

CHAPTER III CONCEPT

III.1. HAMLET

III.1.1 Sekilas Naskah

Dapat dikatakan pada Hamlet bahwa ada sesuatu dalam kejeniusannya yang menjadikan ia unggul dalam membuat suatu keputusan dan cakap dalam berakting, dan telah diketahui pula bahwa ia mendominasi semua adegan. Perilakunya yang unik dapat dianalisa sebagai suatu gejala ketidaknormalan dan sebagai sarana agar dapat terlihat "seperti gila". Ia dapat disebut sebagai manusia terbaik sekaligus terburuk. Masing-masing penilaian memiliki proporsi yang sama. Pendapat yang berbeda-beda muncul mengenai apa yang memicu perhatiannya, apakah itu peristiwa pembunuhan ayahnya, pernikahan ibunya, kekejaman pamannya; Sang Raja, keuzuran Polonius, pengkhianatan Ophelia, kesetiaan Horatio, campur tangan Rosencrantz dan Guildenstern, atau kejantanan Fortinbras. Semuanya mungkin.

Banyak yang berpendapat bahwa pada drama 'Hamlet' adegan terbaik adalah pada saat pertama kali Horatio bertemu dengan arwah raja terdahulu, atau pada saat ia memberi tahu Hamlet, atau pada saat Hamlet bertemu arwah itu dan bersumpah pada temannya agar tetap menjaga rahasia tersebut, atau pada saat Polonius melepas putranya dan melarang putrinya agar menjauhi Hamlet, atau pada saat Ophelia menceritakan perilaku Hamlet yang menyimpang, atau pada saat Polonius menjelaskannya pada Raja dan Ratu, atau pada saat Hamlet masuk dengan membawa buku, atau pada saat Hamlet mencari tahu apa dibalik perhatian dari kedua sahabatnya, Rosencrantz dan Guildenstern, atau pada saat ia menyambut para pemain drama dan memberikan suatu masukan cerita yang dapat mereka mainkan nanti, atau pada saat Ophelia dipertemukan dengannya sementara Raja dan Polonius memata-mata mereka, atau pada saat ia menjelaskan arti drama yang dimainkan, atau pada saat drama yang direncanakannya memecah ketenangan sang Raja, atau pada saat ia memegang flute, atau pada saat ia tidak sanggup untuk membunuh sang

Raja karena beliau sedang berdoa, atau pada saat ia berada dalam kamar ibunya dimana Polonius terbunuh dan arwah itu muncul kembali, atau pada saat ia bersukacita pada penyemayaman Polonius, atau pada saat ia menyaksikan barisan pasukan Fortinbras melawan Polandia, atau pada saat Ophelia menyanyikan lagu kegilaan dan mendorong saudaranya untuk membalaskan dendam, atau pada saat Laertes bersama sang Raja dan sang Ratu memberitakan kematian Ophelia, atau pada saat pemakaman Ophelia, atau pada saat bersama Osric, atau pada saat-saat terakhir dimana hanya Horatio dan Fortinbras yang hidup. Semua nya mungkin, dan semua adegan dalam 'Hamlet' menarik dan saling berhubungan satu sama lain dimana setiap adegan adalah yang terbaik pada gilirannya.

Ada dua hal absolut yang tidak dapat dipisahkan, sang pahlawan maupun perannya. Karakter Hamlet tampak seperti tanpa karakter sama sekali karena tak ada sebutan yang tepat untuk itu atau bahkan karena terlalu banyak sebutan untuknya. Namun tak dapat diragukan bahwa Hamlet adalah satu sosok yang mengerti akan dirinya sendiri. Tidak ada adegan terbaik bagi keseluruhan cerita karena 'Hamlet' tidak disusun berdasarkan adegan-adegan; tetapi satu situasi dan aksi dan tidak ada bagian yang dapat dipisahkan dari bagian lain.

Masing-masing adegan dalam 'Hamlet' diletakkan secara bersamaan, baik dengan tanpa hubungan ataupun dengan sangat banyak hubungan satu sama lain sehingga kita tidak dapat masuk ke dalam cerita melalui salah satu adegan, Sebagai contoh, dalam Act II, scene ii, jumlah peristiwa yang terjadi bukanlah ukuran dari keseluruhan cerita ataupun kesimpulan cerita yang menginformasikan tentang Hamlet. Keterkaitan masing-masing peristiwa, bagaimana peristiwa yang satu melayang ke peristiwa yang lain secara mengejutkan, jauh lebih penting daripada jumlah peristiwa itu sendiri. Adegan dalam Hamlet menampilkan sisi-sisi terpendek dari sebuah rangkaian dramatis yang mengejutkan, yang tidak nampak untuk sementara waktu, sehingga kita dapat mengambil kesimpulan bahwa keseluruhan cerita adalah implisit dan kita tidak dapat menebak apa yang akan terjadi kemudian.

Namun dari keseluruhan jalan cerita dapat ditangkap bahwa kunci kegilaan ini ada pada permainan drama yang ia rancang. Dari drama tersebut dapat diketahui apakah sang Raja bersalah, ataukah arwah terdahulu adalah penjelmaan iblis, bukan arwah sang Ayah. Sekali lagi Shakespeare mampu menerjemahkan idenya ke dalam drama secara sempurna. Apapun ide itu, yang kita miliki sekarang hanyalah naskah yang sangat jelas sehingga menjadi suatu misteri. Kita tidak mengerti mengapa Hamlet melakukan ini atau itu, kita hanya mengetahui bahwa ia melakukannya, dan kita tidak tertarik pada hal-hal yang lain ketika ia sedang melakukannya. Kita hanya mampu meragukannya daripada mengerti akan jalan pikirannya. Ia menjadi sebuah teka-teki karena ia nyata, dan kita tidak juga mengerti mengapa ia diciptakan atau apa yang ia maksudkan. Kita hanya cukup merasakan bahwa ia ada.

Hamlet adalah seorang intelektual, namun kita tidak mengetahuinya melalui ucapannya, karena memang tidak ada ucapan yang mengarahkan pada pendapat tersebut, dan ia tidak mengarahkan dirinya pada sebuah preposisi. Hamlet adalah sosok yang unik dalam kesusastraan, sebuah kejeniusan yang tak diragukan lagi. Tetapi Shakespeare berusaha untuk tetap menjaga pandangan kita berada di bawah permukaan. Di sinilah sosok intelektual ini terlihat secara keseluruhan dari luar. Kita mengetahui Hamlet dari cara dia bertingkah laku, bukan dari apa yang ia katakan. Tidak dapat diduga bahwa sosok Hamlet dalam sebagian besar cerita adalah sosok yang liar, kasar, 'gila', membingungkan dengan tingkah laku yang tidak dapat ditebak, namun pada akhir cerita berubah secara ekstrim menjadi sosok yang lembut, *gentle*, sopan dengan perilaku layaknya seorang bangsawan dengan adab dan intelektual tinggi. Sebuah bentuk dan sosok yang bening, sebuah pikiran murni yang harmoninya seperti irama lonceng dalam nada yang indah, pangeran, ksatria, dan sarjana yang karakternya sangat dermawan dan bebas dari rekayasa, sosok tanpa banding yang tidak pernah diketahui akan melampaui kesederhanaan alam. Tutar katanya yang liar dan membingungkan; kasar, atau merupakan tutur kata yang diucapkan dengan sangat memperhitungkan efek yang ditimbulkan. Sensitifitasnya yang sangat besar dapat merubah karakternya ke dalam beragam bentuk

dengan sangat cepat. Semua sisi dalam dirinya terbentuk dengan tiba-tiba, layaknya jarum yang berfungsi mengingatkan dirinya dan kita untuk tetap terjaga, dengan jawaban-jawabannya yang mengena secepat peluru, terhadap musuh yang nyata maupun maya. Dan monolog-monologinya bagaikan sebuah cermin rahasia yang menyembunyikan inteligensi di balik sosok dirinya.

Pada dasarnya Hamlet adalah seorang aktor, seperti karakter lain yang dibuat Shakespeare, ia memainkan sebuah peran. Hamlet bahkan memainkan banyak peran, menjadi dominan dalam berbagai tragedi sebagaimana Falstaff dominan dalam komedi. Kekayaan pikiran dan tekanan berbagai keadaan telah menjadi pembimbing bagi Shakespeare dalam menciptakan karakter peran bagi karya-karyanya. Seperti Falstaff yang menunjukkan jati dirinya dengan menjadi banyak sosok. Hamlet memainkan peran dengan karakter yang berbeda-beda. Dengan pengecualian pada Horatio, dapat dilihat bagaimana karakter masing-masing peran yang ditampilkannya ketika berhadapan dengan sang Raja, Polonius, Ophelia, Rosencrantz dan Guildenstern, dimana masing-masing peran tersebut ia mainkan secara berbeda, yang pada puncak tragedi ia mainkan semua karakter tersebut secara serentak.

Namun sekali lagi dapat kita konfirmasikan bahwa karakter Hamlet adalah karakter seorang aktor, dan bahwa insting Shakespeare sebagai seorang penyair yang dramatis yang menuangkan kekayaan imajinasinya ke dalam satu sosok aktor. Juga bahwa Hamlet hanya dalam seni drama tidak lebih jelas dari bahwa ia berperasaan halus, pandai, murah hati, dan kadang tabu. Kita lebih sering melihat ia dalam sosok lain daripada dalam sosoknya yang sebenarnya. Hubungannya dengan sosok-sosok yang lain tersebut terjadi secara serta-merta dan halus; gerak dan isyaratnya merekam dirinya dalam masing-masing sosok lain tersebut, dalam perhatian, belas kasih, cinta, amarah dan rasa takut.

Sebuah pandangan sekilas dari kita, sebuah kesempatan untuk kembali ke adegan manapun, dan keseluruhan gerak dimulai kembali. Hamlet berjalan lagi, sendiri dan belum dikelilingi; sebuah sosok jenius dari kedalaman yang tidak dapat diduga yang sebelumnya bersinggungan dengan setiap titik dari kenyataan hidupnya dimana kehidupan yang lain

sama sensitifnya bagi dia seperti keheningan malam. Penghargaan tersebut dapat sangat merubah dirinya, bahwa keberatan yang berlebihan dapat mengubahnya menjadi penyelur kematian yang tidak wajar, keduanya merupakan tragedi bagi Hamlet dan bagi dunia. Dunia tidak dapat mendiamkan sosok yang sangat destruktif untuk hidup lebih lama, namun ketika mengorbankannya, ia juga kehilangan cahaya dari bintang yang paling bersinar.

III.1.2 Elemen-elemen Transformasi

Bagian-bagian penting dari naskah yang akan diangkat dan ditransformasikan ke dalam ranah arsitektur adalah bagian-bagian yang berkenaan dengan tema utama, struktur karya, esensi naskah, interpretasi karakter tokoh utama, dan deskripsi mengenai elemen fisik dan suasana ruang.

Tema utama yang ditemukan disini adalah sebuah *insanity* (kegilaan/ ketidakwarasan), namun perlu dicermati bahwa kegilaan 'Hamlet' disini bukanlah dalam artian kegilaan seperti yang umum ditemukan, kegilaan disini adalah kegilaan yang dibuat-buat, penuh perhitungan dan digerakkan oleh sisi intelektualitas tokoh. Kompleksitas *insanity* ini yang kemudian akan diangkat sebagai konsep utama dalam perancangan arsitektural.

Layaknya naskah-naskah sastra drama yang lain, naskah sastra 'Hamlet' tersusun atas *act* (babak) dan *scene* (adegan). 'Hamlet' terbagi atas 5 *act* dan 20 *scene*, yang susunannya sebagai berikut; Act I: 5 *scene*, Act II: 2 *scene*, Act III: 4 *scene*, Act IV: 7 *scene*, dan Act V: 2 *scene* dan terjalin secara linear tunggal.

Esensi karya yang dapat digali dan diangkat diantaranya adalah:

1. Dalam 'Hamlet' secara umum dapat diambil kesimpulan bahwa semua adegan dan kejadian dalam cerita adalah *implicit*, tidak dapat diduga bagaimana kelanjutannya dan apa yang akan terjadi.
2. Bahwa dalam 'Hamlet' semuanya serba tidak jelas dan membingungkan, satu-satunya yang jelas dan dapat dipahami adalah apa yang terjadi pada saat itu.

3. Sequence, runutan dari semua ketidakjelasan dan kebingungan menuju sebuah kejelasan dan kepastian pada akhir cerita.
4. Kunci cerita, terletak pada *play* (drama) yang memasukkan ide-ide Hamlet ke dalam cerita.

Karakter 'Hamlet' dapat muncul sebagai tanpa karakter sama sekali karena tidak ada satu karakter yang mampu mewakili karakter yang dimainkannya atau karena terlalu banyak nama untuknya. Namun dapat dicermati kemudian bahwa sebenarnya Hamlet adalah seorang aktor dan karakter yang dimainkannya adalah karakter seorang aktor. Apapun ide yang dituangkan Shakespeare ke dalam sosok Hamlet, ide itu sangat jelas sehingga menjadi misterius, dan Hamlet menjadi sebuah teka-teki karena ia nyata. Ia adalah tokoh drama yang intelektual, cerdas, lembut, murah hati, membingungkan, dan sesekali tabu, yang juga terkadang terlihat jelas siapa dia sebenarnya namun dalam sosok lain, tidak dalam sosoknya sendiri.

Dalam 'Hamlet' terdapat sedikit gambaran-gambaran fisik arsitektural yang dapat diangkat seperti *arras*, *hall*, *platform*, dan sebagainya.

III.2. ANALYZING SIMILAR PROJECT

Madness

Madness would then be a word in perpetual discordance with itself and interrogative throughout, so that it would question its own possibility, and therefore the possibility of the language that would contain it; thus it would question itself, since the latter also belong belongs to the game of language.

Maurice Blanchot

111.2.1 Romeo and Juliet Castle, Peter Eisenman, Verona, Italy



fig. 26. Romeo and Juliet Castles, perspective

a. Fungsi

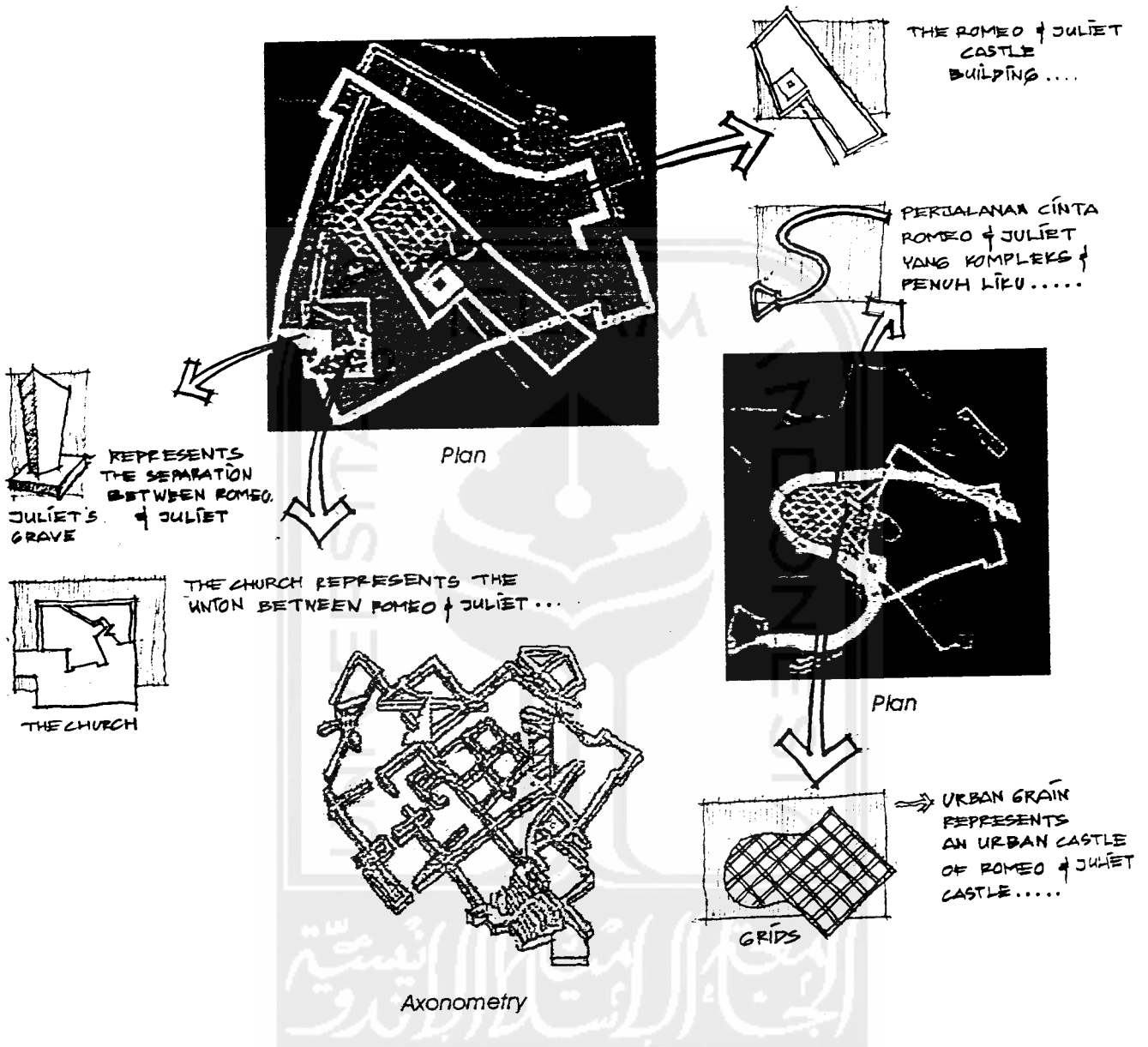
Kastil, museum bagi Montagues dan Capulets di Montecchio Maggiore, Veneto.

b. Analisa konsep

Eisenman memakai superimposisi dalam mengembangkan konsep yang bersumber pada kesusasteraan dan paralel filosofis. Ketika Eisenman mengambil bentuk-bentuk eksisting dari peta-peta sejarah pada site yang diberikan dan menskalakannya berdasarkan skenario yang berhubungan dengan site atau program, ia tidak hanya mengeliminasi metode-metode perancangan tradisional yang didasarkan pada hubungan sebab-akibat antara tujuan-tujuan arsitektural dengan bentuk tetapi juga mengesampingkan penjelasan pribadi, bahasa abstrak dari proyek-proyeknya yang terdahulu. Fiksi berada di posisi aslinya pada proses

arsitektural ini; makna-maknanya dapat ditemukan di dalam teka-teki dari hubungan-hubungan sekias antara figur-figur.

Ketertarikan pada fiksi ini terbukti pada proyek Eisenman: *Romeo and Juliet Castles* yang dipresentasikan pada Third International Exhibition of Architecture of the Venice Biennale tahun 1985 melalui program rehabilitasi pada kastil-kastil yang berhubungan dengan Montagues dan Capulets di Montecchio Maggiore, Veneto. Eisenman memulai proyek ini dengan sebuah analisis pada alur cerita yang ada di dalam naskah karya Shakespeare tersebut. Sebagai langkah pertama analisisnya ia menghubungkan masing-masing karakter dengan sebuah rencana arsitektur emblematic (yang menandakan keberadaan masing-masing karakter), sebagai contoh rencana denah Juliet Castle (Capulet) dihubungkan dengan karakter Juliet, dan Romeo's Castle (Montague) dengan karakter Romeo. Eisenman kemudian mengarahkan karakter-karakter arsitektural ini ke dalam sebuah rangkaian penskalaan yang tercatat pada site yang menandakan kejadian-kejadian penting dalam cerita seperti penyatuan Romeo dan Juliet yang dipresentasikan dengan gereja dimana keduanya melakukan pernikahan, dan perpisahan Romeo dan Juliet yang ditandai dengan makam Juliet, dan sebagainya. Perbandingan-perbandingan yang didapatkan dikembangkan secara volumetrikal dalam model maket dan aksonometri berdasarkan hubungan antar karakter-karakter yang ada di dalam adegan Romeo dan Juliet.



Romeo and Juliet Castles, plan and axonometry

III.2.2 Parc de la Villette, Bernard Tschumi, La Villette, Paris, France

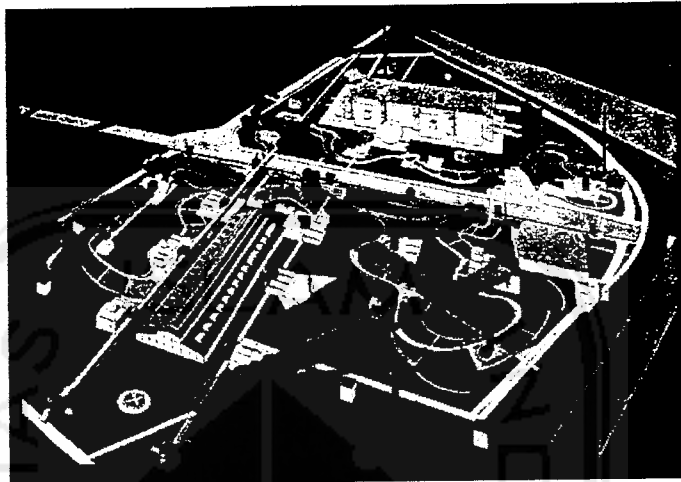


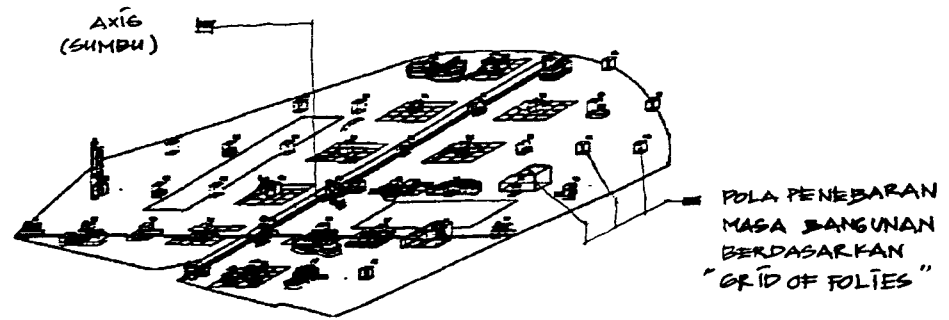
fig. 28. Parc de la Villette, Paris, France; Aerial View

a. Fungsi

City park, public dan social space pada salah satu presidential project di Paris

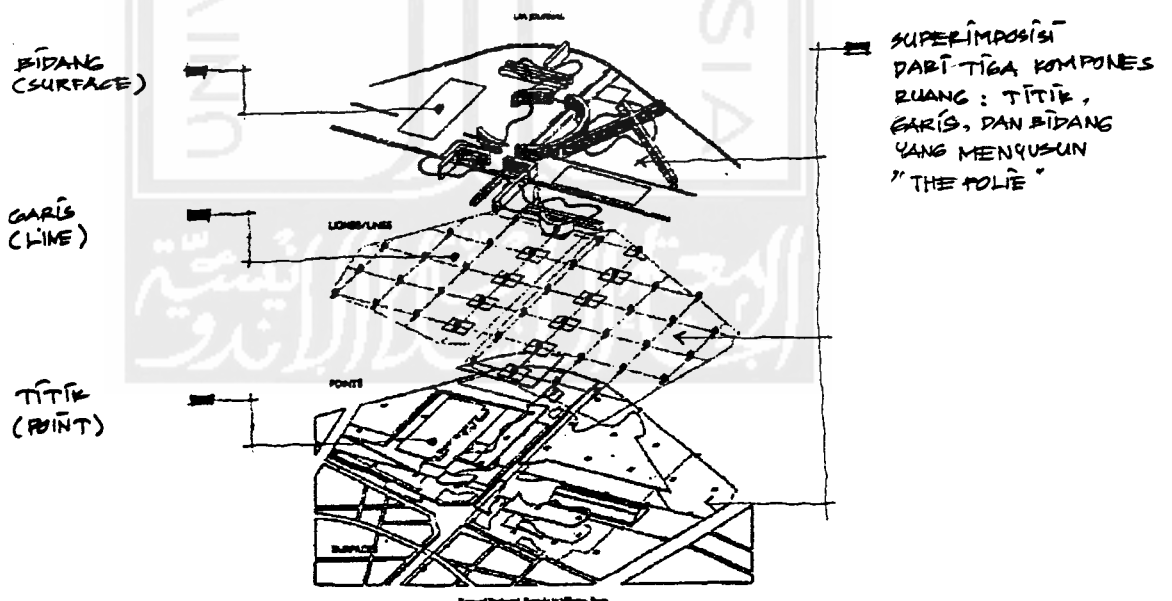
b. Analisa konsep

Kegilaan menjadi sebuah poin referensi konstan dalam Parc de la Villette karena ia muncul untuk mengilustrasikan karakteristik situasi pada akhir abad 19 yang berupa pemisahan (disjunctions) dan penguraian (dissociation) antara guna, bentuk, dan nilai sosial. Kegilaan (madness) disini berkaitan dengan arti psikoanalitikalnya—penyakit kejiwaan (insanity)—dan dapat dikaitkan dengan kesan yang tumbuh—folly—dengan peringatan khusus. Caranya dengan membebaskan *folie* (madness) yang terbangun dari konotasi historikalnya dan menempatkannya pada tempat yang luas dan bidang yang lebih abstrak, sebagai suatu obyek yang berdiri sendiri yang dimasa depan mampu menerima makna-makna baru.



Parc de la Vilette, distribution of built masses throughout site

Pemindahan (Transference) digunakan sebagai alat transport; penguraian (dissociation) menguraikan transference ke dalam fragmen-fragmen transference yang akan ditransport ke dalam arsitektur. Pendekatan di balik La Villette mengesankan titik-titik pertemuan, titik sauh di mana fragmen-fragmen kenyataan yang didislokasikan dapat dipahami.



Parc de la Vilette, Superimposition

Titik grid adalah alat strategis yang digunakan dalam La Villette. La Villette menawarkan kemungkinan bagi sebuah restrukturisasi dunia yang terpisah melalui ruang antara—*folies*—dimana okulasi *transference* dapat bertahan. Sedangkan strategi *disjunction* digunakan untuk mengeksplorasi secara sistematis dari tema *folie* melalui superposisi dan repetisi.

Titik-titik grid dari *folies* ini mengandung tempat bagi penanaman ide baru. *Folies* adalah tanda-tanda baru; bagian-bagian *transference*/pemindahan. Bagian-bagian pemindahan (*transference*) ini memberi jalan menuju konsep ruang: salah satunya dimulai dengan sebuah penentangan terhadap bentuk ruang yang harus direinkarnasi. *Folies* menciptakan sebuah titik penanda di mana symbol dan kenyataan memberi peluang bagi pembangunan imaginasi dengan mengenalkan ruang dan waktu yang dialektis.

III.2.3 The Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi, New York, USA

a. Fungsi

City park, public building, di Manhattan, New York

b. Analisa konsep

Merupakan pengungkapan konsep *folie* melalui transformasi penggalan-penggalan teks dari frame sebuah film untuk menampilkan sebuah totalitas dari stabilitas. Metode yang digunakan adalah dengan mendekonstruksi elemen-elemen arsitektur, membuat batas-batas infinitif (*infinite boundaries*) arsitektur, *frames*, dan sekuen-sekuen. *Folies* pada The Manhattan Transcripts merupakan sebuah pendekonstruksian norma-norma arsitektur untuk kemudian disusun kembali melalui sebuah sumbu perancangan yang berbeda, layaknya sebuah pernyataan '*the football player skates on the battlefield*', merupakan sebuah manifesto dari kemampuan perubahan makna dari obyek, pelaku dan peristiwa. Sedangkan pada transformasi, superimposisi menjadi kunci proses perancangan. Superimposisi ini digunakan pada episode-episode pertama yang dipinjam dari teori film dan roman

nouveau. Perbedaan antara struktur (*frame*), form (*space*), *event* (fungsi), *body* (*movement*), dan fiksi (narasi) secara sistematis dikaburkan melalui superimposisi, kolisi, distorsi, dan fragmentasi.

Pada Manhattan Transcript dataran konsep yang digunakan masih merupakan *pure theoretical concept*, sehingga proses matematis yang digunakan pada transformasi juga merupakan '*pure mathematics*'. Strategi pertama yang mungkin untuk digunakan adalah menggunakan teks-teks spesifik dari preseden-preseden arsitektur sebagai langkah awal dan mengadaptasinya (layaknya film yang diadaptasi dari sebuah buku) pada *site* dan *program*.

Strategi ini mengandung pertimbangan sebuah *preexistent spatial organization* sebagai sebuah '*model*' yang dapat diadaptasi dan ditransformasikan pada rancangan. Metode ini diterapkan pada Manhattan Transcripts Part I (The Park), dimana Central Park berperan sebagai yang original atau '*hypotext*' pada bagian '*hypertext*' dari Transcripts. Sedangkan strategi lain yang juga terlibat pada proses perancangan adalah dengan mengabaikan preseden-preseden proyek terbangun untuk kemudian dimulai dari sebuah konfigurasi matematikal yang netral atau konfigurasi tipologikal ideal (grid, garis dan sistem konsentrik) yang dapat menjadi nilai-nilai titik tolak bagi transformasi di masa depan.

Pendekatan kedua inilah yang dipilih pada proses transformasi, sedang tiga sistem abstrak yang dapat berdiri sendiri; sistem titik, garis dan bidang, digunakan sebagai alat pada transformasi. Berdiri bebas dengan *internal logic* masing-masing, ketiga sistem ini akan saling mengkontaminasi satu sama lain ketika disuperimposisikan.

III.2.4 Pelabuhan Kuala Langsa, Fauza Hastati, Aceh, Indonesia

a. Fungsi

Pelabuhan umum di kabupaten Aceh Timur, Aceh

b. Analisa konsep

Deskripsi awal konsep berupa deskripsi-deskripsi teks berbahasa Aceh yang diungkapkan dalam sebuah naskah cerita hikayat untuk kemudian diskalakan dan dipilah-pilah berdasarkan jenis deskripsi.

Transformasi merupakan sebuah interpretasi secara langsung (direct literal interpretation, Antoniadès) dari deskripsi-deskripsi arsitektural dalam wacana tekstual yang terdapat di dalam Hikayat Pocut Muhammad dan Hikayat Meukuta Alam, epik kepahlawanan dari daerah Aceh. Deskripsi tersebut (seperti deskripsi mengenai istana, gerbang, taman, kolam, air, sungai dsb.) kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektural dalam wacana perancangan pelabuhan Kuala Langsa di kabupaten Aceh Timur.

Bentuk rancangan yang terbentuk tidak terlepas secara kontekstual dari konsep dan deskripsi tekstual dari naskah hikayat, sehingga bentuk arsitektural yang terkonstruksi dalam design masih merupakan cerminan dari deskripsi naskah.

III.3. DECONSTRUCTION

Ada esensi *insanity* yang dapat ditangkap dalam 'Hamlet', yaitu suatu kegilaan (madness) yang dibuat-buat, memiliki tujuan spesifik dan penuh perhitungan, serta merupakan cerminan dari sebuah *individual intellectuality*. Kenyataan bahwa tidak dapat ditemukan nama karakter yang sesuai untuk Hamlet karena tidak terdapat sebutan untuk itu atau bahkan terlalu banyaknya sebutan ke arah itu. Indikasi ini dapat ditangkap sebagai sebuah dekonstruksi dalam penciptaan karakter tokoh sebuah karya sastra.

Dalam ranah arsitektur terdapat suatu bentuk *insanity* serupa; rasional, penuh perhitungan, kompleks dan memiliki tujuan spesifik—dekonstruksi—jika salah satu dapat

menjelaskannya, adalah substitusi untuk masa kini terhadap masa lampau, anti-historis dan merupakan sebuah esensi dari ke-'fana'-an.

Dekonstruksi (yang mencela doktrin dan meniadakan standar) jauh dari merupakan sebuah resep atau standar, biasanya terlihat sebagai sebuah *scornful superficialisation* (pendangkalan penghinaan) dari semua aspek kreasi manusia. Dekonstruksi bukanlah sebuah guide ataupun susunan, pendidikan ataupun kode-kode, tetapi merupakan sebuah *provocative method* (metode provokatif), yang ditujukan untuk sebuah penemuan dan menemukan diri kita sendiri.

Dekonstruksi membangun sebuah permasalahan tekstual dalam menegaskan elemen nyata mana yang membatasi fiksi (khayalan) dan elemen fiksi yang mana saja yang membatasi kenyataan. Dekonstruksi mencoba menjelaskan secara figurative, dimana artikulasi retorik membalikkan makna interpretasi yang ditentukan dan menjadikan eksplisit apa yang ingin disampaikan arsitek tetapi tidak diucapkan. Dalam arsitektur, dekonstruksi dapat ditempuh sebagai suatu upaya pada aspek visualisasi yang membangun sebuah wewenang yang mengkaitkan antara arsitektur dan filosofi. Pola penjelasannya adalah pengambilan asumsi berikut: *permanent organization—disorganisation—re-organisation—deconstruction*. Sedangkan metode nyatanya adalah dengan membongkar (mereorganisasikan) suatu order untuk kemudian direkonstruksikan menjadi sebuah susunan baru dengan sumbu-sumbu yang berbeda.

Dalam arsitektur, pembahasan yang saat ini berkembang adalah pembahasan-pembahasan mengenai *traditional opposition* antara *structure* dan *decoration*, *abstraction* dan *figuration*, serta *figure* dan *ground*, sedangkan dekonstruksi menggerakkan arsitektur untuk mulai bereksplorasi diantara kedua *opposition* tersebut. Dekonstruksi mawadahi gagasan-gagasan pemikiran untuk menunjukkan keterlenaan pada *opposition* kembar ini dan mulai mananggukkan keterkaitan antara keduanya.

Dekonstruksi menciptakan suatu gangguan (kekacauan) pada level *signifier* (penanda), dengan menggunakan strategi pembedaan (*différance*; permainan kata dari verbal *to differ* dan *to defer*) dimana makna differ (berbeda) ditanggukkan dari definisi yang

diharapkan, dan mungkin dekonstruksi muncul untuk menanggukhan dan bahkan mengelakkan definisi itu sendiri, serta tidak pernah bertujuan untuk menunjukkan apa yang sebenarnya.

Dekonstruksi tidak menciptakan batas-batas sempurna tetapi cenderung untuk mengkaji dan memperluasnya melalui tinjauan kritis, yang dilakukan dengan memindahkan (*dislocating*) makna. Bernard Tschumi mengungkapkan bahwa dekonstruksi tidak hanya merupakan sebuah analisa konsep melalui metode yang ilmiah, tetapi juga sebuah analisa dari yang tak terungkap (*without*), untuk mengkaji apa dibalik konsep dan *history* tersebut, sebagai penahanan dan penipuan (*repression and dissimulation*).

