

## BAGIAN TIGA

### TEORI-TEORI

#### A. Karakter Aktivitas interaksi

Interaksi menjadi penting dalam menggali isu-isu yang sedang berkembang dimasa sekarang. Interaksi dapat terjadi dimana saja, tapi kadang ketika interaksi itu terjadi pada tempat yang kurang atau bahkan tidak dapat memwadahi kegiatan itu maka kualitas ataupun kuantitas dari interaksi itu menjadi tidak maksimal

Interaksi membutuhkan tempat untuk memwadahnya, atau bahkan idealnya tempat tersebutlah yang mengundang untuk terjadinya interaksi. Dalam arsitektur ada beberapa konsep keruangan yang mampu mengundang manusia untuk berinteraksi.

Biro arsitek Moore Rubble dan Yudell memaparkan 5 kategori dalam perancangan lingkungan buatan yang dapat mempengaruhi pembentukan komunitas.<sup>1</sup>

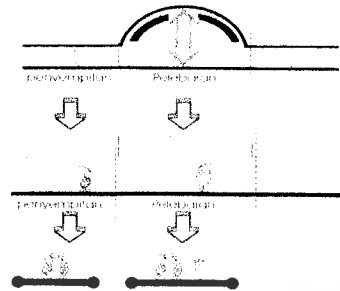
##### 1. Scale of Habitation

Scale of Habitation adalah menyediakan keberagaman skala dalam lingkungan fisik untuk membuat beragam aktifitas, mulai dari aktivitas yang dilakukan kelompokv sampai dengan aktivitas yang dilakukan individu. Skala disini mencakup skala visual dan skala manusia. Skala visual merupakan perbandingan relatif tentang ukuran ruang, perbandingan lebar dan tinggi, perbandingan antara pelingkup dan ruang yang melingkupinya. Jika skala visual memiliki keterkaitan dengan lingkungan fisik, maka skala manusia memiliki keterkaitan dengan lingkungan sosial. Penyediaan skala yang beragam dianggap sebagai cara yang efektif dalam pembentukan komunitas karena mampu memberikan sosial option bagi pengguna lingkungan serta mengakomodasi beragam kegiatan dan dapat menjadi penentu kemungkinan interaksi antar pengguna ruang. adapun keberagaman skala ruang yang diinginkan adalah ruang-ruang yang mampu menjadi

---

<sup>1</sup> Ojeda, oscar riera, et, al. 1997, campus and community, Rocksort Publlishers Inc, Rockport,Massachusetts, p. 132-135.

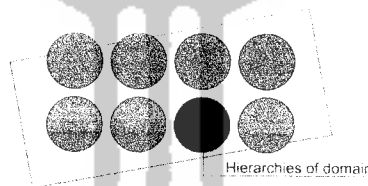
tempat interaksi yang baik bagi interaksi dua arah yang dilakukan dua orang sampai dengan interaksi antara tokoh dalam pementasan dengan penonton.



Gambar : Pola skala ruang  
Sumber : Pemikiran

2. Hierarchies of domain

Hierarchies of domain: adalah pendefinisian ruang Dalam lingkungan dengan beragam fungsi, peralihan ruang harus jelas dengan penandaan batas untuk menentukan teritori dari masing-masing ruang, ini bisa dicapai dengan pemberian karakter pada masing-masing ruang sehingga ruang akan menjadi terfragmentasi secara sendirinya.



Gambar : konsep Hierarchies of domain  
Sumber pemikiran

3. Geometries of connection

Geometries of connection: adalah memanfaatkan potensi geometri tapak, bangunan eksisting pada tapak atau disekitarnya, sebagai penghubung bangunan atau lingkungan yang akan dirancang dengan pola geometri yang telah ada di sekitar tapak, sehingga memungkinkan desain 'tempat' baru khas namun tetap kontekstual dengan lingkungan.

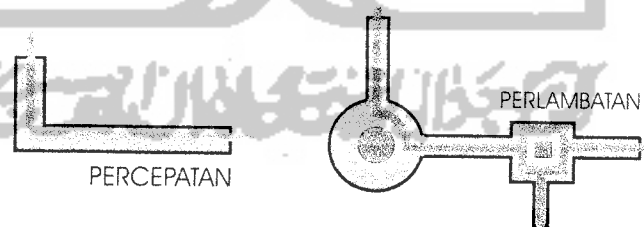
Gambar : Sirkulasi site

Sumber: pemikiran

4. Choreography of community

Choreography of community: dapat dilakukan dengan merancang pergerakan dalam tapak, bangunan dan ruang, sehingga lingkungan yang terbentuk memberi pengalaman yang lebih.

Pergerakan dalam ruang dapat diatur melalui percepatan dan perlambatan, percepatan dapat diarahkan melalui pola ruang yang dinamis, sementara perlambatan melalui pola ruang yang panjang dengan beberapa titik perhentian. Percepatan pergerakan dapat didesain pada area-area yang membutuhkan privasi lebih tinggi sementara pada area-area yang lebih publik pola perlambatan diterapkan dengan memberikan ruang-ruang perhentian. Jalur sirkulasi juga memiliki potensi dengan meningkatkan interaksi dengan menempatkan fungsi publik disekitarnya.



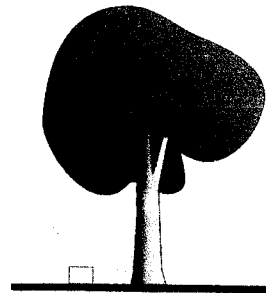
Gambar : Pola sirkulasi

Sumber: Pemikiran

5. Light and the land

Light and the land: yaitu dengan menciptakan memanfaatkan cahaya, iklim, dan vegetasi untuk menciptakan ruang sosial dan arsitektural

yang dinamis serta dapat menjadi filter bagi *noise* yang datang dari luar site.



Gambar : Pemanfaatan Vegetasi

Sumber :-

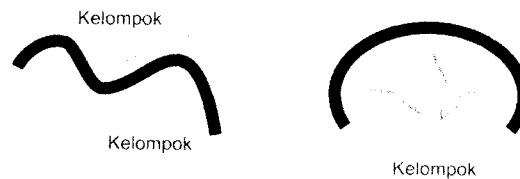
### B. Karakter Ruang

Berbagai cara ditempuh dengan tujuan menciptakan sebuah interaksi dalam sebuah bangunan, dengan cara menyediakan fasilitas bersama yang mampu menarik orang hingga terjadi interaksi sosial, pola penataan fasilitas maupun lingkungan akan menentukan karakter sosial yang terjadi. Kontak yang terjadi pada pola-pola seperti ini cenderung berupa kontak formal, sementara itu kontak informal cenderung terjadi secara tidak sengaja, sehingga kesempatan untuk bertemu dan melihat menjadi syarat untuk meningkatkan interaksi. selain adanya suatu keadaan dimana penghuni merasa ada suatu persamaan kepentingan.

Berlangsungnya suatu kegiatan komunal dalam suatu komunitas adalah berpangkal dari latar belakang kebutuhan dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan hunian yang ditentukan oleh faktor pendukung sebagai berikut:

- a) Adanya kesempatan dan kemungkinan dalam menciptakan tempat yang cocok. Seperti: adanya akses ke halaman, dapat menimbulkan rasa aman, atau teduh dan lain sebagainya.
- b) Adanya dukungan bersama dalam pemanfaatannya. Seperti adanya fasilitas yang digunakan bersama-sama atau diizinkan halaman digunakan sebagai tempat publik.

- c) Dapat memberikan suasana kebersamaan, rasa betah, dan rasa dihargai dikelompoknya, yang biasanya ditandai oleh besar kecilnya tingkat homogenitas kondisi sosial ekonomi dan budaya warga lingkungan sekitar bangunan.



Gambar : Fasilitas pendukung interaksi

Sumber : pemikiran

### C. Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer yang dimaksudkan adalah arsitektur kontemporer Vernakular. Pada aliran ini (bila boleh disebut sebagai aliran) banyak sekali persamaan yang dimiliki bila disandingkan dengan musik kontemporer. Arsitektur kontemporer dan seni musik kontemporer memiliki sejarah yang sama dalam pemunculannya. Ada persamaan yang cukup kuat diantara keduanya yakni spirit untuk menjaga eksistensi dari makna tradisional. Dalam arsitektur kontemporer ada semangat untuk melestarikan elemen-elemen tradisional yang pernah eksis dijamannya, dengan cara memunculkannya kembali dalam penampilan dan pemahaman yang baru dan tentunya selaras dengan perkembangan jaman.

Begitu juga dengan musik kontemporer, semangat akan pelestarian budaya melalui upaya menjaga eksistensi keberadaan instrument musik tradisional. Adapun cara yang dilakukan adalah mengkolaborasikan sesuatu yang lampau dengan sesuatu yang terkini, tanpa meninggalkan *jiwa* dari tradisionalnya.

Seperti yang kita ketahui kontemporer identik dengan pengkolaborasi sesuatu yang sangat berseberangan jenis, sejarah, karakter, sifat dan pemahamannya. begitu juga dengan arsitektur kontemporer, Arsitektur kontemporer identik dengan penggabungan elemen-elemen arsitektur tradisional dengan elemen-elemen arsitektur modern, yang keduanya

memiliki karakter yang sangat berbeda. Misalkan beton bertulang yang mewakili modern disandingkan dengan kayu/bamboo yang mewakili tradisional, beton ini memiliki karakter kokoh, berat dan massif, sedangkan kayu/bamboo memiliki karakter ringan dan artistic.

Ada permasalahan yang kemudian muncul ketika penggabungan itu dilakukan, yakni bagaimana dan apa criteria agar penyusunannya itu bagus dan bermakna. Maka dikenallah arsitektur tektonika yang mengemban tugas sebagai pemersatu dari elemen-elemen tersebut. Arsitektur tektonikalah yang memaknai karakter dari masing-masing material, sehingga dapat menjadi panduan ketika arsitek merancang bangunan yang berkonsep arsitektur kontemporer.

Dengan cara-cara ini pulalah penulis mencoba mewujudkan bangunan sanggar seni musik kontemporer, yang berkarakter Arsitektur Kontemporer.

