

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 bangun⁷. 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).

⁷ 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 perubahan⁸.

⁸ 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*"⁹. *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*"¹⁰.

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

⁹ *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.

¹⁰ 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 menetralsisir. 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.