

TUGAS AKHIR

# **MEDIA KOMUNIKASI INDONESIA-JEPANG**

Sendan, Tokyo, Jepang

**Re-Presentasi Indonesia Ke Dalam Arsitektur  
Melalui Pendekatan Struktur dan Makna  
Film “Puisi Tak Terkuburkan”**

DISUSUN SEBAGAI SYARAT KELULUSAN SARJANA STRATA 1



*Disusun Oleh :*

*Agus Achmad Hariyadi*

No Mhs : 95 340 078

**JURUSAN ARSITEKTUR**  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2000

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA KOMUNIKASI INDONESIA-JEPANG**  
SENDAN, TOKYO, JEPANG

OLEH:

Agus Achmad Hariyadi

95340078

Nirm 950051013116120076

Yogyakarta, Juni 2000

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



(Ir. Djatmiko Surya Brata, Msc. Phd.)

Dosen Pembimbing II



(Ir. Ilya Fajar Maharika, MA.)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universita Islam Indonesia



(Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch)

*KUperSembaHkan karYa keCil inI  
tuK indOnesia terCinta*

## HATURKAN TERIMAKASIH

1. Allah SWT yang telah memberiku berbagai kemudahan dan kekuatan
2. Kedua orang tuaku bapak serta umik yang telah memberikan do'a dan material selama aku kuliah, tak bisa hanya dengan kata-kata umik dan bapakku tercinta
3. Saudara-saudaraku yang telah memberiku semangat dan kritik
4. IR. H. Munichy yang tidak hanya sebagai ketua jurusan, namun lebih dari sekedar kakak dan abah.
5. IR. Ilya Fajar Maharika, MA selaku dosen pembimbing yang membuatku lebih dapat berbicara tentang Arsitektur
6. DR. IR. Djatmiko M. arch selaku dosen pembimbing utama yang telah membuka pikirku
7. IR. Aman Yulianta MUP yang selalu mengkritik TA-ku agar senantiasa dapat menjadi lebih bermakna
8. IR. Revianto M. arch yang tiap bertemu selalu memberikan ejekannya. Tapi itulah yang disebut "the guru"
9. IR. Wiryono M. arch dengan pola pikirnya memudahkan pikirku
10. IR. Inung MT yang menasehatiku tentang Jepang
11. Pak Bambang Japan Fondation, Jakarta yang memberi berbagai buku
12. Mas Didit Adityananda pemeran "Daun Diatas Bantal" dengan ceritanya aku dapat lebih memahami makna sebuah film Garin
13. LSM Humana inspiarsi desainku
14. LSM Dian desa yang membantu memahami kemasyarakatan
15. LSM Rekahampa yang memberikan kepercayaan
16. PT. Garda Matra yang menempatkanku sebagai divisi perencanaan
17. Garin Nugroho sosok dalam tugas akhirku, terimakasih fax, telepon, dan bincangannya dengan saya
18. Seluruh kru artistik Puisi Tak Terkuburkan, selamat berkreasi aku akan susul kalian
19. Hanni dan Diah sepupunya Garin, makasih udah ditemukan Garin dengan saya
20. Kakakku DR. IR. Adiarso Msc dan mbak Tati dengan bantuannya dari Jepang aku dapat TA disana
21. Kakakku IR. Munadzir MS dan mbak Jar yang memberiku rumus hidrolika dan yang selalu menggugahku selagi aku lupa pada-Nya
22. Kakakku IR. Yusuf Achmadi yang selalu mengobrak-abrik TA-ku yang kupercaya semua itu karena engkau sayang padaku
23. Kakakku IR. Achmad Yanni dengan bimbingannya aku dapat selangkah lebih mengenal pengabdian kepada orang tua
24. Kakakku Edi Utomo SE. MM dan mbak wiwi yang telah meminjami LapTop ini dan beratus-ratus (ribu) bantuanmu
25. Kakakku Kapten Fredy Franky yang memfasilitasi beberapa kebutuhan TA-ku
26. Pakdhe Brigjend (purn) Muchsin Effendi yang mendo'akanku
27. Bulek Diah tempat ngutangku, sampe TA ini selesai aku belum bayar
28. Pak IR. Iftironi yang mengajariku tentang makna hidup dan berjuang di jalan Allah
29. **Pak Agus dan mbak Yayuk kantin tempat menyambung hidupku**
30. Mas Yunus Rainbow rekan bisnis yang mengerjakan stikerku
31. Mas Sigit Giass adv rekan bisnis setia
32. Mas Moko yang mengajariku nyablon
33. Alam bengkel cun-ap yang bisa membawaku ke sirkuit Mandala Krida
34. Mas Bram mengajariku filsafat musik rakyat
35. Nanang isi yang mengajari Air brush
36. Mas Ambar memberiku peluang pameran meubel
37. Temen-temen Asmindo mempercayaiiku sebagai rekan pameran
38. Temen-temen Provost AURI Janti yang mau mengambil motorku setiap tertangkap polisi
39. Temen-temen Meterkubik Alternatif yang mau diajak "gila bareng" dan "Suwung- bareng"
40. Sariana yang selalu menemaniku mencari motor temen-temen yang hilang
41. Temen-temen MultiKreasi yang membantuku mencarikan kertas
42. Mas ... yang mengajariku ...
43. Pak ... yang mengajariku ...
44. Mas ... yang mengajariku ...
45. Mas ... yang mengajariku ...
46. Mas ... yang mengajariku ...
47. Mas ... yang mengajariku ...
48. Mas ... yang mengajariku ...
49. Mas ... yang mengajariku ...
50. Mas ... yang mengajariku ...
51. Mas ... yang mengajariku ...
52. Mas ... yang mengajariku ...
53. Mas ... yang mengajariku ...
54. Mas ... yang mengajariku ...
55. Mas ... yang mengajariku ...



6. Regional Seminary'97 sebagai koord. Tata panggung
7. Tropical Architecture'97 sebagai koord. Tata panggung
8. Gelar Arsitektur'97 sebagai koord. Lay-out dan materi
9. FKA'97 sebagai Wakil Ketua Stering Comitte
10. Galeri LEM FTSP sebagai Ketua bidang
11. Gelar Cipta Cahya Semesta sebagai koord. Tata panggung dan tata lampu
12. Inaugurasi tingkat Pusat sebagai koord. Tata panggung dan tata lampu
13. Kurikulum IAI sebagai koord. Publikasi
14. PETA'98 tingkat Pusat sebagai koord. Tata panggung
15. PETA'98 tingkat Fakultas sebagai Ketua Komisi Organisasi
16. Festival band UII sebagai koord. Tata panggung
17. Awal'98 sebagai Ketua Umum Organizing Comitte
18. Asosiasi arsitek Mahasiswa se-DIY sebagai anggota Tim Pengabdian Masyarakat
19. Rapat Kerja UIN Dathatmadia sebagai Tim Negosiasi sebagai anggota Tim
20. Aksi 12 Mei '98 sebagai Tim Evakuasi di era UIN
21. Aksi 13 Mei'98 sebagai KORBAN KEGANASAN PERSURABAYAAN
22. Aksi Pembungkaman MPR-2 sebagai anggota Tim Pengabdian Masyarakat
23. Unjuk rasa 14 Mei'98 sebagai koord. Lapangan di Jakarta
24. Kasus Tragedi sebagai Tim Evakuasi
25. Kasus Sen Wanggi sebagai anggota Tim Pengabdian Masyarakat
26. Kerusuhan UIN sebagai Tim Dokumentasi UIN
27. Sepak bola Mahasiswa se-DIY (IKIP) sebagai koord. Supporter
28. Sepak bola Mahasiswa se-DIY (Janabadra) sebagai panglima perang dua
29. Sepak bola Mahasiswa se-Indonesia (UNSUD) sebagai koord. Supporter
30. Beton Inovatif FTSP sebagai koord. Materi pameran
31. Seminar Tahan gempa FTSP sebagai koord. Materi pameran
32. Pameran Gelaran 2 1/2 UNPAR Bandung sebagai Ketua delegasi
33. KKN unit 42 angkatan 18 sebagai Ketua wilayah desa
34. Pameran Meubel ASMINDO sebagai Ketua properti UIN
35. Setu Sonten sebagai Emsi panggung
36. TKI-MAI'99 sebagai Ketua Delegasi Arsitektur UIN

Maut bukanlah hilang terbesar dalam hidup  
Hilang besar adalah apa yang mati dalam sanubari  
Sementara kita masih hidup.....

Andaiku hendak meninggalkan Ruang ini  
Tanpa keinginan lagi lebih lama lagi tinggal disini  
Danku hendak berkelana ke ruang gelap lain  
Bagaimana daun apel ini akan bertandang sendiri  
Di bawah ruang menghabiskan siang malam

Sendiri sepanjang satu arah Malioboro  
Aku pergi menggelandang  
Ditengah musik Gerimis yang hening  
Memandang cahaya lembut bulan yang terpantul  
Dalam jernihnya tetes hujan jatuh di Trotoar

Untuk menyendok air kudatang ke ruang ini  
Di mata air Islami yang begitu jernih  
Meluap diantara karang-karang terjal  
Darah saatku ikut runtuhkan keserakahan

Bulan tinggal dengan tenang diwajahnya  
Tanda alunan seruling seorang gembala  
Temukan jati diri nan tegar  
Kuputuskan untuk menyentuhnya  
Sampai saatnya tiba.....

**Dariku seorang pengembara**

## Daftar Isi

Halaman Judul	
Lembar Pengesahan	
Kata Pengantar.....	I
Daftar isi.....	II
Daftar Gambar.....	III
Daftar Tabel.....	IV
<b>Bagian Satu Elaborasi Dalam Arsitektur</b>	
Jejak Peradaban	I-1
Re-Presentasi Dalam Arsitektur	I-2
Semangat Pencarian	I-3
Dialog	I-4
Media Komunikasi	I-4
Perancangan	I-5
Pembahasan	I-5
<b>Bagian Dua Niskala (Tinjauan Teori-Teori Tentang Makna)</b>	
<b>II.1 Pergerakan Makna</b>	II-7
The Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi 1976-1980	II-10
Architecture From Without	II-12
<b>II.2 Kesimpulan Umum</b>	II-13
<b>Bagian III Sinematografi Dalam Arsitektur (Upaya Menyampaikan Makna)</b>	
<b>III.1 Menilai Sebuah Karya Sinematografi Garin Nugroho</b>	III-14
<b>III.2 Relasi Film Garin Nugroho</b>	III-17
Substansi	III-17
Struktur	III-18
<b>III.3 Keterkaitan Arsitektur Dengan Film</b>	III-19
Substansi	III-19
Struktur	III-20
<b>Bagian Empat Sebuah Perjalanan Konsep</b>	
<b>IV.1 Media Komunikasi Indonesia-Jepang</b>	IV-23
<b>IV.2 Konsep Perencanaan Dan Perancangan</b>	IV-27
1. Tata Tapak	IV-27
2. Kontur	IV-28
3. Ruang	IV-29
4. Fasade	IV-29
5. Material	IV-30
6. Warna	IV-31
7. Struktur	IV-31
8. Vegetasi	IV-32
9. Akustik	IV-33
10. Sirkulasi Pejalan Kaki	IV-33
11. Sirkulasi Mode Air	IV-34
12. Sirkulasi Kendaraan	IV-34

**Bagian Satu**  
**Elaborasi dalam Arsitektur**  
**Suatu pendekatan dengan ranah lain**

**Jejak Peradaban**

Seorang kritikus kaum futuris, Alvin Toffler, mengemukakan bahwa fase dalam kehidupan manusia dapat digambarkan melalui gelombang. Pergerakan gelombang ini selalu terus berjalan mengiringi kehidupan manusia yang selalu berpacu melawan waktu. Ada 3 pembagian gelombang, yang pertama adalah era kekuasaan feodalis, gelombang yang kedua adalah era industrialisasi, dan yang ketiga adalah fase globalisasi atau sering kita sebut sebagai era informasi, dimana senantiasa selalu sejalan dengan perkembangan tuntutan dan kebutuhan masyarakat pada segenap aspek kehidupan manusia (Alvin Toffler 1980 ; Hal 07).

Ada banyak jenis informasi yang mempunyai kemampuan untuk memperlihatkan, mendramatisir, dan mempopulerkan potongan-potongan kecil dan fragmen kultural dari informasi. Televisi melakukannya ketika menyampaikan program hiburan, berita, dan iklan yang secara rutin merepresentasikan produk suatu perusahaan. *Billboard* yang berada di setiap toko merupakan re-presentasi dari apa yang disampaikannya (*signifier*)<sup>1</sup>.

Bahkan ketika sampai pada tataran suatu negara, informasi harus mampu untuk menyampaikan kehadiran negara kepada komunitas lain. Indonesia yang terdiri dari beberapa produk kebudayaan, mempunyai beberapa informasi untuk disampaikan kepada komunitas lain yang salah satunya adalah melalui fragmentasi atau potongan-potongan yang dilihat secara langsung oleh penikmatnya. Borobudur yang merupakan bukti dari sebuah perjalanan hidup masa sebelumnya, merupakan penyampaian informasi yang menunjukkan penggalan re-presentasi Indonesia<sup>2</sup>. Ketika selasar disepanjang Malioboro dilalui wisatawan-wisatawan asing, seketika itu pula potret tentang Indonesia dapat dirasakan oleh wisatawan.

Komunikasi Indonesia dengan negara-negara lain dapat melalui re-presentasi warisan budaya yang ada di Indonesia maupun fragmentasi budaya yang dikirimkan melalui

---

<sup>1</sup> .....”sampai kepada sebuah karya arsitektur yang berkedudukan sebagai *kognisi subyektif* (pengenalan) untuk menyampaikan pesan kepada kepentingan berbagai kelompok yang lain. (Galih Pangarso, Arsitektur

pertukaran kebudayaan. Melalui warisan budaya, sangat terlihat jelas wajah Indonesia sebagai suatu wacana. Artinya, Indonesia dapat terlihat oleh bangsa-bangsa lain melalui apa yang mereka rasakan tentang Indonesia melalui serangkaian media. Pada re-presentasi yang kedua, yaitu melalui potongan-potongan kebudayaan, Indonesia juga telah melakukannya dengan bekerja sama dengan konsulat negara lain yang mempunyai hubungan bilateral, regional, maupun multilateral. Semua ini adalah misi Indonesia untuk merepresentasikan kepada negara lain.

Yang menjadi pertanyaan sekarang adalah bentuk apa yang di informasikan sehingga Indonesia mempunyai bentuk re-presentasi yang tidak parsial mengenai Indonesia. Peran suatu bangsa untuk merepresentasikan negaranya merupakan unsur yang sangat penting. Maksud dari re-presentasi tidak akan sampai ke dalam sanubari sang penikmat, manakala komunikasi itu sendiri tidak mengena (yang sebenarnya re-presentasi merupakan *intermediary*). Media masa yang selama ini diyakini sebagai jawaban paling tepat, ternyata hanya bentuk yang spasial terhadap suatu bangsa yang mempunyai keragaman. Seorang psikolog sosial William McGuire berpendapat.

*The measured impact of the mass media as regards persuasiveness seems quite slight...A tremendous amount of applied research has been carried out to test the effectiveness of the mass media....the outcome has been quite embarrassing for proponents of the mass media, since there is little evidence of attitude change, much less change in gross behavior (Dennis, 1978:4)<sup>3</sup>.*

Fungsi dari arsitektur sebagai benda dari budaya ditentukan pula oleh persepsi pengamat pembawa budaya yang akan semakin positif bila fungsi yang ditampung juga semakin kaya. Sehingga untuk mere-presentasikan hasil suatu budaya, terlebih negara, arsitektur dianggap sebagai unsur budaya yang lebih komprehensif.

### **Re-presentasi dalam Arsitektur**

Arsitektur diusahakan untuk selalu mampu berjalan berdampingan dengan segala perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan dalam semua aspek kehidupan manusia. Tetapi seakan telah menjadi kenyataan, bahwa khususnya di Indonesia Arsitektur hanyalah produk profesional yang harus mudah untuk dipasarkan, bahkan memberi andil bagi terciptanya gaya hidup yang anonim dan bisu, tanpa adanya kandungan makna,

<sup>3</sup> Kutipan diatas menunjukkan adanya pengukuran antara media masa dengan daya persuasif nampak sangat kecil. Sejumlah penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil yang sedikit bukti adanya perubahan sikap, apalagi perubahan perilaku secara nyata.

sebagaimana tercermin dalam produk arsitektur yang semata hanya memperkenalkan bentuk Indonesia menjadi sebuah *prototype* dan hanya merupakan *stimulasi* pada obyek<sup>4</sup>.

Permasalahan ini hendaknya dicermati sebagai suatu gejala akan kemunduran pada arsitektur. Ilmu pengetahuan seharusnya mampu untuk berdampingan dengan segala perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan dalam semua aspek kehidupan manusia, ternyata telah mengalami *dekadensi*. Arsitektur yang senantiasa berhubungan dengan seluruh kegiatan manusia yang selalu berkembang ternyata jauh dari apa yang diharapkan. Sejarah telah menunjukkan kepada masyarakat, bahwa perkembangan arsitektur baik dalam kerangka konsep maupun dalam sebuah kerangka *style*, akan selalu terkait dengan perkembangan masyarakat secara global.

### Semangat pencarian

Dari penggambaran diatas, usaha untuk mere-presentasikan Indonesia, sebenarnya tidak hanya dengan satu jalan saja. Arsitektur tidak akan pernah lepas dari perkembangan dan ranah pengetahuan yang lain. Hal ini karena manusia selalu bersinggungan dengan arsitektur. Arsitektur akan kehilangan ruh-nya ketika ia datang sendiri tanpa dikawal oleh semangat pencarian<sup>5</sup>. Ketika ruang sudah tidak memberikan jiwa kepada manusia, arsitektur hanya akan menjadi sebuah latar tanpa adanya daya untuk merubah sesuatu menjadi lebih bermakna.

Lepas dari runtutan yang disampaikan diatas, penulis mencoba untuk mengembangkan keterkaitan (*link and match*) arsitektur dengan ranah pengetahuan yang lain. Yaitu mencoba mengeksplorir untuk *discourse* (alam wacana) keterkaitan antara arsitektur dengan sinematografi. Sering kita jumpai pemikiran bahwa arsitektur adalah musik yang beku (*ferzon music*). Artinya, elemen-elemen arsitektur sangat mirip dengan elemen yang digunakan pada setiap musik hanya penerjemahannya saja yang berbeda.

<sup>4</sup> Proyek yang pernah digulirkan pada masa Orde Baru, yakni Taman Mini Indonesia Indah yang berada di Jakarta, sebenarnya hanyalah semata untuk mensimulasikan obyek-obyek dari daerah lain secara pragmatis, artinya, TMII hanyalah cuplikan-cuplikan yang dengan mudah menggambarkan ciri masing-masing daerah. Secara tidak sadar TMII telah memberikan peluang pembodohan terhadap masyarakat kita (*unsilogisme*), karena bukan hal-hal yang esensial yang disampaikan, justru hal-hal yang pragmatis yang mengenyampingkan *event* (peristiwa). Setiap benda dimanapun berada atau bagaimanapun bentuknya selalu mempunyai aura dalam dirinya karena kehadiran benda seringkali dikaitkan dengan *event* atau kejadian.

<sup>5</sup> Ketika konferensi mengenai pemanfaatan energi matahari (*solar design*) diselenggarakan, memperlihatkan gejala kemajuan arsitektur yang dengan serta merta arsitektur juga lari mengikutinya. Gedung *Bruntland* di Denmark dibangun dengan pendekatan hemat energi, dan hasilnya bangunan yang luasnya 1.800 m<sup>2</sup> ini hanya sekitar 40% energi yang di gunakan dari energi bangunan-bangunan semacamnya. Ranah pengetahuan lain yang mengguncang dunia struktur adalah ketika Jacques Derrida menggabungkan antara Filsafat (dalam dataran bahasa) dengan seni rancang bangun menelorkan konsep Dekonstruksi.

Sinematografi sebagai media perantara (*intermediary*) antara masyarakat penikmat dengan obyek re-presentasi mempunyai kemiripan dengan arsitektur (walaupun sebenarnya bidang sinematografi adalah gabungan beberapa seni termasuk arsitektur). Sama ketika musik dijadikan obyek keterkaitan, bidang sinematografi dijadikan sebagai penerjemah kedalam bahasa arsitektur<sup>6</sup>.

Di sisi lain, seperti yang telah dilakukan pada bidang seni Sinematografi oleh seorang narator film Indonesia, Garin Nugroho, yang mencoba untuk mengemas suatu cerita film dengan pendekatan yang lain, yaitu dengan tidak menampilkan cerita tersebut sebagai sebuah alur cerita yang tunggal, artinya dalam satu cerita yang ditampilkan terdapat banyak penggalan drama-drama, yang setiap penggalannya terdapat dua atau bahkan lebih penokohan dan tema. Keistimewaan pada film-nya, Garin tetap memberikan makna dalam cerita walaupun penerjemah secara tidak langsung dapat mengerti apa yang disampaikan dalam cerita tersebut. Dari misi yang diangkat Garin, ternyata makna-lah yang terpenting, dan struktur film itu sendiri menjadi hal yang tidak penting.

### **Dialog**

Garin telah menunjukkan gejala adanya semangat pencarian yang luar biasa untuk menemukan bentuk re-presentasi sebuah konteks. Dapat ditarik garis singgungan antara kondisi arsitektur yang mempunyai satu permasalahan akan hilangnya singgungan dan makna dengan film yang mempunyai penyajian terhadap kehadiran suatu makna (dalam hal ini film Garin Nugroho berjudul *Puisi Tak Terkuburkan*), yaitu film sebagai respon terhadap gejala kemunduran dalam arsitektur.

Permasalahan yang kemudian muncul adalah bagaimana transformasi arsitektur yang merupakan re-presentasi Indonesia melalui film Garin Nograho (*Puisi Tak Terkuburkan*).

### **Media Komunikasi**

Media Komunikasi Indonesia-Jepang, mempunyai misi utama memperkenalkan Indonesia kepada negara Jepang melalui (salah satunya) film-film Indonesia, sangat terkait dalam rangka mendukung salah satu program dari The Japan Fondation, yaitu *Film Production Support Program* yang bertujuan untuk menyediakan bantuan dana pembuatan

<sup>6</sup> Diana Agrest dalam bukunya, *Architecture from Without* memberikan pretensi dari rangkaian gambar superman diatas kota New York

film, program televisi, dan bahan-bahan audio visual. Program ini juga untuk meningkatkan saling pengertian tentang kebudayaan Jepang di luar negeri, dan sebaliknya, kebudayaan luar negeri di Jepang.

### Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan satu rancangan dengan pendekatan struktur dan makna film Garin Nugroho sebuah bangunan Media Komunikasi Indonesia-Jepang, dengan beberapa sasaran antara lain :

- Mempelajari tentang teori arsitektur Manhattan Transcript, karya Bernard Tschumi
- Mempelajari tentang teori yang dikemukakan Diana Agrest, Architecture from Without
- Mempelajari teknik dan alur cerita pembuatan film Garin Nugroho.

Dari target yang dicapai tersebut akan diperoleh suatu bahasan tentang teori untuk digunakan sebagai strategi dalam desain. Elemen yang terpenting dalam strategi desain ini adalah :

- Bentuk re-presentasi Indonesia sebagai obyek perancangan
- teori Manhattan Transcript sebagai suatu studi kasus dalam perancangan
- teknik frame dan alur film sebagai pendekatan konsep rancangan

### Pembahasan

Diatas telah diungkapkan berbagai elemen dalam Strategi pembahasan. Berangkat dari penyediaan elemen ini dapat ditarik kesimpulan bahwa cara pembahasan untuk kasus perancangan ini adalah mentransformasikan Indonesia kedalam arsitektur melalui film Garin Nugroho. Secara garis besar Pengungkapan tentang *silogisme* pada tema penulisan ini berada di bab pengantar yaitu satu *elaborasi* dalam arsitektur.

Pemikiran untuk mendapatkan satu konsep yang sesuai (*match*) diterjemahkan pada bagian kedua, yaitu pengungkapan dua teori besar antara lain teori Tschumi dan Agrest. Dua teori tersebut digunakan untuk melihat struktur dan alur pemikiran Garin Nugroho sebagai instrumen perancangan. Artinya, teori Tschumi dijadikan sebagai sebuah teori untuk melihat substansi film Garin, sedang Agrest adalah untuk melihat struktur film.

Bagian yang merupakan penerjemahan teori disampaikan di bagian tiga, untuk memperoleh konsep perancangan. Konsep perancangan pada bagian ini masih berskala teori (niskala).

**Media Komunikasi Indonesia – Jepang, Tokyo Jepang**\_\_\_\_\_

Akhir dari penulisan ini adalah menemukan konsep yang sesuai dengan tema yang diangkat. Pembahasan pada bagian empat berskala teknis, artinya pembahasannya berupa rekomendasi desain sampai detail. Diharapkan penulisan ini dapat menjawab apa yang telah penulis tekankan pada pembahasan sebelumnya, tetapi kedudukan penulis pada tugas akhir ini bukan untuk menjawab permasalahan karena permasalahan bangunan sebenarnya adalah *inhern* di setiap perancangan. Pada bagian empat juga disampaikan mengenai Jepang sebagai sebuah *setting* alam dan universalitas dalam desain.

## Bagian dua

### NISKALA

#### Tinjauan teori-teori tentang makna

Jauh dari pretensi untuk merumuskan dengan tuntas dalam penulisan ini, adalah sangat menarik untuk mengambil diskursus (alam wacana) keterkaitan antara arsitektur dengan film yang telah diungkapkan pada bagian pertama. Semangat pencarian relasi arsitektur dengan film ini membutuhkan kajian yang tepat untuk mendapatkan konsep perancangan. Teori yang pernah digunakan oleh Tschumi ketika merancang *Manhattan transcript* (walaupun hanya dalam dataran konsep), serta tulisan Diana Agrest yang melihat arsitektur dari struktur film "*Superman*" (dengan pembandingan "*the Atlantic City*") merupakan dua teori yang terkait dengan transformasi film kedalam arsitektur. Sehingga pada bagian ini akan disampaikan mengenai dua teori diatas untuk mendapatkan instrumen pada film "Puisi Tak terkuburkan".

#### II.1 Pergerakan makna

Pada bahasan sebelumnya telah disampaikan, bahwa seakan arsitektur menjadi suatu produk profesional yang harus mudah untuk dipasarkan dan bahkan memberi andil bagi terciptanya gaya hidup anonim dan bisu, tanpa adanya kandungan makna didalamnya. Arsitektur adalah suatu bidang yang memadukan seni dan ilmu pengetahuan, untuk mewujudkan lingkungan yang memenuhi hasrat pemakai dan penikmatnya.

Sebagai satu pribadi, arsitektur memiliki faktor-faktor terukur dan tak terukur. Bidang ilmu pengetahuan mengurus faktor yang terukur dalam batasan tertentu, sedangkan seni bergerak pada faktor tak terukur. Kekuatan cahaya misalnya, dapat kita ukur dengan alat-alat tertentu, namun kualitas cahaya kita terjemahkan sesuai dengan pengalaman yang ditentukan oleh faktor lain yang sulit diukur dengan alat dan rumus tertentu, seperti gelap terang yang memberikan kesan misterius atau damai bersahaja (Sketsa, 1999). Beban dapat kita hitung dengan berbagai rumus, namun tiang juga dapat memberi kesan aman, tegak, dan kokoh. Dengan keadaan tersebut, sulit bagi kita untuk memisahkan faktor terukur dan yang tak terukur. Yang sering kita lupa adalah benda untuk membangkitkan makna bagi siapa saja yang mengalaminya, baik secara fisik maupun dalam gagasan matra waktu.

Makna memang tidak abadi, bahkan nilai yang ditampilkannya sekalipun. Sehingga hakekat suatu karya manusia harus mulai dapat direnungkan kembali, khususnya dalam ilmu rancang bangun<sup>7</sup>. Dalam merancang suatu bangunan dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang membuka pemikiran, bahwa karya bukanlah semata kehadiran suatu gagasan yang bertolak ukur pada ilmu pengetahuan dan teknologi saja. Karya diharapkan mampu memberikan kemungkinan untuk dapat berbicara tanpa terjemah secara langsung, sehingga karya lebih mampu berbicara tentang makna kehadirannya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dianggap sebagai kiblat dan menjadi tolak ukur selama ini, haruslah dijadikan sebagai sebuah *elaborasi* dalam arsitektur. Hal ini dimaksudkan untuk membawa perubahan dan kemajuan dalam semua aspek kehidupan manusia. Dengan kata lain, yang terpenting adalah menyeimbangkan antara ide, ilmu pengetahuan, dan teknologi, dimana bentuk yang penuh makna akan terbentuk untuk menyentuh pikiran, mata, dan yang terpenting adalah jiwa terhadap ruang, cahaya dan bahan.

Keterkaitan antara arsitektur dengan makna sebuah karya disampaikan beberapa tokoh arsitektur yang menyatakan tentang pentingnya makna dalam sebuah karya, antara lain:

1. Dr. Ir. Galih Widjil Pangarsa

Arsitektur *kontekstual*, yang merupakan hasil mengkontekstualkan format ekologis dan tradisionalitas pada kebutuhan dan kendala yang baru. Menurut dia bangunan seharusnya adalah keadilan sosial, artinya kepedulian terhadap lingkungan ekologis-sosiokultural dan peningkatan harkat manusia Indonesia. Inilah makna yang sebenarnya (Arsitektur Indonesia;...).

2. Dr. Ir. Pratiwo, M.Eng

Pada dasarnya manusia dan lingkungan binaan sangat berhubungan erat satu sama lain. Makna menurutnya adalah tindakan manusia yang sangat dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan dapat memberi arti baginya (Arsitektur Indonesia;1995).

---

<sup>7</sup> Renungan ini dimaksudkan untuk menjelajahi segala aspek kemungkinan yang berpotensi yang dimiliki oleh sebuah karya (tanpa adanya batasan waktu), agar dapat bicara menurut kapasitasnya masing-masing.

### 3. Prof. Amos Rapoport

Arsitektur, adalah pemahaman sistem simbol, makna, ruang dan waktu. Yang lebih utama adalah upaya agar simbol meminjam istilah antropologi strukturalis Segeaud yang mempresentasikan sebuah makna. Rapoport membagi makna menjadi tiga bagian:

- Makna untuk golongan yang *high class*, artinya makna akan dapat diterjemahkan oleh orang-orang tertentu yang telah mendalami makna.
- Makna untuk golongan menengah, artinya makna dapat diterjemahkan oleh golongan tertentu namun ada suatu simbol, tanda yang terlihat secara nyata untuk menerjemahkannya (tidak terjadi penundaan makna)
- Makna untuk golongan bawah, artinya hanya sesuatu yang telah menjadi kebenaran umum yang dapat dimengerti.

Lepas dari pernyataan beberapa tokoh diatas, satu pertanyaan yang harus kita jawab adalah apakah ada sebuah karya terlebih sebuah karya arsitektur yang tidak mempunyai makna?. Ada sebuah kesimpulan yang akan selalu kita ingat, bahwa semua karya sebenarnya mempunyai makna-makna yang tentu tidak tunggal(Arsitektur Indonesia;...).

Sebuah kasus yang diambil adalah ruang alun-alun di Kraton Yogyakarta. Alun-alun dahulu kala tidak menggunakan rumput dipermukaannya. Dahulu setiap orang yang memasuki ruang alun-alun haruslah tidak boleh memakai tutup kepala atau topi, tidak diberlakukan naik motor bahkan mobil, memakai pakaian yang warnanya hijau. Namun kini telah berubah, permukaan alun-alun berubah menjadi hamparan rumput hijau, semua orang boleh menggunakan dengan bebas, mulai dari bermain bola sampai acara sekatenan. Belum lagi adanya pemenggalan ruang menjadi dua bagian.

Kedadaan ini menurut banyak kalangan merupakan gejala kemerosotan tentang arti sebuah alun-alun di lingkungan Kraton. Tetapi apakah ini yang disebut sebagai suatu kemerosotan? Pada tulisan sebelumnya telah disampaikan tentang perlunya sebuah pemahaman yang jamak, artinya kita harus arif dalam menentukan kebijakan. Ruang alun-alun Kraton yang sekarang dapat dijadikan anak-anak bermain bola, tentunya kita pahami sebagai suatu kebijakan yang lebih bersifat demokratis. Jadi makna akan selalu ada walaupun terjadi perubahan<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Sebuah kasus lain yang juga menarik adalah perumahan masal yang marak akhir-akhir ini. Di kalangan para akademisi gerakan perumahan yang dibangun secara masal dengan tipe (*type*), bentuk yang sama (*aesthetics*), sama artinya dengan kematian arsitektur kita. Belum lagi para budayawan yang meng-klaim

Kesimpulan dari bahasan ini adalah menunjukkan makna sebuah karya akan tetap ada. Pada setiap karya makna yang disampaikan akan berbeda, baik pada dataran pemahaman maupun penyampaiannya. Pertama kalinya membangun adalah hanya sekedar "menegakkan", menyusun dan membuat susunan itu sehingga dapat berdiri di atas bumi. Dari kesimpulan diatas dapat dicatat bahwa membangun sebenarnya adalah membaca sebuah teks dalam semiotika dan memperlakukannya sebagai suatu simbol yang bermakna.

### **II.1.1 *The Manhattan Transcripts*, Bernard Tschumi 1976-1980**

Manhattan Transcripts adalah sebuah karya pada dataran konsep seorang arsitek Dekonstruksi, Bernard Tschumi. Dia mengkonsepkan karya-nya diambil dari urutan frame sebuah film, dimana film tersebut merupakan rekaman kejadian-kejadian yang terjadi di kota New York. Perancangan konsep ini menghabiskan waktu empat tahun, yaitu dari tahun 1976-1980. Memang tidak dapat dipungkiri apabila perancangan ini sangat lama, karena menjelajahi alam pikiran Tschumi-pun merupakan penjelajahan suatu labirin tersendiri yang membutuhkan waktu. Konsep yang dia kemukakan sering kali membuat orang yang akan memahaminya menjadi sulit, karena memang penuh dengan kejutan yang tidak habis-habis yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Seperti halnya dalam Manhattan Transcripts, Tschumi menerjemahkan benda-benda yang ada, sebuah teori sinema dari Einstein, kritik sastra Roland Barthes, filsafat derridean dan beberapa Foucauldian serta psikoanalisis Lacadian (Sketsa, 1999).

Kehidupan, menurut Tschumi adalah kesenangan yang tiada batas. Bila dikaitkan dengan paparan yang ada diatas, dimana arsitektur tidak dapat lepas dari perkembangan pada semua aspek kehidupan, maka arsitektur juga merupakan kesenangan (*pleasure*), dengan melibatkan segala indera untuk mencerna aspek potensi pada bangunan. Di dalam tulisannya, ia mencoba mengeksplorasi konsep-konsep melalui gambar. Pengembangan dari ide-idenya adalah melalui media gambar. Media gambar merupakan sebuah dialog, dimana ia menyebutnya sebagai sebuah hubungan ekspor-impor antara gambar sebuah

---

bahwa perumahan masal akan menutup budaya khususnya budaya lokal. Tetapi bagi sebagian penghuninya, perumahan ini menjadikan makna dalam hidupnya. Akan berlingung dimanakah para penghuni ini jika mereka harus membuat rumah sendiri dengan biaya yang mahal. Tentunya kita tidak bisa mengklaim bahwa perumahan masal telah tidak bermakna lagi, sedang biaya di perumahan akan dapat diangsur oleh penghuninya.

film, teori, dan teks. Teks ini akan selalu mengikuti gambar-gambar dan gambar itu sendiri merupakan instrumen atau alat untuk mengembangkan ide-idenya.

Dalam *Manhattan Transcripts*, Tschumi banyak menggunakan konsep dekonstruksi yang dikemukakan oleh Derrida. Konsep turunan Derrida yang mempengaruhi perancangan Tschumi adalah "penundaan makna" oleh Derrida diturunkan menjadi "*Folies*"<sup>9</sup>. *The Folies* adalah karya sebuah arsitektur karena pengaruh peristiwa (*architecture of event*). Peristiwa ini adalah suatu kejadian yang bukan terjadi "pada...", namun lebih dari sekedar itu, seperti berdirinya suatu bangsa ketika diproklamlirkan. Untuk mencari makna *architecture of event* dan menghadirkannya dalam bangunan, khususnya *The Folies*, maka Bernard Tschumi mendekonstruksinya. Dia juga berargumentasi bahwa relasi antara guna, bentuk, dan nilai-nilai sosial sebenarnya telah mengalami satu keadaan yang tercerai seperti yang digambarkan oleh M. Foucault tentang konsep "*the non existence of a continuum existing in space or time*"<sup>10</sup>.

Sebenarnya *Transcripts* ini membuat hubungan baru antara satu dengan lainnya, sehingga komponen konvensional dari arsitektur itu dirusak dan dibangun kembali dengan *Different axes*.

Pada intinya, *The Manhattan Transcripts* adalah satu renungan untuk melihat arsitektur dari perspektif yang lain, yaitu dengan media urutan *frame film*. Dalam *Transcripts* ini menyimpulkan bahwa arsitektur adalah *fiksi* yang kaya akan metafora, karena *figurasi* disatukan dengan wacana sehingga arsitektur menjadi sebuah teks. Yang perlu diingat bahwa Tschumi tidak untuk menghancurkan program yang terdahulu, namun *type* memiliki penawaran dibalik arsitektur, sehingga *type* bersifat alamiah dan mengekspresikan keabadian. Kajian Tschumi berhasil membawa kita pada sebuah paradigma baru dalam

<sup>9</sup> *Folies*, yang arti harfiahnya adalah *kegilaan*, merupakan tema utama dalam karyanya. Apa yang dimaksud dengan *folies* dalam *aporisme* Derrida untuk proyek Tschumi merujuk pada kondisi mengada yang tidak stabil.

<sup>10</sup> Dari konsep ini Tschumi menawarkan sebuah pandangan yang melihat arsitektur dari perspektif lain. Ada tiga kategori relasi antara guna, ruang, dan peristiwa yaitu:

- *Indifference*. Situasi ini dapat digambarkan seperti sebuah zona diantara medan magnet, dimana terjadinya dua gaya tarik menarik saling menetralsir. Contoh yang paling sesuai adalah *Crystal Palace* yang bisa dipergunakan mulai dari memamerkan gajah sampai untuk arena tinju. Ketika ruang dan peristiwa secara fungsional tidak lagi saling bergantung, maka strategi *Indifference* akan hadir.
- *Reciprocity*. Situasi dimana terdapat aksi saling mendukung, mempengaruhi, memberi dan menerima. Dalam situasi ini, ruang dan program dapat secara total saling tergantung dan mempengaruhi kondisi masing-masing. Pandangan arsitek terhadap pemakai akan menentukan sikap arsitektural.
- *Conflicts*. Relasi jenis ini sebenarnya paling sering terjadi. Seperti, dapur memang untuk memasak, tetapi bisa juga untuk bertengkar, bercinta dan tidur. Keadaan ini memberi peluang pada fenomena budaya yang disebut "*transgresi cultural*" (lompatan budaya).

berarsitektur, dimana program dan konsep sangat terbuka untuk perubahan dan harus dipandang sebagai satu kerangka dimana melalui perubahan-perubahan dapat dijadikan sebagai operasi yang tidak beku dan menjadi cara untuk menyangkal masa lalu sekaligus melihat masa depan.

### 11.1.2 *Architecture from without*, Diana Agrest

Buku yang ditulis oleh Agrest adalah tulisan mengenai bahasan arsitektur dilihat dari sisi sebuah film. Dia memberikan contoh antara film yang berjudul Superman II dengan Atlantic City. Superman, menurut dia adalah film yang masuk pada kriteria film-film Epic, sedang Atlantic City adalah film yang dikategorikan sebagai film dramatik.

Dalam teorinya, bahwa arsitektur adalah satu sosok yang sangat berhubungan dengan kota dan film, karena film akan selalu menggunakan latar produk arsitektur. Berangkat dari hal tersebut, maka dia mengargumenkan bahwa film dapat membawa kita pada satu *hegemoni* tentang arsitektur baik berupa dataran konsep maupun pada dataran *style*.

Superman II, adalah cerita yang berkisah tentang kepahlawanan yang selalu berpetualang di atas kota New York untuk membela kebenaran. Ketika sosok Superman melintasi kota New York yang begitu realistis, akan merubah pandangan kita tentang kota tersebut menjadi sesuatu yang imajinatif, yang seakan menjadi kota impian. Berbeda ketika sosok Superman berada di rumahnya di Kutub utara, rumah yang penuh dengan daya imajinasi, abstrak, dan atraktif, justru terlihat sebagai suatu yang realistis. Keadaan ini sebenarnya adalah trik yang dilakukan kamera yang justru dilupakan pemirsa (Diana Agrest;1995).

Film Superman adalah film yang sangat konservatif pada alur ceritanya, namun dapat ternegasi oleh trik kamera yang dilakukan. Struktur film Superman dapat tertangkap lewat tema cerita yang terdapat *entry point*, klimaks cerita, dan penyelesaian. Sehingga sebenarnya film ini sangat statis, artinya walaupun penikmat untuk mencoba meninggalkan salah satu episodnya akan tetap dapat mengikutinya. Sehingga film ini dapat dikategorikan sebagai film epic.

Berbeda dengan film The Atlantic City yang bercerita tentang alur kehidupan. Kehidupan, menurut cerita pada film tersebut adalah suatu teka-teki yang sangat sulit untuk ditebak maupun direncanakan. Penikmat tidak dapat mengikuti cerita film tersebut dengan meninggalkan salah satu episodnya.

Sama ketika Superman terlihat imajinatif pada kondisi yang realis, The Atlantic city terlihat suatu alur cerita yang statis. Namun hal ini tidak dapat tersadarkan oleh penikmat ketika menikmati film ini. Film ini jelas dapat sebagai labirin pemikiran yang membutuhkan suatu kondisi yang lain untuk menyimpulkannya.

## II.2 Kesimpulan umum

Diatas telah disampaikan mengenai dua teori yang melihat arsitektur dari sebuah film. Tschumi melakukan dengan rekaman kejadian kota new York, sedang Agrest melihat dari sisi gambar pada setting kotanya.

Dari bahasan diatas dapat diperoleh dua simpulan bahasan. Pertama, Bernard Tschumi melakukannya dengan menerjemahkan turunan Derrida pada karyanya. Walaupun alam fikiran Tschumi masih sangat di dataran atas, namun sangat menarik ketika bahasan ini dijadikan sebagai tinjauan substansi cerita. Sehingga bahasan yang dikemukakan Tschumi dapat dijadikan penulis sebagai metode untuk melihat film "Puisi Tak Terkuburkan" dalam dataran substansi cerita (*meaning*).

Kesimpulan yang kedua adalah teori Agrest yang berbicara dalam dataran visual. Dalam presis-nya dia mengungkapkan adanya perbedaan penikmat terhadap produk arsitektur. Bahasan ini dijadikan penulis untuk melihat struktur film Garin yang beralur tidak jelas ini. Dalam penulisan ini terlebih dalam melihat film PTT (Puisi Tak Terkuburkan) penulis secara sadar akan tidak *letter lux* untuk menerjemahkan sama seperti Agrest melakukannya. Artinya penulis akan lebih *discourse* pada teori arsitektur.

### Bab III

## SINEMATOGRAFI DALAM ARSITEKTUR

### Upaya untuk menyampaikan makna

Bagian dua telah tersebut bahwa untuk melihat film "Puisi Tak Terkuburkan" adalah dengan melihat dari dua elemen film. Pertama melihat dari substansi cerita dan kedua adalah struktur film itu sendiri. Bagian ini adalah mengungkapkan hal tersebut dan menerjemahkannya kedalam arsitektur. Bahasan arsitektur pada bagian tiga ini masih berupa temuan konsep di dataran teori. Teori Tschumi ditempatkan untuk melihat substansi cerita sedangkan teori Agrest ditempatkan pada struktur ceritanya.

#### III.1 Menilai sebuah karya sinematografi Garin Nugroho

Garin Nugroho telah berhasil memasok ekspresi pribadinya lewat film-film mandiri yang diproduksinya. Dia melawan dogma-dogma komersial yang selalu membayangi *sineas* nasional<sup>14</sup>. Dari film-filmnya terlihat bahwa tema ceritanya berkisar pada kejadian aktual kemasyarakatan.

Menilai sebuah film pada hakekatnya adalah, memberikan *lyein* unsur-unsur sebuah film tanpa terlepas dari kebulatannya. Baik sifat, proporsi, fungsi, dan saling hubungan dari unsur-unsurnya. Walaupun kemudian terjadi sudut pandang dan hasil penilaian berbeda, itu karena film seperti layaknya kesenian lainnya, yang memiliki kekhasan dan kompleksitas sendiri.

Dalam *skeptesthai* penulis mengenai karya Garin, dalam hubungannya dengan Indonesia sebagai *background* cerita, ada tiga kekhasan yang dapat dianalisa:

1. Sebuah film mempunyai dimensi etis, politis, psikologis, sosiologis, dan estetis. Yang masing-masing bersegi banyak dapat dikaji dari berbagai pandangan dan kepentingan penilaian. Sebagai contoh yang lebih luas, Festival Film Berlin dipandang lebih

<sup>14</sup> Garin Nugroho adalah sosok yang sangat kental dalam industri perfilm-an Indonesia pada dekade ini. Dia lahir 6 Juni 1961 di Yogyakarta dan lulus Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta pada tahun 1985 mengambil sripsi tentang "*Sensor Film dalam Tinjauan Sosiologi Hukum*".

Karya dokumenter pertamanya pada tahun 1986 dan meraih Film Pendidikan terbaik Festival Film Indonesia pada tahun itu juga. Film cerita pertamanya *Cinta dalam Sepotong Roti* meraih film terbaik FFI 1991, dan sutradara baru terbaik Asia-Pasifik Film Festival di Korea Selatan. Tahun 1992. Film Dokumenter Lingkungan Hidupnya yang berjudul *Air dan Romi* meraih penghargaan di Festival Lingkungan Hidup Okomedia Film Festival di Jerman. Tahun 1994. Dia sangat rajin untuk menulis sinopsis cerita yang kemudian dalam film ceritanya yang kedua, *Surat untuk Bidadari* meraih penghargaan terbaik Young Competition di Tokyo Film Festival dan penghargaan terbaik di Taormina Film Festival Italia, yang pernah memberikan penghargaan film terbaik pada karyanya yang pertama, Spielberg. Tahun yang sama, film ini mendapat penghargaan sebagai sutradara terbaik Festival Film Non-Blok dan penghargaan Majalah Horison serta Harian Umum Republika.



menekankan segi politis selain segi estetikanya. Garin mempunyai kekhasan terutama dari segi sosiologis dan psikologisnya terhadap kehadiran suatu bangsa. Dari dua unsur ini, keduanya memberikan dua perspektif yang berbeda. Pertama tema cerita dalam film itu sendiri sebagai akibat dari permasalahan aktual masyarakat. Kedua, penilaian penonton terhadap makna dari film yang ditayangkan.

2. Film seni sebagai seni rekam yang mengadaptasi seni-seni lainnya, seperti musik, drama, sastra dan lain-lain di satu sisi begitu terasa mudah untuk dinilai dan menjadi bagian dari pengamat seni lainnya. Pada sisi lain, karena ia lahir sebagai kesenian baru yang khas (seperti musik film, akting film dll), maka seperti akting dalam film, bisa dilihat dari berbagai sudut pandang, serta dialog yang dilakukan film dengan seni-seni lainnya. Garin sangat jeli dalam melihat Cristyne Hakim berperan dalam karyanya (*Daun diatas Bantal*), Paquita (*Dance Of Moon*) yang aktingnya kuat dari seni teater. Penokohan yang dia lakukan lebih mencerminkan sebagai suatu elemen bangsa dengan budaya lokal yang selalu berada di kelas bawah, dan memang begitulah realita yang terjadi.
3. Tema besar dari film PTT adalah mencoba lepas dari pilihan proses *spin off*.<sup>15</sup> *Spin off* adalah proses peniruan suatu karya yang telah dianggap sukses. Pola kerja semacam ini juga salah satu dari beberapa yang disebutkan diatas, merupakan awal terjadinya krisis perfilman nasional. Penulis sepakat, jika film yang diproduksi oleh Garin merupakan film mandiri, artinya film tersebut tidak terjebak pada dogma-dogma yang difatwakan para sineas lainnya. Garin lebih cenderung untuk memasok ekspresi pribadinya dan keberanian untuk mendobrak kekomersialannya. Industriawan tersohor Jepang, Konosuke Matsuhita berpendapat, keberhasilan membangun industri perfilman tergantung kemampuan menyesuaikan diri dengan tanah lokalnya. Menurutnya esensi sangat penting untuk dipegang dari hanya sekedar peniruan.

"Puisi Tak terkuburkan" adalah film terbaru (awal tahun 2000) Garin Nugroho<sup>16</sup>. Dalam pembahasan sebelumnya telah disampaikan mengenai "peminjaman" film Garin Nugroho

<sup>15</sup> *Bursa Komedi dan Dunia Dara* merupakan contoh proses *spin off* yang dilakukan oleh beberapa rumah produksi yang ada di Indonesia

<sup>16</sup> KONSEP HITAM DAN PUTIH

Hitam putih adalah perspektif warna yang memberi imajinasi yang sangat luas terhadap berbagai peristiwa hidup. Bisa menunjukkan sebuah catatan kisah nyata, tragedi hingga sifat kekekalan yang mewakili kekekalan kekerasan dalam pertumbuhan berbangsa kita khususnya Aceh.

IBRAHIM SANG PENYAIR DIDONG BERCERITA

Ibrahim dilahirkan, Kebahagiaan menyelimuti kedua orang tuannya. Ayah Ibrahim menggendong bayi. Pembaca mantra menyayikan do'a ketelingga Ibrahim bayi.

untuk dijadikan sebagai transformasi kedalam arsitektur. Hal yang menarik untuk diangkat karena film ini bercerita tentang tema kerakyatan yang berada di setting alam Aceh, juga karena tema-nya adalah tema kekekalan kekerasan yang selama ini terjadi di negara kita.

---

Ibrahim waktu kecil tak menonton didong. Dia menghafal syair di luar rumah. Mengikuti suara-suara orang didong didalam rumah. Saat terlihat kepala penonton mengantuk. Ibrahim kecil masuk menyusup. Rupanya, dia senang menonton didong. Ibrahim kecil selalu menyediakan ubi bakar dan ayam goreng pada ketua didong. Diperlihatkan syairnya yang dibuatnya pada ketua didong. Suatu saat Ceh meminta Ibrahim menulis Didong, lalu bersyair bersama, ubi dan ayam goreng disediakan Ceh lain.

Ibrahim remaja jatuh cinta pada gadis didepan bangku sekolah. Rasuna, nama gadis itu. Cara Ibrahim mencari perhatian Rasuna adalah dengan menendang betis kaki Rasuna. Rasuna tersenyum malu. "Tampangku mungkin tak baik, tapi hatiku cantik sekali.....", rayunya. Rasuna merah tersipu, lalu ia menghindar malu-malu. Rasuna selalu membaca surat dari Ibrahim.

Kesenangan itu berhenti saat diambil dalam penjara. Disini Ibrahim baru tahu bagaimana penjara, masuk ke sel tanpa tanya jawab. Ibrahim masih tidak tahu apa yang terjadi. Pak Ibrahim terkenang akan istrinya? Dimana berada? Ia ingat anaknyayang ketiga masih kecil. Dari sel tempat tinggalnya, terdengar suara wanita. Ada perempuan-perempuan yang bertanya dimana mencuci, ada juaga yang baru masuk penjara.

Ibrahim menerima selimut dan sarung yang masih berbekas kotoran anaknya. Ibrahim senang sekaligus sedih. Ibrahim pikir pasti tidak ada lagi selimut buat istri dan anaknya. Itu selimut satu-satunya.

Suatu malam Ibrahim bangun dari tidur, tawanan sedang nyenyak. Pintu sel dibuka, orang pakai topeng bersenjata masuk, dipanggil nama-nama dan disuruh keluar. Ibrahim takut-takut apa ia akan ikut dipanggil. Pintu ditutup.

Petugas muncul lagi dan bilang bahwa mereka akan dibawa ke Banda Aceh. Setelah pergi, para tahanan di sel yang tersisa berkumpul bercerita orang-orang akan diadili di Banda Aceh karena urusan politik.

Datang beberapa teman masuk lagi ke sel. Mereka langsung memeluk Ibrahim sambil menangis mereka bilang bahwa orang-orang yang semalam telah meninggal. Ibrahim menangis.

Tengah malam Ibrahim dipanggil menghadap meja penuh tumpukan tali petugas bertopeng memanggil nama-nama. Mereka ketakutan, Ibrahim justru bingung karena ia disuruh mengikat narapidana itu Ibrahim menolak. Ia menangis sambil bersimpuh. Dalam popor senjata, Ibrahim tak berdaya. Tahanan yang diikat, dibungkus karung goni hingga lutut.

Ibrahim dibawa dengan truk, Di tengah jalan mendengar percakapan tentara dan sopir "Empat pertama di tikungan pertama, berikutnya ditikungan berikutnya dan berikutnya ". Mereka mengambil empat orang. Lalu ke empat orang digiring ke balik bukit. Dimana jalan setapak di pagari oleh obor kecil. Truk lalu pergi lagi. Kejadian selanjutnya Ibrahim tidak tahu menahu.

Ditikungan totor besi, tentara bertopeng menyuruh guru turun. Datang orang mengambil tahanan dengan mata ditutup kain hitam. Disana pertama kali ia menyaksikan kejadian ini. Satu tahanan dipapah di bunuh. Ibrahim muda terhenyak.

Ibrahim muda tak bisa tidur mengingat perjalanan semalam. Lemas tubuhnya. Pintu sel dibuka dan terdengar suara menyebut nomor. " Satu, dua, tiga.... ", teriak suara tersebut. Setiap pemilik angka bergegas lari keluar, Ibrahim pemilik nomor dua puluh lima, gemetar memeluk tubuh sendiri. Makin angka mendekati ke angka dua puluh lima. Tapi sampai nomor dua puluh empat, langsung dipanggil nomor 26 Ibrahim menahan napas. Ia protes berteriak, karena nomornya tak dipanggil " Nomor dua puluh lima tak ada ... ", jawab sang petugas. Ruangan sepi, suara mobil diluar sudah tak ada. Ibrahim sendiri dalam sel.

Jaksa membacakan keputusan bahwa : Ibrahim dinyatakan bebas Ibrahim tidak mengerti. Guru disuruh pulang, dinyatakan tidak terlibat. Tiba-tiba guru memukul meja, marah. Jaksa membuka buku. Ternyata tidak ada nama Ibrahim kadir di sana. Ibrahim menolak disuruh pulang meskipun dibujuk " Kenapa mesti salah menangkap? ", Tanya Ibrahim lagi? Kata jaksa ada yang salah melapor. Dan orang yang itu sudah diamankan. Jaksa beralasan jika saja Ibrahim tidak di amankan penjara, maka kemungkinan bisa dibunuh oleh masa yang mencari peberontak, Akhirnya Ibrahim mau mendengarnya. Ia baru rela dipulangkan, Dengan kesal ia keluar tempat itu.

Ibrahim Kadir mengakhiri ceritanya dengan, menyayikan syair Didong Tentang perasaannya pada Aceh, tanah yang dicintainya.

### 3.2 Relasi film Garin Nugroho dengan Indonesia

Seperti telah diungkapkan penulis, bahwa pada bahasan relasi ini untuk lebih mempermudah pembaca memahami isi tulisan ini maka relasi film PTT dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah menilik film atas substansinya, dan yang kedua adalah struktur film tersebut. Berikut pembagian tersebut:

#### III.2.1 Substansi

Menilai untuk mentransformasikan film "Puisi Tak Terkuburkan" ke dalam arsitektur hakekatnya adalah memenggal unsur-unsur film tersebut tanpa terlepas dari kesatuan temanya. Baik sifat, proporsi, fungsi, dan saling hubungan dari unsur-unsurnya. Alangkah kayanya ketika film tersebut diterjemahkan secara lain dan terjadi sudut pandang yang berbeda. Bukankah film seperti layaknya kesenian lainnya, yang memiliki kekhasan dan kompleksitas sendiri.

Dalam *silogime* penulis mengenai karya Garin ini, hubungannya dengan Indonesia sebagai *background* cerita (khususnya Aceh), ada kekhasan yang dapat dianalisa

Skenario film mempunyai dimensi etis, politis, psikologis, dan sosiologis. Penulis akan mengangkat dimensi politis dan etis dalam kerangka tema cerita. kekhasan itu terutama dari segi etisnya terhadap kehadiran suatu bangsa.

PTT pada sinopsis diatas dapat ditangkap mengenai seorang anak bangsa yang menyaksikan kekerasan di sebuah penjara "politik". Sebenarnya dia juga berstatus sebagai tawanan namun pada akhirnya dia dinyatakan tidak bersalah.

Ini menunjukkan bahwa film tersebut adalah ingin mengkritik kebijakan negara beserta elemennya lewat kesalahan penangkapan terhadap Ibrahim. Dalam film tersebut juga disampaikan tentang adanya "kesalahan prosedur" yang ditutupi dengan "kebaikan" aparat yang berkedok sebagai pelindung dari serangkaian masa untuk mencari pemberontak seperti Ibrahim. Gambaran ini menunjukkan adanya etis kritik yang diangkat.

Keberhasilan film-film Hollywood adalah karena mereka mengisahkan polisi dari kritik polisi yang jahat sampai sanjungan prestasi polisi. Penulis melihat fenomena yang terjadi sekarang (kelesuan dunia perfilman nasional) adalah sineas nasional takut untuk mencoba seperti itu. Artinya, perfilman nasioal masih takut untuk dicemoohkan oleh kors dokter ketika dia mengangkat kritik terhadap korps dokter. Yang kedua, masyarakat penikmat perfilman nasional

masih menggunakan hegemoni yang salah terhadap makna sebuah film, artinya masyarakat langsung memberikan persepsinya tentang film tanpa menanggapi dari elemen film lainnya.

Satu renungan untuk kita, bahwa Puisi Tak Terkuburkan bukan memberikan makna yang tunggal tetapi agar penikmat lebih dapat "membaca" cerita dengan tidak cepat untuk memberikan keputusan dan persepsinya terhadap film ini. Ekses-ekses dari sifat ini antara lain adalah *intolerance* terhadap kritik yang dihadapkan ke golongan sendiri. Inilah yang menjadi sebab bahwa film Indonesia yang menjadi peran *antagonis* selalu golongan paling lemah posisi sosialnya.

### III.2.2 struktur

Hitam putih adalah perspektif warna yang memberi imajinasi yang sangat luas terhadap berbagai peristiwa hidup, demikian diungkapkan Garin Nugroho dalam pembuatan filmnya. Warna yang ditampilkan dalam PTT adalah hitam putih yang dapat menunjukkan sebuah catatan kisah nyata. Tragedi hingga sifat kekekalan timbul dalam film ini. Seperti itu sehingga pembuatan film ini mencoba untuk membahasakan warna hitam putih tersebut dengan menyampaikan makna kekekalan kekerasan di negara kita, khususnya Aceh.

Struktur cerita Puisi Tak Terkuburkan terbagi atas 3 fase cerita, yang setiap fase-nya mempunyai kisah dan derajat hirarkis yang berbeda-beda. Fase pertama adalah ketika Ibrahim terlahir dan belajar untuk menuliskan didong dengan cara sembunyi-sembunyi. Fase kedua mempunyai kisah cerita yang jatuh cinta pada Rasuna, dan pada fase ini derajat hirarkis yang paling tinggi terdapat saat Ibrahim dipenjara dengan sebutan Ibrahim muda. Dan fase yang terakhir adalah fase dimana dia setelah bebas dari penjara untuk menyanyikan sebuah syair didong tentang perasaannya pada tanah Aceh.

Susunan frame film ini mempunyai tingkat hirarkis yang berbeda. Sehingga dalam ceritanya antara *happy ending* dengan *entry point* saling mengikat. Artinya, antara hirarkis pada fase pertama dengan yang kedua sama kedudukannya, begitu seterusnya. Antara "pintu masuk" cerita dengan "keluarnya" sama-sama pentingnya<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Film tidak selalu memiliki struktur yang jelas, yang memudahkan penonton untuk menyimpulkan jalan cerita dan misi yang akan ditampilkannya. Film tidak selalu bisa didekati dengan kondisi formal, sistematis, rasional dan teratur. Garin mencoba untuk membuat filmnya berdasar pada:

1. *Efektif dalam penyampaian*  
Artinya, misi yang diangkat dan yang akan disampaikan mempunyai ikatan emosional antara tema dengan penikmat. Sehingga tanggapan emosional menjadi lebih penting dibandingkan dengan penokohan fisik seperti yang terjadi sekarang.
2. *Intuisi*  
Artinya, ekspresi yang dikemukakan sineas dapat ditangkap oleh penikmat lewat peran yang dimainkan dalam film Garin.
3. *Pengalaman kehidupan*

### 3.3 Keterkaitan arsitektur dengan film

Sering kita melihat iklan Bentoel Mild dimana lipatan kertas yang berbentuk pesawat sederhana ketika melewati *screen* (layar) seketika itu pula berubah menjadi pesawat Blue Hawk. Lain lagi ketika boneka sawah berjalan dan melompati lubang permen Polo berubah menjadi ketimun yang kedua contoh itu siap untuk disajikan.

Contoh diatas adalah perumpamaan yang penulis kemukakan untuk mempermudah pembaca memahami tulisan ini. Artinya, setelah penulis membahas secara substansi dan struktur cerita, maka dapat diperoleh dua simpulan untuk dibahas pada bagian ini. Dua simpulan tersebut adalah:

1. Dimensi politis dan etis pada film PTT (penulis *discourse* pada dimensi etis) akan dibahas keterkaitannya dengan arsitektur khususnya pada dataran teori dan konsep.
2. Pembagian fase atas 3 bagian, warna monokromatik hitam putih, serta alur film akan dibahas juga pada dataran teori serta konsep.

Upaya untuk merepresentasikan Indonesia di negara Jepang, dengan site di kawasan Tomin Golf course Tokyo, yang merupakan kawasan pengembangan animasi Jepang, Menunjukkan sebagian besar penikmat atau pengunjung di kawasan ini adalah masyarakat perfilman di Tokyo.

Konsep utama dalam pendekatan perancangan adalah dengan mentransformasikan substansi dan struktur film (film-film Garin) kedalam arsitektur. Pada bagian ini disampaikan mengenai hubungan atau relasi antara arsitektur dengan film sebagai pengkristalan substansi cerita dan struktur.

#### III.3.1 Secara substansi

Dimensi etis menjadi pokok kajian pada penulisan ini. Bila kita menikmati film Puisi Tak Terkuburkan, kebanyakan dari kita hanya menikmati apa yang disampaikan dalam cerita tersebut dengan meninggalkan sesuatu kemungkinan-kemungkinan yang lain.

Secara garis besar, film tersebut mengangkat tema kerakyatan. Namun penulis memberikan persepsi yang berbeda. Ketika Ibrahim menyanyikan syair didong terlihat ada

---

Garin dalam menggali tema yang diangkat sebagian besar adalah merupakan pengalaman kehidupan yang terjadi di Indonesia. Perbedaan pendekatan akan melahirkan perbedaan penilaian juga. Contoh dalam dunia sinetron kita misalkan, kehidupan *didistorsikan* menjadi kehidupan yang beralur. Seakan kehidupan dapat menjadi satu TTS yang mudah untuk dicari, mudah untuk ditebak, dan lain-lain. Padahal kehidupan merupakan satu labirin cerita yang kita sendiri justru tidak tahu apa yang terjadi untuk beberapa menit yang akan datang.

kekuatan tanda lain untuk mempengaruhi penyampaian makna. Tidak hanya sebuah syair melainkan sebuah kekuatan untuk mengobati rasa cintanya terhadap Aceh, dan kemungkinan ini masih terdapat banyak sekali.

ketika tradisi Yunani pra-Sokrates mengenal konsep *epagoge*, yakni konsep berfikir melalui ingatan fikiran sekaligus mempelajari lebih cermat agar mampu merekonstruksi sesuatu sesuai dengan karakteristiknya. Walaupun yang terjadi tidak merekonstruksi tetapi justru mendestruksi hal ikhwalnya, namun konsep berfikir *epagoge* adalah untuk mampu memperlihatkan kemungkinan-kemungkinan yang dimilikinya. Konsep berfikir seperti ini (*epagoge*) dilandaskan karena sadar terlalu banyak kejadian, tanda, dan kehadiran yang tidak terungkap dalam bahasa. Orang Yunani Purba yang memulai berfikir tentang ada dan mengada memiliki kosep mendengar atau memandang sesuatu secara seksama dengan menarik diri untuk menelusuri asal beradanya. Dengan konsep *epagoge*, orang-orang Yunani membiarkan hal ikhwal memperlihatkan dirinya seperti "adanya" untuk memahami kehadirannya.

Keseksamaan membaca dan menyaksikan (film PTT) sangat dituntut untuk menangkap yang tak terlihat pada film tersebut. Sehingga dalam memberikan persepsi, tidak terburu-buru untuk mengklaim kesimpulannya.

Syarat terpenting dalam konsep *epagoge* ini adalah menunda semua prasangka dan prakonsepsi tentang dirinya. Keadaan ini dalam arsitektur juga terjadi. Manakala pengguna cepat untuk mempersepsikan karya, disanalah letak kesalahannya. Sebagai suatu pribadi, arsitektur juga mempunyai kemungkinan-kemungkinan untuk disampaikan diluar jangkauan bahasa.

### III.3.2 Struktur

*Presis* yang dikemukakan Agrest tentang film "sang pahlawan rakyat" Superman, dijadikan penulis sebagai acuan untuk melihat struktur film PTT. *Silogisme* yang dia kemukakan menunjukkan bahwa bidang gambar, yakni Superman sangat terkesan sebagai seseorang yang secara nyata dapat terbang. Kondisi semacam ini dapat disimpulkan oleh masyarakat penikmat (khususnya anak-anak) sebagai sesuatu yang nyata. Salahnya, ketika masyarakat meninggalkan yang justru terpenting untuk membentuk film tersebut seperti terlihat nyata.

Superman yang sebenarnya adalah permainan kamera saja (*trick action*) terlihat cukup fantastis ketika dia melewati kota New York. Kondisi Kota New York terlihat cukup fantastis, namun sebenarnya yang terjadi kota New York adalah realistis sebagai suatu produk arsitektur.

Kasus yang terjadi sama seperti kasus diatas adalah karya lukisan dengan disertai frame bingkainya. Orang sering lupa bahwa karya lukisan akan terlihat bagus atau mengena (kalau lukisan tersebut berupa kritik) bukan saja karena lukisan itu bagus, tetapi lebih dari itu, bingkai yang pigura yang membingkainya juga turut serta merta dalam membentuk lukisan tersebut menjadi bagus atau bermakna. Gejala ini disebut sebagai gejala saling keterkaitan, bukan saling mendukung. Artinya, keterkaitan antara bidang gambar dengan frame bingkai menjadi satu *superposisi* daripada mendukung dalam arti *hibridasi*.

Superposisi merupakan penggabungan dua unsur yang berbeda yang bersama-sama membentuk unsur baru dengan tidak menghilangkan dua unsur awal. Sedangkan hibridasi adalah sebuah unsur baru yang terbentuk dari pertemuan dua unsur yang berbeda, tetapi tidak secara bersama-sama muncul atas keduanya.

Keadaan ini juga dapat terlihat (walapun tidak secara *eksplisit*) pada film PTT. Diatas telah dikemukakan, bahwa film PTT terjadi atas 3 fase cerita. Ketiga fase tersebut menjadi faktor penting untuk membentuk sebuah film Puisi Tak Terkuburkan. Ketika Ibrahim kecil menyaksikan syair didong, kedudukannya menjadi sama seperti Ibrahim kadir menyanyikan syair didong setelah keluar dari penjara. Demikian juga ketika dia mengingat ketiga anaknya serta istrinya tidak menggunakan selimut samam seperti ketika dia merayu Rasuna pada Ibrahim muda.

Renungan untuk arsitektur, bahwa keadaan seperti ini sering terjadi. Bangunan utama menjadi tidak berfungsi baik lagi ketika vegetasi yang menjadi barier (biasanya didepan bangunan utama) tidak ada atau *didemoliskan*. Sehingga tepi akan sangat penting selain bangunan utama (tengah) yang juga sangat penting. Keadaan ini yang dinamakan sebagai gejala Pusat dan Marjinal.<sup>18</sup> Perbedaan antara pusat dan tepi merupakan sebuah konsekuensi dari adanya hirarki yang ditimbulkan oleh oposisi binari.

Pusat adalah yang terdalam, merupakan jantung dari semua daya tarik dan makna yang merupakan tujuannya. Sedangkan marjinal adalah yang berada pada tepi, berada di luar karena dianggap tidak penting.

Jika ditarik satu simpulan, bahwa karya Garin yang tidak menampilkan unsur klimaks. Artinya, dalam penampilan gambarnya PTT mencoba untuk menyamakan kedudukan antara

entry, klimaks, maupun *sad ending*-nya. Sedang semua fase film-nya merupakan pendukung dari sebuah tema yang disampaikan. Arsitektur memandang hal ini sebagai gerakan anti pusat juga anti tepi. Yang selama ini pusat dijadikan denyut daya tarik menjadi sejajar dengan yang berada di tepi.

### Jepang sebagai setting lokasi

Seagaimana negara-negara lainnya, kebudayaan Jepang dan karakter bangsa Jepang cukup banyak dipengaruhi oleh kondisi geografis dan iklim negara tersebut. Jepang merupakan negara kepulauan yang terletak di sebelah timur pantai Asia. Memiliki sekitar 300 pulau, dengan 4 pulau utamanya Hokaido, Honshu, Shikoku dan Kyushu. Di batasi di sebelah utara oleh Shikalin dan Siberia, di sebelah timur oleh semenanjung Korea dan China.<sup>1</sup>

Seperti halnya kota-kota lain, Tokyo merupakan salah satu kota besar yang banyak dengan istana kerajaan. Di kota ini, banyak bekas tempat peristirahatan para raja yang sampai sekarang masih terpelihara. Tamansari merupakan tempat peristirahatan para raja Mataram yang berada di Yogyakarta, begitu juga di Tokyo, banyak tempat yang merupakan taman untuk peristirahatan para kaisar.

Begitu kentalnya pandangan terhadap tempat ini, banyak produser film mengambil setting lokasi di kota ini. Dan dijadikan sebagai pusat animasi Jepang, walaupun ada juga yang berada di wilayah lain.

Penerjemahan film ke dalam bentuk arsitektural, diperlukan sebuah site untuk mendukung media komunikasi ini sebagai upaya untuk mempresentasikan Indonesia ke dalam wujud bangunan tersebut.

---

#### <sup>1</sup> Jepang :

- Kondisi Tanah dan Penduduknya

Jepang terdiri atas 75% tanah pegunungan yang tertutupi oleh hutan. Kecuali untuk beberapa gunung (yang disebut Japan Alps) di pulau Honshu bagian tengah dengan ketinggian 3000 dari permukaan laut (dpl), sebagian gunung di Jepang ketinggiannya kurang dari 2000 meter dpl.

Dengan sekitar 380.000 km<sup>2</sup> areal tanahnya, Jepang 50% lebih besar daripada Inggris, atau sebesar California, dengan populasi lebih dari 120 juta - separuh jumlah penduduk USA. 70% penduduknya berada di wilayah antara Tokyo dan Kitakyushu. Belgia dan Belanda memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, tetapi pada daerah antara Tokyo dengan Kitakyushu ini memiliki kepadatan penduduk tertinggi.

- Kondisi Iklim

Jepang beriklim hangat, suhu rata-rata di Tokyo yang terletak ditengah kepulauan adalah 15,3 °C. Curah hujan pertahun sekitar 1600-1700 mm, curah hujan terbesar terjadi antara awal musim semi dan musim panas. Pada musim panas dan gugur angin topan membawa curah hujan.

Kriteria utama pemilihan site adalah sebagai berikut:

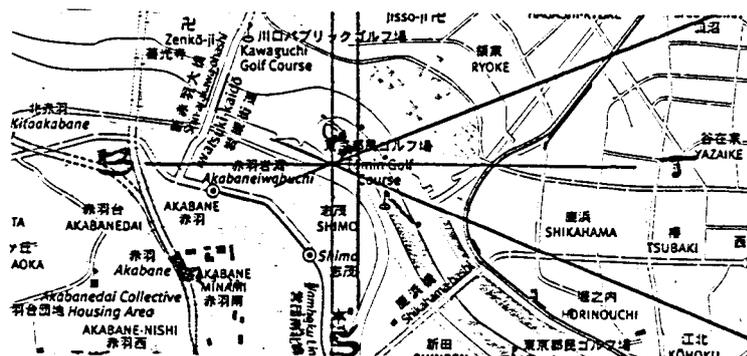
1. Luasan site yang memadai dengan kegiatan Media Komunikasi, yaitu sebagai kegiatan tukar-menukar informasi maupun untuk kunjungan wisata.
2. Posisi site yang memungkinkan pengolahan desain yang berkonteks dengan alam sebagai konsep perancangan.
3. Posisi site yang memungkinkan untuk mengeleminir bencana gempa.

Dari kriteria yang disampaikan diatas, maka untuk mendukung kriteria tersebut site terpilih adalah sebagai berikut:

#### Site terpilih

Berdasar aspek kriteria yang ditinjau, terutama berpijak pada konteks film dan animasi, maka pemilihan site berada pada kawasan Tomin Golf Course di sepanjang sungai Arakawa dan pertemuannya dengan sungai Sumidagawa.

Kondisi site dengan kontur yang terjal (walaupun rata-rata kemiringannya sampai dengan  $30^{\circ}$ ) memungkinkan untuk mengolah site dengan maksimal. Berikut site terpilih:



#### Konsep perencanaan dan perancangan

Konsep perancangan dan perencanaan meliputi bahasan konsep perancangan dan perencanaan Media Komunikasi Indonesia-Jepang di Tokyo yang dikaitkan dengan konsep pembentukan epagoge dan pusat marjinal. Pada bahasan ini dibahas mengenai konsep dan ide awal terhadap bangunan sebagai produk akhir penulisan ini.

Pada bagian tiga telah disampaikan mengenai tinjauan film PTT dari dua unsur, yaitu substansi cerita dan struktur cerita. Substansi cerita menghasilkan konsep *epagoge* dan struktur menghasilkan konsep *pusat marjinal*.

## 1. Tata tapak

Tata tapak direncanakan dengan menggunakan *instrument* transformasi panjang film dalam jam dikalikan, jumlah frame-nya tiap detik (24 frame tiap detiknya). Setelah diketahui panjang frame, maka disisipkan konsep pusat dan marjinal.<sup>2</sup>

Pusat marjinal adalah konsep yang tidak meng-hirarkiskan pusat. Kedudukan pusat dan tepi adalah sama. Bentuk aritektur yang sesuai dengan hal itu ialah lingkaran.

Transformasi ini dianggap analogis ketika disejajarkan dengan *Traditional cell Animation*, yaitu model pengambilan gambar dengan cara pita magnetik.

---

2

### Pusat dan marjinal

Di atas telah disampaikan mengenai penertian tentang pusat dan marjinal. Pada dasarnya dalam perancangan Media Komunikasi Indonesia Jepang ini akan menggunakan konsep pusat dan marjinal, dimana kedudukan pusat dengan tepi karya adalah sama.

### Superposisi

Dalam bab sebelumnya disampaikan mengenai superposisi, dimana ada penumbukan unsur-unsur yang berbeda. Sehingga menghasilkan unsur baru dan kedua unsur pembentuknya hadir secara bersamaan tanpa adanya hirarki di antara keduanya.

Media Komunikasi dipecah menjadi beberapa bagian dan kemudian dipisahkan satu sama lain sehingga menghasilkan beberapa celah. Di dalam celah-celah ini diselipkan fasilitas tambahan berupa vegetasi sebagai barrier, jalur sirkulasi sebagai penghubung antar ruang, restaurant, sinepleks dan lain-lain. Pada waktu penyisipan fasilitas-fasilitas tambahan dilakukan, maka konsep superposisi terjadi. Penyisipan yang dilakukan dengan cara menggeser arah orientasinya. Penggeseran mempunyai maksud, untuk secara bersamaan menghadirkan lapisan pertama dengan lapisan kedua. Pengunjung akan lebih merasakan konsep ini ketika ia berada di salah satu lantainya. Hal tersebut karena dalam setiap bangunan mempunyai denah yang berbeda (tidak tipikal).

### Hybrid

Tercontohkan ketika seorang waria di waktu siang menjadi seorang laki-laki, dia tidak bisa menampilkan dalam 2 penampilan.

Diterjemahkan ketika pengunjung masuk ke dalam kawasan akan mengalami pengalaman ruang yang berbeda-beda. Dari arah main entrance akan menemui dua percampuran, antara bangunan lama dengan bangunan baru. Tetapi setelah memasuki bangunan utama, pengunjung tidak akan menjumpai percampuran tersebut.

Setiap sekuens bangunan yang dilalui akan menunjukkan fasade yang berbeda-beda. Fasade-fasade ini tidak akan dapat muncul secara bersamaan seperti konsep hybrid.

## 2. Kontur

Lokasi yang berada di daerah pegunungan ini tentunya berkontur terjal. Kontur di bagian barat (sepanjang kurang lebih 450 meter) keterjalannya  $30^\circ$ . Sedangkan kontur di sebelah timur sangat terjal. Kontur ini diadaptasi sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk ditimbun.

Pemanfaatan kontur diupayakan agar tidak membahayakan pengunjung (aksesibilitas).

## 3. Ruang

Pengelompokan tiap ruang didasarkan atas tiga kriteria pembagian ruang. Ruang-ruang tersebut adalah:

Definit space, artinya ruang yang terdefinisi secara jelas baik fungsi maupun standart teknisnya. Ruang-ruang tersebut adalah:

- Core
- Ruang utilitas
- Lavatory
- Ruang inventarisasi

Undefinit space, Artinya ruang yang tidak dapat terdefinisi secara jelas baik fungsi maupun standart teknisnya. Ruang-ruang tersebut adalah:

- Panggung eksperimental
- Parkir open space

Border space, adalah ruang yang mempunyai fungsi secara jelas namun standart dan infrastrukturnya tidak jelas, artinya dapat digantikan fungsi dengan mengadaptasikan standart kepada fungsi yang digantikannya.

- Ruang kelas
- Ruang sidang
- Ruang laboratorium eksperimental
- Ruang medikal

#### 4. Fasade

Fasade bangunan adalah dengan konsep *double wall*, artinya dinding yang berlapis. Konsep ini untuk mengadaptasikan bangunan dengan kondisi iklim yang sangat dingin. Pola bukaan ruang (*exposure*) dijadikan sebagai *visual borrow* yaitu peminjaman visual oleh bangunan dan open space disekitarnya. Hanya saja pola penutup ruang (*inclosure*) tidak dikonsepskan untuk menutupi sesuatu yang lemah, tetapi hanya untuk estetis dan adaptasi cuaca.

Fasade bangunan juga memakai prinsip *sliding wall*, yaitu pemakaian dinding ayang dapat dibuka, digeser (dengan modul bukaan tertentu).

#### 5. Material

Menggunakan material dari kekhasan kedua negara. Indonesia terwakili oleh penggunaan batu apung dan Jepang terwakili oleh kayu dan bambunya.

Bahan material batu apung didaur ulang sehingga baik pemasangan maupun dari safety-nya sangat aman. Penggunaanya dengan memakai modul tertentu dan pemasangannya kolaborasi dengan bahan bambu dimensi kecil dari bahan setempat.

Sedangkan kayu adalah untuk struktur penunjang kolom. Struktur penunjang ini dijadikan sebagai penumpu sendi dari plat cantilever sepanjang kurang lebih 7 meter.

#### 6. Warna

Warna bangunan ini diharapkan monokrom terhadap alam. Warna-warna abadi diharapkan mampu untuk mendukung konsep yakni konsep hitam putih. Puncak eksperimentasi pada bangunan Indonesia adalah candi-candi yang terbangun sekian ratus tahun yang lalu. Disebut sebagai warna abadi karena energi kuantum matahari berpantul dengan warna batu dalam hal ini warna hitam.

Ditinjau dari panjang gelombangnya, warna hitam sangat jelas terlihat oleh penyandang netra. Karena panjang gelombang  $\lambda$  yang terpancar lebih besar dari pada warna-warna lain (kecuali warna putih) untuk diterima oleh retina seseorang.

## 7. Struktur

Pemilihan model struktur adalah dengan pendekatan teknik gempa. Di negara Jepang gempa yang timbul adalah gempa tektonik, yaitu gempa yang berpusat (hipocentrum) dari laut. Sehingga gerak gempa yang terjadi adalah gerak amplitudo.

Struktur yang dipilih adalah struktur segitiga, karena tekan tariknya berbanding nol atau bahkan lebih besar tarik.

Kolom berbentuk segitiga sama sisi dengan tidak mengabaikan keamanannya. Alasan mengapa memilih bentuk ini karena untuk mengantisipasi gerak lateralnya.

## 8. Vegetasi

Vegetasi berfungsi sebagai pengarah, pelindung/ barrier, maupun akustik suatu ruang. Selain hal tersebut vegetasi dipilih dengan mempertimbangkan jenis yang tidak memberikan rasa aman. Jenis-jenis vegetasi yang dihindari adalah jenis pohon yang mudah gugur, keras daun, dan bentuk daun yang lancip.

## 9. Akustik

Peran akustik sangat penting karena pada kawasan ini sangat banyak fungsi, sehingga fungsi-fungsi yang memerlukan keprivatan hendaknya di lindungi oleh suatu akustik yang bagus.

Akustik memanfaatkan vegetasi dan kontur yang ada, artinya dalam fungsi memerlukan akustik peran lembah sangat tinggi. Begitu juga peran tumbuhan yang rendah dan rindang (baik alami maupun buatan) juga sangat berperan untuk melindungi kegiatan yang memerlukan akustik. Vegetasi rendah buatan adalah tanaman-tanaman buatan tersebut.

#### 10. Sirkulasi pejalan kaki

Sirkulasi diberikan dengan cara memberikan alternatif bagi pengguna pejalan kaki. Sirkulasi diputar dan disela-sela sirkulasi tersebut disisipkan fungsi lain untuk mengeliminir kebosanan pengunjung.

#### 11. Sirkulasi moda air

Sirkulasi air diharapkan dapat berjalan sendiri dengan bantuan mesin pompa. Mesin pompa ini terhitung dengan rumus-rumus yang mendukung sehingga lama perjalanan, view yang diarahkan, serta waktu tempuh perjalanan dapat diketahui.

Sirkulasi air ini dikonsepsikan untuk dapat berjalan zig-zag sesuai view yang diinginkan.

#### 12. Sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan diberikan untuk memilih jenis kegiatannya. Artinya, kegiatan tertentu diberikan fasilitas parkir dan pemberhentian secukupnya. Penempatan simpul parkir ini tidak semata untuk mengakomodir satu jenis kegiatan saja, namun lebih kepada kebebasan memilih jenis serta simpul parkir yang disediakan.