

BAB V

KAJIAN TEORI

5.1. KAJIAN TEORI PENEKANAN DESAIN

“Pencitraan kompleks Gua Maria yang tenang dan menyatu dengan alam lewat pendekatan arsitektur neo-vernakular”.

5.1.1. Intepretasi dan Elaborasi Penekanan Desain

Latar Belakang

Pemilihan langgam neo-vernacular sebagai langgam yang digunakan untuk melatarbelakangi proyek gua Maria ini adalah sebagai salah satu upaya yang digunakan untuk ikut mendukung visi desa Giring sebagai desa budaya pada tahun 2020 mendatang.

Selain itu kembali memberikan nuansa yang berbeda dengan nansa kehidupan pada umumnya, sehingga seolah berada pada dimensi yang berbeda.

Pengertian

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang menghidupkan kembali suasana atau elemen tradisional dengan membuat bentuk dan pola bangunan-bangunan lokal. Arsitektur Neo-Vernacular merupakan perkembangan Postmodern dari Arsitektur Vernacular.

Jadi, arsitektur neo-vernacular adalah suatu tampilan arsitektur yang tidak secara utuh menetapkan kaidah-kaidah vernacular, tetapi mencoba menampilkan ekspresi visual seperti bangunan vernacular.

“NEO-VERNACULAR architecture is a strand of post-modernism marked by a deliberate return to traditional, particularly local models. Bringing back the detailing, but seldom the the construction method”

(Peel, Lucy-1989:125)

Menurut Lucy Peel, arsitektur neo-vernacular adalah salah satu bentuk arsitektur modern kembali dengan sengaja ke bentuk/model yang tradisional, terutama yang lokal. Arsitektur neo vernacular mengembalikan detail dari tradisional akan tetapi jarang sekali menunjukkan metode konstruksinya.

Pengertian

Vernakular berarti ‘bahasa setempat’. Arsitektur vernakular diasosiasikan dengan arsitektur tradisional. Kata tradisi dalam bahasa Indonesia berarti adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan masih terus dilakukan dalam masyarakat disetiap tempat atau suku berbeda. Tradisional berarti menurut tradisi (adat istiadat), sudah menjadi kebiasaan turun temurun.

Arsitektur vernakular berarti arsitektur yang terbentuk oleh tradisi turun temurun tanpa atau dengan sedikit pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik. Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonem yang berarti baru. Neo Vernakular berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru.

Dari arti kata diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa Arsitektur Neo Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang)

dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Contoh penerapan Neo Vernakular adalah bangunan ITB, yang orientasi bangunannya berdasarkan sumbu laut Jawa – gunung Tangkuban Perahu.

Filosophi

Arsitektur neo-vernacular tidak muncul begitu saja. Kemunculannya tentu saja dimulai dengan proses. Arsitektur Neo vernacular merupakan adopsi dari arsitektur vernacular tetapi dengan teknologi konstruksi yang lebih baik tetapi dengan 'kulit luar yang sama'. Terkadang arsitektur ini, tidak menekankan pada konstruksi bangunan yang high-tech, tetapi juga menciptakan/memasukkan teknik lokal yang baru dengan metode yang sederhana, seperti penghawaan alami, pencahayaan alami.

Dalam pembentukkan suatu desain rancangan, arsitek neo vernacular memperhatikan kebudayaan lokal (ciri khas budaya bangsa) yang berada di sekitar tempat yang akan dibangun bangunan tersebut. Jati diri merupakan "identitas" jejak yang ditinggalkan oleh peradaban dan merupakan proses yang tidak terjadi dengan sendirinya tetapi bertolak dari logika yang diikuti oleh masyarakatnya.¹

Arsitektur ini mengambil filosofi (spirit/jiwa) dari arsitektur vernacular; jati diri dari kebudayaan lokal, genius loci dalam desainnya. Arsitektur dibuat

¹ <http://pusli.petra.ac.id/journals/architecture/arsitektur-vernakular-indonesia.html>

untuk menjawab kebutuhan manusia dan mengangkat hidupnya menjadi lebih baik, sehingga tidak dapat dilepaskan dari perkembangan kebudayaan. Arsitektur itu sendiri merupakan buah daripada kebudayaan. (Mario Salvadori/ Ruskin-1947:12).

G a y a

Gaya Arsitektur Neo-vernacular terinspirasi oleh arsitektur Vernacular. Budaya merupakan tradisi kultural sebagai sumber konsep, legenda yang emosional sebagai sumber makna dan ritual referensial sebagai sumber cerita. Budaya merupakan salah satu elemen dari Arsitektur Neo-Vernakular. Budaya lokal 'genius loci' di sekitar bangunan juga merupakan salah satu hal yang mendasari dalam mendesain Arsitektur neo-vernakular. Konsep mengenai lingkungan sekitar, iklim, dan aspirasi juga merupakan salah satu faktor pembentuk dalam arsitektur Neo Vernakular.²

P e n d e k a t a n A r s i t e k t u r N e o - V e r n a c u l a r

Yang perlu diperhatikan dalam penerapan pendekatan dalam arsitektur neo-vernacular adalah :

- Interpretasi desain yaitu pendekatan melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur setempat yang dimasukkan kedalam proses perancangan yang terstruktur lalu kemudian diwujudkan dalam bentuk yang termodifikasi sesuai dengan zaman sekarang.
- Ragam dan corak desain yang digunakan adalah dengan pendekatan simbolisme, aturan, dan tipologi untuk memberikan kedekatan dan kekuatan pada desain.

² <http://pusli.petra.ac.id/journals/architecture/arsitektur-vernakular-indonesia.pdf>

- Struktur tradisional yang digunakan mengadaptasi bahan bangunan yang ada di daerah dan menambah elemen estetis yang diadaptasi sesuai dengan fungsi bangunan.

Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernacular

Adapun prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernacular secara terperinci, yaitu :

- Hubungan Langsung ; merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- Hubungan Abstrak ; meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- Hubungan Lansekap; mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim
- Hubungan Kontemporer ; meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur
- Hubungan Masa Depan ; merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Kaidah-kaidah Arsitekturis Neo-Vernacular

Arsitektur Neo Vernakular telah diketahui adalah arsitektur postmodern yang merupakan pengembangan dari Arsitektur Vernakular. Menurut Budi Sukada (1988), arsitektur Postmodern memiliki haruslah memiliki 10 ciri, antara lain :

1. Mengadung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer

2. Membangkitkan kembali kenangan historik
3. Berkonteks urban
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5. Bersifat representasional
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain)
7. Dihasilkan dari partisipasi
8. Mencerminkan aspirasi umum
9. Bersifat plural
10. Bersifat elektik

Untuk dikategorikan sebagai Arsitektur Postmodern tidak harus memenuhi kesepuluh ciri diatas. Bila memenuhi enam hingga tujuh ciri tersebut, dapat dikategorikan sebagai Arsitektur Postmodern.

Arsitektur Neo Vernakular juga memiliki ciri-ciri seperti arsitektur postmodern diatas, tetapi dengan satu ciri yang pasti ada, yaitu kebudayaan lokal yang terdapat di tempat yang akan didesain bangunan Neo Vernakular itu. Karena Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang menghidupkan kembali suasana atau elemen tradisional dengan membuat bentuk dan pola bangunan-bangunan lokal (tradisional) tidak utuh, dengan tampilan-tampilan visual seperti bangunan vernakular.

Teori Ruang

1. Amos Rapoport dalam buku *House Form and Culture* menyatakan bahwa terjadinya bentuk-bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai *modifying factor* (Rapoport, 1969: 78), diantaranya adalah:

- ☞ Faktor Bahan
- ☞ Metode Konstruksi
- ☞ Faktor Teknologi
- ☞ Pemilihan Lahan
- ☞ Faktor sosial-budaya

Amos Rapoport juga mengakui bahwa faktor diatas tidak bersifat statis namun bersifat dinamis sehingga model vernakular akan terus berevolusi seiring dengan berubahnya faktor diatas. Keenam faktor diatas membuktikan bahwa bentuk geometri dari model vernakular merupakan hasil trial & error setelah melalui evaluasi dari beragam *force* yang ada.

2. **Aristoteles** mengemukakan sebuah konsep mengenai ruang yang disebut teori tempat. Dalam Buku IV dari *Fisika*, Aristoteles membangun konsepnya mengenai tempat (*topos*) sebagai suatu *di mana*, atau suatu *place of belonging*, yang menjadi lokasi yang tepat di mana setiap elemen fisik cenderung berada. Tempat sebagai nir-bentuk dan nir-wujud dan tempat serupa dengan wadah.

Aristoteles merangkum karakteristik hakiki dari ruang menjadi lima butir:

- 1) Tempat melingkupi objek yang ada padanya.
- 2) Tempat bukan bagian dari yang dilingkupinya.
- 3) Tempat dari sesuatu objek tidak lebih besar dan tidak lebih kecil dari objek tersebut.
- 4) Tempat dapat ditinggalkan oleh objek serta dapat dipisahkan pula dari objek itu.

- 5) Tempat selalu mengikuti objek, meskipun objek terus berpindah sampai berhenti sampai berhenti pada posisinya.

Bentuk dan tempat tidak memberi batas yang sama : bentuk adalah batas dari objek yang dilingkungi; sedangkan tempat adalah batas dari pelingkung yang membatasi objek itu. Tempat adalah batas dari wadaq pelingkungnya sehingga wadaq yang dilingkungi dapat melakukan gerak setempat. *Dengan demikian, tempat dari suatu objek merupakan batas pertama yang tak tergerakkan dari pelingkungnya.* (van de Ven, Cornelis, 1995, hlmn 16-20).

3. D'Arcy Thompson mengemukakan bahwa terbentuknya sebuah bentuk (*form*) merupakan resultan dari kehadiran banyak *force* yang berada di dalam atau di sekitarnya. Bentuk akan terus ber-evolve dengan beradaptasi dengan *force* yang ada (Thompson, 1961: 11). Bentuk geometri yang dihasilkan merupakan terjemahan dari proses evolusi tersebut. *Force* sendiri diakui oleh D'Arcy sebagai sesuatu yang abstrak dan luas, namun pemakaian kata *force* merupakan sebuah simbol dari konsep 'sebab' (Thompson, 1961: 12). *Form* yang dijelaskan D'Arcy merupakan penggambaran dari proses evolusi bentuk dari bentuk organik makhluk hidup.

4. John Ruskin, menangkap realitas terutama penglihatan. Beliau dapat menerangkan bentuk arsitektural sebagai sebagai suatu pengerjaan kembali dari konsep-konsep yang telah diketahui yang telah dialaami secara visual dalam fenomena alam.. Bagi Ruskin, segala kebenaran, nilai-nilai, dan doktrin-doktrin, kesemuanya telah diajarkan oleh bentuk

alam.. Ruskin berusaha melacak hubungan ideal antara keindahan dengan bentuk alami, dengan pengamatannya terhadap Jagad Raya, ia menarik citra-citra bentuk yang dapat dipindahkan ke bentuk bangunan. Pendekatan Ruskin murni bersifat inderawi, dengan tekanan pada penglihatan. Ia merauh perhatian besar kepada kategori-kategori arsitektural dari massa dan garis, karena kedua hal ini dapat diturunkan dari alam. (Ven, Cornelis, 1995 hlmn 74-79)

5. Y.B. Mangun Wijaya (1995) atau yang lebih dikenal dengan Romo Mangun, mengatakan bahwa arsitektur terdiri dari dua hal saja, yaitu Citra dan Guna. 'Guna' menurut beliau lebih mengarah pada keuntungan, 'pemanfaatan' yang diperoleh. Guna dalam kata aslinya tidak hanya berarti bermanfaat, tetapi lebih dari itu memiliki 'daya' yang menyebabkan kita dapat hidup lebih baik. Sedangkan 'citra' menurut Romo Mangun sebagai gambaran (image), memberi suatu kesan penghayatan yang lebih mirip ke spiritual, lebih menyangkut derajat dan martabat manusia yang menghuninya.
- Citra merujuk pada tingkat kebudayaan, sedangkan guna lebih menuding pada segi keterampilan/kemampuan.

6. Paul Frankl, mengkategorikan bentukan ruang dalam empat bentuk :

- ☞ Bentuk spatial, (Spatial Form)
- ☞ Bentuk wadaqi, (Corporeal form)
- ☞ Bentuk Visual (Visual form) dan,
- ☞ Intensi ber-Guna (Purposive Intention)

Menurut Frankl, 'ruang yang tercetak' itu merupakan 'panggung teater dari aktivitas manusia', dan baginya definisi ini mengtipikasikan kebenaran yang seharusnya dicari dalam inreaksi sosial dengan ruang-ruang arsitektural yang mendukung persyaratan behavioral tersebut. (Ven, Cornelis, 1995 hlmn 139-147)

Elaborasi (penggabungan)

Dari kesemuanya itu, penggabungan antara arsitektur Neo Vernakular dengan teori ruang-ruang yang telah didapat adalah :

Dalam pembentukan ruang, arsitek harus memahami maksud atau kegunaan dari ruangan yang akan dipakai, segala aktivitas, tingkah laku, menjadi pola utama dalam membentuk dimensi ruang. Setelah ruang terbentuk, maka pelingkup yang lebih besar (bangunan) baru dapat dibentuk. Bangunan yang akan dibangun disesuaikan dengan kebudayaan dan alam lingkungan disekitarnya. Bangunan tersebut haruslah dapat menjadi suatu gambaran luar (image) bagi sang penggunanya, sekaligus meningkatkan kehidupan dan martabat manusia yang tinggal didalam bangunan tersebut.

5.1.2. Studi Preseden

Gua Maria Sendangsono

Sendangsono di Desa Banjaroyo, Kecamatan Kalibawang, Kabupaten Kulonprogo, Yogyakarta, merupakan tempat ziarah utama umat Katolik di Indonesia. Hampir setiap hari tempat ini selalu ramai. Puncaknya pada bulan Mei dan Oktober, yang adalah bulan Maria.

Peziarah berdoa, meditasi, refleksi (juga melamun) di depan Gua Maria Lourdes. Gua yang diberkati pada 8 Desember 1929 ini merupakan gagasan Romo JB Prenthaler SJ, pastor asal Austria. Patung Maria setinggi 180 cm didatangkan dari Denmark, diangkut 30 laki-laki, jalan kaki melintasi perbukitan Menoreh.

Gambar 5.1., Devosi yang terjadi pada pelataran doa Gua Maria
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)



Disebut Sendangsono karena di dalam kompleks Gua Maria terdapat sendang (sumber air) di bawah pohon sono (angsana) yang berusia ratusan tahun. Awalnya ada dua pohon, tapi kini hanya tinggal satu. Tak jauh dari pohon angsana terdapat pohon beringin besar. Ini membuat suasana tempat ziarah sangat sejuk dan nyaman. Tempo dulu warga desa setempat percaya bahwa pohon besar itu ada penghuninya bernama Dewi Lantamsari dan Den Bagus Samijo. Setelah dijadikan tempat ziarah, si penunggu terusir karena diganti Bunda Maria.

Pada 14 Desember 1904 Romo Fransiscus van Lith SJ membaptis 171 warga Sendangsono. Peristiwa ini sangat bersejarah, sebagai jemaat Katolik pertama di tanah Jawa. Sendangsono menjadi pusat Katolik di Jawa mula-mula. Orang Belanda menyebut Sendangsono sebagai *Bethlehem van Java* alias Bethlehem-nya Jawa. Untuk mengenang peristiwa ini, 25 tahun kemudian, Romo Prenthaler SJ (pengganti Romo van Lith) mendirikan Gua Maria di bawah dua pohon

sono dan sendang di Dusun Semagung. Dua misionaris ini menjadi pahlawan umat Katolik di tanah Jawa.

Gambar 5.2., Gambaran pembaptisan 171 orang oleh Romo Franciscus
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)



Sumber air atau sendang di Dusun Semagung, Kalibawang, di bawah pohon sono ini dipakai Romo van Lith untuk membaptis 171 orang Semagung dan sekitarnya pada 14 Desember 1904. Sumber ini tak pernah kering sampai sekarang.



Gambar 5.3., Sumber air pembaptisan pertama (kiri) dan Makam Barabas Sarikromo (kanan)
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)

Rombongan peziarah sering membawa pembimbing rohani atau romo sendiri. Di samping Gua Maria ada Kapel Tritunggal Mahakudus untuk perayaan ekaristi. Umat duduk lesehan selama misa berlangsung. Sementara peziarah lain dapat membuat agenda sendiri tanpa saling mengganggu. Masih ada dua kapel lain, yakni Kapel Maria (untuk umat Paroki Sendangsono) dan Kapel Para Rasul di bawah pohon asam jawa. Tempat ziarah ini dalam perkembangannya mengalami perluasan dua kali dari luas semula. Desain baru dibuat oleh almarhum Romo Yusuf Bilyarta Mangunwijaya Pr - arsitek, pastor, novelis, budayawan, pekerja sosial,

tokoh pendidikan--pada 1972. Romo Mangun membangun tempat peziarah ini dengan prinsip tidak merusak alam. Tanah berbukit dibiarkan apa adanya, tidak digali atau dirusak. Di sini banyak undakan dengan motif cantik karena Romo Mangun mengikuti kontur-kontur tanah sesuai dengan aslinya. Luas kompleks ini sekitar 0,5 hektare.



Gambar 5.4., Stasi jalan salib
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)

Peziarah dapat berdoa jalan salib dari Stasi I sampai Stasi XIV di kompleks ini dengan menggunakan rute pendek.



Gambar 5.5., Kran air suci
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)

Usai jalan salib dan berdoa di depan Gua Maria, peziarah mengambil air sendangsono. Air dari sumber di bawah pohon sono ini dianggap 'suci' karena sudah diberkati oleh Romo van Lith pada 14 Desember 1904 untuk

membaptis 171 orang Dusun Semagung. Karena bersih dan sudah diproses, air ini bisa diminum, untuk cuci muka, dan sebagainya.

Peziarah biasanya membawa pulang air sendangsono untuk kenang-kenangan. Menurut informasi, banyak orang beroleh mukjizat kesembuhan setelah mengkonsumsi air ini.

Di bawah jembatan kecil ke kompleks peziarahan mengalir sungai kecil. Ada sebuah batu besar yang zaman dulu dipercaya 'ditunggu' makhluk halus. Batu itu oleh Romo Mangun dipertahankan sebagai adanya untuk mengatur aliran air. Perhatikan, bangunan ini ramah lingkungan mulai dari sungai hingga ke atas.

Gambar 5.6., Sungai di dalam kompleks Gua Maria Sendangsono
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)



Karya cipta adiluhung patut mendapat penghargaan. Pada 1991 Ikatan Arsitektur Indonesia memberikan penghargaan karya arsitektur terbaik untuk Tempat Ziarah Sendangsono, buah tangan dingin Romo Mangunwijaya. Kompleks ini dinilai sebagai bangunan khusus dengan penataan lingkungan terbaik di Indonesia.

Karena itu, Sendangsono pun menjadi rujukan berbagai kalangan untuk 'studi banding' bagaimana merancang bangunan yang ramah lingkungan.

Gambar 5.7., Penghargaan dari IAI
Sumber : dokumentasi pribadi (04.02.2011)



Nilai Vernakularisme Gua Maria Sendangsono

✦ Bentuk Bangunan

Bangunan pada kompleks Sendangsono menganut langgam arsitektur neo-vernakular, mengikuti jiwa dari sang arsitek, Romo Mangunwijaya.

Nilai vernakular ini tercipta dari :

Gaya arsitektur bangunan yang memperlihatkan sisi keterbukaannya, seperti yang tercipta dari bangunan tradisional joglo, dan juga dari bentuk-bentuk bangunannya yang mengadopsi bentuk rumah joglo.



Gambar 5.8., Bangunan di dalam kompleks yang mengadopsi arsitektur tradisional joglo

Sumber : <http://www.google.co.id>

Penggunaan material bangunan yang mengacu pada material yang ramah terhadap lingkungan di sekitar bangunan itu berdiri, dan tidak menimbulkan banyak efek bagi lingkungan di sekitarnya.



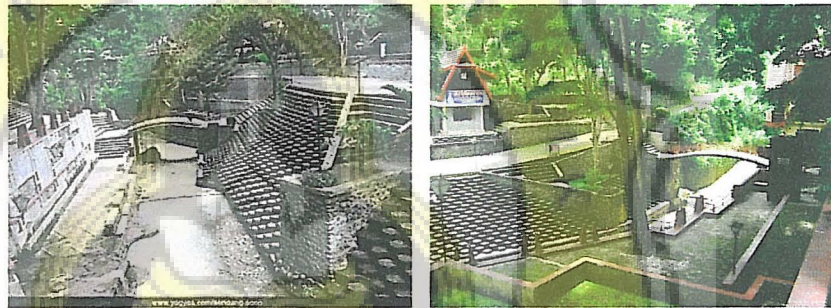
Gambar 5.9., Penggunaan material yang ramah terhadap lingkungan sekitar bangunan

Sumber : <http://www.google.co.id>

✦ Penataan Lansekap

Penataan lansekap yang menyesuaikan kondisi kontur dan juga penggunaan material perkerasan yang memiliki nilai estetis dan fungsional yang menyatu dengan alam, yaitu material paving block, ini merupakan salah satu bukti yang menggambarkan penerapan langgam neo-vernakular.

Penyikapan terhadap kondisi lahan yang cenderung curam, terutama menuju pada permukaan sungai, dapat disikapi dengan sangat baik sehingga tidak lagi berkesan menakutkan, namun menjadi berkesan lebih 'welcome'.

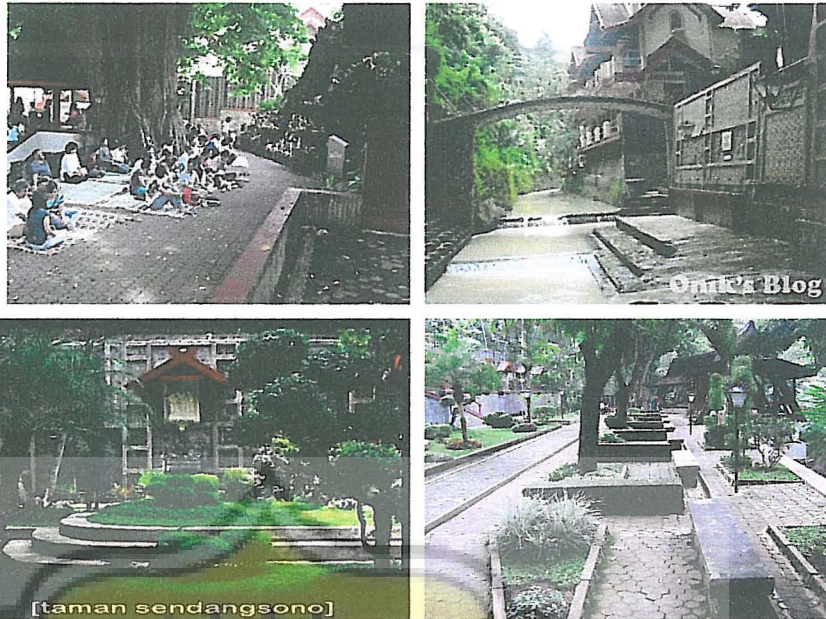


Gambar 5.10., Penyikapan yang baik pada kondisi lahan yang berkontur

Sumber : <http://www.google.co.id>



Kepekaan arsitek terhadap penyikapan kondisi alam yang ada dengan sebuah penyajian yang dapat diubah menjadi sebuah kelebihan tanpa menyakiti alam akan menjadi sebuah aspek dari arsitektur neo-vernakular.



Gambar 5.11., Penyajian tatanan lansekap yang nyaman

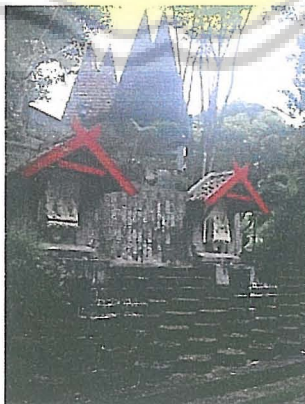
Sumber : <http://www.google.co.id>

✚ **Pencitraan Kompleks**

Dilihat dari segi fisik, pencitraan dari gua Maria Sendangsono memiliki nilai estetis yang sangat kental sebagai sebuah tempat peziarahan.

Dicapai dengan pencitraan nilai religius melalui simbolisme-simbolisme ke-Katolikan yang kental digambarkan di dalam kompleks.

Dengan luasannya yang kecil, simbolisme-simbolisme ini menjadi semakin terasa dan memiliki nilai yang semakin religius.





Gambar 5.12.,
 Symbolisme ke-Katolikan
 yang mendominasi

Sumber :
<http://www.google.co.id>

5.1.3. Penerapan Teori Penekanan Desain

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa penerapan arsitektur Neo-Vernakular terdiri dari 2 aspek yaitu : aspek fisik dan non fisik, dimana implementasi terhadap perancangan bangunan kedua aspek tersebut diterapkan sendiri-sendiri maupun bersama-sama membentuk suatu komposisi rancang bangun yang komprehensif.

Aspek Fisik

Yang dimaksud aspek fisik adalah bentuk tampilan bangunan yang dilihat keberadaanya dengan mata dan mempunyai wujud dan bentuk tertentu. Kemudian bila dikaitkan dengan aspek fisik dalam penerapan arsitektur neo-vernakular yang meliputi lokasi dan tapak, bentuk bangunan, bahan bangunan dan konstruksi, berarti bahwa elemen-elemen tersebut yang merupakan suatu respon terhadap alam pada bangunan tradisional masa lalu, ditampilkan kembali pada bangunan modern dengan fungsi pada elemen-elemen tersebut tetap sama yaitu : sebagai suatu usaha/respon sebuah bangunan modern terhadap kondisi lingkungan dan iklim setempat.

Elemen-elemen yang dapat dieksplorasi ke dalam arsitektur modern meliputi :

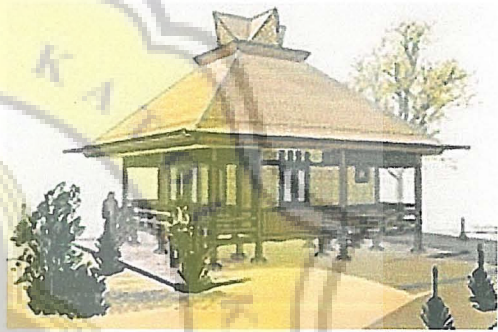
Bentuk bangunan

Pada masa lalu bangunan rumah tradisional umumnya mempunyai atap yang tinggi dan tritisan yang lebar, hal ini sebagai salah satu cara mengatasi curah hujan yang tinggi dan mengantisipasi terhadap panas matahari. Kemudian implementasi dalam bangunan modern penggunaan atap yang tinggi dan lebar merupakan suatu bentuk transformasi dari bentuk-bentuk vernakular.

Gambar 5.13., bentuk bangunan

vernakular

Sumber : dokumen pribadi



Selain itu pada bangunan tradisional bentuk bangunan joglo dalam upaya menantisipasi gempa bumi dengan sendi-sendi yang ada dalam tumpuan kolom dan juga pada konstruksi struktur atapnya. Kemudian implementasi pada bangunan modern pengadopsian bentuk joglo diterapkan dengan menentukan pemilihan bahan bangunan yang lebih mudah didapat pada saat ini.

Bahan bangunan

Pada masa lalu bangunan rumah tradisional umumnya menggunakan material dinding batu bata merah yang mampu mengatasi curah hujan yang tinggi dan juga panas matahari. Dan pada dalam ruangan terkadang menggunakan sekat dari kayu maupun anyaman bambu untuk menjaga

suhu udara dalam ruangan pada siang dan malam hari. Kemudian implementasi pada bangunan modern dapat menggunakan bahan yang sama dengan lebih variatif dalam pengaplikasiannya.

Konstruksi bangunan

Konstruksi yang dipakai pada bangunan tradisional umumnya menggunakan struktur rangka dengan material struktur dari kayu yang dapat dengan mudah diperoleh pada masa itu. Namun seiring berkembangnya jaman material yang dulu digunakan sebagai struktur dengan menggunakan kayu jati yang besar, kini sudah susah untuk didapat.

Oleh karena itu dapat digantikan dengan menggunakan struktur dari beton bertulang yang diberi lapisan luar berupa parquet kayu sebagai finishingnya.

Tapak

Pada bangunan tradisional, tapak tempat bangunan itu berdiri biasanya diolah berdasarkan pada pola penataan tradisional Jawa, terutama Yogyakarta yang berorientasi ke gunung Merapi dan juga memiliki lahan yang bernama 'latar'.

Aspek Non Fisik

Yang dimaksud aspek non fisik adalah suatu citra atau rasa yang tidak dapat dilihat oleh mata dan tidak mempunyai wujud tetapi dapat dirasakan keberadaannya. Dan bila dikaitkan dengan aspek non fisik dalam penerapan arsitektur neo-vernakular, berarti bahwa elemen-elemen

tersebut yang merupakan suatu respon terhadap alam pada citra yang terkandung di dalam arsitektur tradisional ditampilkan kembali pada citra arsitektur modern.

Elemen-elemen yang dapat dieksplorasi ke dalam arsitektur modern meliputi :

Citra bangunan

Bangunan yang akan direncanakan mengangkat citra arsitektur Jawa. Pencitraan dari arsitektur Jawa adalah penciptaan kesan tradisional, seolah menciptakan sebuah dimensi lain yang kuno, yang 'ndeso', yang memberikan sebuah pengalaman lain bagi peziarah yang mengunjungi Gua Maria Tritis.

Citra ruang

Karena mengangkat bentuk joglo sebagai aksesoris yang mewarnai kompleks Gua Maria, memiliki sebuah citra yang lapang dan luas. Menunjukkan bahwa manusia yang ada di dalamnya merasa kecil dengan segala keterbukaan yang ada.

Citra lahan

Kembali mengangkat citra arsitektur Majapahit dengan pemberian kolam pada bagian depan lahan, setelah pintu masuk dengan pemberian bunga teratai di dalam kolam. Hal ini menggambarkan bahwa sesuatu yang berbau gaib ketika masuk akan minum pada kolam itu. Dan segala sesuatu yang jahat akan terserap di dalam bunga teratai itu. Sehingga citra dari kolam ini menjadi sebuah penyaring, tempat untuk membersihkan diri ketika memasuki kompleks Gua Maria.

5.2. KAJIAN TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

“Penciptaan kondisi hening dan khusyuk dalam area gua Maria dalam pemenuhan kebutuhan spiritual”.

5.2.1. Intepretasi dan Elaborasi Permasalahan Dominan

Penciptaan kondisi hening dan khusyuk ini berdasarkan pada perancangan arsitektur lansekap mengingat aktifitas yang terjadi di dalam kompleks banyak terjadi di luar ruangan.

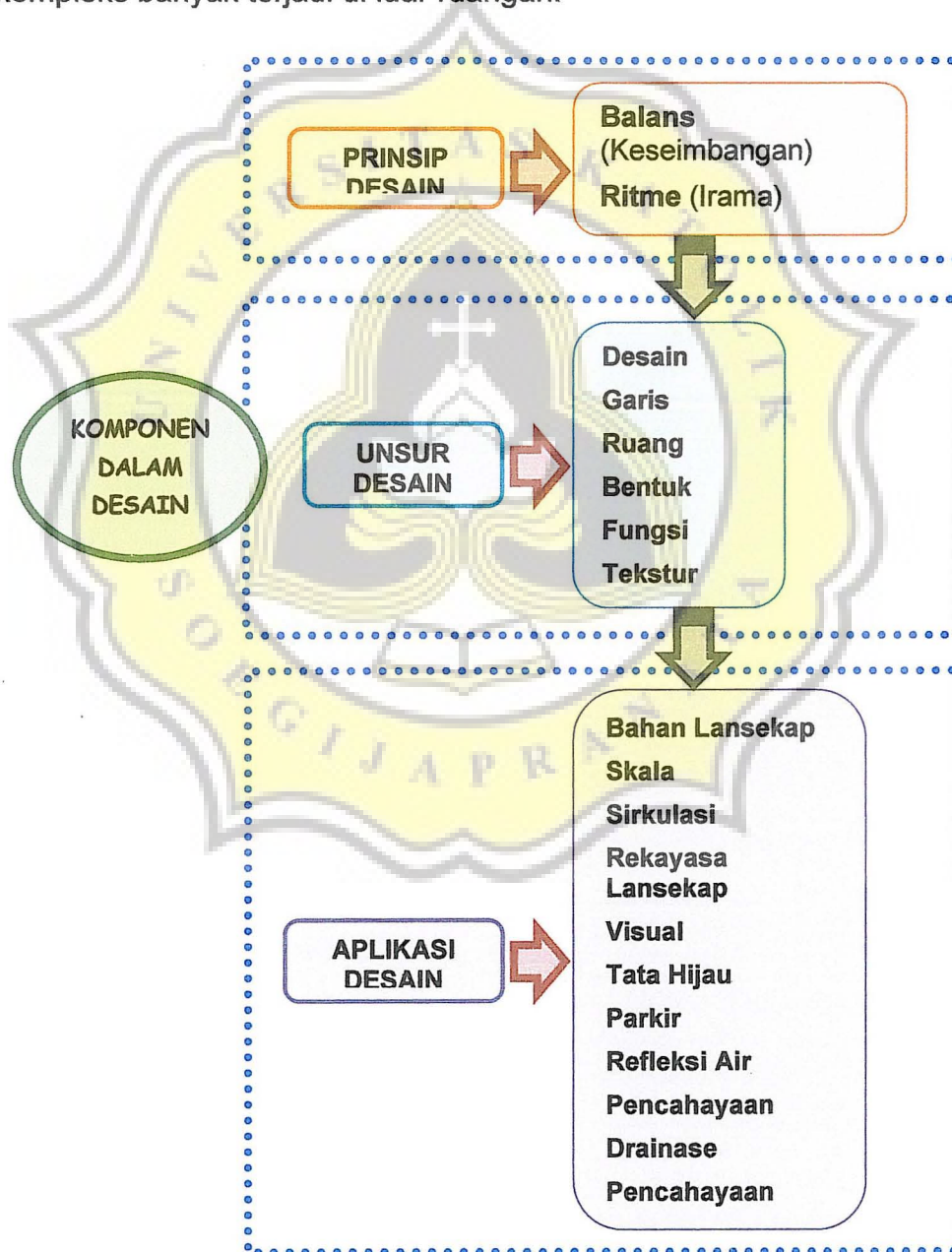
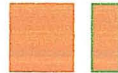


Diagram 5.1., Komponen desain lansekap



Garis

- ☞ **Garis vertikal**, memberikan aksentuasi pada ketinggian, tegak dan gagah, serta kaku, formal, tegas, dan serius.
- ☞ **Garis horisontal**, memberikan aksentuasi terhadap dimensi lebarnya, santai dan tenang.
- ☞ **Garis diagonal**, dinamis (berada dalam posisi bergerak), bergegas (tidak tenang), mendekatkan jarak dan sensasional).
- ☞ **Garis lengkung**, berwatak dinamis, riang, lembut, dan memberikan pengaruh gembira.

Bidang

Fungsi bidang dalam arsitektur adalah pelindung dan pembentuk ruang. Dapat diciptakan karena adanya bidang dasar/ alas, bidang pembatas, dan bidang atap/ penutup.

- ☞ **Bidang alas/ dasar**, disebut juga lantai, atau secara makro disebut tanah.
- ☞ **Bidang pembatas**, susunan bangunan, dinding batuan, susunan pohon atau semak.
- ☞ **Bidang atap/ penutup**, susunan tajuk pohon, atap pergola, atap, diperhatikan pula unsur yang sesuai dengan fungsi ruang.

Bidang juga dapat digunakan sebagai sebuah pembatas yang memiliki berbagai peran.

- ☞ **Sebagai pemberi arah dan suasana**, deretan pohon yang direncanakan dapat memberikan informasi tentang kompleks.

- ∞ Sebagai penerangan, seperti dinding penghalang seakan berkata “ikuti jalan ini”, dan teras pintu masuk seakan berkata “datanglah beristirahat dan diam di sini”.
- ∞ Sebagai pengontrol, elemen vertikal penting sebagai unsur yang mengontrol angin, cahaya, dan suara.
- ∞ Sebagai penutup efektif, untuk mendapat sebuah usaha untuk mencapai ruang privacy atau keamanan.

∞ Sebagai bentuk pemagaran dan penutupan, dibuat menurut fungsi seperti :

- Sebagai batasan fisik
- Sebagai pembatas pandangan
- Penghalang suara

Pembatas Ruang/Komponen Pembentuk Ruang

∞ Lantai, penggunaan bahan yang berbeda dapat memberikan kesan tersendiri dan berbeda, perbedaan tinggi juga akan membentuk kesan dan fungsi ruang baru.

Bahan keras : batu, kerikil, pasir, beton, aspal, paving block.

Bahan lunak : berbagai jenis vegetasi dan rumput.

- ∞ Dinding, dapat dibedakan menjadi *dinding masif* (permukaan tanah yang vertikal atau dinding maupun pagar), *dinding transparan* (pagar bambu, logam, kayu yang tidak padat), *dinding semu* (garis batas air, cakrawala, maupun trotoar).
- ∞ Atap/ penutup, terbagi menjadi penutup masif dan penutup transparan.

Tekstur

Bertujuan untuk memberikan suatu kesan komposisi yang ideal dalam suatu perancangan (desain) yang diinginkan.

Dari bentuk, tekstur dibedakan menjadi :

- ∞ **Tekstur halus**, karakter permukaan benda yang diraba akan terasa halus atau memberikan kesan halus.
- ∞ **Tekstur kasar**, karakter permukaan benda yang diraba akan terasa kasar atau memberikan kesan kasar.

Tekstur pada ruang luar sangat erat berhubungan dengan jarak pandang. Pada jarak tertentu, tekstur objek tidak lagi berperan. Oleh karena itu untuk suatu bidang yang luas, dapat kembali dibedakan menjadi :

- ∞ **Tekstur primer**, tekstur yang terdapat pada benda atau objek yang hanya dapat dilihat dari jarak dekat.
- ∞ **Tekstur sekunder**, tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional.

Demikian pula halnya dengan tekstur dari elemen pelembut (vegetasi) yang dapat dilihat dari permukaan batang atau kumpulan tajuk.

Kesan visual juga dapat didapat melalui perbedaan warna gelap terang yang disebabkan oleh bayang-bayang cahaya.

Warna

Dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek dan memberikan aksen pada bentuk dan bahannya.

Di dalam arsitektur lansekap dengan ruang lingkungannya mengatur ruang dan masaa di alam terbuka, warna memegang peran penting. Hal ini

dikarenakan dalam pengaturan ruang akan selalu berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan alami (tanaman, batu-batuan) dan bahan buatan manusia serta detail-detailnya, maka dalam pemilihan dan mengkomposisikan warna dan massa-massa tersebut harus tepat dan berdasarkan prinsip-prinsip warna. Dengan demikian, akan tercapai hasil karya yang mempunyai kesan menyatu dengan alam serta mempunyai variasi yang menarik.

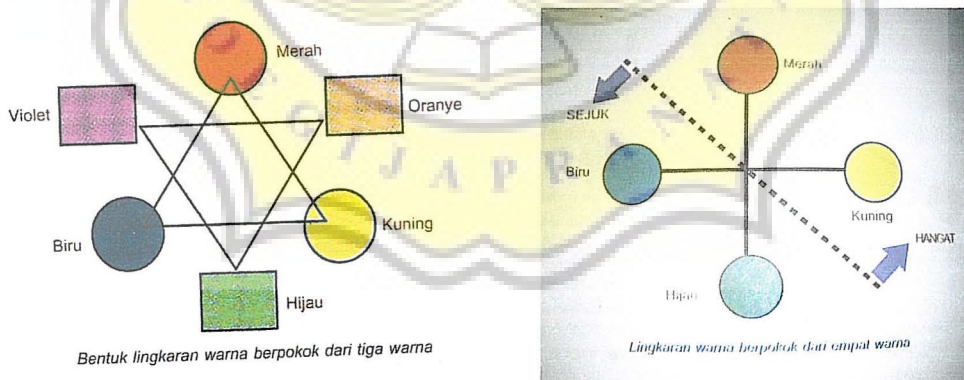
Teori tentang warna

Menurut Munsell :

- Hue, menyatakan kualitas warna/ intensitas panjang gelombang.
- Value, kesan kemudahan warna.
- Chroma, penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Hubungan antarwarna

Yang umum dikenal adalah yang berdasarkan pada 3 warna dasar atau yang berdasar 4 warna dasar.



Gambar 5.14., Lingkaran warna dasar 3 warna (kiri) dan 4 warna (kanan)

Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, hlm 82.

Komposisi warna juga dapat bersifat :

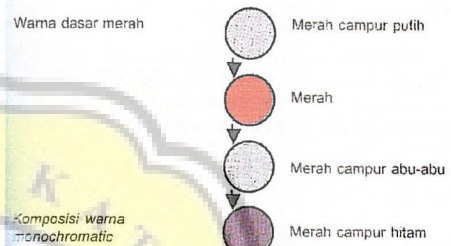
➤ *Keselarasan yang berhubungan*

Warna-warna harmoni yang diambil dari warna yang berhubungan.

- *Monochromatic (satu warna)*

Bila yang digunakan hanya satu warna sebagai warna dasar komposisi yang menghasilkan nada-nada warna, bayangan, dan variasi warna-warna tersebut.

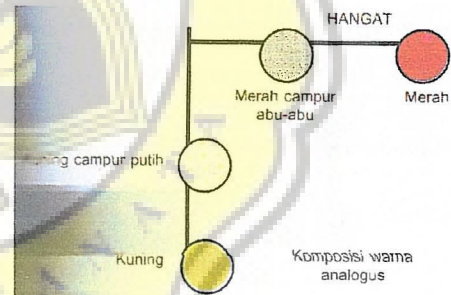
Gambar 5.15., Pola warna monochromatic
Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur
Lansekap, hlm 83.



- *Analogus (berurut)*

Mempergunakan dua warna yang letaknya di dalam lingkaran warna yang berurut dan sama sifatnya (sama-sama bersifat sejuk atau hangat).

Gambar 5.16., Pola warna analogus
Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur
Lansekap, hlm 83.



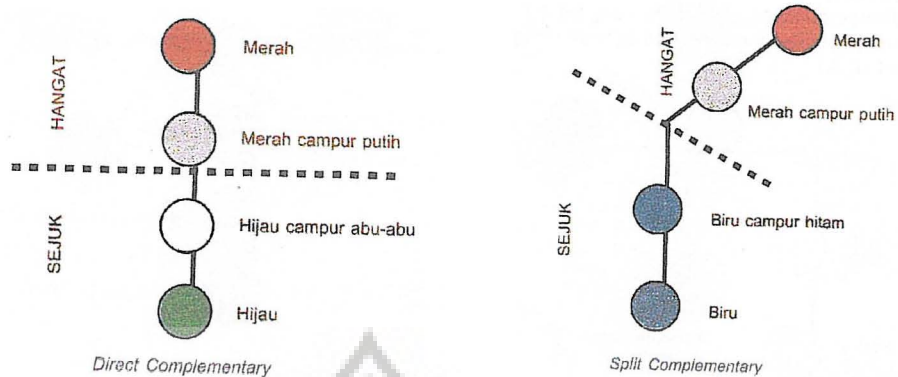
➤ *Keselarasan yang tidak berhubungan*

Warna-warna tampak selaras/ harmonis dan warna-warna tersebut adalah sederajat.

- *Komplementer*

Menggunakan 2 warna dasar yang berhadapan posisinya (sifat berlawanan). Bila kedua warna tersebut berhadapan langsung

disebut *direct complementary*. Sedangkan bila letaknya membentuk sudut disebut *split complementary*.



Gambar 5.17., Pola warna komplementer
 Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, hlm 84.

- *Polychromatic*

Komposisi yang mempergunakan lebih dari 2 warna dan cenderung memiliki sifat ramai. Memperhatikan prinsip pada penyusunan warna yang harus diperhatikan.

Harmoni : suatu keselarasan warna yang *monochromatic* yang diciptakan di sekitar *hue*.

Kontras : mempunyai susunan warna dari variasi *value* dan *intensity* tertentu.

Aksen : warna akan merupakan variasi susunan warna yang ada.

Warna	Persepsi Waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area rekreasi.	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar.	Terlihat lebih berat.	Ukuran yang tampak lebih kecil.
Dingin	Waktu di bawah perkiraan.	Benda kelihatan	Terlihat	Ukuran

Penggunaan warna dingin untuk area kegiatan rutin/monoton.	lebih pendek dan lebih kecil.	lebih ringan.	ruang tampak lebih luas.
--	-------------------------------	---------------	--------------------------

Tabel 5.1., Persepsi warna

Prinsip Desain

Prinsip dasar utama dalam desain adalah faktor “keteraturan dan kesatuan”. Keteraturan dapat memberikan keindahan dalam komposisi.

Keteraturan ini diperoleh melalui pendekatan tema perancangan, antara lain keteraturan ruang formal, informal, simetris, atau pendekatan dari segi keteraturan bentuk, misal alamiah, tradisional, dan modern.

Dengan menciptakan sebuah kesatuan hubungan yang harmonis dari berbagai elemen atau komponen dan unsur yang ada dalam suatu rancangan. Keharmonisan ini akan membentuk suatu karakter khas suatu rancangan lansekap.

Dapat diciptakan melalui :

1. Menyederhanakan dan membatasi jumlah elemen/ unsur yang dipergunakan.
2. Memperkecil perbedaan sesama unsur dalam komposisi desain (penggunaan berbagai macam jenis vegetasi akan menghilangkan nilai kesatuan).

Untuk mencapai suatu kesatuan dan keteraturan perlu diperhatikan beberapa pertimbangan.

Balans (Keseimbangan)

Penyamaan tekanan visual suatu komposisi antara unsur-unsur yang ada.

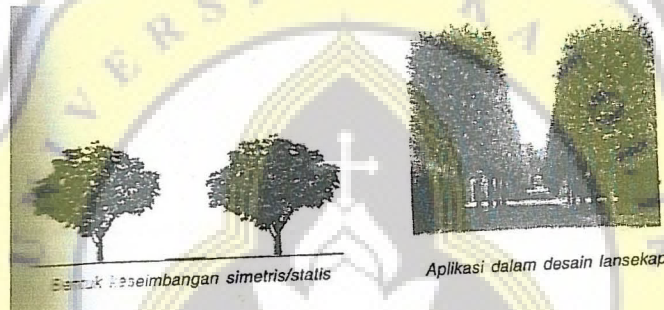
Ada 2 macam keseimbangan :

Keseimbangan statis, keseimbangan yang formal dan simetris.

Keseimbangan ini mempunyai sifat kaku tapi agung, impresif, dan formal.

Keseimbangan dinamis, menghasilkan susunan yang menarik melalui keseimbangan asimetris, dapat diperoleh dengan visual balance.

Memberikan kesan gerak, penempatan yang spontan (bersifat kebetulan) dan bersifat santai.



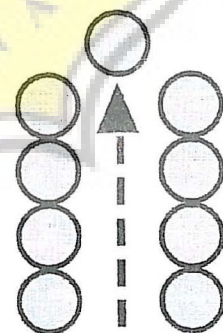
Gambar 5.18., Bentuk keseimbangan statis (kiri) dan dinamis (kanan)

Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, hlm 89.

Dapat pula berbentuk memusat, memberikan kesan gerakan memusat ke satu titik.

Gambar 5.19., Bentuk keseimbangan memusat

Sumber :Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. hlm 90.



Bentuk kesimbangan memusat

Penekanan dan Aksentuasi (Emphasis)

Penekanan ditimbulkan oleh dominannya salah satu komponen unsur sehingga menimbulkan kontras terhadap elemen lainnya. Penekanan terhadap suatu bentuk akan menarik perhatian.

Penekanan dapat diciptakan melalui ukuran, bentuk, tata letak, juga unsur lain seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan ruang.

Dalam suatu susunan/ komposisi, penekanan dapat dipergunakan sebagai titik pusat perhatian dan sebagai titik tolak tuntutan mata dalam melihat wujud dari elemen tersebut.

Bahan Material

Arsitektur lansekap pada dasarnya berkaitan dengan pembentukan ruang luar/ ruang terbuka. Pembentukan ruang tersebut berdasarkan pada komponen pembentuk ruang (alas, dinding, dan atap). Kualitas nilai ruang tergantung pada fungsi ruang yang diinginkan. Dapat dihasilkan melalui bidang-bidang pembentuk ruang yang terbentuk karena adanya unsur yang direkayasa sesuai bentuk, tekstur, warna, dan ukuran dimensi yang diciptakan.

Dalam arsitektur lansekap dikenal 2 bagian besar material lansekap.

Material Lunak (Soft Materials)

Tanaman merupakan material lansekap yang hidup dan terus berkembang yang akan mempengaruhi ukuran besar tanaman, bentuk tanaman, tekstur, dan warna selama masa pertumbuhannya.

Material Keras (Hard Materials)

Hal-hal yang perlu dipahami dalam pengetahuan bahan adalah :

- Karakteristik bentuk bahan,
- Fungsi,
- Spesifikasi,
- Pasca pemeliharaan bahan,
- Nilai ekonomisnya.

Material keras terbagi menjadi :

- ∞ **Material keras alami, kayu dan bambu.**
- ∞ **Material keras alami dari potensi geologi, batu-batuan, pasir dan batu bata.**
- ∞ **Material keras buatan bahan metal, aluminium, besi, perunggu, tembaga, baja.**
- ∞ **Material keras buatan sintetis/ tiruan, plastik/ fiberglas.**
- ∞ **Material keras buatan kombinasi, beton dan plywood.**

Skala Ruang

Dalam pelaksanaannya akan menggunakan beberapa skala.

Skala ruang intim

Skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya. Pengertian kecil bukan berarti ukurannya dkecilkan.

Pada ruang intim hampir seluruh detail elemen perkerasan/ tanaman akan terlihat jelas, dengan memperhatikan bentuk, tekstur, warna, dan aroma.



Gambar 5.20., Ruang skala intim

Sumber : <http://www.google.co.id>

Skala ruang monumental

Skala ruang yang besar dengan suatu objek yang mempunyai nilai tertentu sehingga manusia akan merasakan keagungan dari ruang tersebut. Manusia akan terangkat perasaan spiritualnya dan terkesan pada keagungan yang dirasakannya.



Gambar 5.21., Ruang skala monumental

Sumber : <http://www.google.co.id>



Skala ruang kota

Skala yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan manusianya, sehingga manusia merasa memiliki/ kersan berada pada lingkungan tersebut.



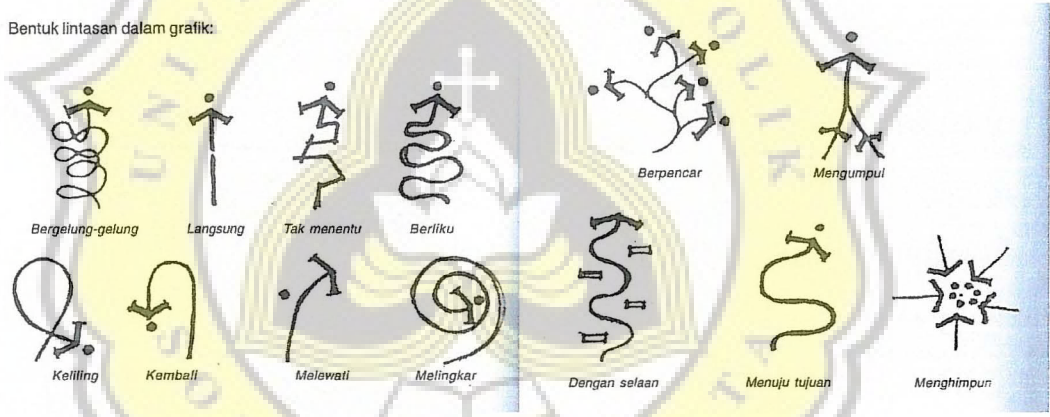
Gambar 5.22., Ruang skala kota
 Sumber : <http://www.google.co.id>

Sirkulasi

Bentuk sirkulasi dapat berpengaruh pada rasa dari pergerakan yang bergantung pada sifat gerakan.

Bentuk lintasan

Bentuk lintasan dalam grafik:



Gambar 5.23., Bentuk lintasan sirkulasi
 Sumber : *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, hlm 118.

Manusia dan pergerakan

✘ Faktor-faktor yang merangsang manusia untuk cenderung bergerak :

- Bila ada sesuatu yang menyenangkan
- Adanya tanda/ petunjuk yang jelas dan mengarah
- Bila mempunyai daya tarik

- Bila ada sesuatu yang berbeda
- Untuk mencapai suatu tujuan
- Bila ada sesuatu yang menakjubkan dan rasa ingin tahu
- Menuju suatu titik yang memiliki warna dan tekstur terkuat
- Bila ada rasa petualangan
- Bila ada sesuatu yang indah dan permai
- Menuju objek yang cocok dengan hati/ kebutuhannya

Ini akan diaplikasikan pada saat memasuki pintu masuk dan menuju pada gua Tritis sebagai vocal point di dalam kompleks.

✘ Faktor-faktor yang merangsang manusia menolak bergerak :

- Ada rintangan
- Ada sesuatu yang tidak menyenangkan
- Ada sesuatu di luar perhatian
- Ada suatu kekerasan
- Ada permukaan yang curam
- Ada sesuatu yang monoton yang membosankan
- Sesuatu yang melarang
- Ada bahaya
- Ada sesuatu yang tidak serasi

Faktor ini akan diaplikasikan pada jalur yang menuju ke tempat pengatur energi (utilitas) dalam kompleks yang tidak diperuntukan untuk diakses untuk umum.

✘ Faktor-faktor yang membimbing manusia dalam pengarahannya gerakan :

- Gubahan dari bentuk-bentuk alam
- Adanya tanda-tanda/ simbol-simbol
- Adanya dinding pengarah/ penahan
- Adanya pola sirkulasi/ tersedianya lajur-lajur

Faktor ini akan diaplikasikan pada jalur yang mengarahkan peziarah untuk memasuki area sakral di dalam kompleks.

✘ Faktor-faktor yang merangsang manusia untuk beristirahat:

- Kondisi yang nikmat dan menyenangkan
- Kesempatan untuk menangkap view, objek, atau detail yang jelas
- Kesempatan untuk sesuatu yang bersifat pribadi
- Kesempatan untuk konsentrasi
- Adanya gubahan yang menyenangkan untuk bentuk dan ruang

Faktor ini akan diaplikasikan pada tempat istirahat di dalam kompleks yang menjadi tempat persiapan untuk menata diri menghadap Tuhan.

Kenyamanan

Kenyamanan dalam segala sesuatu yang memperlihatkan penggunaan ruang secara harmonis. Hubungan yang harmonis adalah keteraturan, dinamis, dan keragaman yang saling mendukung terhadap penciptaan ruang bagi manusia. Sehingga mempunyai nilai keseluruhan yang mengandung keindahan. (*J.O. Simond, 1997, Landscapes Architecture*)

Kenyamanan dapat pula diartikan sebagai kenikmatan/ kepuasan manusia dalam melaksanakan kegiatannya. (*Albert Rutledge, Anatomy of Park*)

Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan antara lain :

- ☞ Sirkulasi
- ☞ Iklim atau kekuatan alam
- ☞ Kebisingan
- ☞ Aroma/ bau-bauan
- ☞ Bentuk
- ☞ Keamanan
- ☞ Kebersihan
- ☞ Keindahan

5.2.2. Studi Preseden

Gua Maria Kaliori

Goa Maria Kaliori terletak di perbukitan yang hijau membentang dengan suasana sejuk dan nyaman di Desa Kaliori, kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Prakarsa pembangunan tempat ziarah ini bermula dari beberapa aktivitas umat Katolik di Banyumas, yang kemudian mendapat tanggapan dan dukungan sepenuhnya dari Pastor Paroki di Purwokerto beserta umatnya.

VISI GUA MARIA

Kompleks peziarahan goa maria kaliori sebagai tempat berdevosi kepada bunda maria dan mengembangkan spiritualitas kristiani dalam mewujudkan kerajaan allah yang berwawasan lingkungan dan sosial masyarakat.

MISI GUA MARIA

1. Menjadikan kompleks Peziarahan Goa Maria Kaliori sebagai tempat berdevosi kepada Bunda Maria
2. Menjadikan Kompleks Peziarahan Goa Maria Kaliori sebagai tempat pertemuan umat Katolik dalam meningkatkan Imanya kepada Yesus Kristus melalui Bunda Maria.(Spiritualitas)
3. Memelihara dan mengembangkan lingkungan hidup di lokasi Kompleks Peziarahan Goa Maria Kaliori agar menjadi tempat yang asri, lestari, aman, nyaman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kesejahteraan Masyarakat sekitar dibidang sosial ekonomi.

Diwalali dengan sebuah penglihatan oleh Suster Yosepha SMM dari Lampung, bahwa akan ada berkat turun pada daerah Banyumas. Kemudian dicarilah lokasi untuk dijadikan gua Maria.

Pembangunan Goa Maria "Kaliori " dimulai pada tanggal 15 Agustus 1989 dengan ditandai Peletakan Batu Pertama oleh Uskup Purwokerto Mgr. P. S. Hardjasoemarta MSC. Suatu peristiwa bersejarah bagi Goa Maria "Kaliori" dimulai pada tanggal 10 Oktober 1989, dimana di dalam Misa Agung di Yogyakarta, Bapa Suci Yohanes Paulus II berkenan memberkati Patung Bunda Maria dan menandatangani Prasasti Goa Maria "Kaliori", selanjutnya pada tanggal 8 Desember 1989 Goa Maria "Kaliori" diberkati dan diresmikan penggunaannya.

Pada saat masuk ke area gua Maria, di halaman parkir kendaraan ada sebuah pendopo yang cukup besar.



Gambar 5.24., Main gate gua Maria Kaliori

Sumber : <http://www.google.co.id>

Sebelah kanan pendopo terdapat area pemakaman. Batu nisannya dibuat besar-besar . Ada yang setengah melingkar, ada yang seperti atap gereja, tetapi ada juga yang belum terpasang batu nisan. Bentuknya menarik sekali karena di sana terpasang juga patung malaikat – malaikat.

Lalu uniknya lagi tulisan-tulisan yang ada di batu nisan, selain nama yang meninggal juga tercantum nama keluarga yang ditinggalkan serta beberapa kalimat diambil dari alkitab tertulis juga disana.



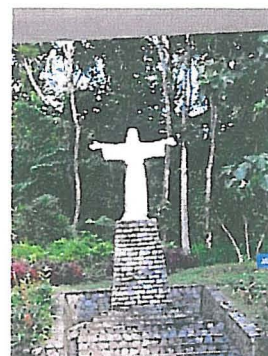
Gambar 5.25., Area pemakaman

Sumber : <http://www.google.co.id>

Di ujung anak tangga yang paling atas dimana anak tangga ini membelah lokasi pemakaman ini terdapat patung bunda Maria, berwarna putih yang merentangkankedua tangannya. Mungkin sebagai symbol bahwa sang bunda menerima roh mereka yang telah meninggal. Jika dari pintu masuk gerbang ada juga patung Yesus yang merentangkan kedua tanganya sebagai simbol Ia menerima setiap orang yang datang.

Gambar 5.26., Patung Bunda Maria merentangkan tangan

Sumber : <http://www.google.co.id>



Untuk sampai ke gua maria, jalannya cukup mendaki. Diakhir akan menemui sebuah tempat penjualan souvenir atau benda-benda rohani. Dan ada juga sebuah patung Pieta dengan ukuran yang cukup besar seperti yang ada di Gereja Kathedral Jakarta. Patung Pieta ini menceritakan derita seorang ibu yakni Bunda Maria yang menerima tubuh Putranya Yesus Kristus yang telah wafat, setelah diturunkan dari kayu salib, dalam pangkuannya. Patung pieta ini diberkati oleh Mgr Leopoldo Girelli seorang dubes Vatikan untuk Indonesia pada tanggal 21 September 2008.



Gambar 5.27., Patung Pietta pada gua Maria Kaliori

Sumber : <http://www.google.co.id>

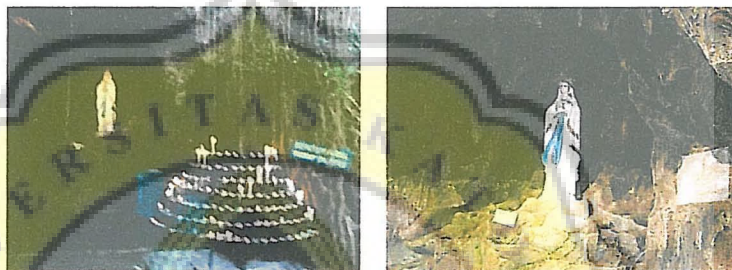
Di lokasi gua maria kaliori ada juga sebuah gereja namanya Gereja Ratu Surga Kaliori yang melayani misa kudus hanya pada hari Minggu setiap pukul 09.00 pagi.



Gambar 5.28., Gereja Ratu Surga Kaliori

Sumber : <http://www.google.co.id>

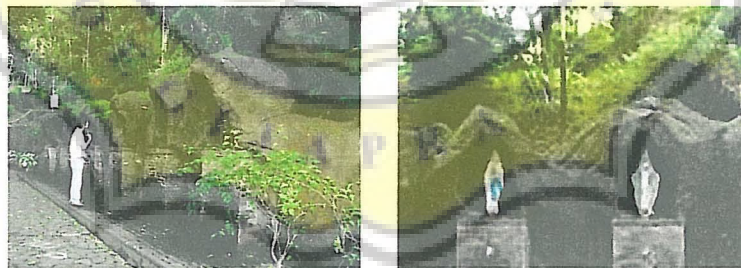
Tidak jauh dari gereja terdapat lokasi Gua Maria dengan halamannya yang sangat luas. Dikelilingi dinding batu dan pohon-pohon besar yang rindang. Menariknya di gua maria kaliori sebuah taman Rosario hidup dekat lokasi jalan salib, kemudian ada tujuh gua maria yang kecil dimana setiap gua maria memiliki pancuran air masing-masing. Menariknya lagi adalah patung maria yang ada di gua yang paling besar diberkati langsung oleh Alm. Bapa Suci Yohanes Paulus II sewaktu beliau berkunjung ke Indonesia.



Gambar 5.29., Patung Bunda Maria pada gua Maria Kaliori

Sumber : <http://www.google.co.id>

Pada gua Maria Kaliori ini terdapat rute jalan salib dengan stasi-stasi yang menjorok ke dalam, seperti sebuah gua kecil.



Gambar 5.30., Stasi jalan salib

Sumber : <http://www.google.co.id>

Selain itu pada area ini juga terdapat sebuah peltaran doa yang tidak terlalu besar. Secara keseluruhan gua Maria Kaliori tidak masuk ke dalam kategori gua Maria yang besar.

Namun pada tempat inilah sebuah ketenangan yang khushyuk dapat tersaji dengan baik.



Gambar 5.31., Pelataran doa

Sumber : <http://www.google.co.id>

Ketenangan dan keagungan tergambar jelas dari kondisi lapang pada pelataran doa dengan vegetasi-vegetasi besar yang menaungi sehingga peziarah yang ada di dalamnya merasa tenang dan kecil.

Suasana tenang tercipta dari letak gua Maria ini yang berada di atas, sehingga para peziarah yang datang dapat tenang dengan rasa kelelahan yang mereka rasakan dan dapat berdoa dengan khushyuk.

Kesederhanaan yang memiliki arti yang mendalam dilihat dari nilai spiritualnya dalam mengantarkan para peziarah pada kondisi khushyuk.

5.2.3. Penerapan Teori Penekanan Desain

Unsur-unsur Desain

Bidang

Bidang-bidang ini akan memberikan sebuah kesan dari pemilihan yang diwujudkan.

➤ Alas/ lantai

Untuk lantai menggunakan sistem lapang yang memberikan kesan luas dan perasaan bahwa manusia yang berada di dalamnya merasa

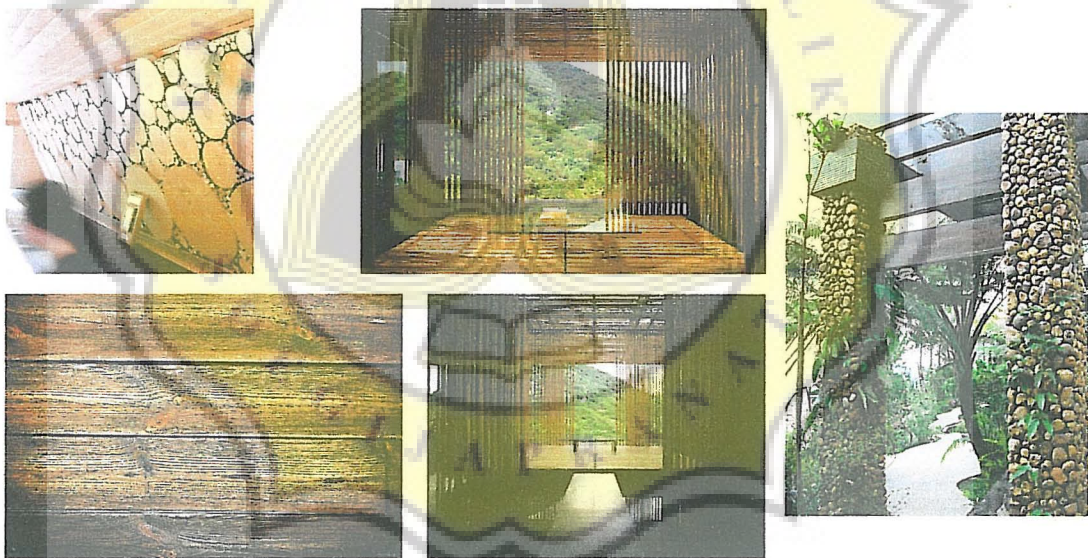
kecil. Selain itu juga tidak menyebabkan banyak pemantulan pada pembatas-pembatas yang nantinya tercipta.

➤ Pembatas/ dinding

Untuk ruang luar, pembatas yang digunakan adalah barrier vegetasi. Dan dinding bangunan dapat menggunakan dinding kayu, bambu, dinding batu bata dengan vegetasi rambat pada permukaannya, rooster, maupun dinding batu.

Material dinding yang dipilih berdasarkan pada fungsi dan kesan yang ingin diciptakan.

Dinding bambu, kayu, dan batu alam dapat memberikan kesan alami pada ruang-ruang yang membutuhkan sebuah sifat tenang.



Gambar 5.32., Penggunaan dinding kayu (kiri), dinding bambu (tengah) dan dinding batu alam (kanan)

Sumber : <http://www.google.co.id>

Penggunaan dinding batu bata dengan pemberian vegetasi rambat pada salah satu permukaannya memberikan kesan ramah pada sisi yang ditanami, dan memberikan kesan formal pada satu permukaan

lainnya. Dapat diaplikasikan pada bangunan pengelola, aula, maupun ruang-ruang utilitas.



Gambar 5.33., Penggunaan dinding bertanaman rambat

Sumber : <http://www.google.co.id>

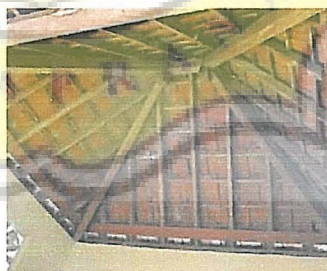
➤ **Penutup/ atap**

Penutup atap berguna untuk melindungi manusia dari panas dan hujan.

Atap ini dapat dibedakan menjadi :

☛ **Atap bangunan**

Atap bangunan menggunakan atap tanah liat seperti yang digunakan pada atap bangunan-bangunan joglo tradisional, atau dapat menggunakan atap sirap marathon 20.



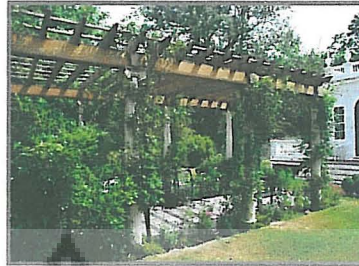
Gambar 5.34., Genteng tanah liat

Sumber : <http://www.google.co.id>

☞ Pergola/ kanopi

Digunakan pada ruang luar yang ingin memberikan peneduhan.

Dapat berupa pergola tanaman maupun kanopi.



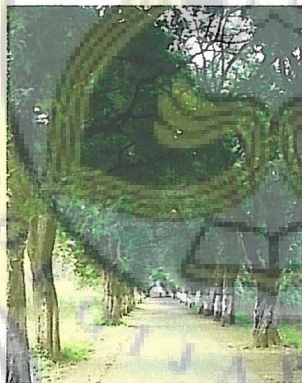
Gambar 5.35., Penggunaan pergola (kiri, tengah) dan kanopi (kanan)

Sumber : <http://www.google.co.id>

☞ Beratap vegetasi

Manusia dapat berteduh langsung di bawah tumbuhan besar.

Dapat memanfaatkan pohon jati yang sekarang ini ada.



Gambar 5.36., Peneduhan vegetasi

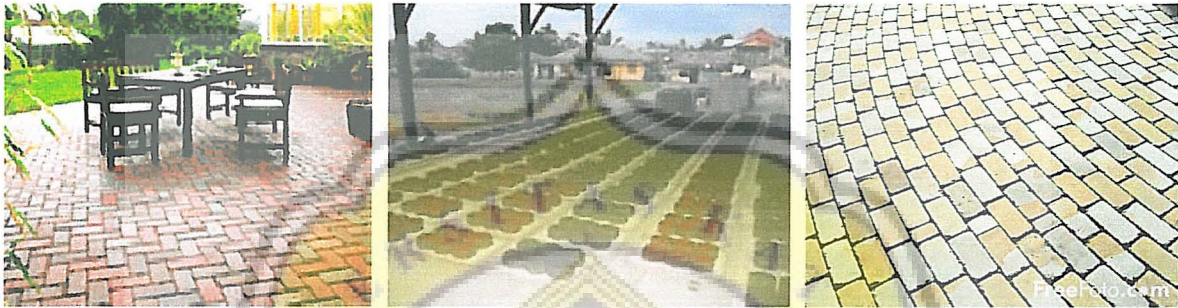
Sumber : <http://www.google.co.id>

Tekstur

Menggunakan material yang halus untuk tempat-tempat yang memiliki kesan hening dan tenang, seperti pada pelataran doa, dan di dalam ruangan.

Material halus yang mungkin diaplikasikan adalah paving block dengan pertimbangan air hujan yang jatuh pada permukaan perkerasan dapat meresap ke dalam tanah.

Walau akan menimbulkan kelembaban saat sehabis hujan, dan untuk mengatasi hal itu dapat diberikan kursi-kursi kecil (*dingklik*) yang dapat digunakan pada saat-saat seperti ini.



Gambar 5.37., Perkerasan paving block

Sumber : <http://www.google.co.id>

Menggunakan material kasar pada tempat yang diinginkan memiliki kesan yang menyakitkan, seperti jalan salib.

Material yang dapat digunakan berupa material batu-batuan yang kasar yang tertata secara tidak teratur, sehingga menimbulkan kesan yang menusuk-nusuk.



Gambar 5.38., Perkerasan batu-batuan

Sumber : <http://www.google.co.id>

Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna alami, berkisar antara permainan warna putih, abu-abu, hitam, dan coklat. Mengandung kesan yang menyatu dengan lingkungan di sekitarnya dan memiliki tampak yang terlihat lebih luas, sehingga manusia terlihat kecil di dalamnya.

Prinsip Desain

Balans (Keseimbangan)

Keseimbangan yang diaplikasikan di dalam kompleks adalah keseimbangan statis, yang formal dan simetris. Keseimbangan ini mempunyai sifat kaku tapi agung, impresif, dan formal. Sesuai dengan karakter pada gua Maria.

Penekanan dan Aksentuasi (Emphasis)

Penekanan yang paling ditonjolkan dapat dipastikan adalah guanya. Dengan penonjolan visual yang dominan dari segi alamiahnya yang didukung teknologi yang ada (penerangan).

Bahan Material

Material yang Digunakan

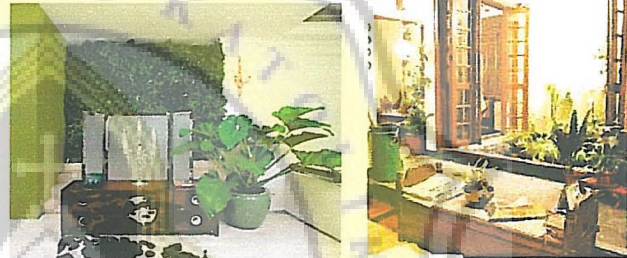
Material lunak merupakan jenis material yang cocok diaplikasikan untuk membantu mencapai sebuah ketenangan pada gua Maria. Karena material lunak memiliki sifat ampu menyerap suara lebih baik dibanding

dengan material keras. Sehingga pemakaian material keras perlu diperhitungkan lebih lanjut untuk digunakan.

Material lunak yang paling mudah diaplikasikan adalah vegetasi, selain mudah didapat, vegetasi ini memiliki banyak kelebihan. Dapat digunakan sebagai sebuah nilai estetis, dapat mempengaruhi iklim mikro setempat menjadi lebih sejuk.

Material vegetasi ini tidak hanya dapat diaplikasikan di luar ruangan, vegetasi ini juga dapat diaplikasikan di dalam ruang dengan berbagai macam cara penataannya.

Gambar 5.39., Aplikasi vegetasi dalam ruangan
Sumber : <http://www.google.co.id>



Gambar 5.40., Jenis vegetasi yang dapat diaplikasikan dalam ruangan
Sumber : <http://www.google.co.id>

Selain menggunakan material alami dapat pula menggunakan material buatan, lebih mudah diaplikasikan pada dalam ruangan, seperti penggunaan karpet, serat wool, maupun tirai-tirai. Material yang digunakan tidak menuntut daya serap yang sangat tinggi karena suasana di dalam kompleks gua Maria lebih cenderung tenang dan pemanfaatan

eksisting di luar bangunan akan membantu meredam suara di dalam bangunan.



Gambar 5.41., Material peredam suara

Sumber : <http://www.google.co.id>



Gambar 5.42., Aplikasi vegetasi luar ruangan membantu meredam suara

Sumber : <http://www.google.co.id>

Skala Ruang

▣ Skala ruang intim

Skala ruang intim diaplikasikan pada ruang adorasi dan stasi-stasi pemberhentian jalan salib, tempat dimana peziarah merasa terlingkupi dengan erat di dalamnya.

Dapat dibentuk melalui pemanfaatan vegetasi yang besar dan rapat, serta penggunaan material yang memiliki potongan-potongan yang besar, sehingga tampak jelas terlihat, sehingga ruang yang diciptakan terlihat mengecil.

✦ Skala ruang monumental

Diaplikasikan pada pelataran dan dengan vocal point-nya pada gua Tritis sebagai gua Maria. Ini memberikan kesan agung pada gua, sehingga perasaan peziarah yang berada pada pelataran doa terangkat spiritualnya dan terkesan pada keagungan gua alami Tritis yang menjadi gua Maria ini.

✦ Skala ruang kota

Skala ini diterapkan secara makro pada kompleks gua Maria Tritis.

Dengan konsep memperhatikan lingkungan sekitar gua Maria

Sirkulasi

➤ Bentuk lintasan

✘ Langsung

Diaplikasikan pada sirkulasi menuju ke pintu masuk utama dan memiliki sifat gerak yang kuat.

✘ Berliku

Diaplikasikan pada sirkulasi jalan salib dan memiliki sifat gerak bertahap-tahap, maju, dan mengalir.

✘ Berpencar

Diaplikasikan secara makro pada kompleks gua Maria yang berpencar dari pintu masuk utama menuju ke fasilitas-fasilitas yang ada di dalam kompleks (kapel, jalan salib, gua Maria).

Secara mikro, diaplikasikan pada jalur yang berpencar saat memasuki pelataran-pelataran doa di dalam kompleks gua Maria.

Memiliki sifat gerak yang mengalir dan meluas.

✘ Mengumpul

Daplikasikan secara makro saat pemecahan yang terjadi di awal pintu masuk kembali berkumpul menuju ke area sakral gua Maria.

Dan secara mikro, diaplikasikan pada pengumpulan kembali ke satu jalur menuju ke gua Tritis dari penyebaran saat menuju ke pelataran doa.

Memiliki sifat gerak yang mengalir dan mengumpul.

Kenyamanan

Diperoleh dari penataan yang harmonis antar bangunan dan juga terhadap lingkungan di dalam dan di sekitar gua Maria Tritis. Sehingga akan menimbulkan suatu keindahan fisik yang mampu memberikan kenyamanan tersendiri, terutama kenyamanan visual.

Selain itu, dari segi fungsi, gua Maria juga direncanakan untuk mampu menampung aktifitas devosi dengan baik sehingga mampu menimbulkan kepuasan bagi peziarah yang sudah datang dan mampu memberikan kesan yang mendalam dari para peziarah. Sehingga suatu saat nanti para peziarah itu akan kembali lagi untuk kembali merasakan sensasi tersendiri di dalam kompleks gua Maria Tritis.