

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Terkait Sistem Memori pada Manusia

Manusia melakukan proses mengingat dan menyimpan informasi dalam kehidupan sehari-harinya. Atkinson dan Shiffrin (Solso (1995) dalam Bhinnety (2008)) membagi struktur ingatan menjadi 3 bagian; yaitu sistem ingatan sensorik, sistem ingatan jangka pendek, sistem ingatan jangka panjang.

Memori sensorik merupakan memori yang mencatat informasi atau rangsangan yang masuk melalui salah satu atau kombinasi dari panca indra, yaitu secara visual melalui mata, pendengaran melalui telinga, bau melalui hidung, rasa melalui lidah dan rabaan melalui kulit. Baddeley (1999) dalam Amalia (2011) menjelaskan bahwa Memori sensorik dipengaruhi oleh “memori ikonik” dan “memori pendengaran”.

Baddeley (1999) dalam Amalia (2011) menjelaskan bahwa memori ikonik berkaitan dengan penyimpanan memori visual. Memori ikonik dipengaruhi oleh *brightness* dan *contrast* sehingga memori dapat menerima rangsang penglihatan (visual). Dalam ranah arsitektur, memori ikonik berkaitan dengan ingatan sebuah bentuk dan warna suatu benda. Sedangkan Memori pendengaran tidak mengingat hal-hal yang lebih menarik atau penting. Memori pendengaran akan menerima rangsangan suara.

Pada memori jangka pendek memiliki kapasitas yang kecil sekali, namun sangat besar peranannya dalam proses memori, yang merupakan tempat dimana manusia memproses stimulus yang berasal dari lingkungannya. Memori jangka pendek berfungsi sebagai penyimpanan transitory yang dapat menyimpan informasi sangat terbatas dan mentransformasikannya dalam menghasilkan respon atau suatu rangsangan.

Pada memori jangka panjang, dapat menyimpan informasi berupa kejadian dimasa lalu, keahlian dan fakta. Memori jangka panjang merupakan keberhasilan penyimpanan informasi memory jangka pendek. Keberhasilannya ditentukan oleh 2 faktor, yaitu apabila informasi tersebut sangat diperhatikan dan diperhatikan

secara terus menerus. (Salkind, 2006 dalam Amalia, 2011). Memori jangka panjang tidak akan hilang, melainkan tersimpan dalam ingatan manusia hingga memori tersebut dipicu oleh hal yang berkaitan dengan hal-hal yang berkaitan. Pemicu memori dapat berupa apapun. Contohnya, catatan, benda yang berkaitan dengan memori tersebut, dan arsitektur (Baddeley, 1999).

2.2. Tinjauan tentang Memori Kolektif

Memori kolektif sebagai salah satu simpul merupakan kondisi yang semakin memungkinkan keutuhan masyarakat karena adanya asal identitas yang sama. (*the common source of identity*). Halbwach (1980) dalam Wattimena (2016) menjelaskan, Memori kolektif sebuah kelompok masyarakat selalu diakui sebagai ingatan bersama. Artinya, semua anggota masyarakat mengetahui isi dari memori tersebut, dan mengakuinya sebagai versi yang sah. Memori kolektif semacam ini tertanam juga di daalam pikiran kolektif masyarakat tersebut sebagai sebuah kelompok, misalnya dalam bentuk berbagai monument dan cerita-cerita yang tersebar di masyarakat tentang masa lalu. Semua ini tersebar di masyarakat itu sendiri, dan diakui sebagai bagian dari identitas sosial kelompok masyarakat tersebut.

Memori kolektif menggenggam makna kolektif atas sebuah peristiwa termasuk dengan symbol-simbolnya. Makna kolektif itu dapat merajai memori kolektif karena adanya berbagi pengalaman yang sama atau berkat proses sosialisasi. Sosialisasi ini dipelihara turun-temurun melalui perayaan, ritual-ritual, upacara-upacara, penulisan sejarah dan narasi dari mulut ke mulut (dalam masyarakat kuno) yang bertujuan untuk mengabadikan masa lalu. Proses ini dimulai dari unsur terkecil, yaitu individu. Pengalaman masing-masing individu menyebar ke komunitas dan tertanam sebagai memori kolektif dari penduduk suatu tempat. Maka, makna kolektif inilah yang lebih memainkan peranan dalam menjaga keutuhan masyarakat karena dihayati oleh masyarakat.

Memori kolektif ini membangun ikatan keutuhan masyarakat selain menjadi variabel gerak budaya. Dalam fase liminal ketika masyarakat mengalami disorientasi, memori kolektif merupakan energy untuk bernostalgia, untuk tidak lepas dari benang budaya asa. Sebagai contoh peristiwa perang dan kerusuhan yang

ada didalam kota. Kumpulan memori tersebut kemudian dilihat sebagai sebuah entitas kolektif yang terdiri dari jaringan dan campuran berbagai ide tentang masa lalu yang tersebar di masyarakat (Halbwachs, 1980 dalam Wattimena, 2016).

Halbwach (1980) Wattimena (2016) menjelaskan seorang individu mengingat terjadinya sebuah peristiwa. Ingatan personal seseorang dapat dianggap sebagai sudut pandang tertentu dari ingatan kolektif sebuah masyarakat. Sudut pandang ini bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan terus berubah dan berkembang dalam proses komunikasi antar manusia didalam masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disepakati bahwa memori kolektif diakui sebagai ingatan bersama yang dimaknai atas sebuah peristiwa termasuk dengan symbol-simbolnya berkat proses sosialisasi dimana memori tersebut dipelihara turun-temurun dengan tujuan untuk mengabadikan masa lalu. Sedangkan Ingatan personal seseorang dapat dianggap sebagai sudut pandang tertentu dari ingatan kolektif, sudut pandang ini akan terus berubah dan berkembang dalam proses sosialisasi didalam masyarakat.

2.3. Tinjauan tentang Memori kolektif Arsitektur

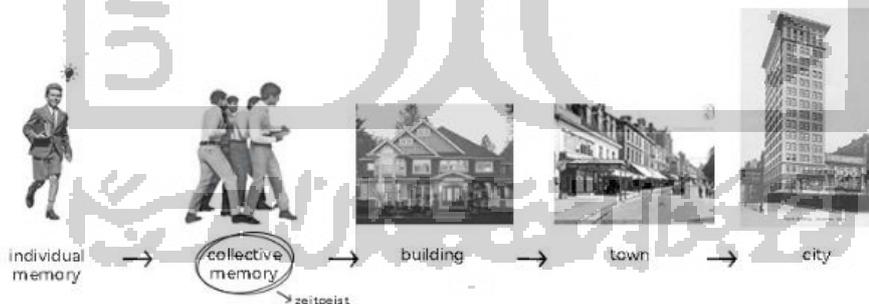
Memori dan arsitektur merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Saat seseorang membayangkan suatu tempat, maka kegiatan didalamnya juga akan terbayang dala pikiran kita. Kusno (2013) memiliki pendapat mengenai memori kolektif dalam ruang atau tempat yang lebih luas, yaitu ruang publik. Low dan Smith (2006) dalam Kusno (2013) ruang publik mencakup ruang fisik dan non fisik, seperti jalan, taman, media, internet, pusat perbelanjaan, pemerintah dan organisasi lingkungan lokal. Ia berpendapat bahwa memori kolektif dapat dirajut melalui proses pengingatan dan pelupaan melalui tatanan lingkungan fisik diruang publik melalui pemaknaan. Pemaknaan tersebut menjadikan ruang publik sebagai ruang yang aktif mengontrol dan membentuk kesadaran masyarakat.

Kusno (2013) mencoba melacak tipologi memori kolektif dengan mengamati perjalanan sejarah. Adapun tipologi memori kolektif berdasarkan penelitian Kusno (2013), yaitu:

1. Memisahkan memori: Adanya wacana pelupaan dimana menjadikan ruang publik sebagai penanda perubahan jaman.

2. Mengatasi memori: Yaitu menciptakan ruang publik untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat untuk tetap menatap masa depan tanpa harus dibebani masa lalu.
3. Penaklukan memori: Yaitu upaya penguasaan ruang publik dan adanya usaha memunculkan pelupaan terhadap memori.
4. Memasarkan memori: Yaitu usaha dalam membangkitkan kembali memori
5. Memori yang tak terwadahi: Memori yang tidak mendapatkan tempat diruang publik karena tidak sejalan dengan memori resmi.

Dalam pandangan yang lebih spesifik, Rossi (1984) menggambarkan cara pandang terhadap arsitektur, dimana arsitektur seharusnya bukan sebagai elemen yang mati, melainkan suatu elemen yang hidup atau dinamis. Ia beranggapan bahwa arsitektur dibentuk oleh memori, yaitu pecahan informasi yang didapat melalui *senses* yang dimiliki oleh tiap individu. Adanya hubungan yang dibentuk oleh tiap individu, menciptakan informasi atau memori yang dibentuk menjadi suatu memori kolektif. Memori kolektif menjadi suatu gagasan yang diproses sebagai pemikiran bersama oleh komunitas atau masyarakat. Hal ini menjadi dasar elemen-elemen dalam arsitektur, mulai dari struktur, fungsi, hingga bentuk bangunan. Bangunan yang dibentuk akan semakin banyak hingga membentuk suatu kampung, kemudian kampung tersebut semakin berkembang menjadi Kota.

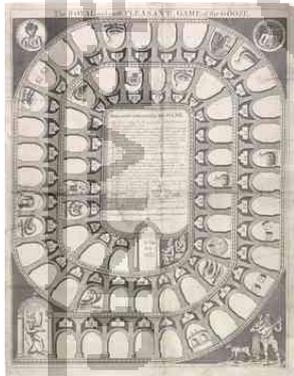


Gambar 7. Diagram Memori Kolektif
 Sumber: Ilustrasi Heryanto Salim, 2018

Salah satu karya Rossi yang menggunakan pendekatan ini yaitu Pemakaman San Cataldo yang dikenal sebagai *analogous city*, yaitu penggambaran analogi pemakaman sebagai suatu kota yang dibentuk untuk orang-orang yang meninggal (*the city of dead*). Dikutip dari situ Archdaily.com (25/09/2019), Rossi percaya

pada representasi tipologi, terjemahan dari masa lalu yang ia debatkan pada bukunya “*The Architecture of the City*” pada tahun 1966. Ia menyatukan gagasan-gagasan dari pemakaman Costa dan pemakaman Yahudi di abad ke 19 dalam merancang desainnya yang bergaya neo klasik.

Dalam pelaksanaan perancangan pemakaman ini, Rossi mengalami kecelakaan. Kemudian dari insiden tersebut, pandangan Rossi akan desain pemakaman berubah. Dikutip dari Dazeen (25/09/2019) Diogo Lopes, menceritakan bahwa dari pengalaman tersebut, Rossi mulai mengevaluasi kembali pendekatannya terhadap arsitektur. Gambar-gambar pengembangan Rossi untuk desain pemakaman ini menunjukkan struktur segitiga, persegi dan melingkar yang menyerupai blok bangunan anak-anak. Bentuk-bentuk tersebut mengingatkan Rossi pada *Gioco dell'Ocha* (Game of Goose), permainan anak-anak yang populer di Italia dimana para pemain bergerak disepanjang rute berputar-putar menghadapi rintangan seperti jembatan, sumur, labirin dan akhirnya kematian.



Gambar 8. *The Royal Game of the Goose*
Sumber: www.finebooksmagazine.com diakses pada 25 September 2019



Gambar 9. Rencana lokasi pemakaman San Cataldo
Sumber: www.dazeen.com diakses pada 25 September 2019

Unsur-unsur permainan ditafsirkan oleh Rossi dengan warna kelam dan seram pada tangga logam, tiang-tiang dibangun sebagian menutupi makam, dan menara berbentuk kerujut ditengahnya sebagai alun-alun terakhir, yaitu makam komunal.



Gambar 10. Visual bagian makam komunal
Sumber: www.archdaily.com diakses pada 25/09/2019

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pandangan mengenai “memori kolektif” antara Kusno dengan Rossi, dimana kusno (2013) memandang ruang publik atau sebuah tempat sebagai pembentuk dan wacana pelupaan memori kolektif, sedangkan Rossi (1984) menggunakan memori kolektif sebagai pembentuk arsitektur pada karyanya.

2.4. Tinjauan tentang Arsitektur sebagai Pembangkit Memori

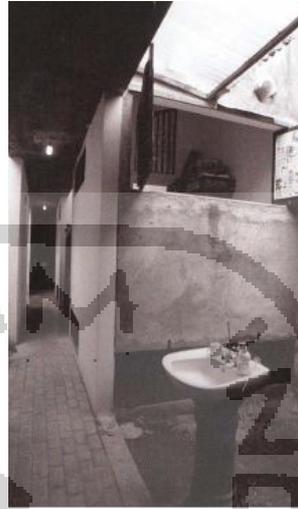
Arsitektur memungkinkan seseorang untuk memiliki pengalaman di tempat tersebut, dimana jika pengalamannya memiliki kesan yang penting, maka pengalaman tersebut akan menjadi sebuah memori. Individu-individu yang memiliki memori di suatu tempat akan teringat kembali pada memorinya ketika kembali ke tempat tersebut. Dalam hal ini, fungsi arsitektur merupakan sebuah pemicu membangkitkan memori.

Rumah biaya rendah di Tanjung Duren karya Arsitek Adi Purnomo dapat menjadi contoh dalam kajian ini. Eksterior dari rumah ini dipagai oleh bambu dan interiornya mengikuti citra gang-gang pada kampung kota. Material yang biasanya digunakan pada eksterior justru digunakan didalam interior seperti material lantainya yang menggunakan paving blok layaknya gang pada sebuah kampung. Tujuannya adalah untuk mengaburkan batas antara ruang dalam dan ruang luar. Rumah dibangun dengan materi-materi bekas yang diambil dari kehidupan sehari-

hari. Area dapur diletakkan didepan bangunan, sehingga mengingatkan orang pada lingkungan kampung.



Gambar 11. Gambar eksterior bangunan
Sumber: Achmad Tardiyana and
Yori Antar (2005) dalam Kusno (2013)



Gambar 12. Gambar interior bangunan
Sumber: Achmad Tardiyana and
Yori Antar (2005) dalam Kusno (2013)

Berdasarkan contoh diatas, baik itu bangunan Pemakaman San Cataldo karya Arsitek Rossi maupun rumah biaya rendah di Tanjung Duren karya Arsitek Adi purnomo, Bangunan dapat memicu sebuah memori apabila sebuah tempat atau ruang memiliki ‘kesan’ yang sama atau mirip (*similarity*), baik itu dalam segi penataan ruang, bentuk ruang, bentuk bangunan dan kualitas ruang.

2.4.1. Kesan Kesamaan (*Similarity*)

Kesan kesamaan mengacu kepada dua benda atau lebih yang memiliki kemiripan ketika dua benda tersebut dibandingkan satu sama lain. Wong (1993) menjelaskan bentuk suatu benda dapat menyerupai satu dengan yang lain, namun tidak identik, juga tidak berulang. Bentuk tersebut memiliki kesamaan. Aspek kesamaan dapat ditemukan dengan mudah di alam, misalnya dedaunan pada pepohonan, pepohonan didalam hutan, dan butiran pasir pantai.

Menurut Gestalt, terdapat tiga macam urutan kesamaan, yaitu:

a. Kesamaan Ukuran

Dalam kesamaan ukuran, pengelompokan kesamaan akan melibatkan benda-benda yang berukuran sama besar terlebih dahulu.

b. Kesamaan Warna

Dalam kesamaan warna, pengelompokan kesamaan warna akan didahulukan pada benda-benda yang memiliki warna yang sama, meskipun memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda.

c. Kesamaan Bentuk

Dalam kesamaan bentuk, Pengelompokan didasarkan pada kesamaan bentuk benda-benda meskipun memiliki ukuran dan warna yang berbeda.

Menurut Wong (1993), kesamaan secara bentuk tidak berarti memiliki bentuk yang sama dimata kita. Kesamaan dapat dikenali pada bentuk secara umum. Bentuk tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain secara visual. Kesamaan bentuk dapat diciptakan dari cara berikut ini:

a. Asosiasi

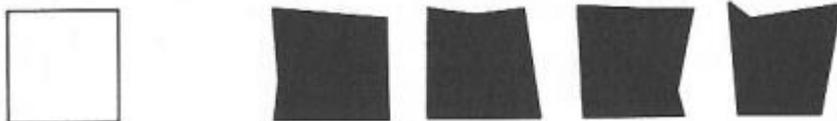
Bentuk dapat diasosiasikan dengan bentuk lainnya apabila ada hubungan, contoh nya adalah hubungan tipe, fungsi dan lain-lain.



Gambar 13. Kesan kesamaan asosiasi
Sumber: Wucius Wong, 1993

b. Imperfection

Bentuk yang tidak sempurna dari kondisi ideal, namun masih memiliki kesan kesamaan dengan bentuk idealnya. Contoh: Pemotongan.



Gambar 14. Kesan kesamaan imperfection
Sumber: Wucius Wong, 1993

c. Spatial distortion

Distorsi 3 dimensi dari suatu bentuk dapat menimbulkan kesan kesamaan benda awalnya. Contoh: distorsi dari kepingan CD. Pada saat diputar, bentuknya tidak lagi bulat, melainkan menjadi elips. Bentuk elips memiliki kesan kesamaan dengan bentuk awal kepingan CD.



Gambar 15. Kesan Kesamaan Distorsi
Sumber: Wucius Wong, 1993

d. Union or subtraction

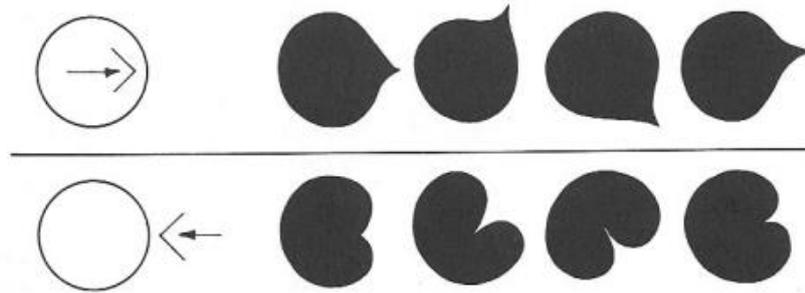
Kesan kesamaan dapat diperoleh dari gabungan elemen-elemen yang lebih kecil dan menyatu, membentuk sebuah benda yang lebih besar. Hasil satuan ini memiliki kesan kesamaan dengan benda aslinya.



Gambar 16. Kesan kesamaan union atau subtraction
Sumber: Wucius Wong, 1993

e. Tension and compression

Benda yang ditekan maupun ditarik akan berubah mengecil atau melebar disuatu tempat. Hasil tekan dan hasil tarik terhadap benda ini memiliki kesan kesamaan dengan benda awal sebelum diberi gaya tekan.



Gambar 17. Kesan kesamaan tension dan Compression
Sumber: Wucius Wong, 1993

2.5. Tinjauan tentang Recycle Material

2.5.1. Tinjauan tentang Pengertian Recycle Material

Recycle diartikan sebagai suatu rangkaian proses. Menurut Ervianto (2012) material bekas merupakan sisa material konstruksi dan sampah lain yang bersumber dari aktivitas konstruksi, pembongkaran dan pembersihan lahan diawal pelaksanaan proyek. Efek jangka pendek dari material bekas adalah dapat menghemat biaya pembangunan, sementara dalam jangka panjangnya yaitu membantu program pelestarian lingkungan. Menurut Mediastika (2013), penggunaan material bekas untuk konstruksi bangunan dan pengolahan lahan dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Material bekas bangunan atau sisa-sisa material bangunan untuk material bangunan.
2. Material bekas selain dari bangunan untuk material bangunan.

David (1992) menjelaskan definisi daur ulang termasuk proses dimana material bekas dikumpulkan, kemudian diproduksi kembali menjadi material yang baru dan digunakan kembali kedalam bentuk yang baru. Dari penjelasan tersebut, maka recycle mencakup tiga jenis proses, yaitu:

1. *Collection*: Kegiatan mengumpulkan material tak terpakai/bekas.
2. *Manufacturing*: Kegiatan memproduksi menggunakan material bekas sebagai bahan mentah untuk dihasilkan produk baru.
3. *Consumtion*: Kegiatan memakai produk baru yang diolah dari material bekas.