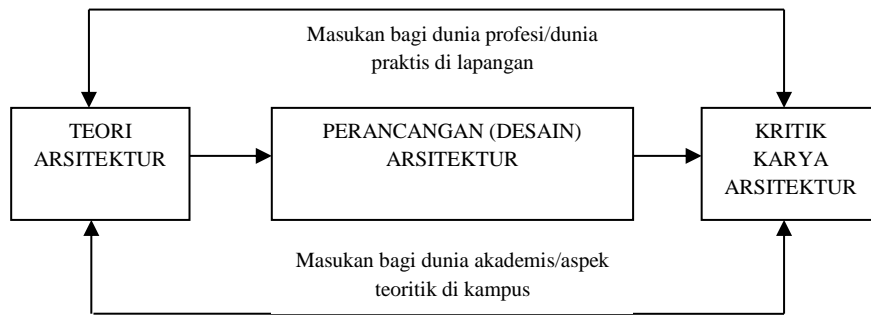


Diagram 5. Daur domain arsitektur (Sumber: Pawitro, 2016)

Diagram daur (1) ini dapat memberikan gambaran utuh sekaligus pemahaman sederhana mengenai posisi, peran dan potensi kritik arsitektur. Dalam daur ini terdapat tiga domain saling berurutan dalam lingkup kerja arsitektur, yaitu (i) teori arsitektur (ii) perancangan (desain) arsitektur dan (iii) kritik karya arsitektur. Pada fase pertama terdapat teori arsitektur yang digunakan sebagai acuan, basis pengetahuan, kerangka dasar dan perspektif untuk menentukan mana yang benar/salah, tepat/tidak tepat, cocok/tidak cocok, nyaman/tidak nyaman atau dalam ketentuan estetika indah/buruk. Dalam tahap teori arsitektur terdapat pula metode perancangan sebagai instrumen untuk menerjemahkan gagasan dalam wujud perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur pada tahap kedua adalah inti dari seluruh aktivitas ber-arsitektur, seluruh domain dalam arsitektur terpusat pada satu jenis aktivitas ini. Apapun irisan yang diambil, baik studi filsafat, analisis sosial, kebudayaan dan lain-lain, tahap perancangan dalam arsitektur menjadi tahap akumulasi dan artikulasi seluruh gagasan dan pengetahuan (pada tahap teori arsitektur) dalam satu artefak tunggal—jika filsafat, struktur sosial dan bahasa berada dalam semesta abstrak (kendati selalu hadir dalam keseharian, bentuk-bentuk itu tidak berada dalam wujud fisik), maka arsitektur adalah pejal. Perancangan arsitektur adalah salah satu upaya kodifikasi dan rekodifikasi semesta abstrak itu kedalam kepejalan yang dapat dilihat disentuh, dicecap, didengar dan dirasakan—melampaui definisi Rasmussen yang serba intrinsik namun terkenal itu: “..(l’architecte) il compose la musique que d’autres vont jouer”.¹⁰⁷

¹⁰⁷Arti dari kalimat Steen Eiller Rasmussen tersebut secara literal adalah “(arsitek) menulis musik, lalu orang lain yang memainkannya”. Kalimat ini memberikan definisi arsitektur melalui metafora, bahwa arsitektur ibarat not-not nada musik dan pengguna arsitektur adalah pemain musiknya, dia indah tidak hanya secara fisik, melainkan juga puitis, menyentuh dan menstimulasi efek-efek neurotik tubuh bagai alunan musik. Dengan kata lain menurut Rasmussen, arsitektur adalah musik yang dibekukan. Rasmussen, Steen Eiller, *Experiencing Architecture*.

Tahap ketiga dalam daur itu adalah kritik arsitektur. Kritik arsitektur dalam daur ini adalah pamungkas sekaligus titik balik untuk kembali pada daur pertama. Kendati demikian, kritik arsitektur dapat menentukan sasaran kritiknya pada tahap teori arsitektur, mempertanyakan teori, membedah, menyusunnya ulang atau langsung kepada karya arsitektur itu sendiri sebagai masukan dalam praktik di dunia profesional. Kritik arsitektur juga dapat menyasar kedua tahap itu secara berurutan maupun timbal balik, mengkritik dasar teoritik sekaligus penerapannya di lapangan—dan bahkan pada tingkatan yang lain dapat berupa kritik atas kritik.

Secara ringkas, diagram ini menjelaskan mengenai keterhubungan tak terbatas antar tiga domain itu, sehingga involusi kerja-kerja arsitektur dapat dijelaskan atau diukur melalui indikator kinerja daur ini. Namun diluar semua itu, daur ini memberikan kritik arsitektur pada posisi penting—yaitu menjadi bagian langsung dari produksi pengetahuan arsitektur dan karenanya tidak dapat dipisahkan.

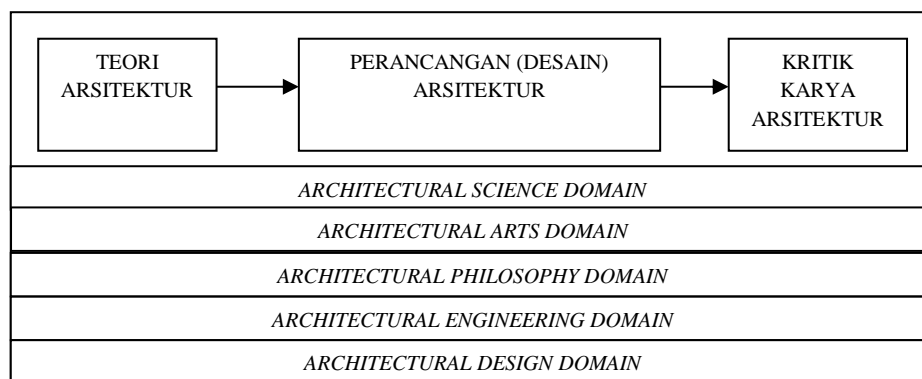


Diagram 6. Daur keilmuan arsitektur dan lapisan domain keilmuan arsitektur (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Kritik arsitektur dapat juga menyasar tiap lapisan-lapisan domain dalam keilmuan arsitektur seperti yang tertera dalam diagram (2), karena pada prinsipnya tiap daur memiliki struktur lapisan keilmuan yang berbeda pula, baik dari lapisan paling luaran hingga terdalam. Dalam satu kali lintasan daur (teori arsitektur-perancangan arsitektur) kita dapat menentukan pada lapisan mana kritik diposisikan. Semisal pada domain filsafat arsitektur. Filsafat seperti yang sudah kita ketahui adalah dasar atau akar ilmu-ilmu, demikianlah dengan filsafat dalam keilmuan arsitektur, bagaimanapun dia diabaikan filsafat selalu eksis dalam perkembangan teori dan praktik arsitektur.¹⁰⁸ Kritik atas praktik

¹⁰⁸Leich memberikan kajian yang sangat komprehensif mengenai keterhubungan antara perkembangan filsafat kritis beserta aliran-alirannya dengan perkembangan arsitektur. Sejak era filsafat modern, post-marxis, postmodern, strukturalis, dan seterusnya. Leach meyakini bahwa transformasi teoritik di internal domain arsitektur selalu dipengaruhi oleh perkembangan eksternalnya. Lihat: Neil. Op.Cit.

dan teori arsitektur dalam perspektif filosofis artinya membedah, menggugat, mempertanyakan klaim-klaim yang mendasari munculnya desain arsitektur tepat di jantung hipotesisnya; yaitu berada di filsafat yang melahirkan premis mula-mula bagi teori dan praktik arsitektur. Kendati demikian, kritik arsitektur memiliki kebebasan untuk memilih tiap lapisan-lapisan itu atau bahkan seluruh lapisan sekaligus, bergantung pada kebutuhan ataupun batasan kritik yang ditentukan.

3.2. Metode Kritik Arsitektur

Dengan adanya metode, maka kritik arsitektur dapat diposisikan berbeda dengan racauan, caci maki maupun gumaman—dan karenanya kritik dapat dikategorikan sebagai aktivitas ilmiah. Sehingga kritik arsitektur tidak terjebak pada situasi serba menegasikan sesuatu atau sebaliknya objek kritik arsitektur (atau arsitek) jauh dari sikap defensif dan anti-kritik. Karena setiap desain adalah hipotesis tentang bagaimana menyelesaikan masalah, demikian halnya dengan kritik, setiap kritik adalah hipotesis mengenai apa yang terjadi di dalam desain.¹⁰⁹ Dalam kritik arsitektur, terdapat beragam serta rupa-rupa metode kritik arsitektur, diantaranya adalah sebagai berikut:

3.2.1. Kritik Normatif

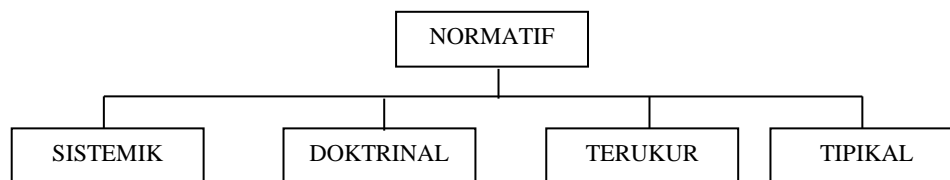


Diagram 7. Kritik normatif dan turunannya (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Kritik normatif adalah kritik yang didasarkan pada kepercayaan kritikus terhadap model, pola dan prinsip tertentu. Metode itu digunakan untuk menarik realitas kepada model, pola dan prinsip abstrak yang telah digunakan oleh kritikus. Kritik normatif sendiri terbagi lagi menjadi empat jenis turunan, yaitu: kritik doktrinal, kritik sistemik, kritik terukur dan kritik tipikal. Semisal mengenai doktrin tunggal arsitektur “*form follow function*” Le Corbusier atau doktrin sistemik “*Architecture depends on Order,*

¹⁰⁹Wayne. Op.Cit, Hal..20-21.

Arrangement, Eurythmy, Symmetry, Propriety, and Economy” Vitruvius. Ada pula mengenai standar dimensi kuantitatif arsitektur dan tipologi bangunan.

3.2.2. Kritik *Interpretive*

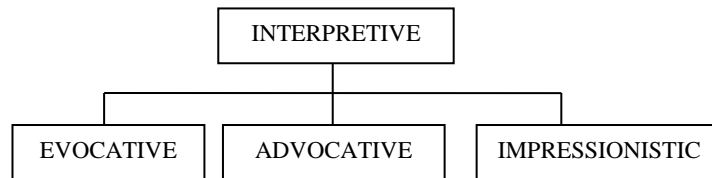


Diagram 8. Kritik interpretatif dan turunannya (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Kritik interpretatif dapat dikatakan sebagai sebuah kritik bebas, yang tidak dipengaruhi oleh pandangan atau doktrin tertentu. Bahkan kritik ini juga tidak mendasari diri pada suatu objektivitas yang terukur—dia adalah kritik subyektif yang digunakan kritikus untuk mempengaruhi cara berpikir orang lain terhadap karya. Dalam model kritik ini kritikus dapat mentransformasikan pengamatan subjektifnya atas suatu objek artistik menjadi objek artistik yang lain. Selain itu, kritik model ini tidak perlu akurat dalam pengamatannya, kritik interpretatif hanya perlu terdengar masuk akal.

Kritik interpretatif sendiri terbagi bagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *advocatory*, *evocative* dan *impressionistic*.

3.2.3. Kritik Deskriptif

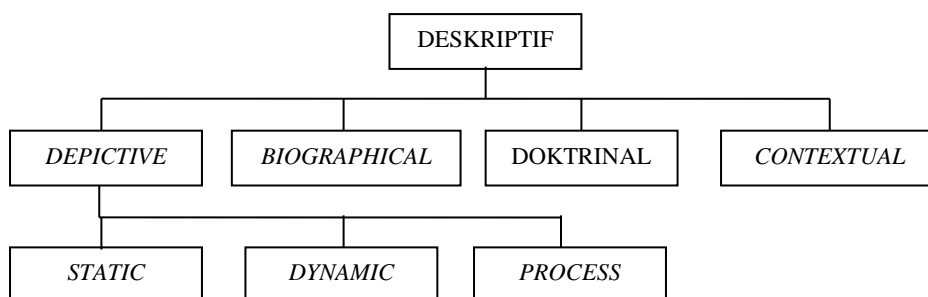


Diagram 9. Kritik deskriptif dan turunannya (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Kritik deskriptif adalah kritik yang mendasarkan diri pada situasi objektif yang terjadi dalam desain, baik pengalaman seseorang terhadap karya arsitektur ataupun konteks yang mempengaruhi desain. Kritik ini bertujuan untuk menjelaskan karya arsitektur sebagaimana adanya agar konstruksi berpikir perihal karya arsitektur dapat

objektif. Kritik ini tidak digunakan untuk menilai (baik/buruk) ataupun menginterpretasi desain, melainkan memberikan penjelasan agar publik memahami dan mengerti lebih baik perihal karya tersebut. Kritik deskriptif memiliki tiga turunan, diantaranya adalah:

a) *Depictive Criticism*

Metode kritik *depictive criticism* melihat, menjelaskan dan mendeskripsikan karya arsitektur dalam tiga aspek; (i) *Static*. Melihat bangunan secara fisik dan menjelaskan rupa-rupa fisik bangunan seperti bentuk, bahan dan tekstur secara grafis melalui medium foto, diagram, pengukuran dan deskripsi verbal, (ii) *Dynamic*. Lain halnya dengan *static* yang lebih menekankan aspek fisik bangunan, metode *dynamic* lebih menekankan pada aspek penggunaan bangunan, seperti bagaimana manusia dalam ruang-ruang bangunan itu bergerak? Bagaimana relasi timbal-balik antara manusia dengan bangunan? Seperti apakah perubahan-perubahan yang terjadi akibat relasi timbal-balik itu? Bagaimana pengalaman estetik yang dirasakan oleh pengguna? Dan seterusnya. (iii) *Process*. Jika metode *static* dan *dynamic* lebih menekankan pada pengamatan atas bangunan pasca selesai dibangun, sebaliknya *process* lebih menekankan pada penjelasan secara berurutan tahap-tahap perencanaan, pengeliminasian, pengambilan keputusan dan perbaikan-perbaikan desain yang menyebabkan eksisnya sebuah bangunan.

b) *Biographical Criticism*

Metode *biographical criticism* lebih menekankan pada pengupasan riwayat hidup sang pembuat karya. *Biographical criticism* memberikan penjelasan mengenai relasi antara riwayat hidup yang berupa kehidupan personal, pemikiran, perkembangan pengetahuan, asal-usul, sejarah personal arsitek dengan karya arsitektur. Semisal, bagaimana relasi antara profesi Tadao Ando sebelumnya—yaitu petinju—dengan karya-karya arsitekturnya? Lalu bagaimana relasi antara kemunculan tokoh-tokoh *Bauhaus School* serta karya-karyanya dengan keruntuhan *Deutsches Kaiserreich*? Atau bagaimana pengaruh Rem Koolhaas (sebagai guru) dengan perkembangan karya-karya Zaha Hadid? Pertanyaan-pertanyaan demikian adalah jalan masuk bagi pencarian informasi yang berguna bagi kritikus untuk lebih dapat memahami objek karya arsitektur.

c) *Contextual Criticism*

Contextual criticism adalah sebuah metode kritik yang berupaya menjelaskan karya arsitektur berdasarkan latar belakang peristiwa yang berada disekelilingnya, baik peristiwa ekonomi, sosial, kultural maupun politik.

Kritik arsitektur memiliki banyak ragam metode serta medium kritik—yang bisa jadi di masa depan akan semakin bertambah—sehingga pada dasarnya medium kritik tidak melulu hanya dengan penulisan ilmiah, melainkan dapat menggunakan medium apapun, baik film, puisi, novel, dan seterusnya, sejauh dia mampu memenuhi syarat-syarat kritik; *prescribing & judging*, *interpreting* dan *describing*—sehingga dia dapat menjadi sarana produksi dan reproduksi pengetahuan dan praktik ilmu arsitektur.

3.3. Metode Kritik Arsitektur atas Revitalisasi Hutan Kota Malabar

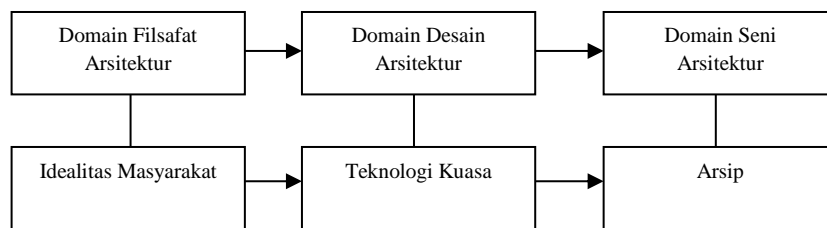


Diagram 10. Tiga domain sasaran kritik (Sumber: Analisa Pribadi)

Jika menggunakan kerangka pemikiran kritis Foucauldian seraya memberikan pembatasan atasnya, maka kajian ini setidaknya-tidaknya mencakup tiga domain arsitektur: (i) Domain seni/kesenian dalam arsitektur (*The Architectural Arts Domain*) yang mana aspek estetika bangunan mesti dilihat sebagai suatu perwujudan metaforis dari diskursus mengenai kenikmatan dan imajinasi. Dalam aspek ini penulis akan membedah desain dengan menggunakan beberapa kaidah estetika dalam arsitektur seperti komposisi, garis, bidang, volume, simetri, kontras dan seterusnya yang digunakan dalam desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar. (ii) Domain filosofi/filsafat arsitektur (*The Architectural Philosophy Domain*), yang mana latar belakang desain mesti dilihat sebagai susunan diskursus mengenai idealitas masyarakat yang mendeterminasi terbentuknya teknologi kuasa beserta mekanisme-mekanisme tertentu. Dan (iii) domain perancangan dalam arsitektur (*The Architectural Design Domain*) yang secara khusus membedah metode perancangan beserta tata aturan kodifikasi—sebagai salah satu teknologi untuk

menginvestigasi, merumuskan tindakan dan perangkat aksi atas tubuh masyarakat melalui desain arsitektur.

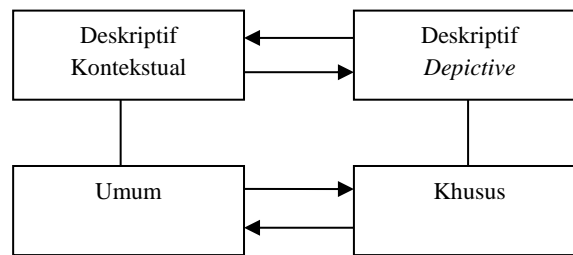


Diagram 11. Alur pembahasan kritik (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar mesti dilihat sebagai rekam jejak (arsip) sekaligus lokus kekuasaan dalam menginvestasikan, menginstalasikan dan mengutilisasikan konsep idealitas masyarakat ke dalam tubuh. Untuk itu diperlukan metode kritik yang spesifik sekaligus meluas, sehingga keterkaitan antara konsep idealitas masyarakat—yang dapat diketahui melalui penelusuran *statement* dan *event* yang termuat dalam arsip-arsip eksternal, seperti koran, poster, lagu, bangunan, desain dan seterusnya, yang dalam hal ini kita dapat menganggapnya sebagai perluasan konteks desain—dengan desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar. Untuk itu dalam membedah konteks yang melatarbalakangi desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar, kajian ini akan menggunakan metode kritik deskriptif kontekstual dan secara khusus untuk desain itu sendiri, menggunakan metode kritik deskriptif *depictive*. Hal itu bertujuan untuk menyeimbangkan antara kritik deskriptif kontekstual yang meluas dan umum serta kritik deskriptif *depictive* untuk mengkhususkan pembahasan pada obyek desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar. Dengan kombinasi kedua metode kritik ini dapat memberikan pemaparan dan pendedahan karya secara mendalam sekaligus meluas.

Metode deskriptif *depictive*, akan mengkaji desain melalui bentuk, material, tekstur dan permukaan dengan medium foto dan uraian verbal. Kemudian, penulis akan mencoba memahami karya arsitektur yang telah dipaparkan secara *depictive* menggunakan metode kritik deskriptif kontekstual guna mencari keterkaitannya dengan konteks peristiwa sosial, ekonomi, politik yang melatarbelakangi keputusan desain arsitektur.

3.4. Definisi Kata Kunci

3.4.1. Jejak-jejak Kekuasaan

Kritik Foucault atas kuasa-pengetahuan adalah kritik yang fundamental, historis dan analitis. Pada karya-karya awalnya Foucault menghabiskan energinya untuk membedah konstruksi bahasa yang kemudian membentuk persepsi manusia atas realitas, dari konsepnya mengenai *The Quadrilliteral Language*, pengenalan atas tubuh yang berdarah daging, hingga pada titik fase Nietzschean yang kemudian membuatnya memutuskan untuk menamai metode kajiannya sebagai genealogi. Dari genealogi itu pula relasi antara pemurnian irasionalitas (dalam kajian mengenai kegilaan), pendisiplinan tubuh, *gaze*, dan narasi klinis memiliki keterhubungan epistemologis dengan arsitektur. Dari cakrawala pemikiran Foucault, dapat disimpulkan bahwa arsitektur adalah ilmu rekayasa yang menjadi salah satu bagian dari teknologi kuasa untuk mengkonstruksi tubuh-yang-beridentitas, baik tubuh individu maupun tubuh masyarakat. Artinya, setiap rekayasa atas tubuh dapat ditemukan jejak-jejaknya dalam karya arsitektur. Kendati demikian, arsitektur bukanlah faktor penentu dalam rekayasa tubuh, arsitek dan karya arsitektur (sebagai sebuah gumpalan bebatuan yang pejal) tidak memiliki kemampuan apapun untuk merekayasa tubuh individu maupun masyarakat, dia mati, kecuali arsitektur itu dipahami sebagai kehendak untuk mendesain masyarakat (*the will to design society*)¹¹⁰. Oleh karena itu arsitektur tidak dapat didudukkan secara otonom, melainkan memiliki keterhubungan dengan relasi kuasa dan formasi diskursus yang berada di masyarakat. Semisal dalam desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar; penambahan penerangan di Hutan Kota Malabar tidak bisa diartikan hanya dilatarbelakangi alasan estetik dan fungsional saja, melainkan terkait juga dengan diskursus masyarakat mengenai moralitas dan kontrol seksualitas yang memposisikan dirinya sebagai polisi masyarakat.¹¹¹ Demikian halnya dengan penambahan pagar sebagai pembatas di Hutan

¹¹⁰Foucault dalam wawancaranya dengan Paul Rabinow, berkali-kali menegaskan bahwa arsitek dan arsitektur tidak memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan historis model-model teknologi kuasa. Peran-peran strategis itu pada dasarnya diambil oleh dokter, psikiater, pendeta dan penjaga penjara. Hal itu bukanlah tidak beralasan, secara historis peran profesi-profesi itu sangat signifikan dalam perubahan-perubahan bentuk strategi dan taktik kekuasaan dari masa ke masa. Artinya, peran arsitek dan arsitektur adalah hasil pencairan diskursus dari lapangan-lapangan diskursus profesi-profesi tersebut. Jika *the will to order society* adalah milik pendeta, penjaga penjara, dokter dan psikiater, maka arsitek dan arsitektur dibebankan kerja untuk menciptakan teknologi kuasa dalam kerangka *society order* itu dalam bentuk *the will to design society*. Lihat: Neil. Op. Cit., Hal. 352

¹¹¹Polisi, dalam definisi Foucault tidak sama dengan aparat polisi penegak hukum yang kerap kita jumpai. Polisi yang dimaksud adalah transformasi konseptual penjaga penjara (dalam *Dicipline and Punish*) yang mengawasi tubuh masyarakat agar instalasi kekuasaan dapat berlangsung sempurna. Dengan kata lain,

Kota Malabar—penambahan itu tidak dapat dipahami hanya sebagai persoalan keamanan saja, tetapi juga terkait dengan diskursus masyarakat mengenai batas dan juga perubahan-perubahan atas pengetahuan teritorial. Batas yang kemudian diwujudkan dalam garis dan bidang dalam arsitektur, dapat dipahami pula sebagai metafora atas pengukuhan idealitas—baik individu maupun kolektif—yang dibayang-bayangi oleh tipe kebenaran tertentu. Proyeksi atas imajinasi ideal itu kemudian mengoposisi-binerkan kedua jenis relasi dominatriks superior-inferior, yang mengukuhkan satu jenis identitas tertentu lebih unggul dari identitas yang lain. Dan alhasil, batas-batas antara satu identitas dengan yang lain terwujud dalam karya arsitektur.

Dengan demikian arsitektur sebagai teknik kekuasaan dan karya arsitektur sebagai teknologi kuasa (beserta polisi-polisinya) dapat diposisikan sebagai lokus atau lapangan dimana terjadinya instalisasi dan investasi kekuasaan kedalam tubuh masyarakat. Proses instalisasi dan investasi itu didalamnya terdapat dinamika normalisasi atas abnormalitas dan *conduct-counter conduct* secara terus menerus. Artinya, investigasi atas jejak-jejak kuasa hanya mungkin melalui produk-produk arsitektur: yaitu bangunan beserta rincian-rinciannya.

3.4.2. Revitalisasi Hutan Kota Malabar

Revitalisasi Hutan Kota Malabar adalah proyek yang mendasarkan diri pada imajinasi ideal mengenai masyarakat (*the idea of society*). Imajinasi ideal adalah pembayangan bawah sadar yang kemudian mendefinisikan sekumpulan manusia (dalam pengertian spesies yang didasarkan pada standar kepatuhan, efektifitas dan efisiensi) dalam kerangka identitas yang sama secara tidak langsung memberikan fitur-fitur identitas berupa larangan, eksklusivitas dan limitasi yang berwujud standar moral, tata aturan, standar perilaku, sopan santun dan seterusnya. Dalam kajian ini fitur-fitur identitas itu berupa pengawasan dan penundukan atas kegilaan (imajinasi), kesehatan (*gaze*), gestur-gerak dan kenikmatan. Oleh karenanya Revitalisasi Hutan Kota Malabar adalah sama dengan reproduksi, produksi atau reformasi strategi dan taktik kekuasaan agar masyarakat semakin terunifikasi dalam imajinasi ideal yang mencakup empat variabel itu—desain

polisi adalah metafora dari aparat kekuasaan, dia adalah konsep mengenai perlunya kehadiran terus menerus kekuasaan dalam tubuh masyarakat. Jika dia adalah konsep, maka polisi dapat mewujudkan dalam bentuk apapun, seperti misalkan tata aturan moral yang restriktif, kode-kode restriksi dalam bentuk simbolik, dan seterusnya, sejauh fungsinya adalah untuk menjaga adanya kesinambungan pengawasan kekuasaan. Bahkan semakin abstrak dan sublim keberadaan polisi, maka kekuasaan semakin berjalan sempurna.

Revitalisasi Hutan Kota Malabar adalah teknologi kuasa yang digunakan oleh kekuasaan untuk membentuk tubuh masyarakat berdasarkan proyeksi atasnya. Dalam kajian ini, metode arkeologi Foucault digunakan untuk membedah dan mengetahui seperti apakah bentuk akurat dari imajinasi ideal kekuasaan itu beserta restriksi-restriksinya.



Diagram 12. Produksi kebenaran dan konstruksi tubuh dimediasi oleh teknologi kuasa (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Teknik-teknik kuasa dapat diartikan juga sebagai *a body molding technique*, baik dari segi internal maupun eksternal. Dari segi internal, kekuasaan berupaya membentuk dan menundukkan internal tubuh agar sesuai dengan yang telah diidealisasikan, baik itu hasrat, rasionalitas maupun imajinasi. Dan kemudian dari segi eksternal tubuh, kekuasaan berupaya membentuk gestur, gerak-gerik, dan mimik agar sesuai dengan idealitas-idealitas yang telah ada. Teknologi kuasa adalah sebuah mesin *autonomous* yang dapat bergerak dan *self generating*, yang menjadi medium instalisasi fitur-fitur kekuasaan atas tubuh—baik internal maupun eksternal—agar tubuh dapat selalu ditundukkan dan diketahui.

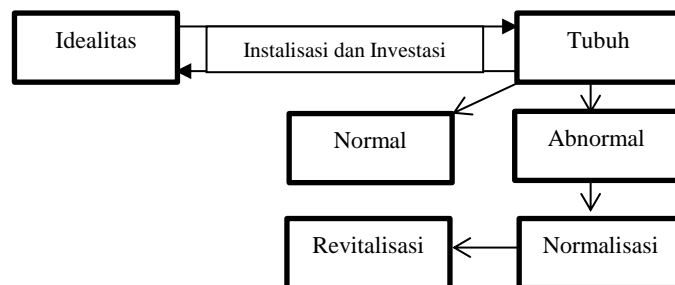


Diagram 13. Daur kebenaran normalisasi dan revitalisasi (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Arsitektur dalam kajian ini diposisikan sebagai teknologi kuasa yang menjadi medium bagi persebaran kuasa-pengetahuan dalam rincian-rincian tubuh masyarakat. Dalam hal ini arsitektur tidak hanya memproduksi segumpal bebatuan pejal biasa, lebih dari itu dia ibarat kotak kaca transparan yang mengurung tubuh dalam suatu definisi identitas tertentu. Kotak kaca itu tidak hanya memberikan kesempatan bagi polisi untuk mengawasi setiap detail bagian tubuh, tetapi juga memberikan peluang untuk selalu terus menerus dibentuk. Dengan demikian, “Revitalisasi” tidak bisa dipahami sebagai istilah legal formal maupun teknis saja, melainkan sebagai suatu gerak lazim dari kekuasaan

untuk menormalisasi tubuh yang dianggap mengalami abnormalitas. Untuk itu “Revitalisasi Hutan Kota Malabar” diperlukan agar kekuasaan dapat memberikan perangkat-perangkat restriksi baru, memberikan polisi perangkat-perangkat pengawasan baru, jenis-jenis hukuman baru, atau jika menggunakan metafora kotak kaca; kotak kaca mesti diberi fitur tambahan, barangkali sejenis alat kejut listrik, suara-suara psikedelik repetitif yang berefek neurotik, atau apapun itu yang bertujuan untuk menundukkan tubuh agar lebih efektif dan efisien.

3.4.3. Diskursus Kuasa-Pengetahuan

Proyek investasi dan instalasi kekuasaan telah ada dan terus menyempurnakan diri selama sejarah peradaban manusia, dan karenanya proyek ini adalah proyek konstruksi tubuh yang menyejarah.¹¹² Konstruksi atas tubuh selalu mengandaikan adanya konsep idealitas berbentuk imajinasi kolektif yang secara historis terbentuk melalui formasi diskursus yang beragam dan dari banyak lapangan yang berbeda. Konsepsi idealitas itu kemudian menentukan adanya standar normalitas tertentu dalam standar tingkat kewarasan, rasionalitas, kesehatan, moralitas dan gestur tertentu yang kemudian disebut sebagai identitas. Tubuh adalah lokus dimana hukuman dan siksaan ditimpakan dan dilakukan secara terus menerus oleh kekuasaan. Teknologi kekuasaan adalah sebuah konsep yang dipergunakan kekuasaan agar bentuk-bentuk hukuman dan kekuasaan itu dapat terinstalasi dan terinvestasi secara sempurna, bahkan secara bertahap dia menjadi lebih sublim dan *self generating*. Teknik dan teknologi kekuasaan yang dianggap Foucault mendekati sempurna adalah konsep penjara panoptikon. Kelahiran panoptikon beriringan dengan kebangkitan kaum humanis reformis Eropa yang kemudian mereformasi dan membentuk ulang sistem penghukuman beserta teknik-teknik konstruksi tubuh dari sebelumnya pada masa monarki yang dianggap brutal. Pada kenyataannya, teknologi dan teknik-teknik konstruksi tubuh hasil reformasi kaum humanis jauh lebih brutal dari masa monarki—brutal karena teknik-teknik itu jauh lebih menukik, tajam, sublimatis dan nyaris permanen. Ditambah lagi dengan kelahiran psikoanalisis dan

¹¹²Mengenai sejarah konstruksi tubuh, dalam konteks Indonesia memiliki keunikan. Konstruksi “tubuh Indonesia” hanya dapat dipahami dalam konteks pasca-kolonial. Ada pengaruh kuat pemberadaban atau pemaksaan idealitas-idealitas masyarakat yang terjadi pada periode kolonialisasi bangsa-bangsa Eropa yang menyebabkan peradaban modern Indonesia menjadi seperti sekarang. Masyarakat Indonesia dipaksa melepaskan tubuh biografisnya untuk kemudian mengganti tubuhnya menjadi tubuh Eropa. Atau menyitir kalimat Frantz Fanon: berkulit berwarna tetapi bertopeng putih. Situasi itu kemudian menyebabkan “tubuh Indonesia” menjadi ganjil dan penuh ambivalensi. Keganjilan dan ambivalensi itu bukan tanpa alasan, mengingat peradaban modern Eropa yang dianggap beradab, sebetulnya terbentuk dari sejarah yang demikian kelam.

anthroposentrisme yang merevolusi teknik-teknik dan teknologi konstruksi tubuh hingga pada rincian-rincian yang tak terbayangkan sebelumnya.

Adalah menarik melihat penelusuran Foucault atas kegilaan, kesehatan, gestur dan moralitas. Setiap titik-titik sejarah menunjukkan adanya konsep yang berbeda-beda mengenai keempat hal itu. Sade dan Mozart adalah seorang seniman pandir yang brilian, masyarakat Yunani memiliki mekanisme kontrol diri (kesehatan dan moralitas) yang mempesona, dan semua itu berubah menjadi mimpi buruk ketika kontrol-kontrol atas masyarakat secara masif diberlakukan. Peradaban Eropa pada abad kelimableas hingga akhir abad kesembilanbelas bergerak melalui banyak tragedi, sehingga aksiden-aksiden sejarah itu menimbulkan ilusi-ilusi identitas yang merubah konsep mengenai keempat hal itu. Kewarasan adalah pengagungan atas rasionalitas, kesehatan adalah rigidnya kontrol kesehatan populasi, gestur dan gerak yang ideal adalah baris berbaris militer, dan jiwa yang murni adalah mereka yang melalui restriksi dan pengekangan hasrat.

Parade aksiden-aksiden sejarah itu tidaklah terjadi begitu saja, melainkan terdapat pencairan narasi-narasi pengetahuan yang diam-diam mencair dan menyeruak keluar dan terserap oleh lapangan diskursus yang lain. Salah satunya arsitektur. Narasi klinis yang menjadi basis modernisme lahir dari institusi tertutup seperti *Hôpital Général* menjadi basis pengetahuan bagi lahirnya teknik-teknik dan teknologi kekuasaan di penghujung abad 19. Alhasil, *urban renewal* besar-besaran di Eropa distandarisasi melalui formasi diskursus klinis. Artinya, diskursus mengenai kuasa-pengetahuan adalah suatu jenis diskursus yang memproduksi teknik dan teknologi kuasa yang berkaitan dengan kontrol tubuh individu dan masyarakat menurut standar idealitas tertentu. Dalam konteks Revitalisasi Hutan Kota Malabar pembentukan formasi diskursus mengenai konsep idealitas masyarakat terjadi bersamaan dengan silang sengkabut ekonomi-politik kekuasaan yang kemudian termanifestasi dalam politik identitas.¹¹³ Adalah suatu

¹¹³Cukup jauh sebetulnya mengkaitkan konteks politik identitas Eropa dengan politik identitas di Indonesia. Relevansinya sangat tipis. Tapi setipis apapun kemungkinan itu, *toh* kenyataannya politik identitas yang berbasis standar akal, kewarasan, kesehatan, gestur priyayi atau militer, dan moralitas selalu hadir dalam polemik di Indonesia secara umum dan secara khusus dalam Revitalisasi Hutan Kota Malabar. Jujur, kesulitan terbesar dalam kajian ini adalah mencari keterkaitan variabel-variabel Foucault dalam konteks kesekarang. Meskipun jika ditarik ke masa lampau kejadian serupa juga terjadi di Indonesia, semisal pengurangan besar-besaran kaum *djembel* (gelandangan miskin) kedalam pusat-pusat koreksi di Surabaya. Atau klasterisasi kawasan permukiman berdasarkan prasangka rasial di Kota Malang. Program *Kampong Verbetering* yang dideklarasikan oleh arsitek-arsitek Hindia Belanda semacam Thomas Karsten, Henry Maclaine Pont dan lain-lain juga mencirikan adanya narasi klinis yang sangat kuat. Praktik-praktik yang demikian dapat dilihat: Basundoro, Purnawan. *Merebut Ruang Kota: Aksi Rakyat Miskin Kota Surabaya*

pekerjaan tersendiri jika kajian ini harus menarik trajektori formasi diskursus itu berawal dari Eropa. Untuk itu pembahasan mengenai formasi diskursus dalam konteks Revitalisasi Hutan Kota Malabar dapat disimplifikasikan melalui pembacaan formasi diskursus masyarakat di Kota Malang melalui keempat variabel penelitian sebagai tema-tema diskursus.

3.6. Kerangka Metode

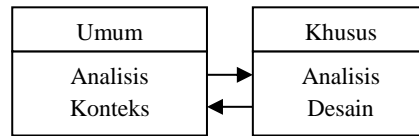


Diagram 14. Sistematis Pembahasan (Sumber: Analisa Pribadi, 2017)

Kajian mengenai formasi diskursif mengenai empat tema; kegilaan, kesehatan, kontrol dan kenikmatan, dalam kajian ini dikategorikan sebagai tema-tema umum mengenai kekuasaan. Formasi diskursus seperti yang telah dijelaskan sebelumnya adalah praktik diseminasi pengetahuan dan kekuasaan yang tersebar secara arbitrer dalam tubuh-tubuh masyarakat. Pada suatu titik peristiwa tertentu, formasi diskursus ini kemudian termanifestasi dan mendasari tindakan-tindakan kuasa yang berada dalam tubuh masyarakat, salah satunya adalah momentum Revitalisasi Hutan Kota Malabar. Identifikasi atas formasi diskursus dalam kajian akan diposisikan sebagai konteks yang melatarbelakangi kepingan-kepingan desain. Sehingga tuturan kajian ini akan melakukan analisis bolak-balik antara konteks formasi diskursus yang bersifat umum dengan kepingan-kepingan desain yang bersifat khusus.

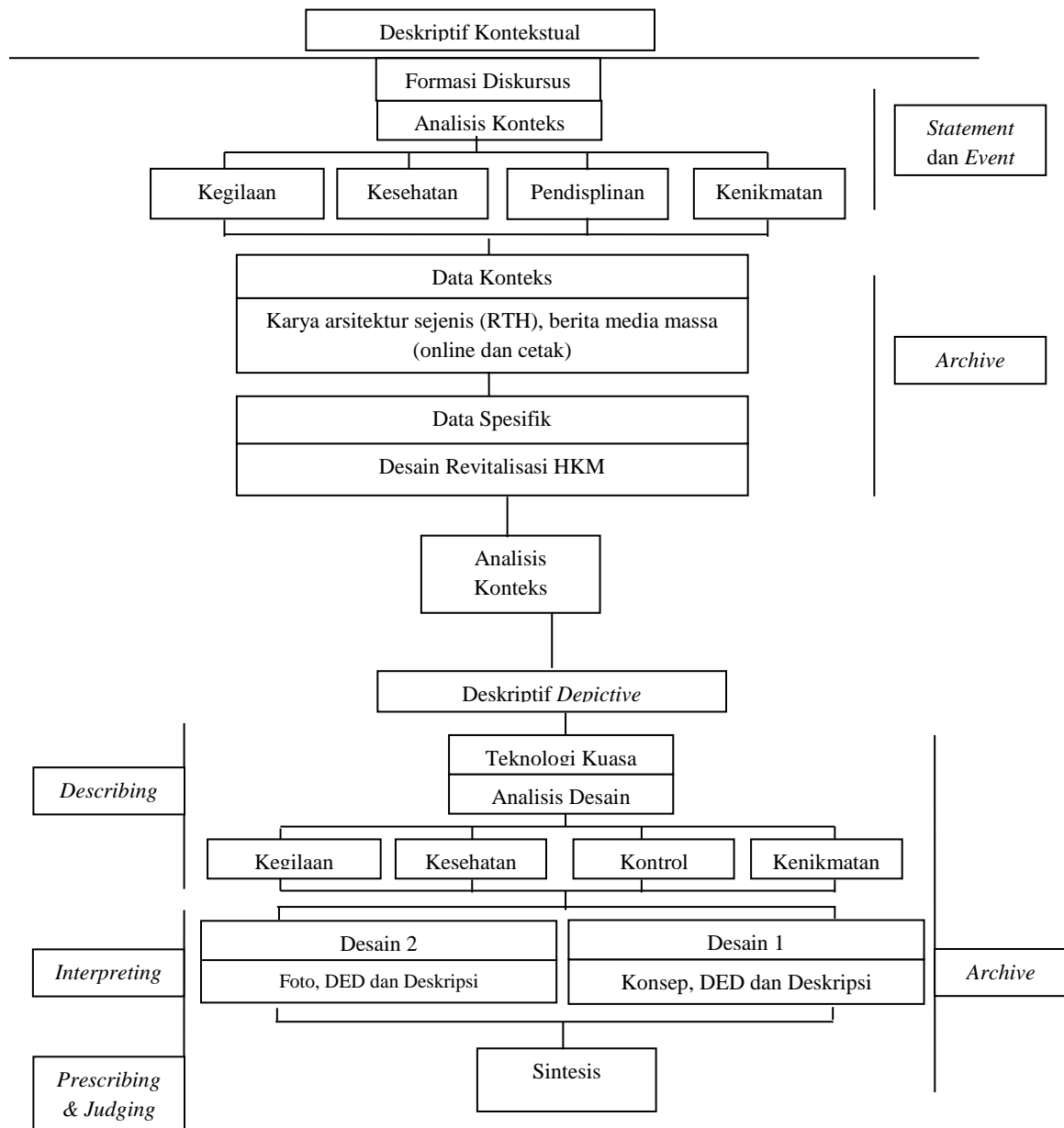


Diagram 15. Diagram metode penelitian dan kritik (Sumber: Analisa Pribadi)

Metode kritik yang digunakan dalam proses identifikasi formasi diskursus mengenai imajinasi kolektif adalah deskriptif kontekstual. Deskriptif kontekstual dipergunakan untuk menyusun kepingan-kepingan arbitrer konteks yang penulusuranya disesuaikan dengan tema-tema yang telah tertera dalam variabel. Tema-tema itu kemudian menjadi medium pengelompokan sementara kepingan-kepingan *statement* dan *event* yang semula acak menjadi empat jenis *statement* dan *event*—seringkali kedua hal ini muncul dalam kepingan-kepingan imaji, citra dan makna yang berada dalam tubuh

masyarakat. Lokus pencarian *statement* dan *event* itu berada di arsip yang terbagi menjadi dua jenis berdasarkan tingkat prioritas dan akurasi, yaitu data konteks dan data spesifik. Data konteks itu berupa kliping surat kabar, baik luar jaringan maupun dalam jaringan. Sedangkan data spesifik adalah data yang terkait langsung dengan desain namun tidak memuat hal-hal teknis, seperti presentasi, rancangan konseptual dalam bentuk diagram, dan lain-lain.

Analisis desain akan menggunakan metode deskriptif *depictive*, yang berupaya menyingkap teknik-teknik dan teknologi kuasa dibentuk ulang dan dioperasikan melalui analisis desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar. Teknik-teknik dan teknologi konstruksi tubuh yang ada dikelompokkan berdasarkan empat tema variabel.

Pada analisis desain kajian ini bersifat khusus, dan di dalamnya mencakup tiga turunan kritik deskriptif *depictive* yaitu; *static*, *dynamic* dan *process*. Dalam *static* kajian ini akan menggunakan dokumen terkait desain seperti DED, dokumen presentasi, foto, dan uraian verbal untuk menunjukkan aspek fisik dari Hutan Kota Malabar seperti bentuk, bahan dan tekstur. Sedangkan dalam *dynamic* kajian ini akan memaparkan bagaimana pengguna dalam ruang-ruang Hutan Kota Malabar bergerak? Bagaimana relasi timbal-balik antara pengguna dengan Hutan Kota Malabar? Seperti apakah perubahan-perubahan yang terjadi akibat relasi timbal-balik itu? Bagaimana pengalaman estetik yang dirasakan oleh pengguna? Dan seterusnya, dengan medium diagram dan foto. Sedangkan pada *process* lebih menekankan pada penjelasan secara kronologis tahap-tahap perencanaan, pengeliminasian, pengambilan keputusan dan perbaikan-perbaikan desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar yang menyebabkan Hutan Kota Malabar menjadi seperti sekarang. Secara spesifik pemaparan kronologis perubahan-perubahan desain Revitalisasi Hutan Kota Malabar terbagi menjadi dua, yaitu desain tahap satu dan desain tahap dua. Dalam pemaparan kronologis ini penulis akan memaparkan bagaimana teknik-teknik dan teknologi kuasa bertransformasi dan menyesuaikan diri dengan resistensi. Karena desain tahap dua adalah revisi dari desain tahap satu Revitalisasi Hutan Kota Malabar setelah mengalami resistensi, sehingga dari perbandingan antar dua desain itu akan memberikan petunjuk, bagaimana jejak-jejak kuasa menampilkan dirinya.