

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 disampaikan (*signifier*)¹.

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 Indonesia². 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

¹”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)³.

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,

³ 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 obyek⁴.

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 pencarian⁵. 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.

⁴ 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.

⁵ 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 m² 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 arsitektur⁶.

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

⁶ 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.

