

BAHAN AJAR

Mata Kuliah

PENGANTAR ARSITEKTUR (ARS 1101) **Kurikulum 2020**



Disusun Oleh :

Octavianus H.A. Rogi, ST, MSi
NIP. 19691008 199412 1 001

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SAM RATULANGI
MANADO
Tahun 2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Yang Maha Kuasa, karena hanya dengan berkat-Nya penyusunan Bahan Ajar ini bisa diselesaikan dengan baik.

Bersama ini pula, penyusun bahan ajar ingin menghaturkan ucapan terima kasihnya terhadap berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan bahan ajar ini sehingga terselesaikan pada waktunya.

Disadari sepenuhnya bahwa bahan ajar ini masih diwarnai dengan berbagai kekurangan. Untuk itu, segenap kritik, saran dan masukan yang konstruktif sangatlah diharapkan dari segenap pemerhati yang mulia, sedemikian hingga pada waktunya bahan ajar ini dapat dimutakhirkan dan semakin berkualitas.

Pada akhirnya, semoga bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di lingkungan Program Studi Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik UNSRAT.

Penyusun

Octavianus Rogi

DAFTAR ISI

Halaman Sampul

Lembar Pengesahan

Kata Pengantar

Daftar Isi

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)

Materi Pembelajaran

<i>Modul I : Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati</i>	<i>1</i>
<i>Modul II : Lingkup Pengetahuan Arsitektural</i>	<i>4</i>
<i>Modul III : Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni</i>	<i>9</i>
<i>Modul IV : Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain</i>	<i>16</i>
<i>Modul V : Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan</i>	<i>25</i>
<i>Modul VI : Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur</i>	<i>32</i>
<i>Modul VII : Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya</i>	<i>42</i>
<i>Modul VIII : Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur</i>	<i>47</i>
<i>Modul IX : Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur</i>	<i>55</i>
<i>Modul X : Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur</i>	<i>63</i>



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO FAKULTAS TEKNIK, JURUSAN
ARSITEKTUR PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

Kode Dokumen
RPS/ARS/FT/UNSRAT/AR-1101

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH (MK)	KODE	KURIKULUM	RUMPUN MATA KULIAH (RMK)	BOBOT (SKS)		SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pengantar Arsitektur	AR-1101	K-2020	FILSAFAT, SEJARAH, TEORI, RISET, KRITIK & METODE DESAIN ARSITEKTUR	T = 2	P = 0	1 (Satu)	08 Agustus 2021
Otorisasi	Pengembang RPS		Koordinator RMK / Koordinator KDK			Koordinator Program Studi	
	Ir. Octavianus H.A. Rogi, ST, MSi		Dr.Ir. Aristotulus E. Tungka, ST, MT			Frits O.P. Siregar, ST, MSc	
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah						
	Penguasaan Pengetahuan						
	Menguasai secara umum pokok-pokok filsafat arsitektur sebagai dasar pengembangan pengetahuan arsitektur serta konsepsi kedudukan pengetahuan arsitektur sebagai ilmu, seni dan desain. (Penguasaan Pengetahuan)						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Mengetahui / memahami pokok-pokok filsafat arsitektur sebagai dasar pemahaman pengertian arsitektur dan pengembangan pengetahuan arsitektur serta konsepsi kedudukan pengetahuan arsitektur sebagai ilmu, seni dan desain, termasuk pengetahuan-pengetahuan mendasar relevan lainnya.						
	Sub-CPMK						
	1) Mengetahui/memahami filsafat dasar tentang arsitektur						
	2) Mengetahui/memahami lingkup komponen pengetahuan arsitektural dan tata hubungan sistematisnya						
	3) Mengetahui/memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai ilmu dan seni						
	4) Mengetahui/memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai desain						
	5) Mengetahui/memahami kontekstualitas pengertian dasar arsitektur sebagai lingkungan binaan						
	6) Mengetahui/memahami relasi arsitektur dengan arsitek dan penggunaanya						
7) Mengetahui/memahami relasi desain arsitektur dengan lingkup perencanaan / perancangan lingkungan binaan lainnya							
8) Mengetahui/memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek fungsional							
9) Mengetahui/memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek estetis							
10) Mengetahui/memahami ihwal konsep dalam desain arsitektur							

<p>Deskripsi Singkat MK</p>	<p>Program pengajaran mata kuliah Pengantar Arsitektur meliputi sejumlah bahan kajian yang jika dituntaskan akan memberikan mahasiswa peserta didik suatu perspektif komprehensif tentang arsitektur secara filsafati sekaligus kompetensi berupa pengetahuan-pengetahuan dasar menyangkut arsitektur yang akan menjadi <i>entry behavior / entry skill</i> dalam sejumlah mata kuliah keahlian lain pada semester-semester berikutnya. Materi pembelajaran yang dimaksud meliputi : 1) Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati, 2) Lingkup Pengetahuan Arsitektural, 3) Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni, 4)Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain, 5) Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan, 6) Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur , 7) Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya, 8) Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur, 9) Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur, 10) Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur. Program pembelajaran diselenggarakan sebanyak 16 tatap muka dengan lama waktu setiap tatap muka selama 100 menit (2 x 50 menit), di mana 4 (empat) tatap muka diantaranya dialokasikan untuk pejelasan program pembelajaran, tes formatif berupa ujian tengah semester, ujian akhir semester serta remedial tes formatif sebagai bentuk evaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Tatap muka dilakukan dalam bentuk kuliah/ceramah, tanya jawab, diskusi. Selain tatap muka, kegiatan pembelajaran juga dilakukan melalui pemberian tugas terstruktur yang berasosiasi dengan materi-materi pembelajaran yang ada. Kegiatan pembuatan tugas terstruktur juga menjadi komponen evaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran.</p>
<p>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati, mencakup pokok bahasan : <ul style="list-style-type: none"> - Filsafat Sebagai Dasar Pengembangan Pengetahuan - Filsafat Arsitektur 2. Lingkup Pengetahuan Arsitektural, mencakup pokok bahasan : <ul style="list-style-type: none"> - Komponen Pengetahuan Arsitektural - Sistematika Pengetahuan Arsitekturai 3. Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni, mencakup pokok bahasan: <ul style="list-style-type: none"> - Arsitektur Sebagai Ilmu - Arsitektur Sebagai Seni 4. Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain, mencakup pokok bahasan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Desain - Arsitektur Sebagai Desain - Desain Arsitektur & Perkembangannya 5. Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan, mencakup pokok bahasan : <ul style="list-style-type: none"> - Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan - Arsitektur & Lingkungan Fisiknya - Arsitektur & Lingkungan Sosiokulturnya 6. Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur, mencakup pokok bahasan : <ul style="list-style-type: none"> - Otoritas Arsitek Sebagai Kreator Arsitektur - Pengguna Arsitektur (Konsepsi Klien) - Rentang Otoritas Arsitek - Kembang Susut Otoritas Arsitek 7. Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya, mencakup pokok bahasan : <ul style="list-style-type: none"> - Arsitektur & Desain Interior - Arsitektur & Desain Lansekap - Arsitektur & <i>Urban Planning / Design</i>

	<p>8. Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur, mencakup pokok bahasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian "Fungsi" Arsitektur - Beberapa Pandangan Tentang Fungsi Arsitektur <p>9. Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur, mencakup pokok bahasan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Estetika Secara Umum - Tinjauan Estetika Secara Teoritis - Adaptasi Teori Estetika Dalam Arsitektur <p>10. Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur, mencakup pokok bahasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian Konsep - Peranan, Sinonim Dan Tipe Konsep - Penyusunan Konsep
Pustaka	Utama :
	1) Rogi, O.H.A, 2015, Bahan Ajar MK Pengantar Arsitektur, Program Studi S1 Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi.
	Pendukung :
	<p>1) Broadbent Geoffrey; "Design in Architecture ", John Wiley & Sons, New York, 1973</p> <p>2) Catanese & Snyder; "Pengantar Arsitektur", Erlangga, Jakarta, 1980</p> <p>3) Gazalba, Sidi, "Sistematika Filsafat, Mid IV", Bulan Bintang, Jakarta, 1979.</p> <p>4) Lang Jon, "Creating Architectural Theory; The Role of the Behavioral Sciences in ;nvironmental Design ", Van Nostrand Reinhold, New York, 1987.</p> <p>5) Norberg Schulz Christian, "Intentions in Architecture ", The M.LT Press, CambridgeMassachusetts, 1977.</p> <p>6) Suriasumantri Jujun, "Filsafat Ilmu-Sebuah Pengantar Populer", Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2002.</p> <p>7) Sutrisno M. & Verhaat C. , "Estetika-Filsafat Keindahan ", Kanisius, 1994.</p> <p>8) The Liang Gie, "Kansepsi Tentangllmu ", UGM, Jogjakarta, 1976</p> <p>9) The Liang Gie, "Pengantar Filsafat Seni ", UGM, Jogjakarta,1976.</p> <p>10) Van Dyke, Scott, "From Line To Design : Design Graphics Communication ", PDA Publishers Corp., West Laffayette, Indiana, 1982.</p> <p>11) White, Edward T, "An Introduction to Architectural Programming", Tucson Arizona: Architectural Media, 1972.</p> <p>12) White, Edward T, "Concept Source Book", Tucson Arizona: Architectural Media,</p>
Dosen Pengampu	Ir. Octavianus H.A. Rogi, ST, MSi, dkk
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak Ada

Mgu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian / Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Penilaian		Bobot (%)
			Luring (offline)	Daring (online)	Indikator	Kriteria / Bentuk	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	-	Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) [Bahan Ajar : Introduksi]	Belajar Mandiri : [1x2x110 mnt]	Pengantar Perkuliahan [1x2x50 mnt]	-	-	-
2	Sub-CPMK 01) Mahasiswa mengetahui / memahami filsafat dasar tentang arsitektur	Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati : - Filsafat Sebagai Dasar Pengembangan Pengetahuan - Filsafat Arsitektur [Bahan Ajar : Modul I]	Tugas Terstruktur RT-1 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
3	Sub-CPMK 2) Mahasiswa mengetahui / memahami lingkup komponen pengetahuan arsitektural dan tata hubungan sistematisnya	Lingkup Pengetahuan Arsitektural : - Komponen Pengetahuan Arsitektural - Sistematika Pengetahuan Arsitektural [Bahan Ajar : Modul II]	Tugas Terstruktur RT-2 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x 2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
4-5	Sub-CPMK 3) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai ilmu dan seni	Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni: - Arsitektur Sebagai Ilmu - Arsitektur Sebagai Seni [Bahan Ajar : Modul III]	Tugas Terstruktur RT-3 : [2x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [2x 2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [2x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
6-7	Sub-CPMK 4) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai desain	Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain : - Pengertian Desain - Arsitektur Sebagai Desain - Desain Arsitektur & Perkembangannya [Bahan Ajar : Modul IV]	Tugas Terstruktur RT-4 : [2x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [2x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [2x 2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
8	Sub-CPMK 5) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas pengertian dasar arsitektur sebagai lingkungan binaan	Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan : - Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan - Arsitektur & Lingkungan Fisiknya - Arsitektur & Lingkungan Sosiokulturnya [Bahan Ajar : Modul V]	Tugas Terstruktur RT-5 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
9	Sub-CPMK 1) s/d Sub-CPMK 5)	Semua Materi Pembelajaran Untuk Sub-CPMK 1) s/d 5)	Tes Formatif I : [1x2x50 mnt]	Belajar Mandiri : [1x2x110 mnt]	Kebenaran Jawaban Soal Tes Formatif	Rubrik Evaluasi	25 %
10	Sub-CPMK 6) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi arsitektur dengan arsitek dan penggunaannya	Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur: - Otoritas Arsitek Sebagai Kreator Arsitektur - Pengguna Arsitektur (Konsep Klien) - Rentang Otoritas Arsitek - Kembang Susut Otoritas Arsitek [Bahan Ajar : Modul VI]	Tugas Terstruktur RT-6 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %

11	Sub-CPMK 7) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi desain arsitektur dengan lingkup perencanaan / perancangan lingkungan binaan lainnya	Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya : - Arsitektur & Desain Interior - Arsitektur & Desain Lansekap - Arsitektur & <i>Urban Planning / Design</i> [Bahan Ajar : Modul VII]	Tugas Terstruktur RT-7 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x 2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
12	Sub-CPMK 8) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek fungsional	Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur : - Pengertian "Fungsi" Arsitektur - Beberapa Pandangan Tentang Fungsi Arsitektur [Bahan Ajar : Modul VIII]	Tugas Terstruktur RT-8 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
13	Sub-CPMK 9) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek estetis	Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur : - Pengertian Estetika Secara Umum - Tinjauan Estetika Secara Teoritis - Adaptasi Teori Estetika Dalam Arsitektur [Bahan Ajar : Modul IX]	Tugas Terstruktur RT-9 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
14	Sub-CPMK 10) Mahasiswa mengetahui / memahami ihwal konsep dalam desain arsitektur	Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur : - Pengertian Konsep - Peranan, Sinonim Dan Tipe Konsep - Penyusunan Konsep [Bahan Ajar : Modul X]	Tugas Terstruktur RT-10 : [1x2x50 mnt] Belajar Mandiri : [1x2x60 mnt]	Kuliah / Diskusi Topikal : [1x2x50 mnt]	- Presensi Kuliah - Partisipasi Diskusi Topikal - Luaran Tugas Terstruktur	Rubrik Evaluasi	5 %
15	Sub-CPMK 6) s/d Sub-CPMK 10)	Semua Materi Pembelajaran Untuk Sub-CPMK 6) s/d 10)	Belajar Mandiri : [1x2x110 mnt]	Tes Formatif II : [1x2x50 mnt]	Kebenaran Jawaban Soal Tes Formatif	Rubrik Evaluasi	25 %
16	Semua Sub-CPMK	Semua Materi Pembelajaran	-	REMEDIAL TF I & II [1x2x50 mnt]	Kebenaran Jawaban Soal Tes Formatif	Rubrik Evaluasi	sda

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Pengantar Arsitektur
Jurusan : Arsitektur
Program Studi : Arsitektur
Semester : I
Kode : AR-1101
SKS : 2 (2-0)

Mgu Ke-	Sub-CPMK	Bahan Kajian	Rancangan Tugas	Uraian Tugas	Luaran Tugas	Kriteria Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Pengantar Perkuliahan					
2	Sub-CPMK 01) Mahasiswa mengetahui / memahami filsafat dasar tentang arsitektur	Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati	RT-1	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat deskripsi dari suatu rangkaian pertanyaan dan jawaban sederhana yang terstruktur tentang ihwal arsitektur secara filsafati.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
3	Sub-CPMK 2) Mahasiswa mengetahui / memahami lingkup komponen pengetahuan arsitektural dan tata hubungan sistematisnya	Lingkup Pengetahuan Arsitektural :	RT-2	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi dan klasifikasi sejumlah pokok pengetahuan arsitektural.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
4 – 5	Sub-CPMK 3) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai ilmu dan seni	Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni	RT-3	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat deskripsi landasan ontologis, epistemologis dan aksiologis “ilmu” arsitektur dan deskripsi karakteristik arsitektur sebagai seni.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
6 – 7	Sub-CPMK 4) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai desain	Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain :	RT-4	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi dan klasifikasi sejumlah objek arsitektural berdasarkan indikasi pendekatan desain yang melatarbelakanginya (pendekatan pragmatis, ikonis, analogis dan kanonis).	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
8	Sub-CPMK 5) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas pengertian dasar arsitektur sebagai lingkungan binaan	Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan :	RT-5	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi dan klasifikasi sejumlah objek arsitektural berdasarkan konteks responsnya terhadap karakteristik lingkungan fisik serta lingkungan sosiokulturalnya.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
9	Tes Formatif I					
10	Sub-CPMK 6) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi arsitektur dengan arsitek dan penggunaanya	Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur	RT-6	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi tokoh-tokoh arsitek ternama dan karya-karyanya.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
11	Sub-CPMK 7) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi desain arsitektur dengan lingkup perencanaan / perancangan lingkungan binaan lainnya	Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya	RT-7	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi contoh-contoh produk perancangan / perencanaan bidang desain interior, desain lansekap dan desain kota (urban design).	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas

12	Sub-CPMK 8) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek fungsional	Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur	RT-8	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi berbagai pendapat dari tokoh-tokoh arsitektur tentang fungsi arsitektur.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
13	Sub-CPMK 9) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek estetis	Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur	RT-9	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi berbagai pendapat dari tokoh-tokoh arsitektur tentang dimensi estetika dalam desain arsitektur.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
14	Sub-CPMK 10) Mahasiswa mengetahui / memahami ihwal konsep dalam desain arsitektur	Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur	RT-10	Masing-masing mahasiswa / kelompok menyusun suatu kertas kerja yang memuat hasil identifikasi sejumlah sketsa-sektsa ide / gagasan arsitektural kalangan arsitek ternama dalam merancang suatu objek arsitektural.	Kertas Kerja	Kualitas Luaran Tugas
15	Tes Formatif II					
16	Remedial Tes Formatif I & II					

RANCANGAN EVALUASI / PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Pengantar Arsitektur
Jurusan : Arsitektur
Program Studi : Arsitektur
Semester : I
Kode : AR-1109
SKS : 2 (2-0)

Minggu Ke :	Tahap Evaluasi		Target Evaluasi	Kriteria Evaluasi / Penilaian	Bobot Penilaian	
	Kemampuan / Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian			Per Modul	Total
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Pengantar Perkuliahan					
2	Sub-CPMK 01) Mahasiswa mengetahui / memahami filsafat dasar tentang arsitektur	Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %	100 %
			Tugas Terstruktur (RT-1)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)		
3	Sub-CPMK 2) Mahasiswa mengetahui / memahami lingkup komponen pengetahuan arsitektural dan tata hubungan sistematisnya	Lingkup Pengetahuan Arsitektural :	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %	
			Tugas Terstruktur (RT-2)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)		
4-5	Sub-CPMK 3) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai ilmu dan seni	Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %	
			Tugas Terstruktur (RT-3)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)		
6-7	Sub-CPMK 4) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai desain	Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain :	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %	
			Tugas Terstruktur (RT-4)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)		
8	Sub-CPMK 5) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas pengertian dasar arsitektur sebagai lingkungan binaan	Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan :	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %	
			Tugas Terstruktur (RT-5)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)		
9	Sub-CPMK 1) s/d Sub-CPMK 5)	Semua Materi Pembelajaran Untuk Sub-CPMK 1) s/d 5)	Tes Formatif I	Kebenaran Jawaban Soal Tes Formatif I / Remedialnya (100 %)	25 %	

10	Sub-CPMK 6) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi arsitektur dengan arsitek dan penggunaannya	Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %
			Tugas Terstruktur (RT-6)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)	
11	Sub-CPMK 7) Mahasiswa mengetahui / memahami relasi desain arsitektur dengan lingkup perencanaan / perancangan lingkungan binaan lainnya	Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %
			Tugas Terstruktur (RT-7)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)	
12	Sub-CPMK 8) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek fungsional	Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %
			Tugas Terstruktur (RT-8)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)	
13	Sub-CPMK 9) Mahasiswa mengetahui / memahami kontekstualitas arsitektur sebagai objek estetis.	Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %
			Tugas Terstruktur (RT-9)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)	
14	Sub-CPMK 10) Mahasiswa mengetahui / memahami ihwal konsep dalam desain arsitektur	Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur	Diskusi Topikal	Presensi Kuliah / Partisipasi Diskusi Topikal (40%)	5 %
			Tugas Terstruktur (RT-10)	Luaran Tugas Terstruktur (60 %)	
15	Sub-CPMK 6) s/d Sub-CPMK 10)	Semua Materi Pembelajaran Untuk Sub-CPMK 6) s/d 10)	Tes Formatif II	Kebenaran Jawaban Soal Tes Formatif I / Remedialnya (100 %)	25 %
16	Remedial Tes Formatif I / II				

RUBRIK PENILAIAN / EVALUASI

Nama Mata Kuliah : Pengantar Arsitektur
Jurusan : Arsitektur
Program Studi : Arsitektur
Semester : I
Kode : AR-1109
SKS : 2 (2-0)

Kriteria Penilaian / Evaluasi	Hirarki / Kategori Penilaian				
	Sangat Baik (≥ 80)	Baik (70 s.d 79)	Cukup (55 s.d 69)	Buruk (40 s.d 54)	Sangat Buruk (≤ 40)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Presensi Kuliah / Partisipasi Dalam Diskusi Topikal	Sangat Aktif (90)	Aktif (75)	Cukup Aktif (60)	Kurang Aktif (45)	Pasif (30)
Kualitas Luaran Tugas	Sangat Baik (90)	Baik (75)	Cukup (60)	Buruk (45)	Sangat Buruk (30)
Proporsi Kebenaran Jawaban Tes Formatif	Proporsional Sesuai Jumlah Soal ≥ 80 % Benar	Proporsional Sesuai Jumlah Soal (70 s.d 79) % Benar	Proporsional Sesuai Jumlah Soal (55 s.d 69) % Benar	Proporsional Sesuai Jumlah Soal (40 s.d 54) % Benar	Proporsional Sesuai Jumlah Soal ≤ 40 % Benar

Bahan Kajian :

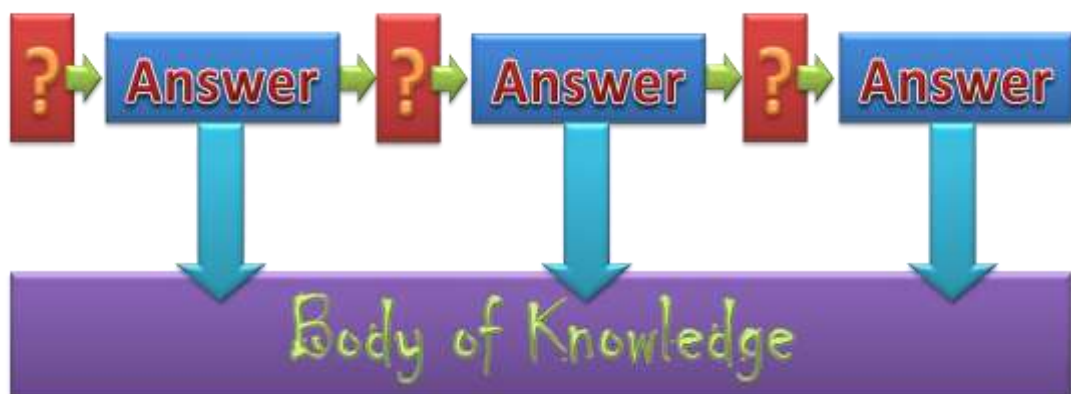
Arsitektur : Suatu Tinjauan Filsafati

Kemampuan Akhir / Capai Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui filsafat dasar tentang arsitektur

A. FILSAFAT SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN PENGETAHUAN

Filsafat dapat dipandang sebagai serangkaian pertanyaan yang jika direspons ibaratnya membuka sejumlah pintu pengenalan suatu fenomena tertentu, yang masing masing jika dimasuki akan menggiring kita melalui sejumlah lorong pengetahuan. Pada titik-titik tertentu "lorong pengetahuan" ini saling berintersepsi membentuk lorong pengetahuan yang lebih luas tentang fenomena tersebut. Masing-masing pertanyaan atau pintu pengenalan ini mewakili sudut tinjau yang berbeda terhadap fenomena yang bersangkutan.



Gambar 1-1
Skim Filsafat Sebagai Sumber Pengetahuan

B. FILSAFAT ARSITEKTUR

Berfilsafat tentang arsitektur adalah upaya mempertanyakan hakekat fenomena yang kita sebut dengan "arsitektur". Banyak macam pertanyaan yang dapat dikemukakan seperti "Apa arsitektur itu?", "Mengapa manusia mencipta arsitektur?", "Untuk apa ia dihadirkan?", "Bagaimanakah arsitektur yang berkualitas?", "Apa ukuran kualitas arsitektur ; benar-salah, indah-jelek atau baik-buruk (logis/estetis/etis)?", "Manusia seperti apa yang mencipta arsitektur?", "Manusia mana yang menggunakan / memanfaatkan arsitektur?", "Bagaimana seharusnya arsitektur diciptakan?" dan lain sebagainya.

Sejumlah pengetahuan arsitektural yang bernuansa filsafati diantaranya dikemukakan oleh Wayne Attoe dan Christian Norberg Schulz. Berikut ini adalah penjelasannya secara garis besar.

Filsafat Arsitektur Menurut Wayne Attoe

Dalam tulisannya "*History, Theory dan Criticism in Architecture*", **Wayne Attoe** mengemukakan bahwa segenap pengetahuan yang membicarakan arsitektur, pada dasarnya berakar pada permasalahan filsafati yang dapat diuraikan dalam tiga pertanyaan mendasar, masing-masing : "*Apakah Arsitektur itu*", "*Apa Yang Diharapkan dari Arsitektur*", dan "*Bagaimana Merancang (Arsitektur) yang Terbaik-baiknya ?*" Dengan kata lain segenap pengetahuan tentang arsitektur pada dasarnya berkembang sebagai upaya penjelasan atau pemberian jawaban yang memuaskan bagi ketiga pertanyaan filsafati yang disebutkan di atas.

Filsafat Arsitektur Menurut Christian Norberg Schulz

Sejalan dengan Attoe, dalam bukunya "*Intentions in Architecture*", **Christian Norberg Schulz** menyatakan bahwa segenap pengetahuan tentang arsitektur berawal dari pertanyaan mendasar yaitu "*Apakah arsitektur itu?*". Jawaban terhadap pertanyaan ini akan memberikan landasan ontologis terhadap pengetahuan bahkan ilmu arsitektur. Banyak definisi yang telah dikemukakan tentang hakekat arsitektur, tapi menurut Norberg Schulz arsitektur dapat dipandang sebagai produk manusia yang ditujukan untuk menata dan meningkatkan hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Singkat kata arsitektur adalah suatu lingkungan binaan (*built environment*) yang "dibuat/dibina" oleh manusia.

Sebagai respon terhadap jawaban atas pertanyaan awal tadi, tentunya akan muncul pertanyaan, "*Dalam konteks menata dan meningkatkan hubungan manusia dengan lingkungannya, apakah sebenarnya tugas dari arsitektur?*". Pertanyaan ini menjadi landasan dalam pengembangan konsepsi teori "fungsi" arsitektur. Norberg Schulz mengemukakan tiga kategori "fungsi arsitektur" yang disebutnya dengan "*functional-practical purposes, milieu-creating purposes, symbolizing purposes*".

Pertanyaan lain yang merupakan konsekuensi dari pertanyaan tentang "fungsi arsitektur" ini tentunya adalah pertanyaan tentang bagaimana cara atau solusi dari tugas arsitektur ini. Norberg Schulz mengemukakan bahwa solusi atau cara mewujudkan "*fungsi arsitektur*" ini pada dasarnya dapat dibedakan atas "*struktur formal*" dan "*teknik*". Struktur formal adalah suatu organisasi atau konfigurasi ruang dan bentuk tertentu yang berkorespondensi dengan fungsi arsitektur, sementara teknik adalah segala sesuatu yang memungkinkan pengorganisasian ruang dan bentuk ini bisa terlaksana. Norberg Schulz dalam tulisannya menyebut kondisi ini sebagai totalitas arsitektur (*architecture totality*) yang terdiri dari "*tasks and solutions/means*".

Dengan demikian filsafat arsitektur dalam pandangan Norberg Schulz adalah segenap pertanyaan yang mempersoalkan tentang totalitas arsitektur ini, yang dalam jabarannya terdiri dari sebuah pertanyaan mendasar "*Apakah arsitektur itu ?*" dan dua pertanyaan derivatif masing-masing ; "*Apa tujuan penghadiran arsitektur atau apa tugas/fungsi arsitektur (building task)?*" dan "*Apa/bagaimanakah solusi dari tugas arsitektur tersebut ?*". Dasar filsafati inilah yang menjadi basis pengembangan pengetahuan tentang arsitektur. Jika arsitektur diyakini sebagai produk manusia yang didedikasikan untuk mendukung kemampuan interaksi manusia dengan lingkungan, maka dengan pemahaman filsafat arsitektur Norberg Schulz, arsitektur dapat dipandang sebagai representasi atau realisasi fungsi arsitektur yang terdefinisi dengan jelas melalui suatu solusi yang berupa struktur formal spesifik yang di dukung oleh teknik yang spesifik pula. Jika struktur formal & teknik didenotasikan sebagai gubahan ruang & bentuk, maka definisi arsitektur ialah "*gubahan bentuk dan ruang yang kontekstual berdasarkan fungsinya*".

C. BEBERAPA PENDAPAT TENTANG PENGERTIAN ARSITEKTUR

Berangkat dari pendekatan filsafati tentang pengertian arsitektur yang dikemukakan di atas, berikut ini adalah sejumlah pandangan menyangkut hakekat arsitektur.

ANTHONY C. ANTONIADES

Arsitektur adalah indeks budaya yang mempunyai wujud berbeda pada masyarakat yang berbeda. Arsitektur berkaitan dengan proses dan kreasi dari lingkungan buatan manusia yang mengacu pada aspek fungsi, ekonomi dan emosi pemakai atau pengamat. Arsitektur adalah disiplin ilmu yang mengorganisir dan menciptakan keteraturan dari aspek-aspek lingkungan yang belum terkait. Arsitektur yang baik merupakan sintesa dari serangkaian persyaratan / elemen-elemen yang diperlukan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

EDWARD T WHITE

Arsitektur merupakan kegiatan merancang, yakni kegiatan mengenali dan merakit unsur bangunan dengan cara-cara tertentu.

F.D.K. CHING

Arsitektur pada umumnya dipikirkan (dirancang) dan diwujudkan (dibangun) sebagai tanggapan terhadap sekumpulan kondisi yang kadang-kadang hanya bersifat fungsional semata atau merupakan refleksi sosial, ekonomi, politik, perilaku atau tujuan-tujuan simbolis.

AMOS RAPOPORT

Arsitektur adalah segala macam pembangunan yang secara sengaja dilakukan untuk mengubah lingkungan fisik dan menyesuaikannya dengan skema-skema tata cara tertentu lebih menekankan pada unsur sosial budaya.

CORNELIS VAN DE VEN

Arsitektur berarti menciptakan ruang dengan cara yang benar-benar direncanakan dan dipikirkan. Pembaharuan arsitektur yang berlangsung terus menerus sebenarnya berakar dari pembaharuan konsep-konsep ruang.

BENJAMIN HANDLER

Arsitek adalah seniman struktur yang menggunakan struktur secara estetik berdasarkan prinsip-prinsip struktur itu sendiri.

BRINCKMANN

Arsitektur merupakan kesatuan antara ruang dan bentuk. Arsitektur adalah penciptaan ruang dan bentuk.

LARRY L. LIGO

Arsitektur mempunyai fungsi yang luas yaitu fungsi kebudayaan. Oleh karenanya, dapat dijumpai adanya simbol-simbol arsitektur yang menandai budaya yang terkandung di dalamnya.

VITRUVIUS

Ada tiga aspek yang harus disintesisasikan dalam arsitektur yaitu firmitas (kekuatan atau konstruksi), utilitas (kegunaan atau fungsi) dan venustas (keindahan atau estetika)

VAN ROMONDT

Arsitektur adalah ruang tempat hidup manusia dengan bahagia.

BOUWKUNDIGE ENCYCLOPEDI

Arsitektur adalah mendirikan bangunan dari segi keindahan (sedangkan mendirikan bangunan dari segi konstruksi disebut ilmu bangunan).

Bahan Kajian :

Lingkup Pengetahuan Arsitektural

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui lingkup komponen pengetahuan arsitektural & tata hubungan sistematisnya

A. KOMPONEN PENGETAHUAN ARSITEKTURAL

Arsitektur telah diyakini sebagai salah satu cabang ilmu (pengetahuan ilmiah) atau bidang studi yang memiliki wilayah jelahahnya sendiri. Sebagai ilmu, arsitektur perlu didukung oleh suatu gugus pengetahuan yang mampu menjelaskan hakekat arsitektur dalam segenap dimensinya. Barangkali segenap pengetahuan dalam teori arsitektur dapatlah diklaim sebagai gugus pengetahuan yang dimaksud. Persoalan sebenarnya adalah bagaimana kehandalan teori arsitektur dan substansinya sebagai suatu gugus pengetahuan ilmiah. Hal ini paling tidak akan ditentukan oleh kejelasan struktur kajinya. Selain itu perlu dipertanyakan pula apakah hanya teori arsitektur yang dapat dipandang sebagai gugus pengetahuan utama dalam ilmu arsitektur.

Jika kita cermati, pengetahuan tentang arsitektur saat ini cenderung berada dalam suatu pola yang *chaos*, dimana struktur tata hubung antar bagiannya saling tumpang tindih dengan orientasi peran yang seringkali tidak terbaca. Beberapa tokoh bahkan mengatakan kondisi ini ibaratnya suatu mozaik yang pengertiannya secara bulat hanya akan dapat diketahui setelah setiap bagian yang cerai berai tersebut dapat terangkai kembali menjadi suatu "gambar" yang lengkap. Satu hal yang cukup menjengkelkan adalah kenyataan yang justru menunjukkan bahwa gambar yang tercipta sebagai hasil rangkaian potongan-potongan mozaik pengetahuan arsitektur tersebut ternyata cenderung berbeda-beda, dan tergantung pada siapa yang merangkainya.

Dengan demikian, timbulah pertanyaan, "*Tidak adakah suatu pola sistematis tentang "tata rangkai" potongan-potongan pengetahuan arsitektural tersebut, yang dapat menjamin bahwa gambar yang tercipta akan tetap sama, tak peduli siapapun perangkai mozaik teori atau pengetahuan arsitektur tersebut ?*". Dengan kata lain semestinya ada semacam cara pandang terhadap bagaimana sebaiknya segenap substansi pengetahuan arsitektural tersebut menempati kedudukan yang selayaknya dalam suatu bingkai yang sistematis. Bingkai sistematis ini diharapkan dapat mengarahkan kita untuk mendapatkan kejelasan tentang sosok arsitektur yang sebenarnya, tanpa mengalami kebingungan dalam mencocok-hubungkan berbagai pengetahuan yang kita miliki mengenai arsitektur sebagaimana pendekatan permainan mozaik yang sering mengantar kita pada gambar-gambar retak. Di sisi yang lain perlu juga ada semacam kejelasan tentang keberadaan gugus pengetahuan primer lainnya dalam bidang studi arsitektur selain teori arsitektur sendiri.

Menyikapi persoalan ketidakjelasan struktur pengetahuan arsitektural, baik Wayne Attoe maupun Norberg Schulz mencoba memberikan suatu cara pandang tentang tata hubung dan interaksi antar berbagai gugus pengetahuan arsitektural yang dikenal.

Komponen Pengetahuan Arsitektur Menurut Wayne Attoe

Wayne Attoe secara personal mengemukakan bahwa pengetahuan arsitektural dapat terdiferensialkan setidaknya-tidaknya atas tiga aspek berdasarkan konteks perhatiannya, masing-masing adalah *Sejarah, Teori dan Kritik Arsitektur*.

Sejarah / Perkembangan Arsitektur dipandang sebagai substansi yang paling utama bagi hadirnya substansi-substansi pengetahuan arsitektural lainnya. Sejarah dan perkembangan arsitektur merupakan sumber daya (*resources*) yang menyediakan bahan baku bagi perumusan segenap teori (dan sejenisnya), dimana informasi yang mengkristal dalam perjalanan historik tersebut dilihat sebagai “bukti empirik” dari fenomena yang disebut arsitektur.

Teori arsitektur sendiri dipandang sebagai suatu formulasi pengetahuan empirik yang diperoleh lewat pemahaman historik terhadap perkembangan arsitektur dari jaman ke jaman. Formulasi ini pada intinya merupakan suatu deskripsi tentang berbagai jawaban pertanyaan filsafati (seperti diuraikan sebelumnya) yang mempersoalkan hakekat arsitektur sebagai suatu fenomena faktual. Deskripsi ini dapat begitu bervariasi dan bergerak dari hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan tentang apa sebenarnya arsitektur itu sebagai suatu objek, bagaimana ukuran kualitatif dari suatu objek arsitektural, sampai dengan hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana pendekatan yang baik di dalam menciptakan objek arsitektural yang berkualitas.

Kritik arsitektur dipandang sebagai lingkup pengetahuan arsitektur yang berkaitan dengan persoalan penilaian dan apresiasi suatu karya arsitektur. Yang penting dalam hal ini adalah substansi kritik arsitektur senantiasa berakar pada substansi teori arsitektur yang peranannya diarahkan pada upaya evaluasi suatu karya arsitektural. Hasil dari penerapan kritik arsitektur pada akhirnya akan mendapatkan tempat dalam peta historik evolusi arsitektur yang pada gilirannya akan memberikan semacam umpan balik bagi pengembangan teori arsitektur itu sendiri.

Komponen Pengetahuan Arsitektur Menurut Christian Norberg Schulz

Sejalan dengan Attoe, **Norberg Schulz** mengungkapkan bahwa dasar pengetahuan arsitektural adalah filsafat arsitektur. Segenap upaya penjelasan terhadap filsafat arsitektur pada akhirnya akan membangun premis-premis dasar pengetahuan arsitektural yang disebut teori arsitektur. Sesuai dengan pemahaman filsafatnya, teori arsitektur menurut Norberg Schulz akan meliputi segenap penjelasan tentang “totalitas arsitektur” yang terdiri atas penjelasan tentang *fungsi arsitektur* (*building task*), serta *solusinya* (*means / solutions*) yang terdiri dari *struktur formal dan teknik*.

Teori arsitektur sebagai pengetahuan agregatif memiliki sinergi penting dengan apa yang disebutnya sebagai aplikasi teori (*the applications of the theory*). Aplikasi pengetahuan teoritik tentang arsitektur meliputi sejumlah kegiatan arsitektural yang bersifat primer, masing-masing disebutnya dengan penikmatan arsitektur (*experiencing architecture*), penciptaan arsitektur (*producing or creating architecture*), dan analisis arsitektur (*analyzing architecture*).

Penikmatan arsitektur adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi langsung antara manusia dengan suatu karya arsitektur, sedemikian rupa sehingga karya tersebut sebagai suatu lingkungan binaan akan memberikan semacam efek terhadap manusia yang berinteraksi dengannya. Kegiatan penikmatan arsitektur ini adalah segenap upaya pemanfaatan arsitektur oleh manusia. Teori akan berperan dalam memberikan semacam panduan bagaimana sebaiknya suatu objek arsitektural itu dinikmati, dengan dasar pemikiran bahwa performa totalitas arsitektur yang spesifik hanya bisa dinikmati secara optimal dengan pendekatan penikmatan yang spesifik pula (yang berkorespondensi dengan totalitas arsitektur tersebut).

Penciptaan arsitektur adalah kegiatan manusia dalam berupaya menghadirkan suatu karya arsitektural yang diharapkan untuk mengemban suatu pola kegunaan yang spesifik. Seorang arsitek harus mampu mendefinisikan apa kegunaan yang diharapkan dari karya yang dirancangnya dan lebih dari itu ia harus mampu merumuskan cara realisasi kegunaan tersebut secara formal maupun teknis. Tujuan utama penciptaan karya arsitektur adalah terciptanya pranata lingkungan fisik yang teratur serta pranata simbolik yang penuh makna. Dalam konteks kegiatan penciptaan ini, problem tentang metode perancangan adalah suatu hal yang menonjol. Teori arsitektur dalam segala kelebihan dan keterbatasannya akan membantu seorang perancang dalam menyusun metode perancangan yang

berurusan erat dengan persoalan pendefinisian dan pengklasifikasian fungsi arsitektur dan cara realisasinya.

Analisis arsitektur adalah aplikasi teori arsitektur yang secara khusus didedikasikan bagi pengembangan pengetahuan arsitektur, dimana output analisis berkedudukan sebagai umpan balik penyempurnaan teori arsitektur sebagai gugus utama pengetahuan arsitektural. Analisis dalam kegiatannya, memanfaatkan premis-premis teoritik. Sebaliknya teori berkembang melalui pandangan-pandangan baru sebagai hasil analisis. Dengan kata lain teori dan analisis saling mengkoreksi satu sama lain dengan menggunakan metode aproksimasi suksesif.

Analisis arsitektur dapat dibedakan atas *riset arsitektur* (architectural research), *sejarah arsitektur* (architectural history) dan *kritik arsitektur* (architectural criticism).

Riset arsitektur adalah upaya investigasi tentang fungsi-fungsi atau kegunaan arsitektur serta cara-cara atau solusi tercapainya kegunaan arsitektur tersebut, yang dalam hal ini menyangkut pola-pola bentukan arsitektural serta teknologi pendukungnya. Oleh karenanya riset arsitektur dapat dibedakan atas *riset fungsi arsitektural* (task research), *riset bentukan arsitektural* (form research), *riset teknologi arsitektural* (technical research).

Sejarah arsitektur adalah analisis terhadap objek-objek arsitektural yang sudah ada dan dipandang sebagai bentuk solusi atas tuntutan kegunaan spesifik yang melatarbelakanginya. Melalui analisis historikal ini dapat diketahui bagaimana perkembangan kompleksitas tuntutan kegunaan arsitektur dari masa ke masa, serta perkembangan atau evolusi bentukan arsitektural dan teknologi pendukungnya. Sejarah arsitektur secara derivatif dapat dibedakan atas *sejarah perlanggaman atau stilistika arsitektur* (history of styles), *sejarah teknologi arsitektur* (history of technics), *sejarah fungsi arsitektur* (history of building task), *sejarah hubungan semantikal antara fungsi dan bentukan arsitektur* (history of semantical relations), serta *sejarah sistem arsitektur* (history of architectural systems).

Kritik arsitektur dilakukan untuk mengevaluasi apakah suatu solusi bentukan arsitektural dengan aplikasi teknologi tertentu dari suatu objek arsitektural dapat merealisasikan fungsi arsitektur yang diemban objek tersebut. Lebih dari itu, kritik juga mengevaluasi apakah definisi fungsi arsitektur dari objek tersebut telah dilakukan dengan baik dan telah menemukan realisasi semantikal yang valid. Kritik arsitektur dalam praktiknya dapat dibedakan atas *kritik individual* (individual / client criticism), *kritik masyarakat* (criticism of the society) dan *kritik ilmiah* (expert criticism). Kritik individual dan kritik masyarakat umumnya dilakukan atas dasar tanggapan subjektif dalam penikmatan objek secara langsung oleh pihak yang mengkritik, dan umumnya tidak didasari oleh pengetahuan teoritik yang relevan. Kritik semacam ini umumnya bersifat fungsional, estetikal dan ekonomikal karena kesimpulan-kesimpulannya kritik yang umum dilontarkan adalah kata-kata "*tidak praktis, jelek atau terlalu mahal*". Kritik ilmiah adalah kegiatan kritisasi yang memanfaatkan pengetahuan teoritik sebagai dasar penilaian dan umumnya dilakukan oleh pihak-pihak yang memiliki kompetensi ilmiah di bidang arsitektur.

B. SISTEMATIKA PENGETAHUAN ARSITEKTURAL

Dengan pemahaman di atas dapatlah kita menarik suatu gambaran skematis menyangkut persoalan teoritik ini. Dalam pemahaman yang pertama, setidaknya dapat diungkapkan suatu pola hubungan antara aspek filsafat, sejarah, teori, perancangan, dan kritik arsitektur. Semua aspek ini, dalam tinjauan yang global dapatlah dipandang sebagai pengetahuan arsitektural, dan masing-masing memiliki peranannya dalam membentuk sistem pelingkupan pengetahuan arsitektural.

Filsafat berkedudukan sebagai suatu dasar motivasi yang memberikan arah universal bagi pengembangan pengetahuan arsitektural. Filsafat pada intinya merupakan gugusan pertanyaan yang mempertanyakan hakekat arsitektur dalam segenap dimensinya. Sederhananya, pengetahuan filsafati berguna dalam memberikan alternatif cara pandang terhadap suatu hal, yang dalam hal ini adalah arsitektur.

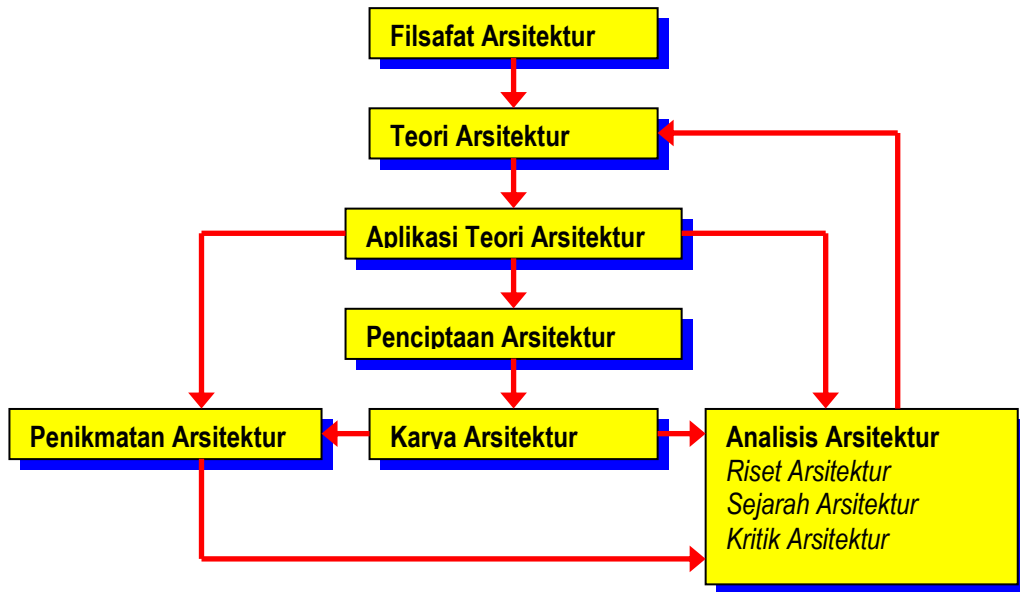
Sejarah dan perkembangan arsitektur berkedudukan sebagai sumber agregat pengetahuan teoritik arsitektural, yang pada intinya merupakan gugus pengetahuan empirik yang seringkali menjadi bahan analisis dalam memformulasikan pengetahuan teoritik.

Teori arsitektur dapat dipandang sebagai gugus pengetahuan teoritik yang diarahkan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang mengemuka di dalam gugus pengetahuan filsafati, dan diformulasikan berdasarkan pencermatan terhadap sejarah dan perkembangan arsitektur sebagai gugus pengetahuan empirik. Selain berlandaskan pada aspek kesejarahan, gugus pengetahuan teoritik ini juga dikembangkan berdasarkan pengetahuan kritik arsitektur yang berkedudukan sebagai umpan balik (*feed back*). Pengetahuan teoritik, lebih berorientasi pada pembentukan suatu visi tentang arsitektur, termasuk pula bagaimana menghadirkan karya arsitektur yang baik dan berkualitas. Berbeda dengan filsafat yang mengulas tentang bagaimana memandang atau apa yang harus dipertanyakan terhadap arsitektur (*What Should be Questioned about Architecture?*), maka teori mengulas tentang jawaban terhadap segenap pertanyaan dalam pengetahuan filsafati tadi (*The Answer of all Questions about Architecture*).

Teori sebagai gugus pengetahuan primer dalam ilmu arsitektur memiliki sistematikanya sendiri. Persoalan sistematika teori arsitektur ini terungkap dalam pandangan **Jon Lang** dalam bukunya "*Creating Architectural Theory*". Substansi teori arsitektur dalam pandangan Jon Lang tidak terlepas dari pengertian terminologis dari kata teori itu sendiri. Dalam pemahamannya, Lang melihat bahwa kata "*teori*" setidaknya dapat diartikan dalam dua kelompok pengertian. Yang pertama, teori diartikan sebagai suatu sistem ide dalam bentuk pernyataan *-(mental schema)-* yang menjelaskan tentang satu fenomena atau lebih. Ini dapat saja berupa pernyataan yang secara ideal telah diuji melalui metode ilmiah (*scientifically tested*), ataupun yang belum / tidak teruji, dan hanya bersandarkan pada keyakinan semata (*act of faith*). Yang kedua, teori dapat juga berarti sebuah model (*way of perceiving reality*), prediksi atau hipotesis (*prediction that certain outcome will be achieved by certain action*) dan sebagai suatu resep bertindak (*prescription for action*). Mengacu pada pemahaman ini, maka Jon Lang melihat bahwa pelingkupan teori arsitektur dapat dibedakan atas dua kelompok, yaitu kelompok teori positif dan kelompok teori normatif. Segenap substansi teori arsitektur yang memfokuskan diri pada upaya menjelaskan hakekat arsitektur sebagai suatu fenomena faktual, baik dengan pendekatan ilmiah maupun melalui pendekatan ke-"iman"-an, dapat dikategorikan sebagai *teori positif*. Di pihak yang lain segenap substansi yang memfokuskan diri pada upaya menjelaskan bagaimana melakukan suatu kegiatan arsitektural (*prescription for action*) dapat dikelompokkan sebagai *teori normatif*.

Kritik arsitektur dapat dipandang sebagai gugus pengetahuan evaluatif, yang berkedudukan sebagai informasi verifikatif terhadap gugus pengetahuan teoritik. Kritik arsitektur biasanya diformulasikan melalui pemahaman terhadap keberadaan karya-karya arsitektural yang telah ada dan yang dipandang mengadopsi dan mengakomodasi pengetahuan teoritik tertentu di dalam penetapan visi dan strateginya. Substansi dari kritik arsitektur pada dasarnya dapat dibedakan atas dua hal. Yang pertama, kritik arsitektur berisikan sejumlah pernyataan yang mengungkapkan tentang keberhasilan atau kegagalan suatu pengetahuan teoritik yang mendasari kehadiran karya-karya arsitektural tertentu, dan dapat dipandang sebagai umpan balik bagi penyempurnaan teori yang bersangkutan. Yang kedua, kritik arsitektur juga memuat informasi tentang bagaimana seharusnya suatu karya (dapat dibaca: suatu teori yang melatarbelakangi karya tersebut) dinilai dan diapresiasi.

Dengan memahami peran dan kedudukan dari masing-masing aspek pengetahuan arsitektural ini, dapatlah kita melihat hubungan sistematis yang cukup gamblang dari segenap aspek tersebut. Jika pengetahuan filsafat, sejarah dan kritik arsitektur termasuk pula riset arsitektural lainnya, sangat berperan dalam menentukan perkembangan teori arsitektur, sebaliknya teori arsitektur akan menentukan arah perkembangan sejarah arsitektur, melalui hadirnya karya-karya arsitektural yang mengakomodasi informasi di dalam teori tersebut. Untuk jelasnya pola keterkaitan segenap aspek pengetahuan arsitektural ini dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2-1
Diagram Sistematis Gugus Pengetahuan Arsitektural

Dengan memahami pola hubungan antara berbagai pokok pengetahuan arsitektural, maka pemahaman atas segenap pengetahuan arsitektural yang lebih bersifat parsial dapatlah kita lakukan dengan menempatkannya pada kedudukan yang sebenarnya dalam konstelasi generalis yang dikemukakan di atas. Pada gilirannya, masing-masing praktisi arsitektur dapatlah menyusun suatu pola pemahaman secara mandiri berdasarkan sistematika ini.

Bahan Kajian :

Konsepsi Arsitektur Sebagai Ilmu Dan Seni

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai ilmu dan seni

A. ARSITEKTUR SEBAGAI ILMU

Setiap pengetahuan harus memiliki landasan ontologis, epistemologis dan aksiologisnya masing-masing. Ilmu atau pengetahuan ilmiah diyakini sebagai bidang pengetahuan yang landasan ontologis, epistemologis dan aksiologisnya telah jauh berkembang dibanding pengetahuan lainnya. Secara khusus ilmu dibedakan atas seni terkait dengan kedalaman aspek epistemologi dan aksiologinya. Dari segi epistemologisnya, jika ilmu merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan berpikir rasional dan empirik (deduktif-induktif) maka seni cenderung bersifat intuitif. Di sisi yang lain secara aksiologis, “kegunaan” seni lebih terbatas dan lebih tertuju pada kegunaan estetika belaka, sementara ilmu memiliki jangkauan utilitas yang lebih luas serta konsekuensi tanggung jawab moral yang lebih kompleks. Dalam konteks ini, *seni terapan* (applied / useful arts) sering dipandang sebagai bidang pengetahuan yang menjembatani seni dan ilmu dalam hal dimensi utilitariannya. Bagaimanakah kiranya dengan pengetahuan arsitektur?. Ilmukah ia, atau mungkinkah ia sekedar seni? Pertanyaan ini hanya bisa dijawab tuntas jika kita mampu mengenali landasan epistemologis dan aksiologis pengetahuan arsitektur tanpa terlepas dari landasan ontologisnya.

Landasan Ontologi, Epistemologi dan Aksiologi Arsitektur Sebagai Pengetahuan

Landasan Ontologi suatu pengetahuan terkait dengan persoalan apa yang dikaji oleh pengetahuan itu. Dengan kata lain landasan ontologi pengetahuan arsitektur berbicara tentang apa yang dikaji dalam pengetahuan arsitektur. Hal ini terkait langsung dengan pertanyaan filsafati yang mendasar dari pengetahuan arsitektur yaitu “Apakah arsitektur itu ?”.

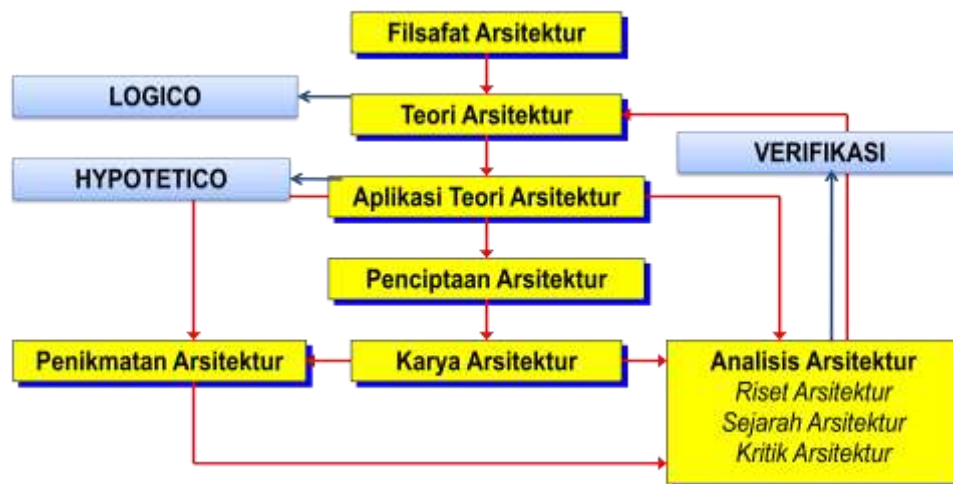
Dalam penjelasan sebelumnya telah dipaparkan bahwa arsitektur adalah produk manusia yang ditujukan untuk menata dan meningkatkan hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lebih spesifik lagi sesuai dengan pemahaman Norberg Schulz tentang “totalitas arsitektur”, arsitektur dapat dipandang sebagai representasi atau realisasi fungsi arsitektur yang terdefinisi dengan jelas melalui suatu solusi yang berupa struktur formal spesifik (formasi bentukan arsitektural) yang di dukung oleh teknik yang spesifik pula. Mengacu pada pemahaman ini maka secara ontologis, pokok kajian pengetahuan arsitektur akan tertuju pada tiga domain utama masing-masing :

- Fungsi atau kegunaan suatu objek arsitektural, yang didasarkan pada spektrum kebutuhan manusia baik yang bersifat fisik maupun non fisik.
- Formasi bentukan arsitektural yang merupakan gubahan bentuk dan ruang sebagai lingkungan binaan yang dikondisikan sedemikian rupa demi tercapainya kegunaan yang diharapkan dari suatu objek arsitektural.
- Teknologi yang memungkinkan formasi bentukan arsitektural tersebut terealisasi secara nyata.

Landasan Epistemologi berbicara mengenai cara mendapatkan suatu pengetahuan. Dengan demikian landasan epistemologi pengetahuan arsitektur akan mempersoalkan bagaimana pengetahuan arsitektural ini diperoleh. Setiap bidang ilmu harus didasarkan pada suatu proses berpikir yang

berlandaskan pada penalaran yang berciri “*rasional (deduktif)*” dan “*empirik (induktif)*”. Mekanisme penalaran yang digunakan lazim dikenal dengan metode “*logico – hypotetico – verifikatif*”. Untuk disebut sebagai ilmu, substansi pengetahuan arsitektur juga dituntut memiliki validitas kebenaran berdasarkan mekanisme ilmiah ini.

Dalam penjelasan sebelumnya tentang sistematika pengetahuan arsitektur telah dipaparkan bahwa dalam gugus pengetahuan arsitektur terdapat sejumlah pokok pengetahuan yang saling terkait satu dengan yang lainnya dengan pokok kajian yang terarah pada aspek ontologi arsitektur. Teori arsitektur sebagai salah satu bagian, menempati posisi utama dalam gugus pengetahuan arsitektural. Dalam pengembangannya, teori arsitektur senantiasa mendapat pengayaan melalui analisis arsitektur, dengan mekanisme riset, kajian sejarah dan kritik. Dengan kata lain kegiatan analisis arsitektur dapat dipandang sebagai dasar epistemologi dari pengetahuan arsitektur.



Gambar 3-1
Landasan Epistemologi Pengetahuan Arsitektur

Dalam kegiatan analisis arsitektur, cara berpikir baik rasional-deduktif dan empirik-induktif merupakan pendekatan yang lazim digunakan. Metode deduktif ditandai dengan digunakannya sejumlah premis dalam teori arsitektur yang sudah di terima kebenarannya, sementara penggunaan metode induktif ditandai dengan digunakannya sejarah atau preseden arsitektur yang sudah ada sebagai informasi empirik.

Analisis arsitektur juga melibatkan pendekatan yang beragam, baik kuantitatif maupun kualitatif. Hal ini terkait dengan kompleksitas salah satu pokok kajian dalam arsitektur yaitu tentang fungsi atau kegunaan arsitektur. Dalam penjelasan sebelumnya telah dikemukakan bahwa arsitektur dihadirkan untuk mengemban fungsi pemenuhan kebutuhan manusia baik yang bersifat fisik maupun sosiokultural. Atas dasar inilah maka analisis arsitektural juga menggunakan dan mengembangkan metode-metode analisis yang sesuai dengan pokok kajian di atas. Dalam hal ini, analisis kuantitatif umumnya dilakukan terhadap aspek arsitektur yang bersifat fisik dan terukur, sementara analisis kualitatif digunakan untuk aspek-aspek non fisik. Hal ini juga yang melatarbelakangi kenyataan yang menunjukkan bahwa kajian arsitektural adalah kajian multi disiplinier yang melibatkan informasi pendukung dari berbagai bidang keilmuan lainnya, baik dari kelompok ilmu-ilmu alam maupun ilmu-ilmu sosial.

Landasan Aksiologi suatu pengetahuan berbicara tentang untuk apa pengetahuan tersebut digunakan. Dengan kata lain aksiologi pengetahuan arsitektural adalah persoalan tentang kegunaan dari pengetahuan tentang arsitektur tersebut dalam kehidupan nyata.

Jika pengetahuan arsitektur kita pumpunkan pada pengetahuan teoritikal yang kita sebut dengan teori arsitektur, maka dari pemaparan sebelumnya kita telah tahu bahwa kegunaan dari pengetahuan arsitektur pada dasarnya dapat dibedakan atas kegunaannya dalam kegiatan apresiasi arsitektur, penciptaan arsitektur dan kegiatan analisis arsitektur. Penggunaan teori dalam apresiasi dan analisis

arsitektur lebih bersifat introspektif dalam konteks pengembangan atau penyempurnaan teori itu sendiri. Dalam dunia nyata, kegunaan pengetahuan teoritik tentang arsitektur lebih terfokus pada kegunaannya dalam penciptaan suatu karya arsitektur. Aspek aksiologis ini menjadi penting mengingat implikasi moralnya yang cukup besar, karena suatu karya arsitektur sangat berperan dalam setiap sendi kehidupan manusia. Manusia dalam kesehariannya senantiasa berinteraksi dengan arsitektur. Kualitas hidup dan kehidupan manusia, disadari atau tidak, turut ditentukan oleh keberadaan arsitektur yang berinteraksi dengannya setiap saat, entah arsitektur itu adalah tempat tinggalnya, tempat kerjanya, tempat ibadahnya, tempat rekreasinya dan sebagainya. Dengan kata lain, daya hidup manusia juga akan ditentukan oleh kualitas suatu karya arsitektur yang pada hakikatnya hadir dan didedikasikan untuk terpenuhinya kebutuhan manusia. Penggunaan pengetahuan teoritik dalam perancangan suatu objek arsitektur secara bijaksana diyakini akan dapat menghadirkan suatu karya yang dapat memberikan nilai tambah bagi kehidupan manusia, dan jika sebaliknya, dapat memberikan dampak yang tidak diinginkan. Macetnya suatu ruas jalan akibat tidak adanya tempat parkir pada sebuah bangunan publik di ruas jalan tersebut hanyalah satu contoh kecil dari dampak negatif yang muncul akibat kegagalan perancangan suatu objek arsitektural.

Kontekstualitas Arsitektur Sebagai Ilmu

Dengan memahami landasan ontologi, epistemologi dan aksiologi dari pengetahuan arsitektur dapatlah kita diyakinkan bahwa, sebagai suatu pengetahuan, arsitektur telah berhak untuk diposisikan sebagai pengetahuan ilmiah atau ilmu. Alasan pertama yang dapat dikemukakan adalah aspek epistemologisnya yang sudah cukup matang dengan mengandalkan pada mekanisme analisis arsitektural yang melibatkan cara-cara berpikir baik rasional-deduktif maupun faktual-induktif (empirik). Alasan kedua adalah aspek aksiologisnya yang ternyata cukup kompleks dimensi utilitariannya dan tidak hanya tertuju pada maksud-maksud estetis belaka.

B. ARSITEKTUR SEBAGAI SENI

Kondisi sekarang cenderung menempatkan arsitektur sebagai cabang “ilmu”, yang (dalam sudut tinjau tertentu) bertolak belakang dengan “seni” (seni berasaskan “estetika”, sedangkan ilmu berasaskan “logika/fakta”). Dalam tradisi lembaga pendidikan saat ini, arsitektur umumnya menjadi bagian dari bidang studi keteknikan yang bernuansa ilmiah. Tidak jarang ditemukan penyebutan “ilmu arsitektur” atau “teknik arsitektur” untuk bidang studi ini.

Jika ditelusuri secara lebih mendalam, arsitektur masih cukup layak untuk mendapatkan tempat dalam klasifikasi cabang-cabang kesenian. Ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan sehubungan dengan pernyataan ini. Pertama, dalam berbagai studi telah ditemukannya adanya gejala yang menunjukkan bahwa dalam setiap kegiatan perancangan arsitektur ada momen-momen tertentu dimana sang arsitek akan melakukan semacam loncatan kreatif yang bersifat intuitif dan sulit untuk dijelaskan secara rasional. Yang kedua, dalam kompleksitas fungsi suatu objek arsitektur senantiasa ada misi estetis yang diembannya. **Vitruvius** mengungkapkan bahwa arsitektur yang berkualitas harus memenuhi kriteria *firmitas*, *venustas* (*beauty*), dan *utilitas*. **Geoffrey Broadbent** menyebutkan salah satu fungsi arsitektur adalah sebagai *bentukan artistik* di samping fungsi yang lain seperti *wadah kegiatan*, *modifikator iklim*, *filter lingkungan*, *pemodifikasi perilaku*, *simbolisasi budaya* dan *investasi modal*. Di pihak yang lain **Jan Mukarovsky** menyebut *fungsi estetis* sebagai salah satu fungsi arsitektur berdampingan dengan *fungsi teritorial*, *fungsi ekspresif*, *fungsi referensial* dan *fungsi alusori*. Alasan yang ketiga adalah fakta historik bahwa keberadaan arsitektur dalam pengertiannya yang luas sebagai suatu bagian dari struktur kebudayaan masyarakat dunia, pernah ditempatkan sebagai bagian dari seni / kesenian yang juga merupakan salah satu unsur kebudayaan. Beberapa fakta historik yang penting antara lain ialah :

- Di Inggris, pernah dikenal istilah "**Teori Lima Seni**", yang mengklasifikasikan seni ke dalam 5 bagian atau cabang, yaitu *seni lukis, seni pahat, arsitektur, sajak dan musik*.
- Salah satu tonggak sejarah perkembangan teori seni adalah berdirinya sekolah "**Ecole de Beaux-Arts**", di Perancis pada abad ke-18, yang mengkhususkan diri pada pendidikan seni, khususnya seni indah (*les beaux arts / fine art*). Arsitektur adalah salah satu "jurusan" yang ditawarkan, sejajar dengan cabang seni indah lainnya seperti seni lukis, pahat, tari, sajak dan musik. Di tempat dan waktu yang sama ada pula sekolah lain yang lebih bernuansa ilmiah, yaitu "**Ecole de Polytechnique**". Arsitektur tidak mendapatkan tempat untuk hadir sebagai suatu cabang ilmu (scientific subject) yang ditawarkan. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa pada masa tersebut arsitektur lebih cenderung dianggap sebagai seni ketimbang sebagai ilmu dalam pengertian sebagai bidang kajian ilmiah (scientific) yang berasaskan logika dan pembuktian empirik.
- Tonggak sejarah lain adalah kehadiran sekolah "**Bauhaus**", di Jerman, sekitar awal abad ke-19, yang menjadikan arsitektur sebagai salah satu bidang studi. Momen ini adalah awal perubahan orientasi dalam memandang hakekat arsitektur. Dalam visinya yang cenderung bertolakbelakang dengan "**Ecole de Beaux Arts**", Bauhaus memandang arsitektur sebagai ilmu yang mengandalkan pada penalaran / pengagungan logika. Kehadiran "Bauhaus" dipandang sebagai sebab utama yang mengakibatkan dewasa ini arsitektur lebih banyak ditempatkan sebagai bidang studi pada lembaga pendidikan yang bernuansa keteknikan dan ilmiah.

Dewasa ini masih ada opini yang tetap menempatkan arsitektur sebagai seni. Opini ini cenderung menempatkan arsitektur pada kelompok seni terapan (*useful / applied art*) bukan seni indah (*fine art*). Argumentasinya; arsitektur tidak hanya berorientasi pada hadirnya nilai estetis, tapi juga pada pemenuhan kebutuhan tertentu dari manusia penggunaannya. Arsitektur dihadirkan tidak hanya sekedar sebagai upaya penjelajahan nilai-nilai keindahan, tetapi juga untuk menyelesaikan sejumlah persoalan-persoalan tertentu.

Lebih Lanjut Tentang Seni (Sebagai Domain Arsitektur)

Pengertian dan Maksud Penciptaan Seni

Secara generalis "seni" dapat diartikan dalam lima pengertian utama, yaitu : *kemahiran atau skill, teknik, kegiatan manusia, hasil karya, seni indah (Fine Art), dan seni penglihatan (Visual Art)*.

Berdasarkan latar belakangnya, penciptaan seni biasanya ditujukan untuk maksud-maksud sebagai : *pernyataan identitas diri, perlambangan perasaan, pengungkapan pengalaman atau pengetahuan, dan pelukisan perasaan atau kesan-kesan tertentu*.

Sebagai hasil karya, seni diciptakan untuk mengkomunikasikan nilai-nilai estetis berupa : *keindahan, kesenangan dan kepuasan, ide atau gagasan pencipta, emosi dan ekspresi jiwa, dan penyelesaian masalah-masalah (praktis / psikologis)*.

Teori Penciptaan Karya Seni

Secara garis besar, jika segenap teori penciptaan karya seni disederhanakan, maka akan didapatkan setidaknya 4 pendekatan dalam kegiatan penciptaan karya seni ini, masing-masing : *Pendekatan Mimetik, Pendekatan Romantik, Pendekatan Otonom dan Pendekatan Semiotik*.

Pendekatan Mimetik

- Karya seni tercipta melalui kegiatan peniruan terhadap apa yang terdapat di alam (apa yang telah ada sebelumnya secara nyata).
- Karya seni yang baik adalah yang mampu menyamai apa yang ada di alam ini atau bahkan melebihi keindahan yang dimilikinya.

- Plato melihat pendekatan ini secara negatif dan seniman yang berkarya dengan pendekatan ini dianggapnya sebagai plagiator atau penjiplak belaka.
- Aristoteles melihat pendekatan ini secara positif, dimana proses peniruan dipandang sebagai suatu upaya imajinatif, kreatif dan sama dengan proses untuk mencapai kesempurnaan.

Pendekatan Romantik

- Dipelopori oleh Jean Jacques Rousseau.
- Mengutamakan emosi / perasaan sang seniman.
- Gejala spiritual akan meningkatkan kreatifitas seorang seniman. Karya seni menjadi sangat berkualitas bila diciptakan seorang seniman saat ia berada dalam kondisi emosi yang paling kritis.
- Emosi seseorang dapat menjadi berlebih-lebihan, sehingga penciptaan seni dapat kehilangan arah (terlalu bebas). Pada akhirnya akan mengurangi objektifitas dalam penilaian kualitas karya seni tersebut, karena begitu bergantung terhadap selera dan perasaan sang penciptanya sendiri.

Pendekatan Otonom

- Dipelopori oleh kaum formalis yang menilai kualitas suatu karya seni secara objektif dengan anggapan bahwa kualitas keindahan suatu karya seni berada pada karya itu sendiri secara otonom.
- Didasarkan pada teori estetika objektif yang menunjuk pada parameter-parameter penentu kualitas estetika suatu objek, (syarat-syarat benda indah).
- Teori-teori estetika objektif ini menjadi kriteria objektifitas dalam penilaian kualitas karya seni yang diciptakan secara otonom.

Pendekatan Semiotik

- Dipelopori oleh Hans Robert Jauze.
- Suatu karya seni dipandang sebagai suatu sistem tanda yang mewakili maksud, makna atau arti-arti tertentu.
- Penciptaan karya seni dipandang sebagai upaya seniman untuk menghadirkan suatu sistem tanda dengan makna tertentu.
- Kualitas karya seni tergantung pada "kemampuan karya seni itu untuk hadir sebagai lambang atau tanda yang mampu menjelaskan atau mengungkapkan maksud atau makna tertentu".
- Kualitas karya seni, sekalipun memiliki pola perlambangan yang kaya, namun pada akhirnya akan ditentukan keberhasilannya melalui penilaian pengamat.

Teori Apresiasi Karya Seni

Teori apresiasi karya seni berawal dari pandangan yang dikemukakan oleh M.H. Abrams (*The Mirror and the Light*). Abrams mengemukakan bahwa segenap teori apresiasi karya seni, dapat dibedakan berdasarkan perhatiannya terhadap empat elemen di dalam apa yang disebutnya sebagai "the total situation of a work of art". Keempat elemen yang dimaksud adalah:

- **the nature**, yang menjadi objek imitasi / sumber inspirasi suatu karya seni
- **the artist**, sang pembuat / pencipta
- **the work**, yang dihasilkan sang seniman
- **the audience**, yang berposisi sebagai pengamat, apresiator, penilai, atau mungkin pengguna dari suatu karya seni.

Jika apresiator / kritikus memandang seni sebagai suatu imitasi dari alam raya, maka dia menggunakan TEORI MIMETIK. Jika apresiator / kritikus memandang seni sebagai ungkapan spiritual dari penciptanya (sang seniman), maka ia menggunakan TEORI EKSPRESIF. Jika apresiator / kritikus memandang seni sebagai suatu karya yang otonom, maka dia menggunakan TEORI OBJEKTIF. Jika apresiator / kritikus memandang seni berdasarkan pengaruhnya terhadap para penikmat, maka dia menggunakan TEORI PRAGMATIK (belakangan dihubungkan dengan pendekatan semiotik)

Teori Mimetik (Referensial)

- Pendekatan mimetik atau referensial ini digunakan untuk menilai suatu karya seni yang latar belakang penciptaannya juga terjadi secara mimetik.
- Parameter penilaian kualitas karya seni tersebut terletak pada *"tingkat kemiripan karya seni tersebut dengan objek-objek tertentu yang menjadi modelnya"*.
- Semakin mirip karya seni tersebut dibandingkan dengan objek aslinya (modelnya), maka nilai kualitasnya akan dipandang semakin tinggi.

Teori Ekspresif

- Pendekatan ekspresif ini digunakan untuk menilai karya seni yang dihadirkan dengan latar belakang teori Romantik.
- Parameter penilaian utamanya terletak pada *"daya ekspresi karya seni tersebut dalam mengungkapkan latar belakang emosi penciptanya saat karya seni tersebut diciptakan"*.
- Semakin kuat ekspresi emosi tertentu terpancar dari karya seni tersebut, maka kualitasnya pun akan dinilai semakin baik.

Teori Objektif / Struktural

- Pendekatan struktural, digunakan untuk menilai karya seni yang dilatarbelakangi proses penciptaan seni secara otonom.
- Parameter penilaian utama terletak pada *"keharmonisan tatanan serta hubungan antar elemen yang dimiliki oleh karya seni itu secara otonom"*.
- Penilaian akan dilakukan berdasarkan teori estetika objektif.
- Semakin mampu karya seni memenuhi kriteria keindahan yang ada, makin tinggi pula kualitas karya seni tersebut.

Teori Pragmatik (Semiotik / Perseptual)

- Pendekatan ini digunakan untuk menilai karya seni yang dihadirkan dengan cara yang sama.
- Parameter penilaian utama terletak pada *"kemampuan karya seni tersebut untuk menjadi suatu sistem tanda yang dapat diterima dan diapresiasi oleh kalangan pengamat, di dalam mengungkapkan makna, maksud, pesan atau arti-arti tertentu"*.
- Semakin jelas sistem tanda yang ada dalam karya tersebut, dan semakin mudah seorang pengamat untuk menangkap makna yang terkandung dibalik performa karya seni tersebut, semakin baik pula kualitas dari karya seni tersebut.

Tabel 3-1

Pola Hubungan Pendekatan Penciptaan dan Kritik Suatu Karya Seni

Penciptaan	Visi Apresiator	Teori Apresiasi
Mimetik	Seni sebagai imitasi dari alam raya (sumber inspirasi).	Mimetik
Romantik	Seni sebagai ungkapan rasa dan gejolak spiritual sang seniman.	Ekspresif
Otonom	Karya seni secara otonom memiliki integritasnya sendiri.	Objektif / Struktural
Semiotik	Karya seni memiliki pola pengaruh tertentu terhadap diri pengamat berdasarkan komunikasi perlambangan yang dimilikinya.	Pragmatik / Semiotik

Kontekstualitas Arsitektur Sebagai Seni

Berikut ini adalah sejumlah kesepadanan paradigma arsitektural dengan pokok-pokok persoalan filsafat seni dan estetika.

- Kesepadanan yang pertama menunjuk pada kemungkinan dipandanginya "arsitektur" sebagai suatu istilah dengan pengertian yang beragam, layaknya istilah "seni" yang menunjuk pada kemahiran (skill), kegiatan manusiawi, hasil karya (artefak), seni indah dan seni penglihatan. Anggapan ini menempatkan arsitektur sebagai salah satu cabang seni indah atau seni murni (Fine Art) / seni penglihatan (Visual Art). Adanya corak utilitarian dalam arsitektur, memungkinkannya digolongkan juga sebagai cabang seni terapan atau seni guna (Applied Art / Useful Art).
- Kesepadanan berikut menunjuk pada maksud penciptaan atau penghadirannya. Dapat disimpulkan bahwa arsitektur sebagai karya seni diciptakan atau dihadirkan dengan maksud utama untuk mengkomunikasikan "keindahan" serta untuk memenuhi tuntutan-tuntutan fungsionalitas / utilitarian tertentu, yang dalam penjabarannya dapat meluas dalam berbagai kategori fungsi. Singkatnya, arsitektur dihadirkan untuk membawa misi keindahan dan kegunaan.
- Kesepadanan yang lain adalah dalam hal pendekatan penciptaan dan penilaian atau apresiasi karya seni. Dalam hal ini dikenal adanya empat pendekatan dalam penciptaan dan penilaian arsitektur sebagai suatu karya seni, yang di dasarkan pada pandangan yang dikemukakan oleh M. H. Abrams.

Dimensi seni dan estetika dalam arsitektur, pada dasarnya bermula dari anggapan yang menyatakan bahwa arsitektur dalam pengertiannya yang luas, dapat dipandang sebagai seni. Anggapan ini pada akhirnya membawa sejumlah konsekuensi yang menunjuk pada sejumlah kesepadanan antara berbagai paradigma arsitektural dengan berbagai konsep tentang hakekat seni secara umum. Dengan tetap mengindahkan sisi keilmuan (logika dan penalaran), serta aspek etika di dalam bidang kajian arsitektur ini, dapat dikatakan bahwa arsitektur merupakan bidang kajian yang unik, kompleks, bahkan tidak jarang ada yang menyebutkannya sebagai suatu bidang kajian yang *ambivalen*.

Bahan Kajian :
Konsepsi Arsitektur Sebagai Desain

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :
Mahasiswa mengetahui kontekstualitas kedudukan arsitektur sebagai desain

A. PENGERTIAN DESAIN

Tinjauan Pengertian "Desain" Secara Etimologis

Tinjauan etimologis berarti tinjauan berdasarkan asal-usul dari kata yang akan ditelusuri pengertiannya. Dalam hal ini yang akan dikaji adalah pengertian etimologis dari kata "desain".

"sic - sec" (Perancis/verb) : memotong atau membuat takikan pada sebatang kayu dengan gergaji yang tujuannya untuk memberi tanda pada batang kayu tersebut.

"sign" (Inggris/k. benda), "signum" (Perancis/k.kerja) : tanda atau simbol

"designare"(Latin/k.kerja), : kegiatan untuk menandai dengan maksud menghadirkan suatu citra (image) baru (baca: tertentu).

"design" (Inggris), "desscing" (Perancis),
"desain" (Indonesia)

"merancang", "rancangan / perancangan" : proses kegiatan mematok dengan kayu pada sebidang tanah, memberikan tanda dengan arti tertentu pada bidang tanah tersebut, atau hasil pematokan tersebut.



Gambar 4-1
Skim Pengertian "Desain" Secara Etimologis

Berdasarkan penelusuran etimologis, pengertian desain dapat dikelompokkan dalam 2 pengertian. Yang pertama adalah pengefian sebagai suatu "**aktivitas**" dan yang kedua sebagai suatu "**substansi**" yang menunjuk pada hasil dari aktifitas tertentu. Sebagai **aktivitas**, desain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan sedemikian rupa sehingga suatu objek tertentu akan berubah menjadi suatu sistem tanda yang memiliki arti, makna atau citra tertentu yang berbeda dibanding arti, makna atau citra sebelumnya. Sebagai **substansi**, desain dapat didefinisikan sebagai produk yang dihasilkan dari serangkaian kegiatan tertentu. Lebih dari itu, produk ini dapat dipandang sebagai suatu objek yang secara mandiri merupakan suatu sistem tanda yang memiliki arti, makna atau citra tertentu.

Desain Sebagai Kegiatan (Proses) Dan Sebagai Substansi (Produk)

Ciri desain sebagai aktivitas :

- Berdasarkan pada maksud atau tujuan yang jelas / spesifik (*Purposive Actions*)
- Memiliki sudut pandang atau konteks yang jelas dan spesifik (*Contextual Actions*)
- Memiliki prosedur, tata langkah atau urutan tindakan (*Procedural Actions*)
- Menggunakan Metode / Cara Kerja Tertentu (*Methodic Actions*)
- Menghasilkan sesuatu yang bersesuaian dengan tujuan awal (*Product Oriented Actions*)

Ciri desain sebagai substansi :

- Dihasilkan melalui serangkaian kegiatan yang spesifik (*Produced or Created by Certain Actions*)
- Dapat dipandang sebagai suatu sistem tanda secara integralistik (Act as an Integralistic Symbolic System)
- Memiliki makna, arti atau citra yang secara kontekstual direfleksikan melalui sistem tanda. (*Has an Inherent Contextual Meaning*)

B. DESAIN ARSITEKTUR & PERKEMBANGANNYA

Persoalan yang perlu dipertanyakan selanjutnya adalah bagaimana halnya dengan ihwal desain arsitektur secara spesifik. Persoalan ini didasari pada kenyataan yang menunjukkan bahwa ihwal desain sangatlah beragam, khususnya dalam hal perbedaan substansi produknya. Arsitektur hanya menempati sebagian kecil dari peta ihwal desain secara universal.

Persoalan yang mengemuka dapat dikelompokkan dalam dua persoalan, yaitu:

- *Bagaimanakah ciri-ciri aktivitas desain arsitektural, atau bagaimanakah proses desain arsitektural yang baik dan berkualitas?*
- *Bagaimanakah ciri-ciri produk (substansi) desain arsitektur yang baik dan berkualitas?*

Ungkapan persoalan di atas adalah refleksi filsafat arsitektur Wayne Attoe (*What is Architecture?, What Achievement of Architecture?, How Best to design?*). Jawaban kedua pertanyaan di atas akan bertebaran dalam sedemikian banyaknya pengetahuan teori arsitektur yang kita ketahui.

Pemberian jawaban terhadap kedua pertanyaan di atas telah menimbulkan polarisme yang tajam dalam kegiatan berarsitektur. Kelompok praktisi arsitektur tertentu cenderung memberikan perhatian berlebihan pada aspek "**proses desain arsitektur**" yang mengutamakan kualitas metodologi desain. Kelompok praktisi lain justru memberikan perhatian yang berlebihan pada aspek "**produk desain arsitektur**", yang diukur dari kualifikasi performanya sebagai suatu sistem tanda secara otonom.

Dalam praktik berarsitektur teramati dua gejala kontradiktif yakni "**process oriented**" dan "**product oriented**". Yang pertama dipandang *berpihak pada aspek ilmiah atau dimensi ilmu* dari arsitektur. Yang kedua dipandang *berpihak pada aspek artistik atau dimensi seni*. Polarisme ini mengakibatkan hadirnya 2 konsep dasar tentang proses desain arsitektur yang dikenal dengan "**glass box process**" dan "**black box process**".

Macam Proses Desain Menurut Geoffrey Broadbent

Desain Arsitektur memiliki perbedaan yang mendasar dengan kegiatan desain dalam bidang yang lain. Pelaku kegiatan desain arsitektural adalah seorang desainer yang disebut secara khusus dengan julukan **arsitek**. Pemahaman terhadap bagaimana suatu proses desain arsitektural itu dilaksanakan, dapat dijawab dengan memahami pola kerja sang arsitek sebagai pelaku kegiatan. Menurut **Geoffrey Broadbent (1973)**, keahlian yang benar-benar unik bagi seorang arsitek, adalah kepekaan spasial dan kemampuan mengembangkan atau memvisualisasikan bentuk-bentuk 3 dimensional serta ruang-ruang interior / ruang-ruang yang ada dalam suatu bangunan.

"So, if we try to separate out those skills which are unique to the architect, we shall find that they are concerned with spatial ability and in particular with his capacity for visualizing, or otherwise generating, the three dimensional forms of buildings, interior spaces and the spaces about buildings."

Broadbent berpendapat bahwa dalam mengembangkan bentuk arsitektural, para arsitek biasanya menggunakan 4 cara yang spesifik, yang bisa juga dikatakan sebagai 4 kategori proses desain arsitektural dalam versinya. Keempat cara ini terdiri dari :

- **Desain Pragmatis (Pragmatic Design),**
- **Desain Ikonis (Iconic Design),**
- **Desain dengan Analogi (Design by Analogy),**
- **Desain Kanonis (Canonic Design)**

Keempat cara ini juga menggambarkan perkembangan proses desain arsitektural secara kronologis historis.

Desain Pragmatik (Pragmatic Design)

Penciptaan bentuk 3 dimensional atau proses desain secara pragmatis, mengacu pada proses coba-coba (trial and error), dengan memanfaatkan berbagai sumber daya (material) yang ada sedemikian rupa sehingga memenuhi maksud yang ingin dicapai. Proses desain pragmatis ini dipandang sebagai cara pertama yang dilakukan manusia dalam menciptakan suatu karya arsitektural. Metode pragmatis ini tetap dipergunakan juga di masa sekarang, khususnya dalam kaitan dengan pemanfaatan material-material baru Teknologi konstruksi yang baru juga sering didasari pada proses pragmatis ini. Berikut ini adalah sejumlah contoh dari produk-produk desain arsitektur yang hadir secara pragmatis.



The Indian Tepee Tents



The Eskimo Igloo House



Other Primitive Huts (Wooden Huts)



Other Primitive Huts (Stoned Huts)

Gambar 4-2
Contoh - Contoh Produk Desain Pragmatik

Desain Ikonik (Iconic Design)

Setelah suatu bentuk 3 dimensional berhasil dikembangkan secara pragmatis dan memenuhi kebutuhan ataupun selera para pembuatnya, bentukan ini biasanya akan hadir secara terus-menerus. Bentuk spesifik akan mengalami perulangan yang intensif dalam suatu lingkup budaya masyarakat tertentu. Disini kita berhadapan dengan suatu metode penciptaan bentuk yang "baru". Bentuk tidak lagi diciptakan secara pragmatis (coba-coba), tapi dengan cara mengacu (meniru atau menjiplak) dari bentukan yang telah ada sebelumnya. Peniruan yang berulang-ulang pada akhirnya akan mengakibatkan terbentuknya image dalam masyarakat yang bersangkutan bahwa bentukan tersebut adalah bentukan yang ideal bagi mereka dan perlu dipertahankan. Cara seperti inilah yang disebut dengan proses desain ikonis.



Chinese & Japanese Architecture



Egypt Architecture



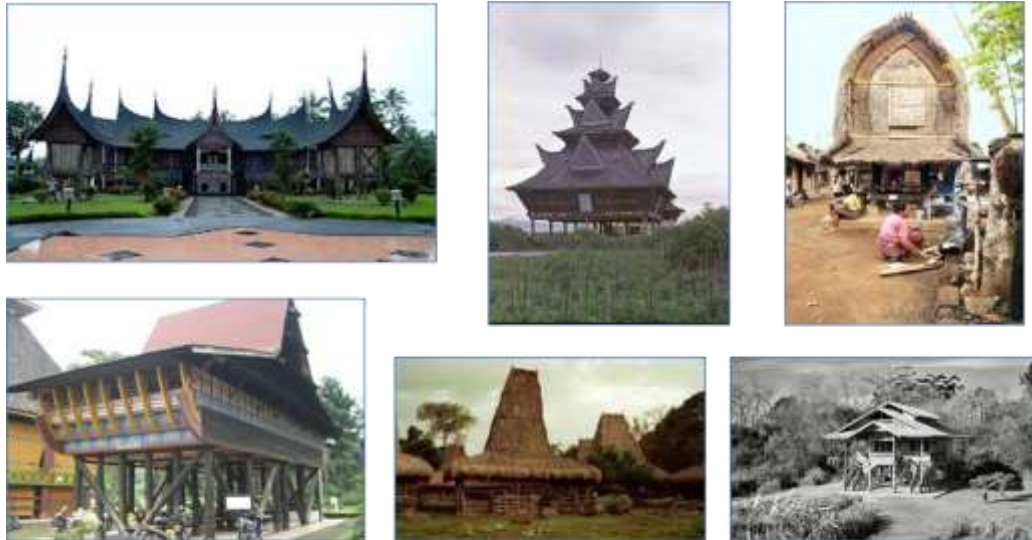
Greek & Roman Architecture



Indian Architecture



Arsitektur Bali



Beragam Arsitektur Tradisional Nusantara

Gambar 4-3
Contoh- Contoh Produk Desain Ikonik

Desain Analogis (Analogic Design / Design By Analogy)

Penciptaan bentukan arsitektural dengan pendekatan analogi, dapat dijelaskan sebagai upaya desain yang berangkat dari suatu "pegibaran / pengandaian". Objek arsitektur atau elemen arsitektur tertentu diibaratkan sebagai suatu hal lain yang spesifik. Perlu dibedakan antara yang *dianalogkan* dan *analoginya*. Yang dianalogkan menunjuk pada objek yang akan didesain, sementara analognya adalah objek yang menjadi sumber pengibaran. Sebagai contoh, *Sidney Opera House* karya John Utzon diibaratkan sebagai jajaran perahu layar. Di sini Opera House merupakan objek yang dianalogkan, sementara perahu-perahu layar adalah analognya.

Dalam pengetahuan teoritis tentang analogi, hal-hal yang dapat dikembangkan sebagai analog bagi objek arsitektural sangatlah bervariasi. Variasi ini mendukung kategorisasi analogi, seperti analogi linguistik (bahasa sebagai analog), analogi biologis (mahluk hidup sebagai analog), dan berbagai kategorisasi lainnya.

Proses desain analogis ini berkembang sebagai terobosan kreatif dari para desainer dalam menyikapi monotoninya dalam penciptaan secara ikonik, dan memungkinkan hadirnya bentukan-bentukan baru yang kreatif dan inovatif. Banyak produk arsitektur nusantara masa lampau yang menunjukkan bukti historis penggunaan metode analogi. Sebagai contoh, desain atap *Tongkonan* di *Tana Toraja* merupakan produk analogis dengan bentuk tanduk kerbau atau sosok sebuah perahu sebagai analognya.

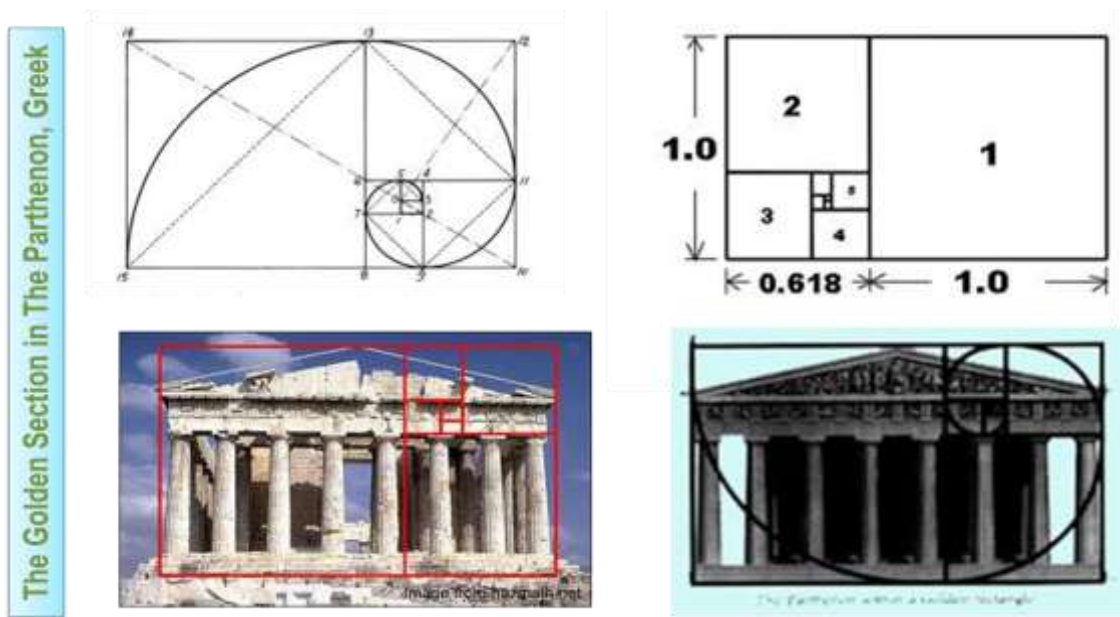


Gambar 4-4
Contoh- Contoh Produk Desain Analogis

Desain Kanonik (Canonic Design)

Seiring dengan dikenalnya penggunaan gambar sebagai alat bantu dalam proses penciptaan bentuk, para desainer mulai memberikan perhatian yang serius terhadap aspek keteraturan dalam suatu bentukan tiga dimensional. Dengan media gambar banyak praktisi arsitektur mulai mengembangkan konsep-konsep tentang pola, tatanan yang semuanya mengarah pada keteraturan.

Selain pendekatan pragmatis; ikonis dan analogis, ada juga pendekatan perancangan lain yang lebih bernuansa intelektual. Pendekatan ini disebut dengan proses desain secara kanonis, atau perancangan yang didasarkan pada berbagai aturan tertentu, seperti aspek geometrika objek, sistem proporsi, modul, pola / tatanan, dan sebagainya, yang dalam peristilahan Francis D.K. Ching (1979) disebut dengan *order (tatanan)*.



Gambar 4-4
Contoh- Contoh Produk Desain Analogis

Urutan penyebutan ke-empat tipe desain mengisyaratkan sikuens historiknya dalam perkembangan peradaban manusia. Urutan ini juga mengisyaratkan perkembangan ciri intelektualitas yang terkandung di dalamnya. Ini bukan berarti salah satu atau tipe yang terakhir lebih baik ketimbang yang lain. Keempat cara ini sering dilakukan secara kombinatif oleh para arsitek profesional, sekalipun salah satu pendekatan cenderung lebih dominan ketimbang yang lain.

"These, then, are the four basic ways of designing, or types of design, in sequence of their origin. This chronology implies an increasing sophistication, with pragmatic design as the most primitive, way of designing and canonic as the most intellectual. That is true, but it does not mean that the later ways of designing superseded the earlier ones or that each was used exclusively at a particular time. An extensive survey suggest that throughout recorded history, creative architects have used them in combination, although usually with a certain emphasis on one or other of them."

Perkembangan Desain Arsitektur Dari Jaman ke Jaman

Pada masa Yunani dan Mesir kuno, seorang desainer disebut sebagai seorang "juru" (seseorang dengan keahlian dalam bidang tertentu). Cara yang digunakan umumnya bersifat pragmatik dan ikonik. Dalam hal tertentu, pendekatan analogik juga mulai dikembangkan, khususnya dalam upaya menghadirkan objek yang baru. Salah satu hal penting pada masa ini, khususnya di Mesir (yang dipelopori oleh Imhotep seorang "juru" yang terkemuka dan belakangan diagungkan sebagai seorang dewa utama Mesir), adalah aplikasi gambar sebagai alat bantu desain. Gambar ini biasanya dibuat pada lempengan-lempengan batu atau lembaran papirus dan disebut dengan *ostrakon*.

Pada masa Romawi, para desainer disebut dengan *magong*. Di masa ini konsep tentang geometri serta perhitungannya mulai dikembangkan. Konsep ini juga diaplikasikan dalam rancangan objek arsitektural. Selain menggunakan metode tradisional (metode ikonik), yaitu dengan melakukan peniruan terhadap bentukan yang telah hadir sebelumnya di berbagai daerah jajahan imperium Romawi (tenasuk Yunani dan Mesir), para desainer masa Romawi juga mulai melakukan perancangan secara kanonik. Analisis terhadap berbagai objek arsitektur masa tersebut menghasilkan pemahaman tentang aspek keteraturan yang luar biasa.. Salah satu pola keteraturan yang sering disebut adalah sistem proporsi "*the Golden Section*". Keagungan arsitektur Romawi beserta metode desainnya sangat mempengaruhi perkembangan arsitektur Eropa hingga abad pertengahan.

Dalam abad 17-18, menyusul era abad pencerahan (*Enlighthment Age / Renaissance*), terjadi perubahan sistem tata sosial masyarakat Barat dari agraris ke kapitalis, dan dari struktur masyarakat yang cenderung homogen menjadi lebih heterogen. Profesi desainer mengalami heterogenisasi atau spesialisasi. Ada yang lebih bertanggung jawab terhadap perencanaan dan ada yang bertanggung jawab sebagai pelaksana. Salah satu hal yang mendukung perubahan ini adalah evolusi gambar yang sangat intensif sehingga suatu objek telah dapat divisualisasikan terlebih dahulu secara mendetail sebelum ia dibangun. Hal ini memungkinkan terjadinya peralihan tugas dari sang pembuat gambar kepada yang akan membaca dan menjadikan gambar tersebut objek yang realistik. Dalam hal ini mekanisme rekayasa (engineering) mulai berkembang.

Pada akhirnya, ihwal desain dan profesionalitas arsitek cenderung untuk mengalami polarisme yang sangat kuat pada abad 19 - 20. Hal ini dipicu dengan berkembangnya pemahaman yang bertolak belakang tentang ihwal arsitektur sebagai suatu bidang kajian. Kelompok tertentu menempatkannya sebagai bidang kajian seni, sementara yang lainnya menempatkannya sebagai bidang kajian ilmiah. Ecole des *Beaux Art* adalah salah satu sekolah seni di Perancis (abad 18-19) yang menjadikan arsitektur sebagai mata ajarannya. Di pihak lain *Bauhaus* (Jerman,1920) serta *Hochschule fur Gestaltung* (Ulm, Jerman, 1942), merupakan sekolah desain yang cenderung menempatkan arsitektur sebagai suatu cabang ilmu. Satu hal yang penting, penempatan arsitektur pada bidang ilmu, telah mendorong berkembangnya berbagai teori tentang metode dan proses desain yang ideal.

Bahan Kajian :

Konsepsi Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui kontekstualitas pengertian dasar arsitektur sebagai lingkungan binaan

A. Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan

Pengertian dan Komponen Lingkungan

Secara sederhana, lingkungan biasa dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar manusia. Dalam pengertian ini, manusia menjadi pihak yang berposisi sebagai subjek atau pusat perhatian. Cara pandang ini merupakan sisi ontologis dari bidang ilmu lingkungan (*environmental science*) yang dianggap sebagai payung dari disiplin ilmu arsitektur. Cara pandang ini membedakan posisi “ilmu lingkungan” dari “ekologi”. Jika dalam ilmu ekologi hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya bersifat obyektif, di mana manusia dipandang sama dengan makhluk hidup lainnya, maka dalam ilmu lingkungan manusia dibedakan dengan makhluk hidup lain, sehingga hubungan antara manusia dengan lingkungan dilihat secara subyektif dengan manusia sebagai pusat perhatiannya. Dalam konteks perbedaan ini, sering pula dinyatakan bahwa dalam disiplin ilmu lingkungan orientasi pengetahuannya cenderung tertuju pada persoalan-persoalan tentang bagaimanakah manusia secara bijak memberdayakan dan mengelola potensi lingkungannya untuk kelangsungan hidupnya atau kebutuhan habitasinya, sementara dalam disiplin ekologi pusat perhatian keilmuannya terorientasi pada bagaimana pola-pola interaksi atau hubungan yang terjadi antara berbagai organisme yang ada di semesta ini baik antara sesama organisme sejenis atau antara satu organisme tertentu dengan organisme lainnya, juga antara berbagai organisme dengan lingkungannya, yang dalam hal ini manusia tidak berposisi khusus dan tidak lebih dari sejenis organisme yang ada dalam alam semesta.

Dalam sudut tinjau ekologis, lingkungan terdiri dari berbagai komponen atau elemen, yang secara garis besar terdiri dari :

- Lingkungan abiotik (*abiotic environment*) atau lingkungan fisik yang terdiri dari unsur-unsur air, udara, lahan dan energi. “Lingkungan A”.
- Lingkungan biotik (*biotic environment*) atau lingkungan hayati yang terdiri dari unsur-unsur hewan, tumbuhan dan margasatwa lainnya. “Lingkungan B”
- Lingkungan sosikultural (*cultural environment*) atau lingkungan sosial, ekonomi dan budaya yang merupakan konsekuensi manusia sebagai makhluk sosial, disingkat “Lingkungan C”.

Sebagai disiplin yang memiliki landasan ontologisnya yang spesifik, ilmu lingkungan tetap memiliki relevansi yang kuat dengan ekologi, sedemikian hingga sejumlah premis ekologis tetap menjadi referensi dalam pengembangan pokok-pokok pengetahuan dalam ilmu lingkungan. Salah satu premis yang menonjol adalah kategorisasi komponen lingkungan seperti dikemukakan di atas. Dalam translasinya ke dalam domain ilmu lingkungan, premis ini terdeskripsikan dengan pernyataan bahwa dalam interaksi dengan lingkungannya, manusia secara individu maupun berkelompok senantiasa akan berinteraksi dengan elemen-elemen lingkungannya yang bersifat fisik, biotik maupun sosiokultural. Interaksi dengan masing-masing komponen ini menuntut manusia untuk mengembangkan beragam modus interaksi, sedemikian rupa sehingga interaksi yang terjadi dapat berlangsung dalam pola-pola

yang positif demi kelangsungan hidupnya dan daya habitasinya dalam suatu konteks lingkungan yang spesifik. Pernyataan ini didasarkan juga pada suatu premis utama dalam disiplin ilmu lingkungan yang melihat bahwa dalam interaksi dengan lingkungannya, dalam pengertian lingkungan yang “alamiah”, manusia senantiasa diperhadapkan pada situasi interaksi yang negatif dan atau tidak kondusif bagi daya hidupnya, sehingga senantiasa terdorong untuk melakukan intervensi terhadap kondisi lingkungannya tersebut sehingga pola interaksi yang terjadi menjadi lebih positif dan mendukung daya hidupnya. Intervensi manusia terhadap kondisi alamiah lingkungannya ini pada gilirannya bermuara pada hadirnya apa yang dilabel dengan istilah lingkungan binaan, lingkungan buatan atau *man-made environment*.

Konsepsi Lingkungan Binaan dalam Konteks Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya

Esensi dasar dari konsep arsitektur sebagai suatu lingkungan binaan ialah bahwa untuk melaksanakan segenap aktivitas kehidupannya baik secara personal maupun berkelompok, manusia senantiasa membutuhkan keberadaan ruang-ruang kehidupan sebagai tempatnya beraktivitas. Alam semesta ini secara alamiah pada prinsipnya merupakan ruang kehidupan yang disediakan sang Maha Pencipta untuk menjadi tempat beraktivitas bagi umat manusia pada khususnya, termasuk pula segala makhluk hidup lainnya. Aktivitas manusia dari masa ke masa pada dasarnya dapat dilihat sebagai suatu interaksi antara manusia dengan elemen-elemen lingkungan yang ada dalam alam semesta ini. Dalam daur hidupnya, umat manusia pada lazimnya memiliki dua pola aktivitas yang mendasar yakni bekerja dan melakukan relaksasi. Sejalan dengan itu, tipologi ruang kehidupan yang dibutuhkan manusia juga dapat terkategori secara umum atas ruang-ruang untuk aktivitas kerjanya, serta ruang-ruang untuk relaksasi. Dalam konteks perkembangan peradaban manusia, pada masa-masa awal keberadaannya di jagat raya ini, “ruang-ruang kerja” yang dibutuhkan manusia pada dasarnya ialah tempat-tempat ia mencari makanan dan minuman untuk kelangsungan hidupnya, baik dengan cara berburu atau mengumpulkan hasil hutan, sementara di sisi yang lain “ruang relaksasi” yang ia butuhkan adalah tempat di mana ia bisa berteduh dan beristirahat pada waktu kerjanya di siang hari ataupun tempatnya untuk tidur di malam hari. Dalam melakukan beragam aktivitasnya ini, manusia diperhadapkan pada fakta bahwa dalam interaksinya dengan elemen-elemen lingkungan alamiah dari tempat aktivitasnya tersebut, banyak kendala yang senantiasa dialami terkait dengan kemampuan fisik jasmaninya untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Sebagai contoh, sehubungan dengan keterbatasan indra penglihatannya, maka manusia tidak dapat melakukan aktivitas kerjanya pada malam hari secara optimal karena kurangnya sumber-sumber penerangan untuk membantunya melihat secara leluasa. Demikian pula jika kondisi cuaca di tempat kerjanya berada dalam kondisi yang ekstrim, maka aktivitas kerjanya tidak bisa dilangsungkan dengan leluasa. Manakala membutuhkan istirahat setelah bekerja, manusia pun bisa saja terancam oleh bahaya hewan buas saat tidak memiliki tempat istirahat yang cukup aman. Diperhadapkan pada kendala-kendala ini, maka manusia dengan bekal karunia berupa akal pikirannya terdorong untuk mencoba “memanipulasi” kondisi lingkungan alamiahnya ini sehingga menjadi lebih bersahabat dengannya dengan beragam cara. Mulai dari kreasi “berbagai alat bantu kerja” untuk memudahkan berbagai aktivitasnya, kreasi “pakaian” yang membantu tubuhnya untuk lebih adaptif dengan beragam kondisi alamiah yang keras, hingga kreasi “tempat berteduh / shelter / hunian” yang memungkinkannya melangsungkan aktivitas relaksasinya secara lebih aman dan nyaman, semuanya merupakan karya kreatif manusia mula-mula dalam menyikapi pola-pola interaksi aktivitasnya dengan lingkungan alamiah yang dirasakan tidak menyenangkan. Dalam ilmu arsitektur, kehadiran suatu “hunian purba” atau dikenal dengan sebutan “*primitive hut*” yang dikemukakan oleh Marc Antoine Laugier, secara teoritik merupakan simbol dari cikal bakal “lingkungan binaan / buatan” yang menjadi konsepsi dasar dari arsitektur sebagai suatu objek karya cipta manusia. Dalam pandangan filsafat dunia Timur, konsep ini sejalan dengan pemahaman akan eksistensi makro kosmos dan mikro kosmos (*Jaghad Gede* dan *Jaghad Alit* dalam kosmologi Jawa). Makro kosmos adalah konsepsi dari alam semesta yang merupakan ciptaan dan domain dari Sang Khalik, sementara mikro

kosmos adalah konsepsi dari dunia manusia, ruang habitasi manusia, ruang di mana manusia mampu menjalani daur hidupnya. Dalam perkembangan peradaban manusia dewasa ini, ragam aktivitas manusia pun semakin kompleks dan sejalan dengan kompleksitas kebutuhannya akan beragam ruang kehidupan, yang masing-masing pada dasarnya merupakan suatu entitas lingkungan binaan, mulai dari yang berskala mikro seperti sebuah unit rumah tinggal, hingga yang berskala makro seperti kawasan suatu kota secara keseluruhan.

Arsitektur Sebagai Lingkungan Binaan, Arsitek Sebagai Pembina Lingkungan

Dalam uraian sebelumnya telah terungkap bahwa dalam rangka melakukan segenap aktivitasnya, manusia membutuhkan beragam ruang kehidupan yang spesifik yang terwujud lewat beragam entitas lingkungan binaan baik yang berskala mikro maupun makro. Dalam bahan kajian sebelumnya, telah dipahami pula bahwa arsitektur terdefinisi sebagai produk manusia berupa gubahan bentuk dan ruang kontekstual yang didedikasikan untuk mendukung kemampuan interaksi manusia dengan lingkungannya. Sejalan dengan pemahaman ini, maka segenap entitas lingkungan binaan, baik mikro maupun makro sebagaimana disebutkan di atas dapat pula kita pandang sebagai objek arsitektural.

Sebagai suatu wujud lingkungan binaan, arsitektur harus dilihat sebagai suatu objek fungsional, dalam pengertian bahwa ia diciptakan untuk tujuan-tujuan tertentu yang berdimensi utilitarian, dan manusia berposisi sebagai pihak yang akan menikmati nilai guna dari keberadaannya tersebut. Dalam konsep teoritik ini, fungsi arsitektur pada dasarnya harus dilihat sebagai medium interaksi manusia penggunaannya dengan lingkungannya. Dengan memperhatikan konsep ekologis dan ilmu lingkungan tentang ragam komponen lingkungan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka konsep ini pun dapat diderivasi lagi menjadi pernyataan bahwa sebagai lingkungan binaan, arsitektur mengemban fungsi untuk memediasi hubungan interaksi antara penggunaannya (manusia) dengan berbagai komponen lingkungan yang bersifat fisis, biotik dan sosiokultural.

Dalam konsepsi arsitektur sebagai suatu lingkungan binaan, keberadaan manusia tidak sekedar berposisi sebagai pihak yang mendapatkan nilai tambah fungsional, nilai guna atau manfaat dari arsitektur. Dalam pemahaman ini manusia pun memiliki peran sentral sebagai pihak yang menjadi "kreator" dari lingkungan binaan atau arsitektur itu sendiri. Saat ini, istilah "arsitek" merupakan sebutan yang sudah begitu melekat bagi individu manusia yang bertanggung jawab atas hadirnya suatu entitas lingkungan binaan. Hal ini pada dasarnya terkait dengan kualita berupa otoritas kepakaran yang melekat pada individu tersebut sedemikian sehingga dipandang berkompeten untuk mensutradarai kehadiran suatu lingkungan binaan yang benar-benar fungsional. Terlepas dari fakta ini, kita juga memahami bahwa kondisi kepakaran dan profesionalisme arsitek ini tidak secara instan hadir dalam peta struktur profesi umat manusia, tapi melewati suatu proses panjang yang diawali oleh perilaku pragmatis manusia mula-mula yang bereksperimen dengan kondisi lingkungannya, dan seiring waktu secara bertahap berhasil mengumpulkan pengetahuan yang kolektif tentang tata cara kreasi lingkungan binaan yang saat ini terkonsentrasi dalam berbagai disiplin keilmuan, khususnya ilmu arsitektur, yang dalam dunia moderen ini telah menjadi domain eksklusif dari segelintir orang yang berjudukan arsitek. Sebagai catatan tambahan, relevan dengan lingkup atau skala dari beragam entitas lingkungan binaan yang menjadi kreasi dari individu-individu pakar sebagaimana disebut di atas, dewasa ini pihak kreator lingkungan binaan pun telah mengalami diversifikasi atau kategorisasi yang semakin luas dan tidak hanya terkonsentrasi pada mereka yang disebut sebagai arsitek. Sebutan desainer interior, desainer lansekap, urban designer dan perencana wilayah atau planolog / *planner* adalah sebutan-sebutan profesional yang lazim kita dengar dewasa ini, yang setara kedudukan profesionalitasnya dengan arsitek. Tentang hal ini, secara khusus akan didalami dalam bahan kajian yang lain dalam bahan ajar ini.

Arsitektur dan Lokasinya

Keberadaan suatu entitas lingkungan binaan atau yang secara sederhana kita sebut dengan arsitektur, senantiasa akan berasosiasi dengan suatu lokasi yang spesifik. Dalam hal ini dipahami bahwa suatu objek arsitektural senantiasa akan hadir pada suatu tempat tertentu yang memiliki ciri-ciri lingkungannya yang spesifik, baik dalam konteks komponen lingkungan yang fisis, biotik dan sosiokultur. Dalam kerangka pikir ini dan dalam fungsinya sebagai lingkungan binaan yang memediasi interaksi manusia (pengguna) dengan lingkungannya, maka suatu objek arsitektur perlu dilihat sebagai suatu bentuk respon yang kontekstual terhadap lokasi yang spesifik ragam kondisi lingkungannya.

Pada lokasi yang berbeda-beda, dengan berbagai variasi kondisi lingkungan fisik, biotik dan sosiokultur yang juga berbeda-beda maka permasalahan interaksi manusia dengan lingkungannya pun akan hadir dengan konteks yang berbeda. Permasalahan pada konteks lingkungan fisik dengan kondisi iklim yang sub tropis dengan variasi empat musimnya (*spring, fall, winter & summer*) akan sangat berbeda dengan permasalahan yang dihadapi dalam konteks lingkungan fisik yang beriklim tropis. Sejalan dengan pemikiran ini, permasalahan pada konteks lingkungan sosiokultur yang terkait dengan tradisi etnik Jawa misalnya, akan berbeda dengan permasalahan pada konteks lingkungan sosiokultur yang berbasis etnik Papua. Untuk selanjutnya, manakala suatu objek arsitektural sebagai suatu lingkungan binaan akan dihadirkan pada berbagai konteks lokasi dan lingkungan yang berbeda ini, maka solusi perwujudannya pun seyogyanya akan hadir dengan pola yang berbeda-beda. Dalam ilmu arsitektur, variasi konteks lingkungan inilah yang dilihat sebagai salah satu determinator dari hadirnya beragam tipologi objek arsitektural. Tentang hal ini akan di jabarkan lebih lanjut pada bahan kajian ini.

B. Arsitektur & Lingkungan Fisiknya

Dalam bagian ini pemahaman tentang lingkungan fisik merupakan generalisasi dari komponen lingkungan fisik (Lingkungan A) sekaligus dengan komponen lingkungan biotik (Lingkungan B), sebagaimana premis kategorisasi lingkungan dalam ilmu ekologi yang telah dijelaskan sebelumnya. Bagian ini pada dasarnya akan mencoba menelusuri lebih jauh konsepsi arsitektur sebagai lingkungan binaan yang dalam peran fungsional bertujuan untuk memediasi interaksi atau hubungan antara manusia pengguna dengan komponen lingkungan fisik alamiahnya. Dalam konsepnya sebagai suatu lingkungan binaan, arsitektur diyakini merupakan suatu perwujudan intervensi manusia terhadap elemen-elemen lingkungan fisik natural, sedemikian rupa sehingga interaksi manusia dengan elemen-elemen lingkungan fisik tersebut dapat terjadi dalam pola-pola yang aman, nyaman dan menyenangkan, khususnya jika dibandingkan dengan pola interaksi yang mungkin terjadi manakala elemen-elemen tersebut berada dalam kondisi alamiahnya.

Konsepsi Arsitektur Lingkungan Binaan Sebagai *Stimulus Modifier*

Secara khusus, dalam premis ilmu lingkungan, interaksi manusia dengan lingkungan fisiknya hanya mungkin terjadi karena adanya medan stimulus yang diproduksi oleh suatu lingkungan fisik di satu pihak dan dengan adanya kelengkapan indrawi manusia di sisi yang lain. Keberadaan lingkungan fisik akan ter"sensasi"kan oleh manusia karena kelengkapan indrawi jasmani manusia mampu mendeteksi medan stimulus yang dihasilkan oleh suatu lingkungan fisik. Dalam hal ini, indra manusia merupakan reseptor stimulasi yang bersumber dari lingkungannya. Manusia bisa mencerp rona lingkungan fisiknya terkait dengan keberadaan indra penglihatannya yang menjadi reseptor dari stimulus berupa cahaya yang dipancarkan atau direfleksikan oleh berbagai permukaan dari elemen-elemen lingkungan fisik yang ada di sekitarnya. Manusia bisa mengidentifikasi keberadaan elemen-elemen lingkungan fisik tertentu berdasarkan stimulasi gelombang bunyi atau suara yang dihasilkan atau direfleksikan elemen-elemen tersebut dengan bantuan indra pendengarannya. Di sisi yang lain,

manusia bisa merasakan sensasi panas atau dinginnya suatu elemen lingkungan fisik karena stimulasi muatan kalor pada elemen tersebut juga kasar halusnya suatu permukaan elemen lingkungan fisik lewat kepekaan indra pada permukaan kulitnya. Manusia pun bisa merasakan sensasi aroma harumnya bunga mawar, busuknya tumpukan sampah karena stimulasi partikel-partikel penyebab bau yang ditangkap oleh indra penciumannya. Semua ungkapan di atas menunjukkan bagaimana korelasi antara keberadaan medan stimulus dari suatu lingkungan fisik yang berasosiasi dengan kelengkapan indra manusia sebagai reseptornya. Dalam ilmu lingkungan seringkali medan stimulus (stimulus field) ini terkategoriisasikan atas cahaya, suara, kalor dan bau.

Dalam pola interaksi manusia dan lingkungan fisiknya yang terjadi akibat asosiasi antara medan stimulus lingkungan fisik dan indra manusia ini, terpahami pula bahwa intensitas stimulasi lingkungan fisik serta daya tangkap indra manusia memiliki rentang kondisi yang sangat variatif serta memiliki limitasinya. Sebagai contoh, stimulasi cahaya terhadap indra penglihatan manusia bisa hadir dalam variasi sensasi yang sangat beragam. Dalam kondisi tertentu, intensitas cahaya yang sangat rendah mengakibatkan mata manusia sulit untuk mencerap kondisi lingkungannya, sementara dalam dalam situasi yang lain intensitas stimulasi cahaya terjadi dalam level yang sangat tinggi sehingga menimbulkan sensasi silau pada indra penglihatan ini. Pemahaman ini mengindikasikan bahwa interaksi melalui medium stimulasi indrawi ini pada prinsipnya sangat berpotensi untuk menimbulkan situasi yang tidak diinginkan oleh manusia manakala berinteraksi dengan lingkungan fisiknya. Situasi-situasi interaksi dengan pola-pola yang negatif ini adalah situasi yang lazim ditemui manusia saat berinteraksi dengan lingkungan fisik alamiahnya. Manusia cenderung akan merasa tidak nyaman, tidak aman dan tidak menyenangkan jika diperhadapkan pada stimulasi lingkungan fisiknya, terutama saat intensitas stimulasi yang ada berada dalam level yang melampaui daya adaptasi indrawinya. Kondisi atau situasi seperti inilah yang mendorong manusia untuk menghadirkan suatu lingkungan binaan yang secara fungsional akan “memodifikasi” kondisi medan stimulus lingkungan fisik alamiah di tempat tersebut sedemikian hingga bisa berada dalam level atau intensitas yang sesuai dengan daya adaptasi manusia, dan pada gilirannya akan menghadirkan situasi interaktif dengan pola-pola yang lebih aman, nyaman dan menyenangkan. Dalam pemahaman ini, arsitektur sebagai suatu lingkungan binaan dapat pula terdefiniskan sebagai modifikator medan stimulus lingkungan fisik (stimulus modifier).

Konsepsi Lingkungan Fisik Sebagai Sumberdaya

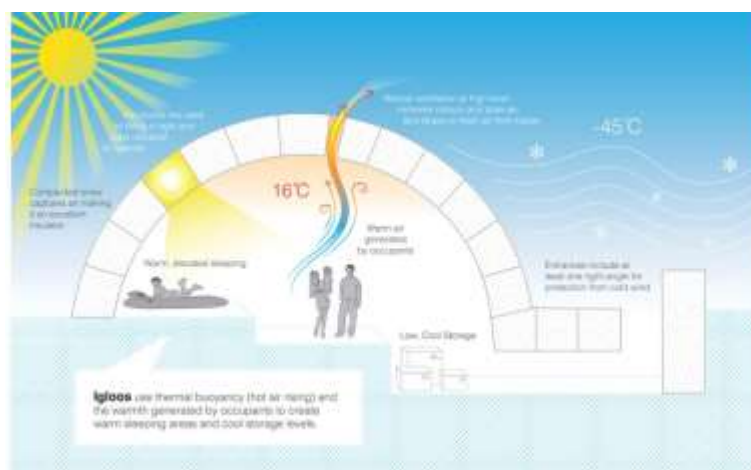
Selain interaksi yang terjadi terkait dengan keberadaan medan stimulus yang sudah dikemukakan di atas, interaksi manusia dengan lingkungan fisiknya juga terjadi dalam konteks bahwa suatu lingkungan fisik dan segenap elemen-elemennya merupakan sumberdaya potensial yang dapat dimanfaatkan manusia untuk menjalani beragam aktivitasnya, sekaligus juga bisa memiliki potensi ancaman bagi kelangsungan kehidupan manusia. Sumberdaya lingkungan fisik yang menjadi dukungan utama bagi aktivitas manusia dalam garis besarnya memumpun pada sumberdaya energi, air, lahan, serta hasil-hasil alam lainnya seperti ragam hewan dan tumbuhan serta aneka mineral / bahan tambang yang dapat ditransformasikan menjadi beragam komoditi yang dibutuhkan manusia, khususnya dalam kategorisasi kebutuhan dasarnya yakni makanan, pakaian dan hunian. Adapun potensi ancaman bahaya dari suatu lingkungan fisik, biasa terkait dengan potensi bencana alam seperti gempa, badai, gelombang pasang, longsor, erupsi vulkanik dan lain sebagainya.

Seperti halnya medan stimulus lingkungan fisik, keberadaan atau eksistensi suatu lingkungan fisik alamiah dalam konteksnya sebagai sumberdaya maupun ancaman bahaya, juga memiliki variasi yang sangat beragam. Sebagai contoh, suatu lingkungan fisik tertentu akan memiliki kelimpahan dalam ketersediaan sumberdaya air, yang dapat diberdayakan manusia untuk berbagai aktivitas kehidupannya, sementara lingkungan fisik yang lain memiliki keterbatasan ketersediaan sumberdaya yang sama. Suatu tempat tertentu memiliki kelimpahan dalam material kayu sementara tempat yang lain cenderung didominasi oleh sumberdaya bebatuan. Tempat tertentu memiliki potensi ancaman bencana gempa bumi dengan intensitas yang tinggi, sementara tempat yang lain khas dengan ancaman bahaya

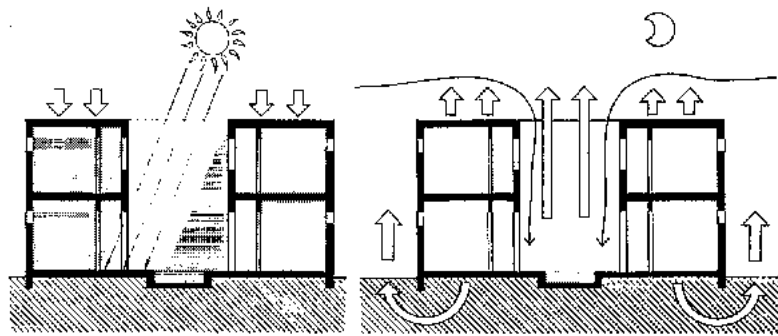
vulkaniknya. Gambaran ini menunjukkan bahwa suatu lingkungan fisik beserta segenap komponen di dalamnya memiliki makna yang ganda manakala berada dalam situasi yang interaktif untuk kebutuhan habitasi manusia. Lingkungan fisik tertentu dapat bermakna positif dan konstruktif bagi aktivitas manusia di sisi tertentu namun di sisi yang lain dapat bermakna negatif dan destruktif bagi aktivitas manusia. Dalam konteks pikir inilah, kehadiran suatu lingkungan binaan pada suatu tempat tertentu pada prinsipnya dapat dilihat sebagai suatu upaya untuk mengoptimalkan potensi sumberdaya lingkungan fisik di tempat tersebut sekaligus upaya untuk meredusir potensi ancaman bahaya yang ada.

Lingkungan Fisik Sebagai Determinan Wujud Arsitektur

Melalui elaborasi pada bagian sebelumnya telah dipahami bahwa arsitektur sebagai lingkungan binaan adalah suatu bentuk intervensi ataupun manipulasi terhadap kondisi lingkungan fisik dari lokasi di mana arsitektur itu berada, sedemikian hingga lingkungan binaan tersebut mampu memberikan kondisi yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi manusia yang mememanfaatkannya. Cara pandang ini sebenarnya sangat tendensius dan menempatkan manusia sebagai kreator lingkungan binaan tersebut sebagai pihak yang superior. Dalam sudut pandang yang lebih bersahaja, kondisi ini dapat dilihat secara berbeda, dengan memposisikan lingkungan fisik alamiah sebagai pihak yang lebih superior dan justru menjadi determinan bagi perwujudan suatu lingkungan binaan. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa arsitektur lingkungan binaan pada hakekatnya adalah “akibat” yang disebabkan oleh karakteristik dari lingkungan fisik di mana ia dihadirkan. Kondisi lingkungan fisik berupa kondisi geologis, hidrologis, topografi / kemiringan lahan, kestabilan tanah, iklim, view, habitasi flora fauna setempat, dan lain sebagainya adalah beragam atribut lingkungan fisik yang senantiasa akan mempengaruhi performa dari suatu objek arsitektural sebagai lingkungan binaan yang hadir di tempat tertentu. Dengan cara pandang inilah kita bisa memahami mengapa *igloo* masyarakat Eskimo memiliki geometri yang cenderung berbentuk setengah bola yang cenderung aerodinamis sehubungan dengan ancaman angin kencang dan dingin, serta material pembentuknya yang berupa balok-balok es yang memang tersedia melimpah di daerah kutub tempat habitasi masyarakat Eskimo. Dalam disiplin sains bangunan, tipologi bangunan Igloo masyarakat Eskimo adalah salah satu tipologi *Climatic Design* yang asosiatif dengan lingkungan fisik yang beriklim kutub, bersama-sama dengan tipologi *Courtyard House* untuk lingkungan fisik yang beriklim tropis kering, dan beberapa tipologi lainnya yang asosiatif dengan tipe iklim tertentu.



Gambar 5-2
Konsep Dasar Igloo House Sebagai Adaptasi Iklim Kutub



Gambar 5-2
Konsep Dasar Courtyard House Sebagai Adaptasi Iklim Tropis Kering

Bahan Kajian :

Konsepsi Otoritas Arsitek dan Pengguna Arsitektur

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui otoritas arsitek dan pengguna arsitektur

A. Otoritas Arsitek Sebagai Kreator Arsitektur

Pengertian dan Jenis Otoritas

Secara etimologis, kata “otoritas” dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari kata “*authority*” dalam bahasa Inggris yang pengertian populemnya adalah “*the ability to make people do what you want, just by being who you are*”. Kata “*authority*” berasal dari kata Latin “*auctoritas*”, yang berarti karya cipta, saran, pendapat, pengaruh atau perintah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata otoritas didefinisikan sebagai kata benda (nomina) yang berarti :

- kekuasaan yang diberikan pada lembaga masyarakat yang memungkinkan para pejabatnya menjalankan fungsinya;
- hak untuk bertindak;
- kekuasaan; wewenang;
- hak melakukan tindakan / membuat peraturan untuk memerintah orang lain

Dalam konteks sosiologis, Max Weber mengemukakan konsep “*herrschaft*” (dominasi), yang dalam terjemahan bahasa Inggris diartikan sebagai otoritas (*authority*). Weber memperkenalkan tiga tipe dominasi yang juga diterjemahkan sebagai tiga tipe otoritas, yang meliputi :

- *Otoritas Legal-Rasional*. Otoritas yang berdasarkan berbagai aturan formal dan hukum yang berlaku.
- *Otoritas Tradisional*. Otoritas yang diperoleh melalui tradisi atau kebiasaan dan kerangka struktur sosial yang eksis dalam jangka panjang.
- *Otoritas Kharismatik*. Sang pemimpin meyakini (dan diyakini oleh pengikutnya) bahwa dia memperoleh sesuatu yang istimewa yang dianggap superior bahkan terhadap otoritas legal-rasional dan tradisional yang ada.

Dalam pandangan yang lain, otoritas juga dikategorikan atas empat tipe yang deskripsi singkatnya adalah sebagai berikut:

- *Otoritas Kepakaran*. Otoritas ini berakar pada pengetahuan, pengalaman, keahlian berdasar edukasi / pelatihan seseorang.
- *Otoritas Pekerjaan*. Konsep otoritas ini adalah saling pengertian dan kesepakatan atas deskripsi tugas tertentu.
- *Otoritas Komitmen*. Otoritas ini hadir melalui pengertian, persetujuan dan kontrak yang dibuat seseorang dalam konteks hubungan sosial kesehariannya.
- *Otoritas Kekuasaan*. Otoritas ini terkait dengan hirarkhi dalam suatu organisasi.

Otoritas Arsitek : Berkah Historis

Otoritas arsitek bukanlah merupakan suatu keniscayaan. Arsitek dan otoritasnya harus dilihat sebagai suatu “berkah” perjalanan historis perkembangan peradaban manusia, saat seorang individu,

karena kecakapannya dalam hal rancang bangun, mendapatkan “mandat sosial” dari masyarakatnya untuk menjadi seorang ahli dan memiliki kewenangan untuk memutuskan sesuatu hal yang terkait dengan basis kecakapannya. Penghadiran objek-objek arsitektural berupa lingkungan binaan, pada masa awal perkembangan peradaban manusia, praktis terlepas dari peran pihak profesional spesialis yang saat ini berlabel arsitek. Lingkungan binaan di era awal ini lazim menghadirkan secara pragmatis oleh mereka yang membutuhkan dan akan menggunakannya. Praktik inilah yang secara teoritis sering disebut dengan proses yang vernakular. Seiring perkembangan zaman, tiap anggota kelompok masyarakat tertentu cenderung mengembangkan kapabilitasnya secara mandiri dan mulai memiliki kecakapan yang spesialis, terkait dengan akumulasi pengetahuan dan intensitas pengalamannya dalam hal-hal tertentu. Spesialisasi ini akhirnya bermuara pada pengakuan terhadap kecakapan anggota-anggota komunitas ini hingga masing-masing dianggap memiliki otoritas pada bidang tersebut. Mandat ini selanjutnya mentradisi, dan manakala dalam komunitas tersebut dibutuhkan adanya aktivitas yang terkait dengan kecakapan tertentu, hanya individu dengan otoritas relevanlah yang memiliki kewenangan untuk melaksanakan atau setidaknya memandu pelaksanaan aktivitas tersebut.

Dalam praktik penghadiran objek-objek lingkungan binaan atau objek arsitektural, peran para spesialis ini telah teridentifikasi hadir dalam beragam komunitas kultural di muka bumi ini sejak masa lalu, sekalipun belum disebut dengan julukan “arsitek”. Sejarah mengenal beragam sebutan untuk individu dengan kecakapan ini misalnya sebutan “undagi” pada komunitas masyarakat etnik Bali. Praktik spesialis ini tetap eksis hingga saat ini di mana individu spesialis yang hadir telah memiliki label baku sebagai “arsitek”.

Kata “arsitek” secara etimologis berasal dari kata Latin “*architectus*” yang juga berasal dari kata Yunani “*arkhitekton*”. Kata terakhir ini merupakan gabungan kata Yunani “*arkhi*” yang artinya kepala (*chief*) dan kata “*tekon*” yang artinya tukang (*builder*). Dengan demikian, istilah arsitek, dapat diartikan sebagai “kepala tukang” atau seorang individu yang memiliki kapasitas untuk memimpin pelaksanaan kegiatan rancang bangun (*chief/master builder*).

Dalam konteks paparan di atas, otoritas seorang arsitek berkonotasi langsung dengan keahlian yang dimiliki atau bisa disebut dengan otoritas kepakaran (*authority based on expertise*) yang mendapat pengakuan kolektif dari masyarakat umumnya di mana sang arsitek berkiprah. Di masa awal peradaban manusia, seseorang akan memiliki pengetahuan dan keahlian tertentu lebih dikarenakan intensitas pengalamannya dalam aspek tersebut dan kemampuannya untuk belajar secara otodidak (*learning by doing*).

Seiring dengan berkembangnya masa, pengetahuan dan keahlian seseorang, termasuk di bidang rancang bangun arsitektur, lazim diawali oleh suatu pendidikan formal, yang diikuti rangkaian pengalaman kerja. Hal ini didorong oleh makin kompleksnya sistem sosial kemasyarakatan, sehingga pengakuan terhadap keahlian atau kepakaran seseorang tidak lagi sekedar berdasarkan pada pendapat publik, tapi harus dibuktikan dengan “dokumen legal” tertentu seperti ijazah, sertifikat dan sebagainya.

Dewasa ini, dalam berbagai wilayah yuridis, praktek profesional seorang arsitek pun terikat pada ketentuan legal formal tertentu yang ditetapkan oleh otoritas publik (pemerintah) atau asosiasi profesi setempat. Hal ini terkait erat dengan fakta bahwa pengetahuan dan keahlian yang dimaksud dalam konteks aksiologisnya akan berasosiasi langsung dengan tanggung jawab profesi yang dimiliki. Ungkapan terakhir ini menunjukkan bahwa situasi otoritatif seorang arsitek juga dapat dilihat sebagai otoritas yang didasarkan pada pengakuan legal dari otoritas yang lebih tinggi sifatnya dalam konteks yuridis teritorial ataupun akademik-profesional, sedemikian hingga bisa disebut sebagai otoritas legal (*authority based on legal aspect*).

Dalam pelaksanaan pekerjaannya, otoritas seorang arsitek pada dasarnya merupakan sebuah otoritas delegatif dari pihak lain yang memiliki otoritas sebenarnya. Seseorang yang memiliki sumberdaya tertentu, manakala diperhadapkan pada kebutuhan atau keinginan terkait hadirnya suatu lingkungan binaan tertentu, akan berupaya untuk merealisasikan hal tersebut. Orang tersebut bisa saja (dalam keyakinan atas kemampuan dirinya sendiri) berupaya merancang dan membangun objek

tersebut secara mandiri, berdasarkan kebutuhan dan preferensinya. Dalam kemungkinan lainnya, orang tersebut (dalam keyakinan atas ketidakmampuannya) bisa juga memilih orang lain (arsitek) yang kapabilitasnya diyakini untuk melakukannya. Pilihan terakhir ini dapat dilihat sebagai pendelegasian otoritas dari satu pihak ke pihak yang lain, yakni dari pihak yang lazim kita sebut dengan klien kepada seorang arsitek. Deduksi ini dapat diartikan bahwa ada tidaknya otoritas seorang arsitek akan ditentukan oleh ada tidaknya kepercayaan seorang klien yang siap dan dengan sadar mendelegasikan otoritasnya (berdasarkan kesepakatan atau komitmen kontraktual tertentu) kepada sang arsitek untuk membantunya merancang dan merealisasikan lingkungan binaan yang dibutuhkan dan diinginkan sang klien. Otoritas ini dapat disebut sebagai otoritas pekerjaan / komitmen (*authority based on job / contracts*).

Pemaparan di atas, selain mendeskripsikan macam situasi otoritatif yang dimiliki seorang arsitek, juga mengungkap indikasi kerentanan otoritas seorang arsitek. Premis awal yang terungkap adalah indikasi bahwa keberlanjutan profesi (baca:otoritas) arsitek pada akhirnya akan bertumpu pada perkembangan perilaku klien, dan sejauh mana otoritas kepakaran seorang arsitek masih dipandang berharga dan penting di mata klien.

B. Pengguna Arsitektur (Konsepsi Klien)

Eksistensi otoritas seorang arsitek haruslah dilihat dalam konteks koneksitas antara sang arsitek dengan sang klien, di mana otoritas arsitek pada dasarnya adalah otoritas delegatif dari klien. Premis ini ditegaskan oleh Brian Lawson (1990) yang juga mengindikasikan bahwa problem perancangan (dan pembangunan) objek arsitektural pada hakikatnya bersumber dari pemikiran seorang klien yang diperhadapkan pada kebutuhan atau keinginan tertentu.

“In design, the problem usually originates not in the designer’s mind but with a client or user; The designer, unlike the artist, is almost always commissioned; the task, albeit ill-defined, is brought to him. ... The designer himself is often expected to contribute problems too ... to be given some freedom in the definition of the design problem.”

(Brian Lawson, 1990)

Konteks deskripsi permasalahan sang klien tetaplah terbuka untuk diinterpretasi lebih lanjut oleh sang arsitek. Anggapan ini berangkat dari pemahaman bahwa sang klien (yang awam) belum mampu mendeskripsikan problem perancangan tersebut secara baik. Arsitek dengan otoritas kepakarannya dipandang lebih mampu untuk itu. Di sisi lain, terutama didorong oleh upaya untuk mempertahankan reputasinya, sang arsitek akan berupaya memanifestasikan ide-ide problematikanya manakala mendapatkan delegasi otoritas untuk menginterpretasikan kebutuhan / keinginan seorang klien.

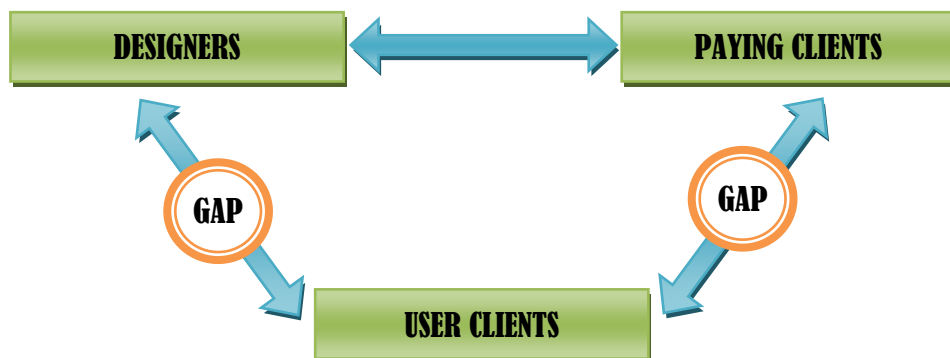
Interpretasi sang arsitek terhadap problem perancangan tidaklah bisa berkembang terlampau jauh dan mengingkari esensi problem yang dikemukakan oleh sang klien. Dengan kata lain, ruang interpretasi problem perancangan bagi seorang arsitek tidaklah tak terbatas. Seorang klien bisa saja dianggap tidak mampu merancang secara mandiri dan membutuhkan jasa arsitek. Sekalipun demikian, sang klien tetap saja memiliki kesadaran yang utuh tentang apa yang menjadi kebutuhan dan keinginannya, sehingga akan tetap menuntut sang arsitek untuk tidak menafikan hal tersebut dalam interpretasi yang dilakukannya terhadap problem perancangan yang ditugaskan padanya. Artinya, sang arsitek pada akhirnya harus tetap “tunduk” pada apa yang menjadi esensi problem rancangan di benak sang klien. Bagaimanapun juga, bukankah otoritas sang arsitek untuk menangani problem rancangan ini pada dasarnya bersumber dari sang klien?

Dengan konteks berpikir ini, dapatlah disimpulkan sementara bahwa problem perancangan arsitektural pada akhirnya merupakan kolaborasi pemikiran klien dan arsitek yang dibungkus semacam

kesepakatan dalam konteks posisi tawar-menawar yang unik. Sang klien di satu sisi memiliki “*mindset*” tertentu tentang standar performa objek arsitektural tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Di sisi lain, sang arsitek tetap memiliki egosentris untuk menampilkan “karakter” personalnya dalam rancangan yang ditugaskan padanya. Dalam konteks ini, kita bisa melihat adanya polarisme konstrain perancangan dimana sang klien menempati kutub yang satu dan arsitek pada kutub lainnya. Dengan polarisme seperti ini maka posisi “titik kesepakatan” tentang interpretasi problem perancangan yang dihadapi akan relatif bervariasi berdasarkan kekuatan “posisi tawar” kedua kutub yang terlibat. Kesepakatan bisa saja terjadi lebih “dekat” dengan interpretasi sang arsitek atau justru lebih “berat” pada pemikiran sang klien. Bagian-bagian selanjutnya dari tulisan ini akan mencoba untuk memaparkan bagaimana posisi kesepakatan tersebut (terkait dengan beragam aspek tertentu) memiliki tendensi dan kemungkinan untuk semakin bergeser ke arah kutub sang klien. Kondisi ini secara asosiatif dapat dicermati sebagai degradasi otoritas arsitek.

Dalam praktik perancangan dan pembangunan suatu objek arsitektural, konstrain terhadap performa rancangan tidaklah semata-mata bergantung pada dua pihak sebelumnya, yakni klien dan arsitek. Jika dicermati, tugas yang diserahkan seorang klien pada seorang arsitek tidak hanya terbatas pada objek arsitektural yang nantinya akan digunakan oleh sang klien, tapi justru digunakan oleh individu atau kelompok individu yang lain. Artinya, seorang klien tidak serta merta identik dengan pengguna (*user*). Di sini kita berhadapan dengan derivasi posisi klien menjadi dua kategori lain yakni klien yang menginvestasikan sumberdayanya untuk perancangan dan pembangunan suatu objek atau lazim disebut pemilik proyek (*paying client / owner*) dan klien yang akan menjadi pengguna objek (*user client*). Kondisi ini lazim kita temui di era sekarang di mana praktik desain telah sedemikian luas skalanya yang mengarah ke industrialisasi desain yang memproduksi beragam tipologi objek arsitektural yang bercorak komersial. Objek-objek semacam mal, apartemen, hotel, rumah sakit, sekolah, restoran dan sebagainya merupakan sebagian dari objek arsitektural di mana kita bisa menemukan adanya derivasi posisi klien sebagaimana disebut di atas.

Dalam derivasi ini, jelas pula bahwa dalam posisinya yang berbeda, pihak *paying client* akan memiliki pola-pola persepsi dan preferensi yang “harus dibedakan” dengan pola persepsi dan preferensi pihak *user client*, terkait dengan performa objek arsitektur yang akan dirancang / dibangun. Dalam konteks interaksi arsitek-klien, kita diperhadapkan pada hadirnya kutub baru dalam polarisme konstrain perancangan, yakni pihak *user client* atau pengguna. Arsitek juga berkewajiban untuk mengakomodir interpretasi kalangan pengguna, terkait dengan problem perancangan yang dihadapi. Dalam realitanya, khusus pada perancangan objek-objek komersial seperti di atas, interaksi antara arsitek dengan pengguna praktis sulit dilakukan. Hal ini terkait dengan fakta bahwa kalangan pengguna lazimnya merupakan kelompok individu yang tiap anggotanya memiliki pola perilaku dan *mindset* yang pasti berbeda. Lebih dari itu, individu-individu pengguna pada dasarnya belum eksis secara “*realtime*”, tapi lebih bersifat potensial dan imajinatif. Jurang interaksi ini juga dikemukakan oleh John Zeisel (2006).

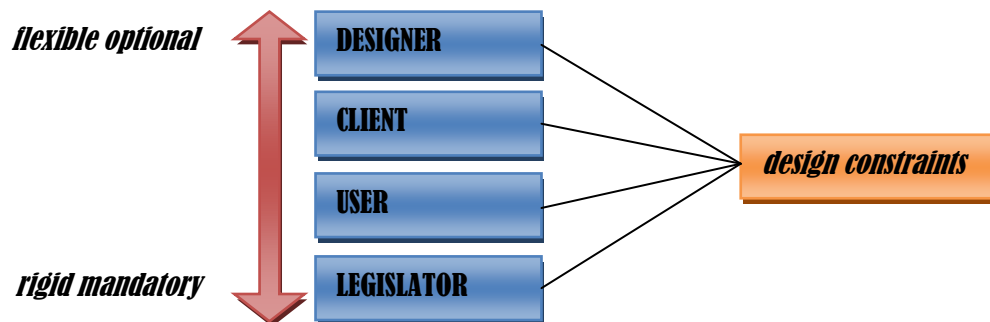


Gambar 6-1
The User-Needs Gap (John Zeisel, 2006)

“In mass design like this, designers have two clients : those who pay for what is built and those who use it. The user client has no choice and no control. This situation presents designers with a problem: no matter how much they negotiate with paying clients, it is difficult to plan for the needs of user clients, who are neither well known nor readily available to plan with.”

(John Zeisel, 2006)

Sejauh ini, dalam paparan sebelumnya telah teridentifikasi tiga pihak yang menjadi sumber dari konstrain dalam problem perancangan suatu objek arsitektural, masing-masing adalah pemilik, pengguna dan arsitek. Brian Lawson (1990) menyebutkan bahwa setidaknya ada satu pihak lainnya yang harus diperhatikan dalam hal ini yaitu pihak regulator. Pernyataan ini berakar pada kenyataan bahwa suatu objek arsitektural akan dirancang untuk mengokupansi tapak yang terletak pada suatu kawasan atau wilayah dengan yurisdiksi tertentu, sedemikian hingga terikat dengan ketentuan-ketentuan tertentu yang berlaku. Ketentuan yang dimaksud antara lain adalah ketentuan tata ruang serta tata bangunan dan lingkungan setempat.



Gambar 6-2

The Generators of Design Constraints (*Brian Lawson, 1990*)

Dengan ungkapan terakhir ini, jelaslah bahwa dalam aktivitas perancangan / pembangunan objek arsitektural, definisi atau interpretasi problem perancangan akan ditentukan oleh empat pihak yakni arsitek atau perancang, klien (dalam pengertian pemilik), pengguna dan regulator. Dari ke-empat pihak ini, Lawson mengemukakan, arsitek atau perancang merupakan pihak yang determinasinya paling bersifat fleksibel dan opsional. Di sisi lain, pihak regulator merupakan determinator yang sifatnya paling *rigid* (kaku) dan mandatoris alias tak bisa ditawar. Pernyataan ini sekali lagi memberikan indikasi bahwa otoritas yang dimiliki arsitek dalam suatu aktivitas rancang bangun, merupakan otoritas yang rentan untuk terpinggirkan / terdegradasi.

C. Rentang Otoritas Arsitek

Otoritas seorang arsitek dalam memberikan jasa pelayanan rancang bangun merupakan persoalan yang dapat dilihat dari sudut pandang yang beragam. Para pemilik (*paying client*) bisa saja memandang otoritas sang arsitek sangatlah terbatas bahkan mungkin tidak ada. Di sisi yang lain, mereka justru bisa saja mengharapkan sang arsitek untuk mengontrol segenap aktivitas perancangan bahkan pembangunan objek arsitektural yang dibutuhkan. Para kontraktor dapat mengalami kesulitan untuk memahami desain sang arsitek, sedemikian hingga mereka condong untuk menginterpretasinya secara mandiri dalam realisasi konfiguratifnya. Dalam kemungkinan yang lain mereka justru akan datang berkonsultasi dengan sang arsitek untuk mengkonfirmasi interpretasi rancangannya. Di sisi diri sang arsitek sendiri, dia senantiasa akan berkuat dengan dorongan untuk menjadi prinsipal dalam

proses perancangan dan pembangunan (*master builder*), sedemikian sehingga dapat memegang kendali penuh dalam seluruh rangkaian proses rancang bangun.

Menurut Simpson dan Atkins (2005), sekalipun dapat dipengaruhi oleh perilaku kalangan pemilik dan kontraktor, pada kenyataannya otoritas arsitek secara tipikal akan ditentukan oleh dua sumber eksternal yaitu kontrak pelayanan jasa dan kode etik profesional. Menurut mereka, kemungkinan pelaksanaan otoritas arsitek biasanya terkategori atas tiga hal. Yang pertama adalah mengambil keputusan sekaligus memegang tanggung jawab penuh atas keputusan tersebut. Yang kedua adalah memberikan rekomendasi kepada pihak lain yang akan mengambil keputusan, sehingga hanya memikul “sebagian” dari tanggung jawab atas keputusan tersebut bersama pihak pengambil keputusan. Yang ketiga adalah menyerahkan segenap tanggung jawab kepada pihak-pihak yang lain alias tidak melakukan apapun.

Dalam tulisan yang sama mereka mengungkapkan pula bahwa basis otoritas arsitek dapat dibedakan atas tiga tipe. Yang pertama adalah yang disebut dengan otoritas umum (*common authority*), yakni otoritas arsitek yang terkait langsung dengan lingkup standar pelayanan profesional arsitek yang diatur oleh aturan berdasarkan wilayah yuridis tertentu. Yang kedua adalah otoritas kontraktual, yaitu segenap tugas dan kewenangan atau tanggung jawab arsitek yang diatur dalam kontrak dengan pihak pemilik proyek. Yang terakhir adalah yang disebut dengan otoritas eksklusif seorang arsitek yang terletak pada kapabilitasnya terkait aspek estetis dari rancangan. Dalam praktiknya, otoritas eksklusif ini sering menjadi “momok” bagi kalangan pemilik. Lazim terjadi, otoritas estetis ini secara kontraktual tidak diserahkan penuh kepada arsitek (pemilik pada umumnya memiliki preferensi estetisnya sendiri yang tidak jarang kontradiktif dengan preferensi arsitek). Umumnya, sang arsitek hanya diberikan otoritas untuk memutuskan persoalan-persoalan estetis manakala terkait langsung dengan tantangan yang muncul dari pihak eksternal.

“Chief among the architect’s exclusive authority is probably aesthetic design. On most projects, the architect is generally looked upon as the party involved who is most qualified to address matters of aesthetic intent. However, the owner-architect agreements, ... authorize the architect to decide aesthetic issues if related to a claim or dispute.”

(G. A. Simpson & J. B. Atkins, 2005)

Mathew Van Kooy (2007) memaparkan bahwa otoritas pada dasarnya dapat dibedakan atas dua tipe yang disebutnya dengan otoritas praktis dan otoritas teoritis. Seseorang yang memiliki otoritas praktis adalah pihak yang memiliki hak dan kekuasaan untuk dipatuhi. Van Kooy dengan kontroversial berpendapat bahwa seorang arsitek dalam aktivitas kesehariannya sama sekali tidak memiliki otoritas praktikal semacam ini. Sekalipun demikian, dia menyatakan bahwa arsitek tetap dapat merancang objek arsitektur yang dapat menunjukkan otoritas praktis.

It is hardly contentions to assert that the architect as an agent has no practical authority at all during the execution of their actions in an everyday sense. Although architects do not possess practical authority they can design objects that manifest and make real practical authority.

(Mathew Van Kooy, 2007)

Menurut Van Kooy, otoritas teoritis menyiratkan bahwa dalam sejumlah bidang, melalui pengetahuan yang spesialisik seseorang bisa mengaku diri sebagai seorang yang memiliki keahlian atau kepakaran. Otoritas teoritis memanfaatkan pengetahuan sebagai sumber otoritas seseorang terhadap yang lain. Otoritas teoritis harus dilihat dalam konteks hubungan antara seorang pakar dengan seorang awam. Yang menjadi esensi dalam suatu situasi saat seorang ahli dan seorang awam saling

berinteraksi adalah ketidakseimbangan skill dan informasi (dalam suatu bidang tertentu) sedemikian hingga seseorang (sang ahli) memiliki otoritas terhadap yang lain (sang awam).

Selanjutnya, jika Van Kooy mengatakan bahwa arsitek tidaklah memiliki otoritas praktis yang nyata, bagaimana dengan otoritas teoritis dari arsitek? Van Kooy mengungkapkan bahwa kalangan kritikus cenderung menganggap bahwa kalangan arsitek kontemporer dewasa ini tidak mampu / tidak ingin mengembangkan pengetahuannya. Van Kooy menekankan indikasi bahwa kalangan arsitek kontemporer saat ini semakin bergantung pada berbagai teori dan metode dari disiplin lain di luar arsitektur, sebagai cara melegitimasi hasil karya mereka. Saat para arsitek bersikap seperti ini sebenarnya mereka menafikan kemampuan dan otonomi dari pengetahuan intrinsik mereka. Meningkatnya ketergantungan terhadap pengetahuan ekstrinsik di luar bidang arsitektur akan semakin mengaburkan spesifikasi epistemologi disiplin arsitektur. Hal ini secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa proses pemutakhiran pengetahuan arsitektural cenderung berkurang derajatnya dan berimplikasi pada pelemahan eksistensi otoritas teoritis bagi kalangan arsitek.

Increasingly, architects are subscribing to theories and methods that are traditionally outside the discipline of architecture to authorise or legitimise their architectural designs. ... This increasing reliance on knowledge that is extrinsic to the discipline is detrimental as it dissipates the specificity of the architect's epistemology, ... This poses a serious difficulty for the authority of the architect's knowledge and knowing as an individual and discipline as a whole.

(Mathew Van Kooy, 2007)

D. Kembang Susut Otoritas Arsitek

Peran Masa Lampau : Master Builder

Pada masa lalu, seorang arsitek, terlepas dari apapun julukannya saat itu, pernah mengalami era kejayaan dalam konteks otoritas yang dimilikinya. Seiring dengan berjalannya proses desain yang vernakular, dalam suatu komunitas tertentu muncul seseorang yang karena pengetahuannya dan pengalamannya memiliki keahlian khusus dalam bidang rancang bangun. Oleh komunitasnya dia mendapatkan kepercayaan sebagai pihak yang memiliki otoritas dalam hal aktivitas rancang bangun. Di pihak yang lain, dalam komunitas yang sama muncul pula individu-individu yang memiliki "surplus" sumberdaya, khususnya dalam hal merealisasikan kebutuhan dan keinginannya akan suatu objek lingkungan binaan tertentu. Alih-alih berupaya merealisasikan kebutuhannya itu secara mandiri sebagaimana tradisi vernakular, individu-individu ini mulai melirik eksistensi "otoritas" rancang bangun yang ada di dalam komunitasnya dan memberikan kepercayaan penuh padanya untuk merealisasikan kebutuhannya tersebut dengan menyediakan segenap sumberdaya yang dibutuhkan sang individu ahli tersebut. Dalam konteks seperti inilah otoritas profesional atau kontraktual seorang "arsitek" mulai terbentuk, di mana ada pendelegasian otoritas dari seseorang yang selanjutnya dapat disebut sebagai klien kepada seseorang yang lain berdasarkan otoritas kepakaran yang dia miliki. Dalam momentum awal profesionalisasi kepakaran seorang "arsitek" ini, rentang otoritas yang dimilikinya terbilang luar biasa. kepadanya diberikan kewenangan penuh untuk melakukan aktivitas perancangan sekaligus pembangunan dari objek lingkungan binaan yang dibutuhkan oleh sang klien. Dalam kondisi inilah julukan "*master builder*" bagi seorang arsitek memperoleh signifikansinya. Hal ini diungkapkan pula oleh Alexander D. Tuttle (2012).

"Architects were once key players in construction projects. They were as involved during construction as they were during design. Indeed, the term "master builder" was quite

appropriate, as architects not only conceived and drew plans for structures, but also supervised construction and controlled costs for owners.”

(Alexander D. Tuttle, 2012)

Menurut Tuttle, peran arsitek sebagai “*master builder*” pada kenyataannya hanyalah memori indah masa lalu. Seiring berkembangnya peradaban, profesionalitas dalam bidang rancang bangun telah mengalami diversifikasi yang intens, bermuara pada hadirnya ragam peran atau otoritas yang semakin variatif. Sejumlah individu “cenderung” mengembangkan kapabilitasnya dalam hal aktivitas merancang, kelompok yang lain lebih terorientasi pada kepakaran dalam hal teknik konstruksi dan sebagainya. Kondisi ini dianggap telah membawa implikasi langsung pada degradasi otoritas seorang arsitek, yang pada akhirnya lebih memiliki peran yang nyata, terbatas pada aktivitas merancang. Otoritas dalam aktivitas pembangunan objek pada akhirnya mulai beralih pada spesialis lain yang disebut dengan konstruktor.

“Since the advent of construction managers ..., architects have witnessed their authority over construction projects erode. Architects no longer serve as the “Master Builder.” Instead, they are relegated to the sidelines of the construction process upon completing their design documents.”

(Alexander D. Tuttle, 2012)

Pandangan di atas barangkali terlalu berlebihan. Jika kita cermati dewasa ini, praktik profesi arsitek dalam konteks peran sebagai “*master builder*” sebenarnya masih cukup eksis. Kita masih dengan yakin bisa mengatakan bahwa dalam beberapa kesempatan kita akan menemukan seorang arsitek yang memperoleh order untuk merancang objek arsitektural tertentu juga pada akhirnya mendapatkan order tambahan untuk melakukan proses konstruksi. Sayangnya, kondisi semacam ini lebih sering terjadi dalam konteks proyek konstruksi yang sederhana dan terbilang personal. Dalam praktik industri konstruksi dewasa ini, seorang arsitek cenderung hanya memiliki otoritas yang nyata dalam tahapan perancangan. Dalam proyek konstruksi yang kompleks, otoritas merancang seorang arsitek pun menjadi terbatas pada aspek-aspek tertentu. Perancangan objek yang bersangkutan lazim dilakukan secara kolaboratif oleh sekelompok orang dengan kepakaran spesialisik yang berbeda. Otoritas seorang arsitek akan lebih berasosiasi dengan kapasitasnya dalam penggagasan perubahan bentuk dan ruang dengan asosiasi estetis. Aspek rancangan yang lain seperti struktur dan utilitas cenderung akan terdelegasikan pada profesional tertentu yang memiliki spesialisasi dalam hal tersebut. Sekalipun dalam tim perancang tersebut arsitek cenderung masih akan berposisi sebagai “*team leader*”, secara praktis otoritasnya telah mengalami “pemiskinan” terkait dengan keterlibatan sejumlah individu dengan kepakaran spesialisik tersebut. Lebih jauh lagi, dalam tahapan konstruksi atau pembangunan objek yang bersangkutan, otoritas sang arsitek secara praktis telah beralih pada pihak yang lain dalam hal ini adalah pihak manajer konstruksi. Peran arsitek dalam tahapan ini relatif terbatas pada supervisi teknis berkala, yang dalam konteks pengambilan keputusan, determinasinya tidaklah sekuat saat posisi sang arsitek sebagai “*master builder*”.

Alternasi Peran Masa Kini

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa seiring waktu peran arsitek telah tererosi sejalan dengan hadirnya pihak profesional yang baru, khususnya dalam tahapan konstruksi suatu objek lingkungan binaan, sedemikian sehingga domain peran arsitek telah makin mengerucut (baca: menyempit) pada lingkup aktivitas perancangan semata. Dalam bagian ini akan dielaborasi tentang otoritas arsitek dalam konteks aktivitas merancang yang ternyata juga secara gradual mengalami pemiskinan makna.

Dalam kerangka pikir yang sikuensial degradasional, otoritas arsitek dalam kegiatan perancangan dapat diderivasi atas tiga kondisi, masing-masing adalah peran sebagai “*master designer*”, sebagai rekomendator solusi rancangan (*design solution recommendator*) dan sebagai penyedia informasi tentang konstrain rancangan (*design constraint information provider*). Ketiga peran ini dapat dilihat sebagai peran alternatif opsional seorang arsitek manakala berhadapan dengan tugas perancangan objek arsitektural tertentu.

a) Arsitek - Master Designer

Peran alternatif yang pertama dari seorang arsitek dalam kegiatan perancangan adalah peran dengan otoritas yang masih terbilang membanggakan. Dalam konteks ini seorang arsitek mendapatkan mandat sepenuhnya dari sang klien untuk menentukan segenap aspek performa desain dari objek lingkungan buatan yang dibutuhkan dan diinginkannya. “*Master designer*” merupakan sebutan yang terbilang tepat untuk menggambarkan peran ini. Dalam sudut pandang interaksi antara klien-arsitek, hal ini biasanya terjadi dalam suatu model polarisme tawar menawar yang “tidak seimbang” dalam pengertian bahwa dalam ke“pakar”annya sang arsitek mampu mendominasi sang klien dalam ke“awam”annya. Dalam hal ini, sang klien melihat sang arsitek sebagai sosok yang lebih superior dalam hal pengetahuannya tentang aspek desain, sedemikian sehingga mempercayakan segenap keputusan tentang performa desain kepada si arsitek.

Implisit dalam kondisi ini adalah karakteristik klien yang sangat rendah wawasannya tentang aspek rancang bangun dan sikapnya yang kurang tegas dalam hal apa sebenarnya yang menjadi kebutuhan serta keinginannya. Sebab lain yang mendorong situasi ini adalah latar belakang reputasi sang arsitek yang otoritas kepakarannya memang diakui oleh masyarakat pada umumnya. Secara historis posisi peran yang seperti ini bisa juga dikatakan sebagai warisan derivatif dari pola interaksi klien-arsitek yang memposisikan arsitek sebagai “*master builder*”, tetapi dengan eliminasi sebagian peran sebelumnya yakni sebagai “*master constructor*”.

b) Arsitek - Rekomendator Solusi Desain

Alternatif peran kedua, pada dasarnya adalah peran yang sedikit banyak mengindikasikan berkurangnya determinasi pertimbangan seorang arsitek dalam hal pengambilan keputusan tentang performa desain yang akan dihasilkan. Dalam peran ini arsitek tidak lagi merupakan otoritas yang dominan dalam pengambilan keputusan. Keputusan pada akhirnya akan dilakukan secara kolaboratif dalam konteks interaksi klien-arsitek. Arsitek dengan kepakaran dan reputasinya lebih banyak berperan sebagai rekomendator solusi desain tertentu yang diproyeksikan sedemikian rupa untuk akomodatif terhadap kebutuhan dan keinginan sang klien. Klien secara khusus akan mengambil posisi sebagai evaluator sekaligus konfirmator pengambilan keputusan terkait dengan apakah rekomendasi sang arsitek sudah dapat diterima atau harus diperbaiki lagi. Dalam banyak kasus, pengajuan rekomendasi akan terjadi secara berulang kali dengan serangkaian perbaikan sebelum proposisi desain tersebut disetujui oleh sang klien. Pada momen tertentu sang klien bahkan dapat mengajukan versi konsep desainnya sebagai bahan komparasi atau “kritik” terhadap rekomendasi si arsitek. Namun demikian, secara praktis biasanya hasil akhir desain akan tetap lebih banyak bersumber dari interpretasi sang arsitek.

Dalam konteks peran seperti ini, tersirat bahwa pola interaksi antara klien dan arsitek tidak lagi didominasi oleh si arsitek dan senantiasa diwarnai dengan mekanisme “tawar menawar gagasan” yang intens. Hasil akhir hanya akan dicapai melalui suatu alur pengambilan keputusan yang memposisikan si klien sebagai otoritas yang determinasinya kurang lebih setara bahkan lebih dari sang arsitek. Implisit dalam kondisi ini adalah karakteristik klien yang semakin berkembang wawasannya tentang aspek rancang bangun, dan yang semakin tegas sikapnya dalam “memperjuangkan” interpretasi, persepsi dan preferensinya mengenai apa yang menjadi kebutuhan dan keinginannya. Prakondisi lain yang

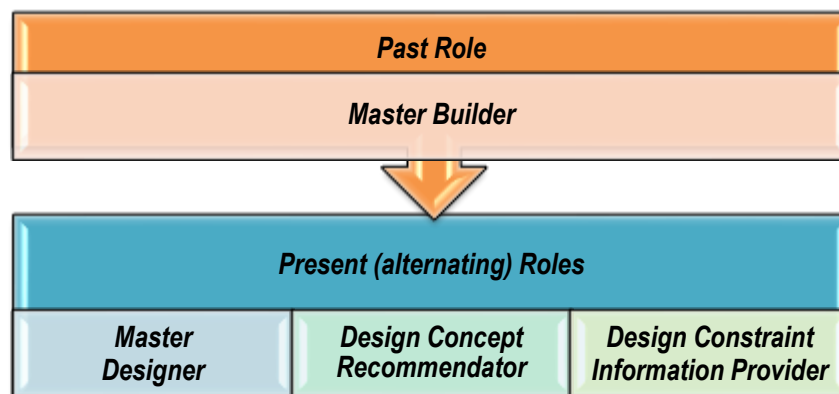
mendorong hadirnya situasi seperti ini bisa juga bersumber dari reputasi sang arsitek yang kurang cemerlang sehingga posisi tawarnya terkait dengan otoritas kepakarannya menjadi lemah.

c) ***Arsitek : Informan Konstrain Desain***

Alternatif peran ketiga merupakan peran yang level determinasinya dalam pengambilan keputusan telah berada pada titik yang terendah. Dalam peran ini arsitek bisa dikatakan hampir tidak memiliki otoritas apapun dalam pengambilan keputusan. Arsitek pun tidak lagi secara aktif mengajukan rekomendasi solusi atau konsep desain tetapi terbatas pada pemberian informasi terkait dengan konstrain rancangan yang harus diperhatikan sang klien. Sang klien akan menjadi pihak yang aktif dalam penggagasan konsep rancangan berdasarkan preferensinya dan arsitek akan berperan menjadi visualitor gagasan sang klien lewat beragam medium (terutama medium gambar). Saat gagasan sang klien tervisualisasi lewat gambar, sang arsitek akan mengambil posisi sebagai kritikus dan memberikan informasi tentang kelebihan dan terutama kekurangan gagasan tersebut, sedemikian sehingga secara simultan gagasan tersebut akan mengalami serangkaian perubahan untuk perbaikan, sampai pada saat sang klien memutuskan bahwa perbaikan tertentu merupakan yang terakhir dan desain selesai dilaksanakan.

Dalam konteks ini, salah satu prakondisi yang menentukan adalah karakteristik wawasan rancang bangun dari sang klien yang terbilang sudah cukup baik serta reputasi sang arsitek yang kurang cemerlang sehingga posisi tawarnya dalam penyampaian gagasan menjadi kurang “bernilai” di mata sang klien. Dalam situasi ini kepakaran arsitek yang masih di hargai adalah kemampuan presentatifnya atau kemampuan visualisasi teknisnya tentang konsep rancangan serta wawasannya menyangkut berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan bagi penggagasan suatu konsep rancangan yang berkualitas.

Jika mengamati kemungkinan alternasi peran arsitek di atas, barangkali dapat dikatakan bahwa alternatif peran yang pertama dan kedua merupakan peran yang memang teramati secara nyata dalam praktik perancangan profesional saat ini, sementara peran yang ke-tiga belum cukup eksis keberadaannya. Jika dicermati lebih teliti lagi, dapat pula dikatakan bahwa ada indikasi kronologis dari ke-tiga alternatif peran di atas. Peran yang pertama, sekalipun masih sering dilakoni para arsitek, pada kenyataannya mulai berangsur-angsur berkurang intensitasnya. Yang sering teramati sekarang, terutama pada kasus-kasus proyek rancang bangun yang sifatnya personal, peran kedua adalah peran yang paling sering dilakoni. Adapun peran yang ketiga pada dasarnya masih kurang intensitasnya namun menunjukkan trend yang meningkat. Premis yang mengemuka di sini adalah bahwa alternasi peran arsitek sangat terkait dengan perkembangan karakteristik dan perilaku klien di satu sisi dan reputasi kepakaran sang arsitek di sisi yang lain.



Gambar 6-3
Perkembangan Peran & Otoritas Arsitek

Relasi Desain Arsitektur Dengan Lingkup Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan Lainnya

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui relasi desain arsitektur dengan lingkup perencanaan / perancangan lingkungan binaan lainnya

A. Pengantar

Melalui bahan-bahan kajian sebelumnya telah dipahami bahwa arsitektur sebagai suatu objek, terdefiniskan sebagai suatu karya manusia yang memediasi interaksi manusia dengan lingkungannya guna mencapai pola-pola interaksi yang terbilang aman, nyaman dan menyenangkan. Tanpa kehadiran arsitektur, interaksi manusia dengan lingkungan alamiahnya cenderung akan terjadi dalam pola-pola yang tidak aman, tidak nyaman dan tidak menyenangkan. Konsep-konsep teoritik tentang arsitektur fungsional dengan beragam pernyataan seperti “arsitektur sebagai filter lingkungan”, “arsitektur sebagai modifikator iklim” dan lain sebagainya merupakan ekspresi yang sering kita temui terkait dengan pemikiran ini. Dalam konteks inilah arsitektur secara sederhana dipandang sebagai suatu wujud lingkungan binaan / buatan (*artificial / man-made environment*), sementara arsitek sebagai kreator dijuluki sebagai sang pembina / penata lingkungan.

Jika dipahami secara komprehensif, perihal lingkungan binaan pada dasarnya memiliki lingkup yang sangat luas. Setiap wujud intervensi manusiawi terhadap keberadaan suatu lingkungan alamiah guna meningkatkan kualitas kehidupannya, pada prinsipnya akan menyebabkan lingkungan tersebut layak untuk disebut sebagai suatu lingkungan binaan. Saat manusia prasejarah mulai memanfaatkan gua sebagai tempat tinggalnya, dan memodifikasi keadaan gua tersebut untuk kenyamanan habitasinya, misalnya dengan cara menambahkan alas dedaunan sebagai tempat tidurnya, atau menambahkan perapian untuk menghangatkan udara di tempat tersebut pada malam hari sekaligus menghalau ancaman binatang yang membahayakan mereka, maka gua tersebut sudah “memenuhi” kriteria untuk disebut sebagai suatu perwujudan lingkungan binaan. Konsep “*primitive hut*” yang dikemukakan oleh Marc Antoine Laugier, pada dasarnya merupakan suatu simbol teoritik dari upaya manusia untuk memodifikasi lingkungan sedemikian rupa hingga layak untuk habitasi manusia, sekaligus simbol teoritik dari hadirnya konsep lingkungan binaan, khususnya konsep untuk hunian.

Seiring dengan waktu, khususnya dengan adanya peralihan dari pola hidup manusia yang berciri subsistens nomadik (berpindah-pindah) menjadi pola hidup yang berbasis pada tradisi biokultur yang non nomadik (menetap), wujud eksistensi lingkungan binaan menjadi semakin variatif dan kompleks. Mulai dari unit-unit hunian yang berkelompok menjadi suatu unit permukiman, lengkap dengan area lahan pertanian, pasar dan beragam ruang publik lainnya, seiring perkembangan peradaban manusia, keberadaan lingkungan binaan semakin berkembang dalam hal lingkup teritorialitasnya. Saat ini, suatu kota atau kawasan perkotaan pada dasarnya juga dapat dipandang sebagai suatu perwujudan dari konsep lingkungan binaan, dengan pemikiran mendasar bahwa itu semua hadir sebagai wujud intervensi manusia terhadap lingkungannya dalam rangka mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik. Sejalan dengan pemahaman ini, maka sangat beralasan jika dikatakan bahwa, sebuah bangunan rumah, kantor, ruang-ruang dalam bangunan, taman di halaman rumah, alun-alun suatu kota,

promenad pejalan kaki, bahkan wujud fisik suatu kota secara keseluruhan, masing-masing dapat dipandang sebagai suatu manifestasi dari apa yang kita sebut sebagai lingkungan binaan.

Melalui bahan kajian sebelumnya, kita juga telah memahami bahwa seorang arsitek diyakini sebagai seseorang yang memiliki otoritas kepakaran dalam melakukan perencanaan / perancangan dari suatu lingkungan binaan. Pada awal perkembangan profesionalitasnya, terlepas dari berbagai sebutannya pada masa dan tempat tertentu, seorang arsitek pada dasarnya memiliki otoritas untuk menangani tugas perencanaan / perancangan untuk berbagai kategori lingkungan binaan, mulai dari yang skala teritorialitasnya kecil seperti rancangan dari suatu unit hunian atau rumah tinggal, hingga suatu lingkungan yang berskala luas meliputi suatu kawasan fungsional tertentu termasuk sebuah kota secara keseluruhan. Sejalan dengan hal ini, arsitektur sebagai suatu bidang kajian pun. pada masa itu, pada prinsipnya memiliki lingkup perhatian yang sangat luas, terkait dengan lingkup teritorial dari objek perencanaan / perancangannya. Sekalipun demikian, seiring waktu dan perkembangan kompleksitas ilmu pengetahuan, disiplin arsitektur dewasa ini semakin menyempit lingkup perhatiannya, seiring dengan kemunculan berbagai bidang disiplin keilmuan baru dalam ihwal perencanaan / perancangan lingkungan binaan, yang masing-masing memiliki domain perhatian / aspek ontologis yang semakin spesifik, terutama terkait dengan domain lingkup teritorialitas lingkungan binaan yang menjadi objek garapannya. Sekalipun arsitektur sebagai suatu bidang kajian merupakan cikal-bakal dari berbagai disiplin keilmuan yang baru tersebut, saat ini ilmu arsitektur cenderung teridentifikasi hanya sebagai “salah satu” mata rantai dari rangkaian ilmu yang terkait dengan ihwal perencanaan / perancangan lingkungan binaan dan “setara” kedudukannya dengan sejumlah disiplin keilmuan yang baru seperti desain interior, desain lansekap, arsitektur kota (urban design) dan perencanaan kota (planologi).

Dalam konteks keilmuan dewasa ini, rumpun keilmuan dalam ihwal perencanaan / perancangan lingkungan binaan seringkali terkategori atas ilmu-ilmu yang fokus pada lingkungan binaan yang berskala “mikro”, “mezo” dan ‘makro”. Ilmu arsitektur, desain interior dan lansekap, sering kali dikelompokkan sebagai ilmu-ilmu perencanaan / perancangan lingkungan binaan berskala mikro, sementara arsitektur kota (*urban design*) merupakan cabang ilmu perencanaan / perancangan lingkungan binaan berskala mezo dan planologi sebagai ilmu perencanaan lingkungan binaan yang berskala makro. Bahan kajian ini secara khusus akan menguraikan secara garis besar bagaimana relasi antara disiplin / ilmu arsitektur dengan sejumlah disiplin keilmuan lain dalam rumpun keilmuan yang terkait dengan perencanaan / perancangan lingkungan binaan sesuai dengan kateori yang disebutkan di atas.



Gambar 7-1

Skim Kategorisasi Disiplin Ilmu Perencanaan / Perancangan Lingkungan Binaan

B. Arsitektur & Desain Interior

Disiplin ilmu desain interior saat ini sudah menjadi suatu disiplin yang setara dengan disiplin arsitektur, sekalipun pada masa lampau masih merupakan bagian kompetensi dari ilmu arsitektur. Dalam dunia pendidikan moderen sekarang ini, program studi desain interior sudah merupakan program studi yang lazim ditemui dalam berbagai institusi penyelenggara pendidikan tinggi, dan biasanya terprogramkan dalam program pendidikan strata satu atau setidaknya-tidaknya dalam level diploma. Di sisi yang lain, program pendidikan arsitektur masih tetap memberikan perhatian yang cukup intens terhadap aspek rancangan atau desain interior, setidaknya-tidaknya melalui alokasi sejumlah mata kuliah yang relevan dengan itu.

Jika arsitektur sebagai suatu disiplin keilmuan cenderung memberikan perhatian terhadap ihwal gubahan bentuk dan ruang yang kontekstual dan berasosiasi dengan performa suatu bangunan secara keseluruhan pada suatu tapak atau site tertentu, desain interior secara khusus memberikan perhatian terhadap aspek ruang dalam yang menjadi bagian dari suatu bangunan. Secara sederhana, domain desain interior disebutkan sebagai domain yang lebih kecil dari bangunan.

Desain interior memberikan perhatian yang ekstra terhadap penggubahan ruang-ruang dalam sedemikian rupa sehingga mampu mendukung nilai fungsional dari ruang-ruang tersebut. Elemen-elemen yang menjadi komponen perancangan dalam desain interior terfokus pada elemen-elemen pembatas ruang dalam yang mencakup elemen lantai, dinding dan langit-langit serta beragam perabot dan sistem-sistem pengkondisian ruang dalam yang memungkinkan utilitas ruang dalam tersebut. Dalam konteks pencapaian nilai fungsional dari suatu ruang dalam, desain interior berupaya untuk memberikan sentuhan pada kualitas pembatas ruang melalui olahan-olahan bentuk bidang-bidang pembatas ruang hingga olahan-olahan permukaan pembatas ruang tersebut yang melibatkan aplikasi material yang spesifik hingga penerapan patra, warna dan tekstur hingga unsur-unsur dekoratif permukaan pembatas ruang lainnya. Di sisi yang lain, desain interior juga berurusan dengan upaya optimasi utilisasi ruang dalam melalui pemanfaatan berbagai perabot ruang serta sistem-sistem pengkondisian ruang seperti tata cahaya, tata udara serta tata suara, dengan memperhatikan aspek antropometrik bahkan proksemik dari manusia pengguna ruang dalam tersebut.

Dalam relasinya dengan disiplin arsitektur, desain interior dapat dikatakan menjadi disiplin yang komplementer dengan disiplin arsitektur melalui perhatian ekstranya terhadap performa ruang dalam, yang dewasa ini terkesan sebagai pokok perhatian yang sekunder dalam rancangan arsitektural bangunan secara umum. Dalam pandangan yang sederhana, jika seorang arsitek dipandang sebagai orang atau individu yang memiliki otoritas kepakaran dalam hal desain suatu bangunan maka seorang desainer interior adalah individu yang memiliki otoritas kepakaran dalam menata performa ruang-ruang dalam dari suatu bangunan. Peran seorang desainer interior sering kali disederhanakan sebagai seorang dekorator ruang dalam yang tujuannya hanya sekedar untuk memperindah performa suatu ruang dalam. Pandangan ini pada dasarnya tidak dapat dibenarkan karena pada dasarnya tujuan desain interior tidak semata-mata tertuju pada maksud-maksud estetis belaka.



Gambar 7-2
Contoh Sketsa Ide Rancangan / Desain Interior

C. Arsitektur & Desain Lansekap

Seperti halnya desain interior, desain lansekap dewasa ini telah berkembang menjadi suatu disiplin keilmuan yang mandiri dari status lamanya sebagai bagian komprehensif dari disiplin arsitektur. Program studi desain lansekap juga sudah merupakan program yang lazim ditawarkan dalam berbagai institusi penyelenggara pendidikan tinggi. Program pendidikan arsitektur pun dewasa ini kelihatannya cenderung untuk menempatkan desain lansekap sebagai pokok perhatian yang sekunder ketimbang rancangan bangunan, di mana materi pembelajaran tentang lansekap hanya terakomodir lewat sejumlah mata kuliah tertentu.

Cenderung berbeda / bertolak belakang dengan desain interior, desain lansekap memberikan perhatian khusus pada ihwal perencanaan / perancangan komponen ruang luar atau *exterior space*. Dalam pemahaman ini, desain lansekap sering dikatakan sebagai disiplin yang memiliki domain berupa sesuatu yang lebih besar dari bangunan atau sesuatu yang berada di luar bangunan guna membedakannya dengan domain dari desain interior dan desain arsitektur. Sekalipun lazim dikelompokkan secara hirarkhis sebagai disiplin perencanaan / perancangan lingkungan binaan yang berskala mikro, dalam perkembangannya dewasa ini, desain lansekap tidak jarang juga berurusan dengan suatu lingkungan binaan yang berskala lebih luas (mezo dan makro) dan tidak terbatas pada lingkup ruang luar yang berada di dalam lingkup suatu persil tapak, tapi meluas hingga komponen-komponen ruang luar dari suatu lingkungan, kawasan bahkan sebuah kota secara keseluruhan. Dalam kondisi ini sering ditemui istilah-istilah seperti rancangan lansekap kawasan bahkan lansekap kota.

Sesuai dengan dimensi ontologisnya, desain lansekap memfokuskan diri pada persoalan penataan lingkungan binaan yang merupakan suatu ruang luar. Perhatian ini terkait dengan pemahaman mendasar bahwa ruang luar, setara dengan bangunan serta ruang dalamnya, merupakan suatu ruang yang mengemban misi fungsional bagi kepentingan manusia sedemikian hingga perlu ditata agar dapat diberdayakan secara optimal bagi peningkatan kualitas kehidupan manusia yang akan menerima nilai manfaatnya. Secara umum, dalam ilmu lansekap, fungsi ruang luar dapat dikategorikan atas ruang luar yang diperuntukan untuk mengakomodir beragam aktivitas manusia yang berlangsung di luar bangunan, serta ruang luar yang ditujukan untuk fungsi-fungsi ekologis, yang sering disebut dengan ruang hijau.

Berbeda dengan desain ruang dalam atau interior yang berurusan dengan penataan elemen-elemen pembatas ruang yang lengkap (alas / lantai, dinding dan langit-langit), disiplin desain lansekap berhadapan dengan komponen ruang luar dengan unsur-unsur pembatas ruang yang "kurang" lengkap, utamanya ialah absennya bidang langit-langit yang menjadikan suatu ruang luar seakan-akan memiliki batas tak terhingga pada sisi atasnya secara vertikal. Seringkali pula eksistensi pembatas "dinding" pada ruang luar merupakan sesuatu yang tidak nyata atau abstrak. Sering terjadi, berbagai massa bangunan akan menjadi pembatas dari ruang luar. Pada akhirnya, identifikasi teritorialitas pada desain lansekap akan sangat bertumpu pada olahan unsur-unsur ruang luar yang ada pada bidang "alas" ruang luar tersebut. Unsur-unsur ruang luar inilah yang menjadi aspek garapan utama dalam praktik perancangan ruang luar. Secara umum, elemen-elemen ruang luar yang menjadi target penataan dikategorikan atas elemen-elemen lunak (*softscape*) dan elemen-elemen yang keras (*hardscape*). yang lazim dipandang sebagai elemen lunak ialah elemen air serta aneka ragam vegetasi baik rerumputan, semak perdu hingga pepohonan. Di sisi lain, yang lazim dipandang sebagai elemen-elemen keras adalah unsur-unsur bebatuan, permukaan tanah, hamparan pasir dan lain sebagainya. Masing-masing kategori elemen ini dapat diberdayakan sebagai unsur pembentuk identitas suatu zona ruang luar baik dalam konteks untuk mempertegas aspek teritorialitasnya maupun untuk mewujudkan tujuan fungsional dari ruang luar tersebut. Baik elemen *softscape* maupun *hardscape* merupakan agregat yang potensial untuk diberdayakan sebagai unsur-unsur pembatas teritorial ruang luar. Dalam pemahaman inilah sering tersaksikan bagaimana suatu deretan semak perdu yang padat menjadi pembatas fisik satu zona ruang luar dengan ruang luar yang lain ataupun sebuah pohon besar dengan tajuk yang lebar dan

teduh dapat mewujudkan sensasi kehadiran bidang langit-langit dalam suatu zona ruang luar. Selain memberdayakan berbagai elemen softscape dan hardscape, desain lansekap juga terkait dengan upaya pemberdayaan berbagai ragam perabot lingkungan yang bertujuan untuk mendukung utilisasi ruang luar tersebut untuk tujuan-tujuan tertentu.

Bersama-sama dengan disiplin arsitektur dan desain interior, disiplin lansekap saling melengkapi satu sama lain secara komplementer dalam pemahaman bahwa seorang desainer lansekap akan menjadi individu yang memiliki otoritas kepakaran dalam menata komponen ruang luar yang ada di luar bangunan dan yang melengkapi otoritas kepakaran seorang arsitek yang bertanggung jawab dalam merancang bangunan serta otoritas seorang desainer interior yang bertanggung jawab mengelola rancangan ruang-ruang dalam dari suatu bangunan. Sebagai catatan akhir, disiplin desain lansekap seringkali disempitkan maknanya dengan disamakan dengan desain pertamanan, yang pada hakekatnya hanya merupakan bagian spesifik dari lingkup perhatian desain lansekap secara utuh.



Gambar 7-3
Contoh Sketsa Ide Rancangan / Desain Lansekap Berskala Mikro



Gambar 7-4
Contoh Sketsa Ide Rancangan / Desain Lansekap Berskala Makro

Modul VIII

Bahan Kajian :

Konsepsi Fungsi Dalam Arsitektur

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

*Mahasiswa mengetahui kontekstualitas arsitektur sebagai objek fungsional***A. Pengertian "Fungsi" Arsitektur**

Dalam pemahaman khalayak ramai, pengertian fungsi selalu menyangkut kegunaan terhadap sesuatu. Fungsi arsitektur dalam pengertiannya pada konteks bahasan ini sebenarnya merupakan "terjemahan" atau tafsiran dari kata "*achievement*" dalam pertanyaan filsafati yang dikemukakan oleh **Wayne Attoe**. Attoe memperjelas pengertian "*achievement*" ini sebagai suatu keberhasilan, pencapaian, realisasi tujuan tertentu atau suatu upaya pencapaian suatu maksud atau tujuan tertentu. Sementara itu fungsi dapat juga diartikan sebagai "kegunaan". Secara lengkap, pengertian fungsi dalam konteks pertanyaan yang telah dikemukakan tadi dapat diartikan sebagai "*daya capai*" atau "*daya guna*" dari arsitektur dalam merealisasikan, mencapai atau mewujudkan suatu maksud atau tujuan tertentu, ditinjau dari berbagai sudut pandang.

Sejak awal perkembangan teori arsitektur (mulai munculnya gagasan-gagasan arsitektur modern), konsepsi fungsi arsitektur cenderung hanya dilihat sebagai suatu wadah kegiatan atau tempat beraktifitas (*Architecture/Building as Container*). Kecenderungan ini terjadi karena kalangan praktisi arsitektur "terjebak" dalam definisi arsitektur itu sendiri yang disebutkan sebagai lingkungan binaan dimana didalamnya manusia dapat beraktifitas dengan nyaman. Pandangan ini dikukuhkan lagi dengan hadirnya aliran pada era arsitektur modern dengan semboyan "*FORM FOLLOW FUNCTION*" yang dipelopori oleh Louis Sullivan, di mana dalam tafsiran sempitnya, diungkapkan bahwa arsitektur itu dapat tercipta berdasarkan rumusan kegiatan yang akan diwadahnya. Dengan demikian, perancangan arsitektur biasanya dimulai dengan rancangan denah, yang didasarkan pada pola aktifitas / kegiatan yang akan diwadahnya.

Sebelumnya dalam tulisan Vitruvius dikemukakan bahwa arsitektur yang berkualitas atau berdaya guna / fungsional harus memenuhi tiga kriteria, yaitu:

- **FIRMITAS** (*Realistis Struktural*)
- **UTILITAS** (*Fungsional secara Peadahan/Komoditas*)
- **VENUSITAS** (*Estetis*)

Disini dapat dilihat bahwa aspek fungsi tidak hanya sebatas tempat aktifitas, tapi juga berfungsi sebagai komoditi, obyek estetis dan struktural. Hal ini menjadi bukti bahwa "konsep fungsi arsitektur" itu sendiri senantiasa dan niscaya berubah menurut sejarah dan latar belakang kehadiran arsitektur tersebut.

B. Beberapa Pandangan Tentang Fungsi Arsitektur

Dalam perkembangan pemahaman tentang konsep arsitektur fungsional muncul berbagai pandangan atau gagasan tentang fungsi arsitektur. Tokah-tokoh yang dikenal antara lain **Geoffrey Broadbent, Jan Mukarovsky, Christian Norberg Schultz, Victor Papanek dan Larry Ligo**. Selanjutnya tulisan ini akan mencoba untuk menguraikan pokok pokok pemahaman yang dikemukakan

oleh mereka, untuk lebih mengembangkan wawasan berpikir yang sekiranya dapat memunculkan konsep yang baru dengan membandingkan berbagai pandangan yang ada dengan membandingkannya.

Fungsi Arsitektur Menurut Geoffrey Broadbent

Berdasarkan evaluasinya terhadap kebiasaan seorang arsitek dalam kegiatan perancangan, Broadbent melihat bahwa dari konteks sudut pandang seorang perancang seringkali arsitektur yang dihasilkan itu lebih cenderung dihadapkan pada aspek efisiensi karena adanya kaitan manajerial di dalam proses perancangan yang dilakukan. Seringkali sudut pandang dan penilaian para user / pemakai ataupun sekedar pengamat, kurang diperhitungkan. Broadbent memandang bahwa fungsi arsitektur perlu ditelusuri berdasarkan hubungan antara arsitektur itu sendiri dengan penikmat (manusia). Dalam memformulasikan konsepnya mengenai fungsi arsitektur (disebutnya "BUILDING TASK"), Broadbent mencoba menelusurinya berdasarkan 3 (tiga) aspek utama dalam kaitan evaluasi suatu karya arsitektur, yaitu: 1) arsitek, 2) pemakai, penikmat dan pengamat dan 3) karya arsitektur itu sendiri secara otonom. Dari dasar pemikirannya ini Broadbent merumuskan fungsi arsitektur atau "Building Task" itu dalam sejumlah kategori, sebagai berikut :

a) Artistik Form (Fungsi Bentuk Artistik)

Dalam kategori ini arsitektur dianggap sebagai bentukan seni, sehingga arsitektur yang fungsional diartikan sebagai suatu bentukan yang artistik dan memiliki nilai-nilai keindahan. Kategori ini dapat disejajarkan dengan kategori *aesthetic function* yang dikemukakan oleh beberapa tokoh yang lain.

b) Container (Fungsi Perwadahan)

Pengertian container ini lebih mengacu atau mengarah pada fungsi perwadahan aktivitas. Dalam arti bahwa bentukan arsitektur yang fungsional secara fisik adalah suatu yang mampu mewartakan suatu kegiatan /aktivitas tertentu sehingga penikmat dapat merasa aman dan nyaman.

c) Climatic Modifier (Fungsi Modifikasi/Kontrol Iklim)

Pengertian fungsi ini lebih menunjuk bahwa bentukan arsitektur yang fungsional itu diartikan sebagai bangunan yang mampu mengantisipasi, mengontrol dan beradaptasi dengan lingkungan fisiknya, dalam hal ini adalah aspek iklim yang berlaku di sekitarnya.

d) Environmental Filter (Fungsi Filter Lingkungan)

Arsitektur yang fungsional harus mampu beradaptasi dengan lingkungannya, dengan cara mengikutsertakan karakteristik-karakteristik dominan yang biasanya berlaku dalam lingkungan tersebut. Dalam hal ini, kehadiran suatu bentukan arsitektural pada lingkungan tertentu, seyogyanya harus mampu memberikan nilai tambah bagi kualitas lingkungan tersebut, dan menyaring aspek-aspek negatif dan memanfaatkan aspek-aspek positif yang ada.

e) Behaviour Modifier (Fungsi Pembentuk Perilaku)

Arsitektur atau bangunan harus berfungsi sebagai pembentuk perilaku. Dalam tautan ini diyakini, bahwa setiap olahan dalam suatu bentukan arsitektur pada gilirannya akan mampu memodifikasi, membentuk bahkan memanipulasi tingkah laku seseorang yang secara aktif berinteraksi dengan bentukan arsitektur tersebut.

f) Capital Investment (Fungsi Investasi Modal)

Arsitektur berfungsi sebagai suatu investasi modal, yang mengartikan bahwa adanya semacam tujuan untuk memperoleh manfaat atau nilai tambah tertentu atau keuntungan. Investasi yang dimaksud adalah sebagai suatu upaya pemanfaatan sumber daya, baik modal uang, alat dan tenaga untuk menghasilkan keuntungan tertentu. Keuntungan yang dimaksud dibedakan menjadi 2 jenis,

yaitu profit dan benefit. Keuntungan Profit adalah keuntungan dalam hal yang dapat diukur, misalnya pengembalian modal investasi. Keuntungan Benefit adalah keuntungan yang sifatnya tidak bisa diukur dengan uang, karena berhubungan dengan peningkatan kualitas nilai-nilai atau norma kehidupan tertentu.

g) Cultural Symbolization (Fungsi Simbol Budaya)

Arsitektur yang berfungsi sebagai simbol budaya adalah arsitektur yang mampu mengekspresikan karakteristik suatu budaya tertentu. Pengertian budaya dapat diartikan sebagai nilai-nilai, norma, gagasan, pola tingkah laku dan aktivitas, maupun artefaknya. Pengertian simbol atau lambang bukan berarti lambang yang dikemukakan memiliki kemiripan rupa atau sama dengan apa yang dilambangkan.

Fungsi Arsitektur Menurut Jan Mukarovsky

Konsep Mukarovsky mengenai fungsi arsitektur biasa disebut "ARCHITECTONIC MULTYFUNCTIONALITY". Dalam memformulasikan konsepnya ini Mukarovsky memiliki dasar pertimbangan bahwa ada kesamaan antara arsitektur dengan bahasa, yaitu sebagai media komunikasi. Jika bahasa digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu, maka arsitektur pun demikian. Kemampuan pemahaman suatu bahasa banyak dipengaruhi suatu konvensi dalam masyarakat tertentu, sehingga individu dari kelompok masyarakat yang lain akan sulit untuk memahami suatu bahasa kelompok yang lain jika ia tidak membiasakan diri dengan konvensi-konvensi yang berlaku dalam masyarakat pengguna bahasa tersebut. Hal ini juga dapat dilihat dalam keberadaan arsitektur. Bahwa seseorang akan teramat sulit untuk memahami atau merasa "comfort" dengan suatu karya arsitektur jika dia mengapresiasi karya tersebut berdasarkan konvensi yang berbeda dengan latar belakang kehadiran karya arsitektur tersebut. Dalam kajian ini, Mukarovsky mengatakan bahwa setiap "formasi arsitektonis" selalu dan senantiasa memiliki arti tertentu dan "arti" tersebut akan dapat dimengerti serta banyak dipengaruhi oleh aspek-aspek keadaan lingkungan fisik dan non fisik, sistem simbol dan sistem asosiasi yang berlaku. Formasi arsitektonis yang dimaksud adalah olahan-olahan tertentu yang menuju pada wujud arsitektur. Arsitektur itu merupakan susunan atas sejumlah formasi arsitektonis. Berdasarkan pemikirannya, maka Mukarovsky membagi "Fungsi Arsitektur" ke dalam 5 (lima) kategori, yaitu:

a) Aesthetic Function (Fungsi Estetika)

Suatu formasi arsitektonis senantiasa memiliki arti yang estetis. Meskipun demikian "bahasa kecantikan" itu dapat berbeda beda menurut kelompok masyarakat tertentu sehingga nilai keindahan suatu formasi arsitektonis harus dinilai berdasarkan keadaan lingkungan sekitarnya, sistem simbol dan sistem asosiasi yang melatarbelakangi kehadiran formasi tersebut.

b) Allusory Function (Fungsi Memori / Kenangan)

Setiap formasi arsitektonis senantiasa mengungkapkan suatu kenangan tertentu / peristiwa tertentu. Sebagai contoh, monumen *Arc de Triomphe* di Paris memiliki fungsi alusori yang sangat kuat tentang keberhasilan tentara sekutu mengalahkan penguasaan Jerman pada perang dunia ke-2, atau kenangan tentang kejayaan imperium Romawi. Bagi kalangan penilai, dia tidak akan menangkap ungkapan alusori ini apabila dia sendiri tidak atau kurang akrab dengan kenangan yang dimaksud atau yang ingin ditonjolkan.

c) Referential Function (Fungsi Referensial)

Setiap formasi arsitektonis senantiasa mengacu pada sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dengan mengamati karya tersebut, pengamat akan diingatkan pada sesuatu hal yang sebelumnya akrab dengan dia. Misalnya Istana Negara di Bogor akan mengingatkan kita pada bangunan kuil Yunani / Romawi.

d) Territorial Function (Fungsi Penguasaan Wilayah)

Suatu formasi arsitektonis selalu menunjuk pada penguasaan wilayah atau teritorial tertentu. Sebagai contoh misalnya Arsitektur Pecinan yang mengekspresikan wilayah pemukiman kaum migran Tionghoa atau olahan perbedaan ketinggian lantai (split level) antara lantai tempat mimbar Gereja dengan daerah jemaat, merupakan batas penguasaan teritorial dengan sifat yang berbeda..

e) Expressive Function (Fungsi Ekspresif)

Suatu formasi arsitektonis selalu membahasakan atau mengungkapkan ekspresi tertentu yang berkaitan dengan karakteristik sifat kelompok masyarakat atau paham-paham yang melatarbelakangi kehadiran formasi tersebut. Sebagai contoh, semua arsitektur tradisional (klasik) nusantara memiliki ungkapan ekspresif yang berbeda-beda menurut latar belakang budayanya, misalnya Arsitektur Bali yang ekspresi religiusnya sangat kuat.

Akhirnya Mukarovsky berpendapat bahwa "daya guna" atau fungsional tidaknya suatu arsitektur atau formasi arsitektonis tertentu akan ditentukan terutama oleh kemampuan pemahaman dan penguasaan akan "bahasa-bahasa arsitektonis" dari seorang pengamat (kritisi/apresiasi) dan juga seorang perancang Arsitektur.

Fungsi Arsitektur Menurut Christian Norberg Schulz

Dalam buku "*Intentions in Architecture*", Schulz mengemukakan bahwa fungsi arsitektur tidak hanya dapat ditinjau secara fisik saja, tapi juga harus ditinjau secara sosiokultural. Dengan kata lain, fungsi arsitektur harus dapat menanggapi dan menjelaskan tentang pranata sosial / pergaulan masyarakat. Dengan pemahaman seperti ini, Schulz secara garis besar mencoba untuk menggaris bawahi bahwa fungsi arsitektur sebenarnya merupakan daya guna arsitektur dalam mengantisipasi dua karakter lingkungan dimana ia dihadirkan, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya masyarakat. Dari dasar pemikiran yang telah diungkapkan, Schulz mengajukan sejumlah kategori untuk fungsi arsitektur, yang dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Physical Control (Fungsi Kontrol Fisik)

Dalam kajian secara fisikal, arsitektur berfungsi sebagai alat kontrol dalam mengantisipasi unsur-unsur atau aspek-aspek fisik lingkungan di sekitarnya seperti gejala-gejala iklim, gempa, dan sebagainya. Bagian-bagian atau elemen-elemen yang berperan dalam tautan fungsi ini adalah unsur selubung atau envelope bangunan, baik itu berupa bidang lantai, dinding maupun bidang atap. Lebih spesifik, sebagai suatu alat kontrol fisik, elemen-elemen arsitektur ini dapat berfungsi sebagai Filter, Penghubung, Pemisah dan Pengatur.

b) Functional Frame (Fungsi Pewadahan)

Arsitektur merupakan suatu wadah yang fungsional bagi manusia untuk melakukan aktifitasnya, sehingga kerap kali tipologi arsitektur banyak dibedakan berdasarkan fungsi pewardahannya ini, dimana timbul istilah-istilah arsitektur rumah tinggal, arsitektur hotel, arsitektur museum dan sebagainya. Dalam hal yang lain pula, arsitektur mampu untuk membentuk atau memodifikasi pola perilaku manusia yang diwadahnya, melalui tatanan yang ada. Sebagai contoh misalnya karena bentuk dan posisinya, manusia terbiasa menggunakan pintu sebagai akses ketimbang unsur jendela atau lubang ventilasi.

c) Social Milleau (Fungsi Pranata Sosial)

Dalam tafsiran yang sederhana, seringkali arsitektur dianggap mengemban tugas untuk mengekspresikan status sosial penggunanya. Arsitektur niscaya mengekspresikan tujuan-tujuan

tertentu dalam kerangka pranata sosial masyarakat di mana dia dihadirkan. Dengan kata lain, arsitektur dihadirkan untuk menjamin proses interaksi sosial yang berlangsung sebagaimana mestinya, serta memberikan efek psikologis terhadap lingkungan sosial budayanya. Sebagai contoh untuk mengekspresikan status sosial di Bali, desain arsitektur untuk rumah Raja (Puri) sangat berbeda dengan desain untuk hunian rakyat biasa (Griya/Umah Meten). Bahkan dalam tata tapak bangunan Puri tersebut, yang mengikuti pola pembagian Sanga Mandala (9 Petak), petak yang memiliki level ketinggian yang paling tinggi difungsikan sebagai tempat pemujaan, karena dianggap sebagai daerah yang paling sakral.

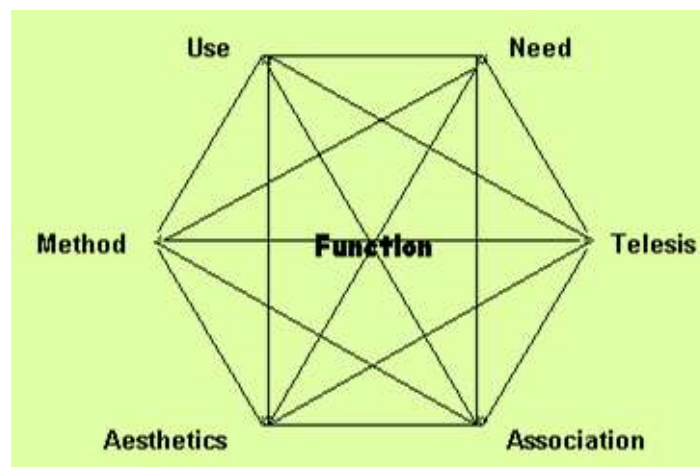
d) Cultural Symbolization (Fungsi Lambang Budaya)

Semua wujud arsitektur tradisional (vernacular) nusantara telah dianggap sebagai simbol budaya yang disepakati bagi masyarakatnya. Arsitektur dengan segenap olahannya senantiasa mengekspresikan nilai-nilai dan sistem sosial budaya masyarakat dimana arsitektur itu dihadirkan. Dengan kata lain, arsitektur juga diyakini sebagai suatu hasil kebudayaan yang didasarkan pada sejumlah kaidah dan tata nilai, norma, idealisme, kepercayaan, dan kondisi sosial ekonomi masyarakatnya, sehingga bentuk arsitektur tersebut semestinya akan mengekspresikan nuansa budaya yang melatar belakanginya itu.

Oleh Schulz, 2 kategori fungsi pertama (Physical Control dan Functional Frame) disebut sebagai PHYSICAL FUNCTION (Fungsi Fisis) dan dua kategori yang lainnya (Social Milieu dan Cultural Symbolization) disebut sebagai SOCIOCULTURAL FUNCTION (Fungsi Sosiokultural). Dengan catatan, fungsi-fungsi tersebut senantiasa dapat berubah maknanya seiring dengan perubahan dalam arus waktu.

Fungsi Arsitektur Menurut Victor Papanek

Konsep fungsi arsitektur dari Victor Papanek ini, dikemukakannya dalam buku "Design For the Real World". Dalam konsep ini Papanek mengemukakan beberapa dasar pemikiran. Dasar pemikiran yang pertama adalah pemahamannya tentang pengertian 'desain' itu sendiri sebagai suatu usaha sadar untuk mengupayakan suatu tatanan yang penuh makna. Berdasarkan pemahamannya ini, dimana dia melihat arsitektur itu sebagai suatu bentuk desain, yang merupakan suatu tatanan yang penuh makna, arsitektur itu memiliki suatu fungsi yang kompleks. Ini mengakibatkan konsepnya tentang fungsi arsitektur dikenal dengan istilah "Function Complex".



Gambar 8-1
Function Complex Victor Papanek

Dasar pemikirannya yang kedua adalah pendapatnya yang menganggap estetika dan efisiensi merupakan aspek-aspek fungsi arsitektur yang utama. Dalam aspek efisiensi, Papanek melihat sejumlah sub aspek yang dianggapnya sebagai sejumlah kriteria atau parameter yang menentukan efisien tidaknya suatu karya arsitektur. Sub aspek yang dimaksud adalah USE (kegunaan), NEED (kebutuhan/tuntutan), dan METHOD (metode). Selengkapnya konsep dari Papanek dijabarkan dalam (6) enam kategori yang berkaitan satu dengan yang lainnya dan membentuk apa yang disebut Function Complex, sebagaimana tergambar pada gambar 8-1. Selanjutnya adalah penjelasan mengenai ke-6 kategori fungsi tersebut.

a) Use (Kegunaan)

Dalam konteks ini, kegunaan yang dimaksud bisa ditafsirkan sebagai suatu bentuk kemampuan pewadahan terhadap aktifitas tertentu dan sebagainya. Walau demikian, kegunaan ini tidak terbatas pada konteks pewadahan saja. Secara garis besar dalam kategori USE ini, Papanek ingin mengatakan bahwa arsitektur yang fungsional adalah yang memiliki manfaat tertentu.

b) Need (Kebutuhan)

Pengertian "NEED" dalam kategori ini dimaksud, tidak hanya mengarah pada kebutuhan, tapi bisa ditafsirkan sebagai kesukaan, kesenangan dan keinginan, ataupun tuntutan-tuntutan atas penyelesaian masalah spesifik dan urgen. Dalam tautan ini arsitektur yang fungsional adalah arsitektur yang mampu memiliki "ragam kebutuhan" yang melatar belakangi penghadirannya. Sehingga NEED dapat dikategorikan atas:

- Physical Needs (Kebutuhan Fisik)
- Psychological Needs (Kebutuhan Psikologis)
- Intellectual Needs (Kebutuhan Intelektual)

Sebagai contoh, rumah seorang dokter, perlu dilengkapi dengan tempat praktek, sementara rumah seorang arsitek harus dilengkapi dengan studio gambar. Ini semua menunjuk pada variasi dalam kategori kebutuhan berupa "intellectual needs" atau "self development" needs (kebutuhan pengembangan diri).

c) Method (Metode)

Dalam perancangan arsitektur bangunan berlantai banyak, perlu adanya pertimbangan tentang sistem struktur yang tepat dan kesesuaian dengan penguasaan teknologi pelaksanaannya, disamping kondisi suplai material setempat, sehingga proses pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik. Pengertian METHOD atau metode mengarah pada pemahaman bahwa arsitektur yang fungsional itu adalah arsitektur yang dihasilkan sesuai dengan interaksi yang efektif antara proses alat dan bahan yang tepat. Dengan perkataan lain, arsitektur dalam fungsinya sebagai suatu metode dilahirkan melalui suatu proses tata langkah yang benar, dalam konteks efisiensi. Dalam kategori di atas (ketiga kategori pertama ini), diformulasikan atas dasar pertimbangan efisiensi sebagai aspek fungsi arsitektur. Dan juga merupakan suatu hal fisikal yang dapat terukur.

d) Aesthetic (Estetika)

Arsitektur yang fungsional, adalah yang memenuhi kaidah estetika, dimana kaidah keindahan tersebut merupakan suatu parameter yang labil dan sulit terukur, karena dapat ditinjau dari sejumlah konteks yang kadangkala bertolak belakang.

e) Association (Asosiasi)

Pengertian fungsi ini adalah tafsiran yang disesuaikan dengan latar belakang pengalaman hidup perancang maupun pengamat/apresiasi. Kualitas fungsional tidaknya suatu karya arsitektur, ditentukan oleh kompleksitas asosiasi atau tafsiran yang bisa terungkap melalui performanya terhadap seorang apresiasi. Semakin kompleks tafsiran yang dapat diserap melalui performanya,

maka berkualitas dan fungsional pula karya arsitektur tersebut. Salah satu contoh karya arsitektur yang memiliki kompleksitas asosiasi dan tafsiran yang tinggi adalah **Gereja Notre Dame de Ronchamp** yang dirancang oleh Le Corbusier, hal mana terungkap oleh Francis D.K.Ching dalam bukunya **Architecture; Form, Space and Order**. Selain kategori aesthetic, kategori yang juga sulit diukur adalah fungsi "ASSOCIATION" atau asosiasi. Karena di dalam menilai fungsi yang berlaku pada arsitektur ini pandangan setiap orang relatif berbeda.

f) Telesic (Kesejamaan)

Pengertian TELESIC menunjuk pada suatu pemahaman bahwa arsitektur yang fungsional adalah arsitektur yang mampu mewakili atau membawa pengertian terhadap suatu periodisasi (waktu) dalam sejarah arsitektur serta budaya tertentu. Dengan kata lain, suatu karya arsitektur yang fungsional semestinya akan mewakili sejumlah nilai-nilai yang berlaku dalam konteks waktu (periodisasi sejarah) dan atau budaya masyarakat tertentu. Sebagai contoh, arsitektur dengan langgam POST MODERN, dianggap mewakili periodisasi sejarah arsitektur yang terjadi di akhir abad ke-20, sementara arsitektur **Kuil Parthenon**, mewakili budaya masyarakat Yunani Kuno. Jadi pada setiap periodisasi yang memiliki karakteristik arsitektur yang relatif sama atau langgam budaya yang dikenakan dipandang sama, maka hal tersebut dapat dianggap sejaman atau telesic.

Fungsi Arsitektur Menurut Larry Ligo

Konsep dari Larry Ligo diulas secara lengkap oleh Bruce Allsopp dalam bukunya "*A Modern Theory Of Architecture*". Dalam dasar pemikirannya dia melihat bahwa pemahaman terhadap fungsi arsitektur untuk masing masing orang akan berbeda. Ada yang melihatnya dalam konteks "bangunan", dan ada yang melihatnya dari sudut tinjau/tautan konteks yang lain pula. Dalam pemahamannya sendiri Larry Ligo melihat bahwa pengertian fungsi arsitektur jika ditinjau dari perkembangannya dapat dibedakan atas dua tahap, yaitu:

- Traditional Sense
- New Sense

Pengertian yang digolongkan dalam "traditional sense" ini, berlaku pada era sebelum abad ke-20 dan dipelopori oleh pemahaman fungsi dari Vitruvius dengan FIRMITAS, UTILITAS dan VENUSITAS-nya. Pemahaman traditional sense ini banyak menekankan pada aspek keindahan/estetika sebagai salah satu aspek fungsi arsitektur (Architecture as Art). Berdasarkan pertimbangan bahwa suatu bangunan arsitektur, berfungsi sebagai shelter yang mengakomodasi segenap kebutuhan manusia, maka Larry Ligo membagi fungsi arsitektur atas sejumlah kategori, sebagai berikut:

a) Structural Articulation (Artikulasi struktural)

Dengan adanya perkembangan iptek, maka perkembangan tentang pengetahuan sistem struktur yang semakin kaya, ternyata banyak memberikan artikulasi dan pemaknaan terhadap suatu karya arsitektur. Artikulasi struktural dalam suatu karya arsitektur mampu mengekspresikan:

- Keindahan
- Material dan Metode Pelaksanaan
- Aktifitas di dalamnya

Dalam bahasan ini, struktur diyakini menghadirkan sejumlah makna, menuntut aplikasi sistem struktur di dalam karya arsitektur sangat penting kedudukannya dalam mewujudkan makna yang diinginkan.

b) Physical Function (Fungsi Fisik)

Fungsi arsitektur ini adalah bahwa setiap bangunan harus mampu melindungi manusia secara fisik. Dalam konteks ini, arsitektur yang fungsional diartikan sebagai bangunan yang mampu menjadi wadah yang sesuai untuk suatu aktifitas tertentu, disamping elemen elemen fisik pembentuknya

mampu mengantisipasi dan mengontrol pengaruh-pengaruh dari lingkungan fisik disekitarnya terutama aspek iklim. Yang paling diperhitungkan adalah pengaruh fisik terhadap artikulasi fungsi arsitektural.

c) Psychological Function (Fungsi Psikologis)

Kebutuhan fungsi psikologis, merupakan dasar argumentasi kategori fungsi ini. Arsitektur yang fungsional diartikan sebagai arsitektur yang mampu mengakomodasi kebutuhan psikologis pemakainya. Sebagai contoh, pemakai kamar hotel secara psikologis membutuhkan suasana dengan tingkat privacy yang tinggi, sehingga disain ruang kamar hotel harus mampu menghadirkan suasana yang privat tersebut.

d) Social Function (Fungsi Sosial)

Arsitektur fungsi sosial itu adalah arsitektur yang mampu beradaptasi dengan pranata sosial yang ada dimana dia dihadirkan. Bentuk maupun performa suatu karya arsitektur, selayaknya mewakili status sosial dari pemakainya. Dalam konteksnya, kehadiran suatu karya arsitektur harus mampu memenuhi tuntutan kebutuhan sosial pemakainya, dalam arti dia mempunyai daya dukung terhadap kemampuan dan daya adaptasi dari pemakainya terhadap lingkungan sosialnya.

e) Cultural/Existensial Function (Fungsi Kultural Eksistensial)

Pengertian yang dimaksud adalah bahwa arsitektur yang fungsional secara representatif dapat dilihat sebagai ekspresi dari suatu gejala budaya tertentu. Budaya yang dimaksud adalah gejala sosial yang tidak berubah dan mapan sifatnya. Atau dalam konteks ini arsitektur dapat melambangkan suatu ciri khas budaya tertentu.

Secara generalis berbagai pandangan tentang konsepsi fungsi arsitektur ini dapat disederhanakan dalam tabel komparasi sebagai berikut :

Tabel 8-1

Generalisasi Komparatif Pandangan - Pandangan Tentang Fungsi Arsitektur

GENERALISASI	BROADBENT	MUKAROVSKY	SCHULZ	PAPANEK	LIGO
Fungsi Estetika	Artistic Form	Aesthetic Function	~	Aesthetic	Structural Articulation
Fungsi Perwadahan	Container	Territorial Function	Functional Frame	Use	Phisical Function Psychological Function
Fungsi Kontrol Lingkungan Fisik	Climatic Modifier Environmental Filter	Territorial Function	Physical Control	Need	Phisical Function
Fungsi Kontrol Lingkungan Sosial	Behaviour Modifier Environmental Filter	Territorial Function	Social Milleau	Need	Social Function Psychological Function
Fungsi Simbolisasi Budaya	Cultural Symbol	Referential Function Allusory Function Expressive Function	Cultural Symbolization	Telesic Association	Cultural Function
Fungsi Efisiensi Investasi	Capital Investment	~	~	Method	~

Modul IX

Bahan Kajian :

Konsepsi Estetika Dalam Arsitektur

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

*Mahasiswa mengetahui kontekstualitas arsitektur sebagai objek estetis***A. Pengertian Estetika Secara Umum**

Setelah mengakrabi sejumlah hal yang merupakan sentra perhatian dalam kedudukan arsitektur sebagai seni, setidaknya-tidaknya ada satu hal yang bisa ditarik sebagai suatu esensi utama dari seni itu dalam berbagai pengertiannya. Hal yang dimaksud adalah kenyataan yang menunjukkan bahwa seni dalam sejumlah pengertiannya yang beragam senantiasa bersinggungan dengan apa yang diistilahkan dengan keindahan (beauty).

Dengan melihat bahwa “estetika” dalam filsafat memberikan perhatian yang khusus pada upaya untuk menjelaskan fenomena “keindahan, maka tidaklah terlalu berlebihan jika kita memandang persoalan keindahan atau estetika itu sendiri sebagai esensi dari seni. Pararel dengan hal ini, dengan melihat bahwa arsitektur juga merupakan bagian dari seni, tidaklah salah pula jika kita bersepakat bahwa arsitektur semestinya merupakan suatu objek yang estetis, dan estetika pun akan menjadi hal yang esensial dalam arsitektur. Hal ini setidaknya juga telah kita pahami lewat pemahaman tentang konsepsi fungsi arsitektur, yang salah satu premisnya ialah bahwa arsitektur senantiasa mengusung misi-misi estetis dalam perwujudannya.

Untuk memudahkan pemahaman kita mengenai estetika, dalam bagian ini akan diperbincangkan juga beberapa aspek yang terkait dengan ihwal estetika.

Estetika pada hakikatnya dapat dikatakan sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang keindahan. Selain sebagai filsafat atau teori, estetika sering dianggap sebagai ilmu tentang keindahan yang dapat dipersepsikan. Pada mulanya, estetika (nilai keindahan/nilai bagus) berarti teori tentang pencerapan, penghayatan, pengalaman indra dan waktu (tranzendentale aesthetic's Kant). Istilah “estetika” berasal dari kata Yunani “Aesthetica” yang berarti hal-hal yang dapat dipersepsikan dengan panca indra, serta kata “Aesthetics” yang berarti persepsi indra.

Jika kita meminjam istilah yang dikemukakan oleh Gottfried Leibniz dalam membedakan pengetahuan yang dimiliki manusia, dia menggunakan istilah pengetahuan intelektual / ilmiah (intellectual knowledge) dan pengetahuan indrawi (sensous knowledge). Lebih spesifik lagi, Baugarten, seorang tokoh pengagum Leibniz, menggunakan istilah “aesthetica” untuk menggantikan istilah pengetahuan indrawi dari Leibniz. Pada akhirnya, estetika sering juga didefinisikan sebagai “filsafat tentang pengetahuan indrawi yang berorientasi pada keindahan sebagai dasarnya”.

Sebagai ilmu dan filsafat, estetika mempunyai ciri umum sebagai suatu ilmu empiris yang bercorak deskriptif, yakni pengungkapan fakta-fakta tentang seni serta kegiatan, cita rasa dari pengalaman manusia mengenai seni kemudian menjelaskan proses-proses psikologis yang berhubungan dengan semua itu, serta menguraikan berbagai seginya yang tetap dan yang berubah-ubah.

Estetika kadang-kadang dirumuskan sebagai cabang filsafat yang berhubungan dengan teori keindahan (Theory of Beauty). Kala definisi keindahan memberitahu orang untuk mengenali apa keindahan itu, maka teori keindahan menjelaskan bagaimana keindahan itu.

Untuk menjaga supaya alur pembahasan ini tidak membias dari maksud sebenarnya, maka perlu ditegaskan di sini bahwa istilah estetika yang dipergunakan di dalam pembahasan ini secara terminologis lebih menunjuk pada pengertiannya sebagai “keindahan”. Hal ini dipandang perlu ditegaskan mengingat istilah estetika dalam pengertiannya yang luas meliputi berbagai persoalan yang tidak hanya terbatas pada persoalan keindahan semata-mata sebagai suatu kualita. Oleh sebab itu, sebagai dasar pemahaman, maka di sini istilah estetika tersebut menunjuk pada pengertian “keindahan” sebagai suatu “kualita”, yang secara definitif adalah sebagai berikut :

“Suatu kualita yang ada pada suatu benda yang dapat membangkitkan kesan estetis yang kuat atau kepuasan yang dalam bagi perasaan atau pikiran seseorang.”

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh The Liang Gie yang mengungkapkan :

“Keindahan dalam arti estetis murni menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Adapun keindahan dalam arti terbatas disempitkan hingga hanya menyangkut benda-benda (kualita yang dimilikinya) yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna”.

Berikut ini adalah beberapa pendapat singkat dari beberapa sumber maupun tokoh tentang ihwal estetika.

- KAMUS OFXORD : Keindahan adalah nilai-nilai yang menyenangkan pikiran, mata dan telinga
- SOCRATES : Sesuatu itu indah kalau sesuai dengan tujuan atau dengan fungsinya atau kegunaannya
- PLATO : Bentuk-bentuk menjadi indah dalam proporsi dimana unsur-unsurnya disatukan secara harmonis ditujukan kepada bentuk ideal
- HEGEL : Indah adalah mengekspresikan kesan agung dan luhur melalui cara menyajikan yang paling sempurna
- SCHOPENHAUER : Keindahan dalam arsitektur adalah pernyataan kekuatan bahan bangunan yang memperlihatkan perjuangan melawan gaya grafitasi
- IMANUEL KANT : Keindahan ada dalam penderitaan yang membahagiakan
- BAUMGARTEN : Keindahan adalah kesempurnaan yang ada pada alam
- ARISTOTELES : Keindahan terdapat dalam kesantiaian

B. Tinjauan Estetika Secara Teoritis

Pokok persoalan dari teori keindahan ialah mengenai sifat dasar dari keindahan itu sebagai suatu kualita. Apakah keindahan itu merupakan sesuatu yang ada pada suatu benda (objek), ataupun hanya terdapat dalam pikiran orang (subjek) yang mengamati benda tersebut. Penjelasan tentang pertanyaan ini menimbulkan dua kelompok teori yang dikenal sebagai teori estetika objektif dan estetika subjektif tentang keindahan.

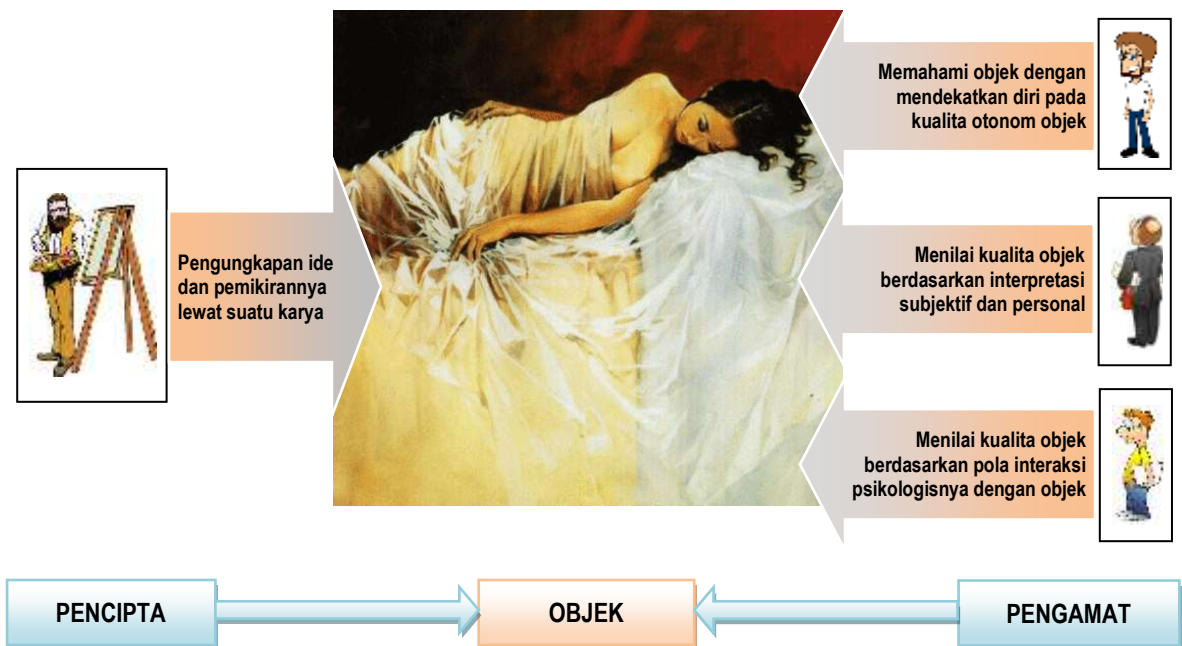


Gambar 9-1
Ssitematika Estetika Secara Umum

Terbaginya opini menyangkut hakekat estetika ini pada dasarnya dapat ditelusuri berdasarkan kenyataan bahwa estetika itu sendiri dapat dilihat dalam tataran sebagai salah satu dimensi nilai yang dalam pemahaman generalisnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

Dalam pembahasan estetika, aspek nilai sangatlah penting karena estetika atau keindahan itu sendiri dapat dipandang sebagai suatu nilai yang timbul karena adanya interaksi antara subjek dan objek. Timbulnya suatu nilai serta kualitas dari nilai itu sendiri dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu bakat, naluri, pendidikan, pengetahuan, suasana, cita-cita dan lain-lain.

Dengan dilatarbelakangi oleh faktor-faktor di atas, maka nilai keindahan dapat saja terletak pada objek, subjek atau di antara keduanya. Hal ini sejalan pula dengan apa yang telah dikemukakan oleh Sunjyo tentang unsur-unsur pembentuk estetika yaitu pencipta, objek dan pengamat.



Gambar 9-2
Skim Dasar Sistematika Estetika Sebagai Dasar Teori Estetika

a) Pencipta

Dengan segala ide dan pemikirannya, pencipta merupakan unsur pertama dalam membentuk estetika. Pencipta membuat karyanya bukan untuk nilai ekonomis, tapi karena adanya gairah cipta / hasrat hati untuk menyatukan dirinya secara bebas dan spontan. Namun demikian, pencipta yang berhasil dalam membentuk estetika tidak hanya karena dapat memberikan ekspresinya dalam bentuk cipta dari emosi yang dalam atau pemikiran yang agung kepada yang lain, tetapi satu hal yang lebih penting adalah simpati dan penghayatan yang dapat dikomunikasikan antara pencipta dan orang lain / pengamat melalui objek yang diciptakan.

b) Objek

Objek estetika merupakan hasil karya ungkapan ide dan pemikiran pencipta / seniman yang dikomunikasikan dengan pengamat. Dalam pembahasan ini, untuk mengamati suatu objek karya bentukan, pertama-tama haruslah diasumsikan bahwa objek tersebut sudah memiliki nilai keindahan atau sudah indah. Hal ini penting karena untuk menjalin hubungan atau komunikasi antara pencipta dan pengamat melalui objek tersebut. Sejauh mana nilai itu, bisa ditinjau lagi pokok dan asas estetika melalui unsur-unsur estetika di dalam objek tersebut.

c) Pengamat

Setelah pencipta mengungkapkan ide dan pikirannya melalui objek ciptaannya berdasarkan asas dan unsur estetika yang dipakai, selanjutnya pengamatlah yang merupakan penentu nilai estetika yang dikomunikasikan.

Menurut Sunjoyo, setidak-tidaknya ada tiga kemungkinan dalam pola komunikasi pencipta-objek-pengamat yang dapat menghadirkan sensasi keindahan atau estetika itu sendiri. Ke-tiga kemungkinan yang dapat dipandang sebagai sistematika dari estetika tersebut dapat dikemukakan lewat gambar dan penjelasan berikut.

- a) Objek merupakan sebuah karya yang sudah indah (memiliki kualitas keindahannya sendiri secara otonom). Dalam hal ini pengamat hanya bersifat mendekati diri pada ungkapan yang terkandung di dalam objek tersebut melalui pemahaman atas patokan-patokan yang berkaitan dengan kualitas keindahan yang dimiliki oleh objek tersebut.
- b) Pengamat merupakan sumber keindahan. Dalam hal ini subjektivitas pengamat berpengaruh besar terhadap penentuan atau hadirnya nilai keindahan.
- c) Interaksi antara kejiwaan antara objek dan pengamat.

Kenyataan inilah yang mendasari hadirnya perbedaan pendapat dalam memandang keberadaan estetika, sehingga memunculkan berbagai teori yang pada akhirnya dapat dikelompokkan dalam dua kubu yaitu teori objektif dan teori subjektif.

Teori Estetika Objektif

Teori yang dibangun oleh kelompok yang biasa disebut dengan kaum formalis ini berpendapat bahwa keindahan atau ciri-ciri yang menciptakan nilai estetis adalah sifat atau kualitas yang memang telah melekat pada benda indah yang bersangkutan, terlepas dari orang yang mengamatinya. Keadaan indah yang dirasakan seseorang hanyalah merupakan penemuan atau penyingkapan sifat-sifat indah yang sudah ada pada benda tersebut. Yang dipersoalkan dalam teori ini ialah ciri-ciri yang bagaimanakah yang dapat membuat suatu benda dianggap bernilai estetis. Berbagai jawaban telah dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah :

- a) **Teori Perimbangan** yang disebut pula **“The Proportion Teori of Beauty”**. Oleh Vladislav Tatarkiewics, salah seorang pendukungnya, teori ini disebut pula dengan istilah **“The Great Theory of Beauty”**. Dalam aplikasinya, teori ini telah diberlakukan sejak masa Yunani kuno yang rancangan bangunannya senantiasa menerapkan aturan proporsi geometris yang kemudian disebut dengan **“The Golden Section”**.
- b) **Teori Bentuk Estetis** yang dikemukakan oleh De Witt H. Parker dalam bukunya **“The Analysis of Art”** dan **“The Principles of Aesthetics”** (1920). Dalam teori ini ia mengemukakan sejumlah ciri-ciri bentuk estetis pada umumnya yang dirangkum dalam enam asas keindahan yang terdiri dari :
 - **Asas Kesatuan Utuh (The Principle of Organic Unity)**
Setiap unsur dalam suatu karya seni diperlukan dalam pembentukan nilai estetis karya tersebut. Di sisi lain di dalam karya tersebut tidak terdapat unsur-unsur yang tidak diperlukan. Nilai karya secara keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya yang saling menanggapi dan saling menggenapi.
 - **Asas Tema (The Principle of Theme)**
Dalam suatu karya seni terdapat satu atau beberapa ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh atau makna) yang menjadi titik pemusatan dari keseluruhan nilai karya tersebut.
 - **Asas Variasi menurut Tema (The Principle of Thematic Variation)**

Tema dari suatu karya seni harus disempurnakan dan diperbagus dengan secara terus menerus dan kontinyu. Di samping itu agar tidak menimbulkan kebosanan, pengungkapan tema yang harus tetap sama tersebut perlu dilakukan dengan berbagai variasi.

- **Asas Keseimbangan (*The Principle of Balance*)**

Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni, walaupun unsur-unsurnya tampak bertentangan tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu keutuhan. Unsur-unsur yang saling berlawanan itu tidak perlu hal yang sama karena ini lalu menjadi kesetangkupan, melainkan yang utama adalah dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

- **Asas Evolusi / Perkembangan (*The Principle of Evolution*)**

Kesatuan dari proses yang bagian-bagian awalnya menentukan bagian-bagian selanjutnya dan secara bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh.

- **Asas Tata Jenjang (*The Principle of Hierarchy*)**

Merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas-asas tersebut ke dalam karya seni yang rumit, kadang-kadang terdapat suatu unsur yang memimpin dan penting. Unsur ini mendukung secara tegas tema yang bersangkutan dan mempunyai kepentingan yang jauh lebih besar daripada unsur lainnya.

c) **Teori Komposisi Estetis**, yang merupakan suatu formulasi lain tentang bentuk estetis yang dikemukakan oleh Monroe Beardsley dalam bukunya "Aesthetics : Problem in the Philosophy of Criticism" yang menjelaskan tentang tiga ciri keindahan, yaitu :

- **Kesatuan (*Unity*)**
- **Kerumitan (*Complexity*)**
- **Kesungguhan / keniscayaan (*Necessity*)**

Teori Estetika Subjektif

Bertolak dari kenyataan bahwa beberapa individu yang berbeda sering memberikan penilaian dan persepsi yang berbeda bahkan bertolak belakang tentang indah tidaknya suatu benda, maka muncullah teori estetika subjektif ini. Berlawanan dengan apa yang dikemukakan oleh teori objektif, teori subjektif menyatakan bahwa ciri-ciri yang menciptakan keindahan pada suatu benda sesungguhnya tidak ada, yang ada hanyalah tanggapan perasaan dalam diri seseorang lewat pencerapan inderawinya terhadap suatu benda. Adanya keindahan semata-mata tergantung pada pencerapan si pengamat. Walaupun suatu benda dinyatakan mempunyai nilai estetis, hal ini diartikan bahwa seorang pengamat memperoleh suatu pengalaman estetis sebagai tanggapan terhadap benda itu.

Secara sederhana teori ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Suatu benda memiliki ciri-cirinya masing-masing. Ciri-ciri ini tidak akan menentukan keindahan benda itu, secara mutlak. Keindahan akan muncul jika seseorang mengamati ciri-ciri yang ada pada benda tersebut dan orang tersebut menyukai dan menikmati ciri-ciri benda tersebut. Beberapa orang yang berbeda tentu saja memiliki alam pikiran yang berbeda dan akan mempengaruhi penilainya terhadap ciri-ciri benda tersebut. Dengan demikian secara rasional dapat dikatakan bahwa hasil penilaian ini akan berbeda-beda.

Teori Perimbangan / Gabungan

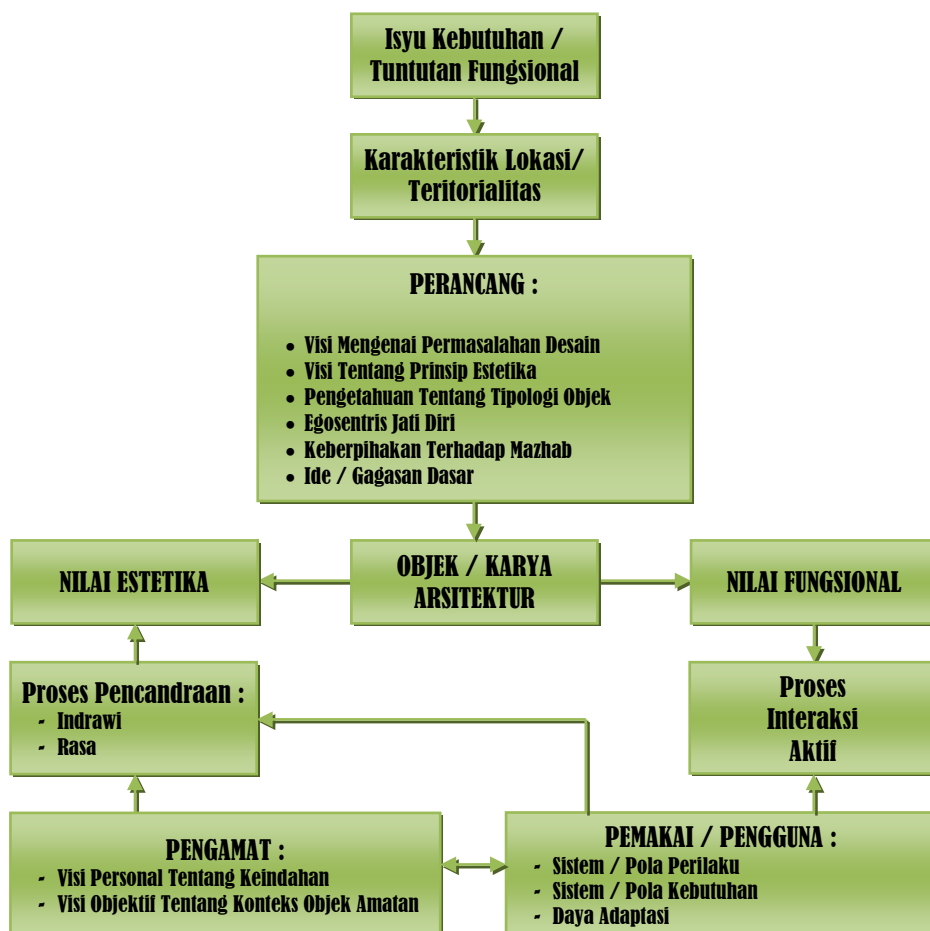
Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, teori keindahan mencakup teori objektif yang menyangkut bendanya sendiri dan teori subjektif yang menyangkut pengalaman atau sensasi yang timbul di dalam diri pengamat. Oleh para pemikir lainnya, kedua teori ini dicoba untuk dipadukan. Secara garis besar, prinsip-prinsip yang dihasilkan oleh perpaduan itu adalah seperti apa yang

dikemukakan oleh salah seorang pengusung teori perimbangan, Johannes Volkelt, yang terurai berikut ini.

- a) Sebuah karya seni yang memuaskan ...
 - mengungkapkan keselarasan antara bentuk dengan isi, dan
 - sangat menarik menurut perasaan, di mana perenungan pengamat terhadapnya diliputi dengan rasa puas.
- b) Karya ini ...
 - menunjukkan kekayayaan akan hal-hal penting yang menyangkut kemanusiaan (humaniora)
 - memperbesar kehidupan perasaan kita
- c) Karya ini ...
 - membawa pengamat masuk ke dalam suatu dunia khayal yang dicita-citakan,
 - membebaskan kita dari ketegangan atau suasana realita sehari-hari,
 - menyajikan suatu kebulatan yang utuh, dan
 - mendorong pikiran pada perpaduan mental.

C. Adaptasi Teori Estetika Dalam Bidang Arsitektur

Mengacu pada sistematika estetika yang telah diuraikan sebelumnya dan dengan memperhatikan sejumlah paradigma arsitektural, maka estetika di dalam arsitektur dapat dikatakan memiliki posisi yang penting dan secara skematis keberadaannya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 9-3
Kedudukan Nilai Estetika Dalam Arsitektur

Dalam bidang arsitektur, teori estetika telah beradaptasi sedemikian rupa, sekalipun tetap berakar pada prinsip dasarnya yang secara garis besar dapat dibedakan atas tiga kelompok (estetika objektif, subjektif dan gabungan).

Namun demikian, dengan meminjam pandangan yang dikemukakan oleh Jon Lang dalam bukunya "Creating Architectural Theory" dapat dikemukakan di sini garis besar anatomi teori estetika yang beradaptasi di dalam bidang kajian arsitektur dalam arti yang luas (environmental design).

Dalam uraiannya tersebut, Lang mengemukakan bahwa ihwal teori estetika dalam bidang arsitektur (termasuk juga interior design, landscape dan urban design) senantiasa berorientasi pada dua hal pokok, masing-masing ialah :

- a) Identifikasi / pemahaman terhadap sejumlah faktor yang berpengaruh di dalam hadirnya suatu pengalaman estetik dan menyenangkan di dalam proses pengamatan (persepsi) suatu objek.
- b) Pemahaman mengenai kemampuan manusia untuk menciptakan atau menikmati proses penciptaan sesuatu yang secara estetis menyenangkan.

Secara garis besar dikemukakannya juga bahwa pokok persoalan yang pertama difokuskan pada studi mengenai proses persepsi, kognisi dan pola perilaku yang relatif bersifat psikologis, sementara persoalan lainnya terfokus pada studi mengenai filosofi estetika serta proses kreatif yang dilakukan oleh seorang perancang dan cenderung bersifat metafisis.

Secara khusus, Lang mengemukakan bahwa dalam kategorisasi teori arsitektur, teori estetika yang berorientasi pada pokok persoalan yang pertama dapat dikelompokkan sebagai "Teori Positif" atau teori yang berangkat dari kenyataan mendasar dari suatu hal atau suatu fenomena (berdimensi faktual). Sementara ini, di lain pihak, teori estetika yang berorientasi pada pokok persoalan yang kedua dapat dikelompokkan sebagai "Teori Normatif", atau teori yang diarahkan pada cara-cara melaksanakan / menghasilkan sesuatu (berdimensi ideologikal).

Sebagai contoh, definisi tentang "Apa Estetika Itu?" dapat dilihat sebagai Teori Positif, sementara uraian mengenai "Bagaimana Menciptakan Suatu Benda Indah?" merupakan Teori Normatif. Singkat kata, mungkin dapat dikatakan bahwa Teori Positif lebih diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan "What is ... ?" atau "Why ... ?", sementara Teori Normatif cenderung diarahkan pada pertanyaan-pertanyaan "How to ... ?".

Pada garis besarnya, Jon Lang yang secara bijak meletakkan dasar pemikirannya dari sudut tinjau psikologis, khususnya ilmu-ilmu tentang perilaku (behavioral sciences), mengungkapkan bahwa pada hakekatnya teori estetika di dalam arsitektur dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori yakni Sensory Aesthetics, Formal Aesthetics dan Symbolic Aesthetics. Pengelompokan ini sebelumnya telah dikemukakan oleh George Santayana (1896) yang mendasarkan teori ini atas pendekatan mekanistik di mana dia sendiri dikenal sebagai seorang pakar di bidang teori persepsi.

Dalam pendekatan mekanistik ini, suatu artefak dipandang dapat memberikan suatu rangsangan (stimuli) kepada para pengamat melalui sejumlah sensasi atau citra yang dimilikinya secara otonom atau sensasi maupun citra yang berasosiasi dengan karya tersebut. Bagi Santayana suatu benda indah atau karya seni yang indah adalah benda yang dapat memberikan sensasi kesenangan. Suatu benda yang mampu memberikan sensasi seperti ini adalah benda yang secara intrinsik memiliki dan mengkomunikasikan nilai-nilai positif (positive values) yang dapat dibedakan atas *sensory values* (nilai indrawi), *formal value* (nilai formal) dan *expression or associative / symbolic value* (nilai simbolis).

Dengan dasar pemikiran ini maka secara definitif pemahaman mengenai bidang-bidang teori estetika yang dikemukakan di atas adalah sebagai berikut :

- **Sensory Aesthetics**

Merupakan teori estetika yang memfokuskan perhatian pada sensasi keindahan yang dirasakan melalui penginderaan manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan sentuhan). Santayana mengatakan bahwa kesenangan indrawi yang dirasakan seseorang saat berinteraksi

dengan suatu objek dapat dipandang sebagai bagian dari keindahan, pada saat mana ide yang berasosiasi dengan hal tersebut merupakan bagian dari suatu objek.

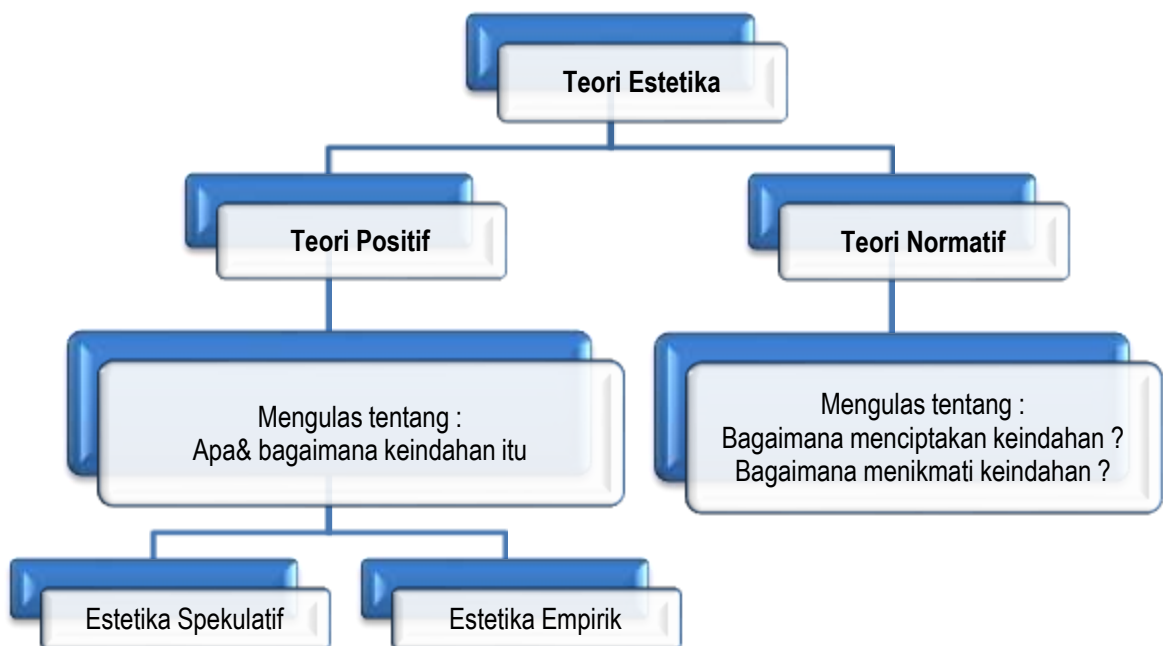
- **Formal Aesthetics**

Merupakan teori estetika yang berkaitan dengan apresiasi terhadap berbagai bentukan dan tatanan dari suatu objek (lingkungan binaan) secara otonom. Ini didasarkan pada anggapan bahwa bagi seseorang ada suatu struktur bentukan atau tatanan dari suatu objek yang dapat memberikannya sensasi kesenangan. Sensasi kesenangan inipun dipengaruhi oleh persepsinya terhadap sistem tata hubungan yang ada di dalam benda tersebut.

- **Symbolic Aesthetics**

Merupakan bagian teori estetika yang berkaitan dengan arti asosiatif dari suatu tatanan yang dimiliki suatu objek (baca : lingkungan binaan atau arsitektur), yang dapat memberikan sensasi kesenangan bagi seseorang. Suatu objek tidak dapat dipungkiri dapat dipandang sebagai suatu sistem simbol yang memberikan suatu ekspresi konkrit tentang suatu konsepsi, ide, nilai-nilai, arti dan termasuk pula keinginan-keinginan.

Dalam konklusinya, dikemukakan pula oleh Jon Lang bahwa dilihat dari sudut tinjau psikologis dan akibat pengaruh pendekatan “behavioral sciences” dalam perumusan teori estetika, suatu objek atau dalam hal ini suatu lingkungan binaan (termasuk arsitektur), akan layak untuk disebut karya seni jika mampu mengkomunikasikan suatu pesan dari seseorang atau sekelompok orang kepada yang lainnya. Untuk jelasnya, garis besar teori estetika dalam pemikiran Jon Lang ini dapat dicermati lewat diagram berikut ini.



Gambar 9-4
Garis Besar Teori Estetika Dalam Arsitektur

Bahan Kajian :

Ihwal Konsep Dalam Desain Arsitektur

Kemampuan Akhir / Capaian Pembelajaran :

Mahasiswa mengetahui ihwal konsep dalam desain arsitektur

A. Pengertian Konsep

Dalam suatu upaya perancangan, penciptaan maupun apresiasi suatu karya arsitektur, suatu terminologi yang dianggap paling sering digunakan adalah istilah atau kata “konsep”. Penggunaan kata konsep ini sudah sedemikian populer di kalangan praktisi arsitektur, sehingga muncul suatu anggapan bahwa perbincangan tentang suatu karya arsitektur tidaklah akan terasa lengkap dan sempurna jika tidak memperbincangkan ihwal “konsep” dari rancangan arsitektur tersebut. Sekalipun demikian, ternyata dalam perbincangan tentang ihwal konsep ini, tidak jarang terjadi suatu polemik, bukan dalam hal kandungan atau kualitas dari konsep yang diperbincangkan melainkan polemik yang menyangkut maksud, pengertian atau esensi makna dari istilah “konsep” itu sendiri. Perbedaan pandangan yang terjadi, pada akhirnya juga bermuara pada ketidaksepakatan para pelaku polemik dalam menilai isi dari suatu konsep.

Selain persoalan yang dikemukakan di atas, yang menyangkut pengertian konsep, dalam praktek berarsitektur, juga diperoleh kenyataan bahwa seringkali para praktisi arsitektur mengalami kesulitan di dalam menyusun suatu konsep rancangan, apalagi untuk menjelaskan konsep rancangan yang dipakainya dalam menghadirkan suatu karya arsitektural.

Bertolak dari keadaan ini, maka tulisan ini mencoba untuk mengungkapkan sebagian kecil dari pemahaman yang dimiliki oleh penulis mengenai ihwal konsep ini, dengan harapan bahwa, apa yang dikemukakan ini, setidaknya-tidaknya dapat menjadi salah satu referensi yang cukup berharga, di dalam memperdalam pemahaman terhadap ihwal konsep di dalam praktek berarsitektur.

dalam penulisan ini, selain, pandangan subjektif yang dimiliki oleh penulis, akan dikemukakan juga sejumlah pandangan lain yang diperoleh baik dari sejumlah literatur, maupun artikel-artikel tertentu, sebagai bahan perbandingan sekaligus dasar-dasar pemikiran yang mengarahkan penulis di dalam memformulasikan pandangannya tentang konsep arsitektur tersebut.

Pengertian Konsep Secara Etimologis

Secara etimologis, istilah / kata “konsep” bersesuaian dengan istilah atau kata “Ide”. Kata “Konsep”, berasal dari kata bahasa Latin “Conciphere” (kata kerja) yang berarti “mencakup atau menangkap”, serta kata “conceptus” (kata benda), yang berarti “cakupan atau tangkapan”. kata “ide”, berasal dari kata dalam bahasa Yunani, “Eidos”, yang berarti “rupa, atau yang dilihat orang”.

Konsep ataupun ide, biasanya bersifat imajinatif, karena sebelumnya “mereka” berada di dalam alam pikiran seseorang (perancang). Tetapi melalui sejumlah media, konsep tersebut dapat dipresentasikan dan dikomunikasikan. Media yang dimaksud dapat berupa gambar, tulisan kata-kata, skema dan lain-lain, “IMAJINASI” sendiri berarti :

- Teleskop dalam arus waktu/ ramalan (apa yang terlihat pada masa depan)
- Impian akan hal yang belum terjadi
- Penjajagan terhadap hal-hal yang berada di luar kenyataan indrawi

- Kemampuan membayangkan gambaran mental
- Berdasarkan uraian di atas, maka “konsep” secara sederhana dapat diartikan sebagai :
- Pemahaman generalis atas sesuatu hal atau permasalahan, termasuk solusi dan konklusinya.
 - Gagasan/pengertian umum tentang sesuatu, sebagai sari atau rampatan dari sejumlah sesuatu itu (Edward T. White).
 - Pemahaman terhadap suatu proyek. (Tidak berubah-ubah, dimana setiap perancang suatu proyek, pemahamannya sama). Ini yang disebut sebagai konsep dasar rancangan (Filosofi Rancangan)
 - Apa yang dikehendaki dari pemahaman (Filosofi Rancangan), yaitu ide-ide terapan, yang berupa kemungkinan-kemungkinan penyelesaian terhadap tuntutan-tuntutan pokok dalam pemahaman terhadap proyek. Ini disebut konsep rancangan (konsep terapan), dimana setiap perancang bisa berbeda konsep rancangannya.

Sebagai catatan, perlu dibedakan antara pengertian “konsep” (konsep dasar, filosofi, atau pemahaman umum proyek) dengan pengertian “konsep rancangan” (konsep terapan).

Pengertian Konsep Secara Praktis

Konsep dalam arsitektur (perancangan arsitektur), dapat dibedakan atas 2 (dua) kategori, yaitu konsep dasar rancangan (filosofi) dan konsep terapan. Konsep dasar rancangan atau filosofi rancangan ini, merupakan suatu pemahaman umum yang merefleksikan sifat dan tuntutan pokok dari obyek rancangan secara keseluruhan. Biasanya filosofi rancangan ini diformulasikan dalam satu atau dua kata (sifat), yang dipandang mampu mewakili tuntutan image atau citra obyek rancangan yang ingin diwujudkan. Formulasi filosofi rancangan ini, biasanya didasarkan pada pemahaman yang cermat terhadap pengertian “judul proyek”, termasuk tuntutan pokoknya. Sebagai contoh adalah sebagai berikut:

- Istana Negara : Formal dan Monumental
- Hotel : Rekreatif dan Komunikatif
- Gereja : Religius dan Monumental



Gambar 10-1
Ilustrasi Perbedaan Konsep Dasar & Konsep Terapan

Konsep terapan menunjuk pada ide-ide parsial yang akan mendasari suatu olahan arsitektural tertentu yang akan dikembangkan dalam rancangan tanpa terlepas dari arah yang di"garis"kan oleh filosofi rancangan. Sebagai contoh :

- Konsep Langgam Arsitektur : Post Moderen
- Konsep Rancangan Struktur : Rigid Frame (rangka kolom balok beton bertulang)
- Konsep Penghawaan: Ventilasi Silang (Cross Ventilation)

Secara lebih definitif, konsep-konsep terapan dalam rancangan arsitektur bisa dibedakan atas :

- Konsep Tata Bangunan (Building Design Concept), antara lain :
 - Konfigurasi Massa Bangunan
 - Organisasi Tata Ruang Dalam
 - Sistem Struktur dan Utilitas Bangunan
 - Perselubungan Bangunan (Corak Fasade, Pembukaan : fenestrasi, ventilasi, view dan akses, Aplikasi Material, Warna, Tekstur dan lain sebagainya)
- Konsep Tata Tapak (Site Planing Concept), antara lain :
 - Pematangan Lahan / Grading / Cut and Fill
 - Aksesibilitas Tapak
 - Sirkulasi Dalam Tapak
 - Perletakan dan Orientasi Massa
 - Jarak Antar Bangunan
 - Penataan Vegetasi & Elemen-Elemen Ruang Luar Lainnya
 - Utilitas Ruang Luar

B. Peranan, Sinonim Dan Tipe Konsep

Peranan Konsep Dalam Perancangan Arsitektur

Secara garis besar keberadaan konsep dalam kegiatan perancangan arsitektur memiliki peranan yang sangat vital yaitu :

- a) Mempengaruhi dan menentukan kualitas rancangan, di mana suatu konsep yang tepat, matang dan feasible akan menghasilkan suatu rancangan yang berkualitas.
- b) Membantu memudahkan proses transformasi dan kreatifitas, di mana konsep mampu menjadi "jembatan" yang memungkinkan imajinasi perancang dapat dipresentasikan dalam bentuk rancangan yang konkrit.
- c) Membentuk sikap perancang, di mana konsep dapat dilihat sebagai suatu konteks atau sudut pandang, yang pada gilirannya akan memberikan arah kepada perancang dalam mengambil keputusan dalam setiap kegiatan perancangan yang dilakukannya. Dalam peranannya ini, konsep juga dapat dilihat sebagai suatu kriteria evaluasi yang digunakan perancang dalam menilai optimal tidaknya rancangan yang dibuatnya.

Sinonim-Sinonim Konsep

Konsep dalam perancangan arsitektur dapat bersinonim dengan beberapa pengertian tertentu dan ditafsirkan sebagai :

a) Ide-ide Arsitektural

Merupakan ide-ide kecil (parsial) yang mengemukakan tentang kemungkinan penyelesaian terhadap suatu detail arsitektur, yang diproyeksikan untuk dapat menjadi focal point (pusat perhatian) yang mendominasi rancangan secara keseluruhan.

b) Tema Rancangan

Merupakan “cerita”, makna, filosofi yang menjadi “garis merah” rancangan, di mana sebagian besar olahan arsitektural yang ada dalam rancangan, saling berkaitan dan memiliki ciri / karakteristik spesifik, yang mengingatkan pengamat terhadap sesuatu.

c) Pengorganisasian Ide-ide

Ide umum yang mewakili berbagai ide rancangan yang muncul akibat tuntutan proyek (obyek rancangan) yang bervariasi. Ide umum tersebut secara representatif harus diformulasikan sedemikian rupa sehingga cocok dan dapat diterapkan pada objek rancangan tersebut.

d) Skema, Bagan, Diagram dan Sketsa-Sketsa

Ide-ide arsitektural yang digambarkan dalam bentuk skema, diagram, bagan dan lain-lain. Misalnya diagram hubungan fungsional ruang, zoning dan lain-lain.

e) Terjemahan Lateral

Penjelasan konsep secara tertulis, dalam bentuk uraian atau susunan kata-kata yang dipandang mampu menjelaskan tentang ide yang ingin dikemukakan.

Tipe-Tipe Konsep

Dalam perancangan arsitektur, terdapat berbagai tipe konsep. Berdasarkan tipenya, konsep dalam arsitektur dapat dibedakan atas :

a) Konsep Analogis

Merupakan konsep yang menganalogikan karya arsitektur dengan acuan berupa benda, kejadian atau kondisi alam tertentu. Jenis analogi dalam arsitektur sendiri dapat dibedakan atas berbagai tipe.

b) Konsep Metafora

Merupakan konsep arsitektur yang mengacu pada sesuatu yang sifatnya abstrak. Sebagai contoh adalah penataan kota tua di Beijing, Cina yang konsepnya mengacu pada filsafat tentang tingkat kesempurnaan manusia, serta candi Borobudur yang mengacu pada filosofi alam atas, alam manusia dan alam bawah, di mana pada olahan massanya terdiri dari tiga tingkatan (Kamadatu, Rupadatu dan Arupadatu).

c) Konsep Intisari

Merupakan konsepsi arsitektur yang mengacu pada penarikan kesimpulan atas sejumlah gejala dan permasalahan yang ada dalam perencanaan / perancangan arsitektur (Problem Solving Concept), dengan berdasarkan pada suatu studi empirik dan bersifat deduktif.

d) Konsep Pragmatik

Merupakan konsep arsitektur yang berupa gagasan atau pemahaman tentang sesuatu sebagai hasil studi yang tersusun berdasarkan urutan eksplanatorik dari sejumlah aspek kajian secara berkesinambungan, hingga menghasilkan suatu konklusi. Ciri yang lainnya adalah adanya hirarkhi analisis, serta proses studi yang cenderung bersifat trial and error.

e) Konsep Idaman / Cita-Cita / Utopian

Merupakan konsep arsitektur yang sifatnya ideal universal sekalipun sering memiliki fisibilitas yang rendah, karena sering tidak bersesuaian dengan kondisi yang ada. Contohnya adalah konsep

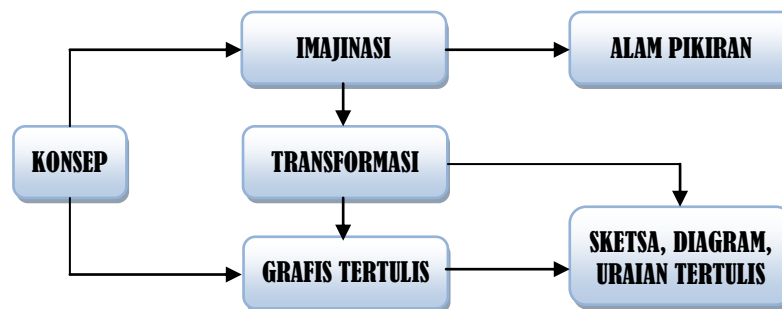
tentang pemukiman manusia di luar angkasa, yang belum tentu dapat direalisasikan sekalipun konsepnya logis.

Dalam penyusunan konsep rancangan arsitektur, tidak perlu dilakukan penegasan, pemisahan, maupun pemilihan terhadap tipe konsep tertentu, sebab antara satu tipe dengan tipe konsep lainnya saling berkaitan. Dengan kata lain, yang diperlukan adalah penyesuaian dengan proyek yang ditangani, apakah perlu menetapkan tipe konsep tertentu atau tidak.

C. Penyusunan Konsep

Kesulitan Dalam Penyusunan Konsep

Penyusunan konsep pada dasarnya merupakan upaya visualisasi dari pemahaman seorang perancang terhadap suatu proyek (baik itu pemahaman umum maupun ide-ide tentang kemungkinan penyelesaian dari tuntutan-tuntutan pokok proyek yang didasarkan pada pemahaman umumnya). hal ini berbicara mengenai upaya transformasi “pemikiran perancang yang tidak kasat mata / tak tercerap / tak dimengerti, menjadi suatu “gambaran representatif” yang bersifat visual / kasat mata / tercerap dan dapat dimengerti.



Gambar 10-2
Perwujudan Konsep Dalam Arsitektur

Dengan demikian, konsep dapat diartikan juga sebagai proyeksi visual atau dokumentasi grafis tertulis dari pemahaman perancang tentang obyek rancangannya, beserta ide-ide penyelesaian / solusi / konklusi dari tuntutan-tuntutan pokoknya.

Dalam penyusunan konsep, perancang seringkali dihadapkan pada sejumlah kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat berupa :

- Kesulitan dalam membedakan antara konsep dasar rancangan atau filosofi rancangan dengan konsep terapan rancangan.
- Kesulitan dalam memformulasikan pemahaman umumnya tentang obyek rancangan, karena data pendukung tentang tipologi atau karakteristik obyek rancangan yang sangat terbatas (biasanya untuk proyek-proyek baru).
- Kesulitan dalam menghadirkan ide-ide penyelesaian terhadap tuntutan pokok proyek (konsep-konsep terapan), dikarenakan pemahamannya tentang konsep dasar / filosofi rancangannya yang tidak matang atau keterbatasan wawasan perancang tentang referensi yang dapat dijadikan contoh, sumber ide, maupun keterbatasan kemampuan perancang dalam menghasilkan ide-ide rancangan yang orisinal.
- Kesulitan dalam memformulasikan pemahaman maupun ide-ide yang biasanya muncul secara parsial dalam suatu bentuk konsep yang utuh, integratif dan saling berkaitan secara hirarkhis.
- Kesulitan dalam mengkomunikasikan esensi dari konsep yang dibuatnya, baik kepada dirinya sendiri maupun orang lain. Biasanya ini terjadi karena keterbatasan kemampuan ketrampilan atau skill

perancang dalam hal teknik presentasi untuk mentransformasikan pemikiran-pemikirannya ke dalam suatu media visual seperti gambar-gambar atau tulisan yang komunikatif.

- Kesulitan dalam menilai tepat tidaknya, atau baik buruknya suatu konsep, disesuaikan dengan jenis proyeknya. Hal ini terjadi jika perancang (konseptor) tidak menguasai atau memiliki kriteria evaluasi yang jelas terhadap konsepnya. Dengan kata lain, dalam penyusunan konsepnya, si perancang tidak memiliki konteks atau sudut tinjau yang tegas.

Cara Penyusunan Konsep

Penyusunan konsep dalam arsitektur pada dasarnya memiliki dua target capaian sebagaimana diuraikan sebelumnya, yaitu :

- Formulasi Konsep Dasar Perancangan
- Formulasi Konsep-Konsep Terapan Rancangan

Formulasi tentang filosofi rancangan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya merupakan suatu pemahaman generalis tentang sifat dan tuntutan pokok serta latar belakang dan definisi dari obyek rancangan. Sekalipun bentuk formulasinya biasa dijelaskan lewat satu, dua atau beberapa kata tertentu, tapi untuk sampai pada formulasi ini seorang konseptor biasanya akan melakukan suatu penyelidikan awal (preliminary study) untuk memperoleh pengetahuan tentang tipologi obyek rancangan, di mana pengetahuan ini akan menjadi sumber atau data untuk memformulasikan konsep dasar rancangan, maupun konsep terapan rancangan. Penyelidikan awal ini dapat dilakukan dengan cara :

- Membuat studi tentang proyek yang sudah ada, untuk mengidentifikasi kegagalan dan atau keberhasilan objek tersebut dalam rangka optimasi rancangan. Studi ini menghasilkan pemahaman yang disebut sebagai "**Pengetahuan Faktual**".
- Membuat studi tentang ketentuan-ketentuan yang ada, yang dalam hal ini merupakan persyaratan atau standar teknis penataan bangunan dan lingkungan. Biasanya ini dilakukan dalam bentuk studi literatur. Selain ketentuan-ketentuan dan standar teknis, dalam kegiatan ini diformulasikan juga tuntutan-tuntutan pokok proyek seperti kapasitas, kegiatan utama dan lain-lain. Studi ini menghasilkan pemahaman yang berupa "**Pengetahuan Deontik**".
- Membuat studi tentang sebab musabab atau alasan dan latar belakang "penghadiran" objek rancangan. Studi ini menghasilkan pemahaman yang berupa "**Pengetahuan Eksplanatoris**".
- Membuat studi tentang apa sebenarnya yang dimaksud dengan rancangan itu (definisi objek) dan tentang bagaimana seharusnya rancangan itu (sifat, karakteristik dan tujuan rancangan). Studi ini menghasilkan pemahaman yang berupa "**Pengetahuan Konseptual**".

Untuk menyusun Konsep Terapan Rancangan, yang merupakan ide-ide tentang kemungkinan-kemungkinan penyelesaian tuntutan pokok proyek, maka selain melakukan preliminary study di atas harus juga dilakukan suatu studi yang mendalam terhadap tapak(site) dan lingkungan di mana obyek akan ditempatkan. Bersamaan dengan pengetahuan yang diperoleh dalam studi awal diatas, hasil dari studi tapak dan lingkungan ini akan menjadi informasi atau bahan pengetahuan yang akan dianalisis (Site Analysis & Programming) guna menumbuhkan alternatif-alternatif konsep. Konsep ini akan diuji, dikembangkan dan diformulasikan menjadi Konsep Rancangan Definitif yang akan mendasari hadirnya suatu rancangan yang representatif.

Karena konsep rancangan (konsep terapan) ini terdiri dari bermacam-macam tipe yang bersesuaian dengan berbagai aspek yang ada dalam rancangan (bentuk, ruang, struktur, utilitas dan lain-lain) maka untuk menghadirkan suatu konsep rancangan yang integratif / utuh tanpa mengaburkan batas-batas spesifikasi masing-masing konsep tersebut, sesuai dengan aspek yang di"garap"nya, seorang perancang (konseptor) seyogyanya menyusun suatu skenario atau hirarkhi yang menggambarkan segenap aspek-aspek rancangan yang ada dan saling keterkaitan di antara mereka. Pada akhirnya konsep terapan rancangan pun dapat diuraikan berdasarkan skenario tersebut, tanpa lepas dari garis merah rancangan yakni Filosofi Rancangan tersebut. Sebagai contoh, jika konsep

dasar rancangannya bersifat “religius” maka konsep rancangan struktur pun harus memiliki ekspresi yang religius.

Penutup

Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, dapatlah dilihat bahwa pengertian konsep sebenarnya dapat dilihat dalam suatu perspektif yang sangat kompleks, yang disebabkan oleh hadirnya berbagai sudut tinjau di dalam upaya formulasi pengertiannya tersebut. Walau demikian, dalam pandangan yang lebih generalis, konsep secara sederhana dapatlah dilihat sebagai ide dasar yang melatarbelakangi hadirnya suatu karya arsitektur ataupun olahan-olahan arsitektonis tertentu secara spesifik.

Di sisi yang lain dapatlah pula disepakati bahwa kualitas hasil suatu perancangan sangat ditentukan oleh kualitas dari konsep arsitektural yang melatarbelakanginya, karena konsep dapat memberikan visi yang jelas tentang bagaiman seharusnya perwujudan arsitektur yang dirancang, sekaligus memberikan arah kepada sang perancang untuk mewujudkan karyanya tersebut dengan sempurna.

Di lain pihak, suksesnya suatu upaya apresiasi terhadap suatu karya arsitektur juga sangat ditentukan oleh keberhasilan seorang apresiator di dalam memahami konsep yang melatarbelakangi hadirnya karya tersebut, karena pada hakekatnya konsep merupakan konteks dari suatu rancangan arsitektural. Dalam pengkalimatan yang lain, dapat pula dikatakan bahwa agar karya arsitekturnya dapat diapresiasi secara objektif, seorang arsitek semestinya mampu menjelaskan tentang konsep yang dipergunakannya dalam menghadirkan karyanya tersebut.

Kesimpulan lain yang juga dapat dikemukakan, menunjuk pada kenyataan bahwa untuk mampu menyusun suatu konsep arsitektural yang baik, entah itu merupakan konsep dasar rancangan maupun konsep terapan rancangan, seorang arsitektu haruslah dibekali dengan pengetahuan yang memadai tentang tipologi dari objek arsitektur yang akan dirancangnya, di samping dia harus memiliki skill yang baik dalam upaya mempresentasikan konsepnya tersebut secara komunikatif, baik terhadap dirinya sendiri maupun pihak-pihak lain yang berposisi sebagai apresiator.

Pada akhirnya mengakrabkan diri pada sejumlah pemahaman mengenai konsep dalam arsitektur ini diharapkan para pembaca pada gilirannya mampu untuk menjelaskan dan bahkan mengungkapkan dengan pandangannya sendiri tentang ihwal konsep ini, serta tidak lagi menemui kesulitan di dalam menjawab dan menjelaskan pertanyaan tentang “apa dan bagaimanakan yang dimaksud dengan “konsep” di dalam rancangan arsitektural?”.