

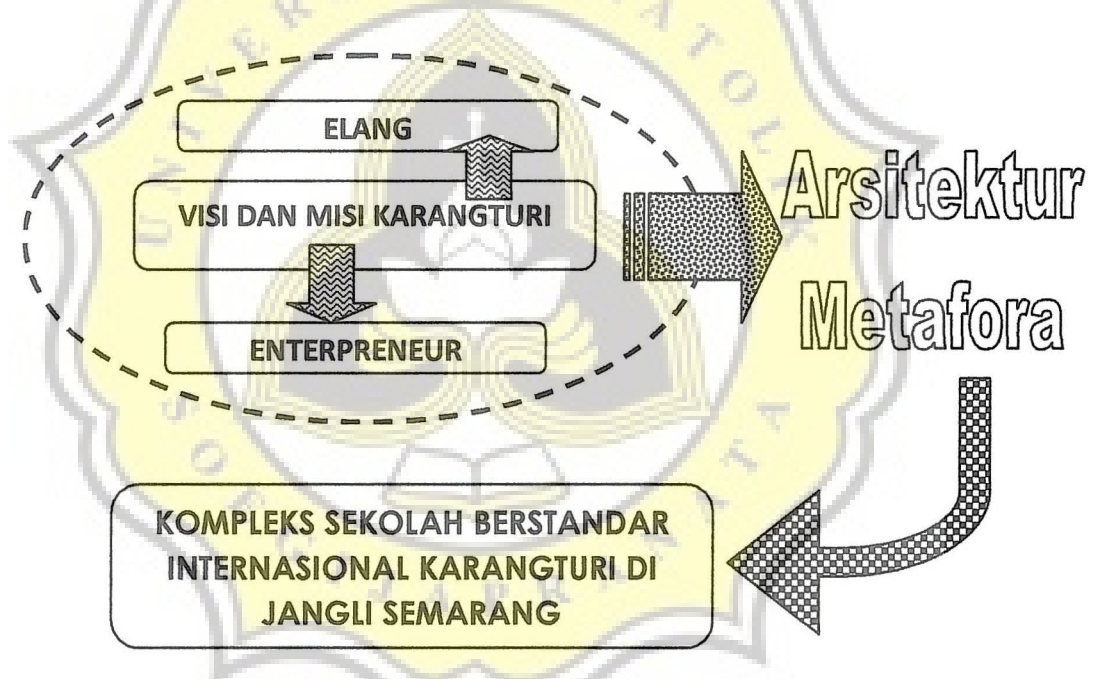
BAB V

KAJIAN TEORI

5.1. KAJIAN TEORI PENEKANAN DESAIN

A. URAIAN INTERPRETASI DAN ELABORASI TEORI PENEKANAN DESAIN

Penekanan Desain untuk kompleks sekolah Karangturi ini adalah Arsitektur Metafora yang mengambil visi dan misi dari Karangturi sebagai konsep desain.



Gambar 47. Bagan Pemikiran Penekanan Desain
Sumber : dokumen pribadi

Penekanan desain untuk kompleks bangunan Karangturi ini adalah sifat enterpreneur yang menjadi visi sekolah. Tema enterpreneur ini esensial untuk tema perancangan karena di dalam sifat tersebut

tercermin karakteristik Karangturi yang berbeda dengan sekolah lain.

Metafora

Metafora berasal dari bahasa Latin yaitu "Methapherein" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "metha" yang berarti : setelah, melewati dan "pherein" yang berarti :membawa. Secara etimologis, metafora dapat diartikan sebagai pemindahan makna yang dikandungnya kepada obyek atau konsep lain sehingga makna tersebut terkandung pada obyek yang dikenakan baik melalui perbandingan langsung maupun analogi.

Menurut Jencks (1991), metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, antara lain dengan cara metafora. Pengertian **Metafora dalam Arsitektur** adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan atau persepsi dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Ada tiga kategori dari arsitektur metafora :

1. Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba)

yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya).

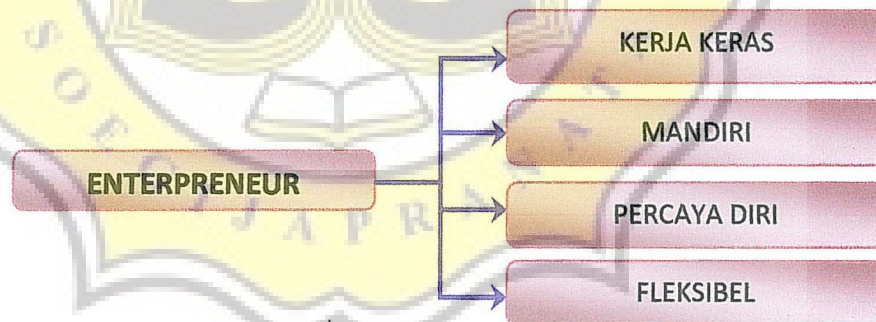
2. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

3. Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Konsep yang dipergunakan mengambil ekspresi dari entrepreneur dari visi dan misi Karangturi, yang diterjemahkan dalam beberapa sifat lainnya, yaitu kerja keras, mandiri, percaya diri, dan fleksibel.



Gambar 48. Diagram entrepresiasi sifat Entrepreneur
Sumber : dokumen pribadi

Sifat-sifat yang disebutkan memberikan tema yang menunjukkan karakteristik dari kompleks sekolah Karangturi ini.

1. Kerja Keras

Sifat kerja keras ini ditransformasikan dengan penggambaran tekstur. Gambaran tektur yang ditunjukkan dari sifat ini adalah tekstur halus. Sifat kerja keras menunjukkan sifat yang pantang menyerah \Rightarrow watak keras yang tertempa oleh pengalaman sehingga memiliki pengetahuan yang luas, sehingga permukaan diri terasah menjadi halus, namun memiliki kekuatan oleh pengalaman.

Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk; tekstur mempengaruhi perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut¹.

Tekstur halus berupa karakter permukaan benda yang diraba terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus,². Tekstur yang dipergunakan untuk merefleksikan tekstur yang halus dengan penggunaan material batu atau logam.

2. Mandiri

Sifat mandiri dapat ditransformasikan menjadi bentuk yang geometri yang stabil dan murni. Sifat mandiri menunjukkan kemampuan untuk berdiri sendiri, (memiliki sifat rasional) sehingga memiliki dasar atau alas atau pegangan yang kuat dan stabil. Sifat mandiri dapat digambarkan ke dalam bentuk segitiga dan bujur sangkar.

¹ Ching, Francis D.K., 1998, *Arsitektur : Bentuk Ruang & Susunannya*. Jakarta : Erlangga. Hlmn 50

² Hakim, Rustam dan Utomo, Hadi, 2008, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip- Unsur dan Aplikasi Disain*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.Hlmn 76.

Segitiga menunjukkan stabilitas bila terletak pada satu sisinya, jika diletakkan pada sudutnya maka data tampak seimbang dalam tahap yang tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya. Sedangkan bujur sangkar merupakan bentuk yang murni dan rasionil, dan merupakan bentuk yang statis, netral dan tidak mempunyai arah tertentu³.

Sifat mandiri juga bisa dinyatakan dalam keteraturan, dimana sifat ini memiliki rasa tanggung jawab terhadap sekitar dan dirinya sendiri sehingga menciptakan keteraturan yang akan dipertahankan. Keteraturan tersebut dapat diinterpretasikan menjadi irama dimana irama diartikan sebagai pengulangan garis, wujud, bentuk secara teratur dan harmonis.

3. Percaya Diri

Sifat Percaya diri dalam sifat Enterpreneur dapat ditransformasikan dengan warna. Warna merupakan corak dan nada pada permukaan suatu bentuk yang memiliki peran dalam mempengaruhi bobot visual suatu bentuk⁴.

Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya, warna juga dapat mempengaruhi suasana dan kesan yang diberikan (lihat tabel 4. Warna dan Pengaruhnya terhadap manusia).

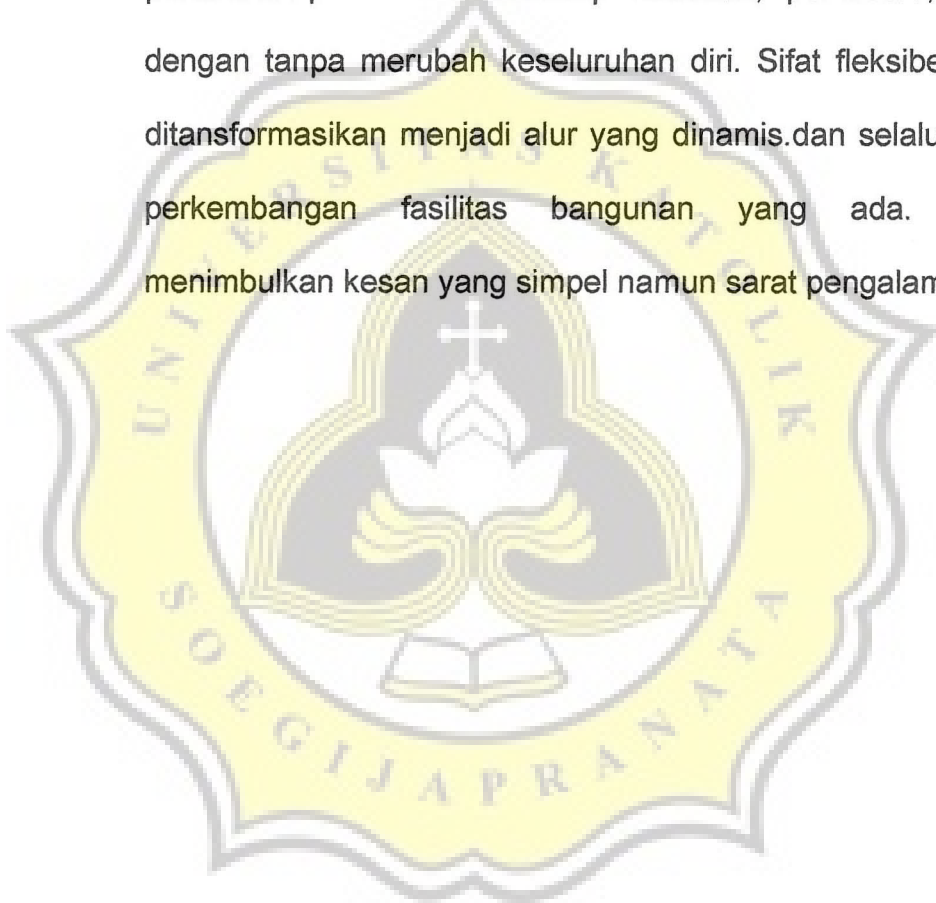
³ Bdk. Ching, Francis D.K. 1998. Hlmn 56-57

⁴ Bdk. Ching, Francis D.K. 1998. Hlmn 50

Warna yang mencerminkan sifat percaya diri adalah warna-warna yang tenang tapi memiliki kewibawaan, seperti warna abu-abu, hitam.

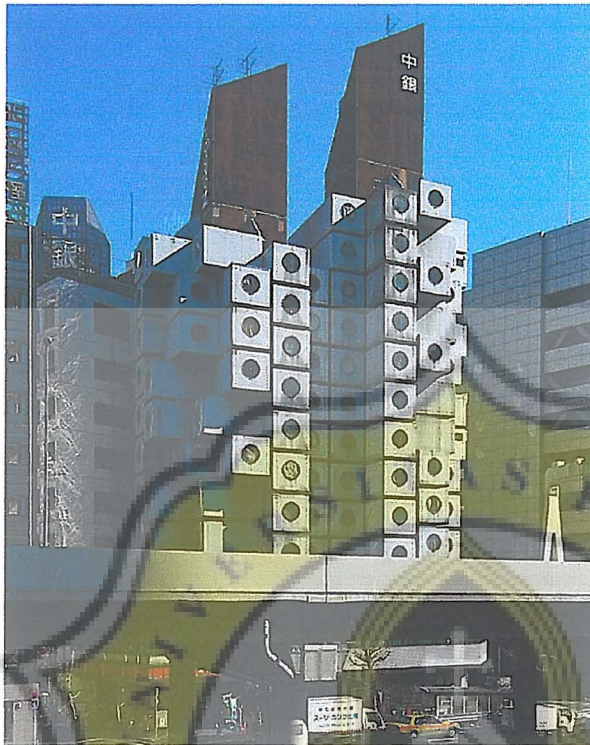
4. Fleksibel

Sifat Fleksibel adalah kemampuan untuk dapat menerima perubahan-perubahan terhadap keadaan, pembatas, kapasitas dengan tanpa merubah keseluruhan diri. Sifat fleksibel ini dapat ditransformasikan menjadi alur yang dinamis dan selalu mengikuti perkembangan fasilitas bangunan yang ada. Sehingga menimbulkan kesan yang simpel namun sarat pengalaman.



B. STUDI PRESEDEN⁵

Nakagin Capsule Tower, Kisho Kurokawa,



Gambar 49. Fasade bangunan

Sumber :

[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Nakagin Capsule Tower200810.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Nakagin_Capsule_Tower200810.jpg)

Nakagin Capsule terdiri dari 140 kotak yang diangkat dua core beton bertulang. Apartemen ini memiliki fasade unik berbentuk seperti kubus yang memiliki lubang berbentuk lingkaran di depannya, dan berjumlah banyak dan serupa. Bentuk ini menjadi sangat menarik, terutama karena posisinya di pusat kota, dan mengundang persepsi orang-orang untuk menebak-nebak bentuknya,

menyamakan dengan barang-barang di sekitar mereka.

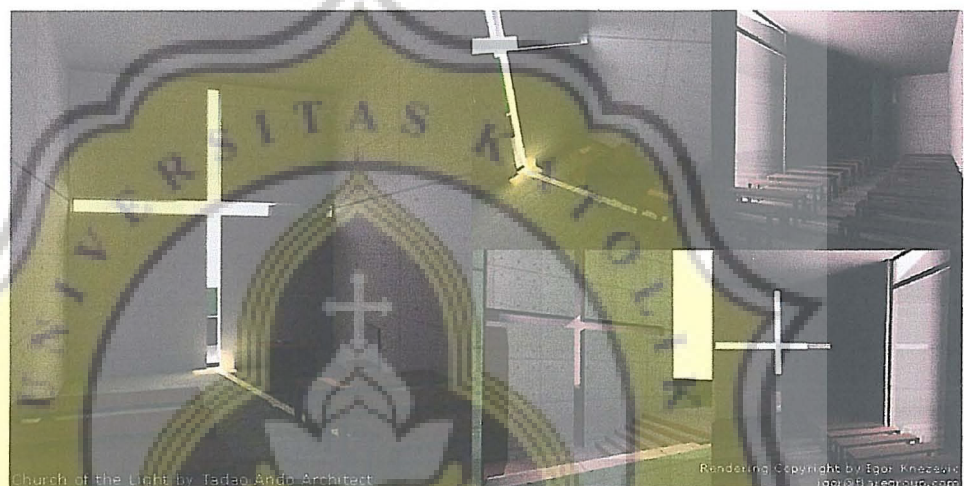
Persepsi masyarakat untuk bangunan ini seperti; sugar cubes, mesin cuci yang ditata, tumpukan bata. Namun sang arsitek ternyata memiliki pemikiran lain tentang ide bentuk yang dia buat.

Ide bangunan apartemen berasal dari sarang burung, yang biasa digantungkan anak-anak Jepang pada batang pohon untuk tempat

⁵ Jencks, Charles, 1991, *The Language of Post-Modern Architecture*, Great Britain : Academy Edition. Hlmn 40

tinggal sementara burung-burung. Perumpaan burung tersebut dimaksudkan untuk penghuni apartemen (Nakagin dipergunakan untuk tempat tinggal duta besar) yang sebagian besar adalah duta-duta besar yang singgah sementara dan kemudian pergi ke tempat-tempat lain.

Church Of The Light, Tadao Ando



Gambar 50. interior dan eksterior gereja

Sumber : <http://www.flaregroup.com/html/images/arch/ando.jpg>

Tadao Ando memanfaatkan metafora dalam menggagas tidak hanya *shape* tetapi *form* secara keseluruhan. Ia menggunakan analogi metaforikal untuk mengolah suasana dan kualitas ruang dalam bangunannya. Analogi yang digunakan berasal dari upacara minum teh Jepang yang disebut '*sukiya*', di mana orang yang mengikuti upacara tersebut akan duduk dalam keheningan yang memungkinkan untuk mengantarkannya pada sebuah kontemplasi.. Kesan hening tersebut diwujudkan dalam bentuk arsitektural dengan menggunakan material beton ekspos yang berkesan diam,

dan memanfaatkan pencahayaan natural yang memperkuat kesan hening tersebut dengan hanya memasukkan beberapa berkas cahaya saja ke ruang dalamnya.

C. KEMUNGKINAN PENERAPAN TEORI PENEKANAN DESAIN

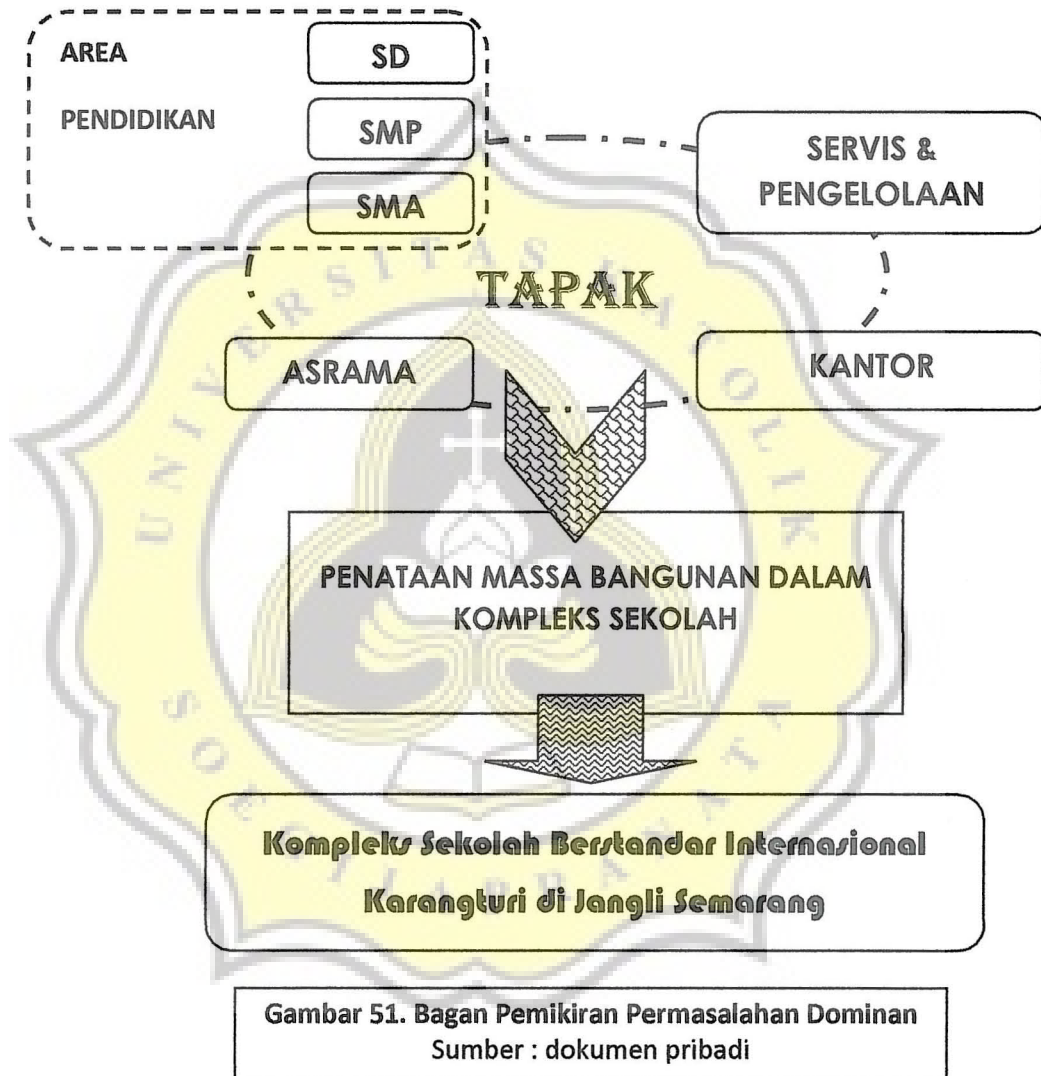
Kemungkinan penerapan yang dapat memunculkan sifat Karangturi untuk bangunan :

1. Dimensi bentuk bangunan Karangturi menggunakan bentuk geometri yang stabil, seperti bentuk bujur sangkar yang dimensinya disesuaikan dengan skala keadaan lingkungan sekitar bangunan.
2. Penggunaan kolom dan balok berulang untuk membentuk bentang dan modul structural (teratur).
3. Menggunakan unsur soft material (tanaman) dan hard material (dari perkerasan, bahan statis) untuk menciptakan tekstur yang halus.
4. Dinamis diterapkan pada system sirkulasi yang menunjukkan keharmonisan antar ruang namun tetap memperhatikan estetika bangunan, sehingga meminimalisir pengaruh suasana bosan dalam bangunan.

5.2. KAJIAN TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

A. URAIAN INTERPRETASI DAN ELABORASI TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

Permasalahan dominan : Penataan massa bangunan dalam kompleks sekolah Karangturi



Penataan : suatu bentuk usaha atau upaya untuk melakukan pengaturan sesuatu hal untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan.

Massa : pelingkup ruang-ruang yang memberi bentuk.

Dalam suatu kompleks bangunan dimana terdapat massa-massa yang menampung kegiatan atau fungsi kegiatan yang berbeda (namun masih dalam satu bidang koridor, yaitu pendidikan), penataan massa dalam kompleks sekolah ini dimaksudkan untuk mendapatkan pengaturan letaknya supaya fungsi dari masing-masing massa dapat saling menunjang dan memudahkan bagi pengguna bangunan itu sendiri.

Dasar peletakan massa bangunan pada kompleks sekolah Karangturi ini adalah penyusunan massa berdasarkan pengaturannya terhadap fungsi ruang yang ditampung dalam massa bangunan.

Ruang-ruang dengan fungsi pendidikan dapat di dekatkan dan dikelompokkan menjadi satu, ruang-ruang dengan fungsi kantor di kelompokkan menjadi satu dan seterusnya.

Dalam Kompleks sekolah ini terdapat 4 jenis

- ❖ Bangunan kantor merupakan bangunan dengan sifat semi privat yang dapat diakses pengunjung (pengunjung akademis/pengunjung biasa) dengan mudah.
- ❖ Bangunan pendidikan, terdapat 3 jenjang pendidikan yang berbeda memiliki sifat privat yang hanya dapat diakses siswa,

pengajar dan karyawan, pengujung akademis dengan ijin tertentu. Massa bangunan pendidikan dengan 3 tingkatan yang terpisah dan bangunan pendidikan yang mengakomodasi fasilitas bersama (untuk dipergunakan bersama)

- ❖ Bangunan asrama merupakan bangunan pendukung dengan sifat privat yang dapat diakses siswa SMP-SMA, pamong, karyawan.
- ❖ Bangunan servis & pengelolaan merupakan bangunan pendukung untuk semua kegiatan yang dilakukan dalam kompleks, sehingga peletakkannya harus mendukung fungsi kompleks.

Bangunan utama dalam kompleks sekolah ini adalah area pendidikan yang terdiri dari tiga tingkatan pendidikan, yaitu bangunan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, sedangkan bangunan kantor, servis, asrama, sebagai penunjang dari kegiatan utama belajar mengajar tersebut.

Menurut Ching (1998) pengaturan tatanan massa secara hierarkhi (pusat) dapat dicapai dengan cara:

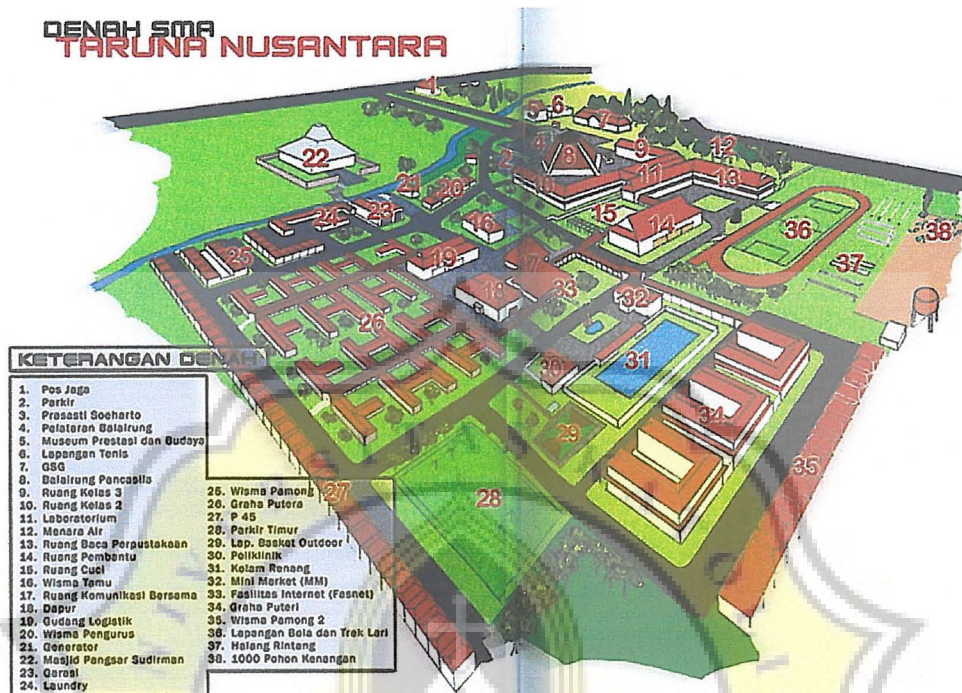
- Pusat dari suatu organisasi
- Fokus dari organisasi terpusat atau radial

Pusat penataan dari kompleks sekolah ini adalah bangunan pendidikan, dimana dalam bangunan pendidikan, dimana aktivitas utama terselenggara, dan bagian pendidikan ini akan menjadi hierarki dalam kompleks. Dalam area pendidikan dalam kompleks sekolah ini juga terdapat fasilitas atau ruang pendidikan yang dipergunakan bersama-sama untuk tiga tingkatan, sehingga memunculkan hubungan massa-massa tingkat pendidikan yang menghubungkan ketiga massa pendidikan dengan tingkatan yang berbeda.

Bangunan pendukung lain, seperti bangunan kantor, asrama dan bangunan servis ditata menurut hubungan bangunan dengan bangunan utama (pendidikan). Untuk menciptakan kesatuan yang menunjukkan hierarki, bangunan pendukung ditata secara radial yang tidak secara langsung memusat pada bangunan pendidikan dan mendukung kegiatan dalam bangunan utama.

B. STUDI PRESEDEN

SMA Taruna Nusantara, Magelang



Gambar 52. Perspektif mata burung kawasan Sekolah SMA Taruna Nusantara

Sumber: http://taruna-nusantara-mgl.sch.id/id2/images/stories/smatn/denah_udara.jpg

SMA Taruna Nusantara merupakan salah satu sekolah asrama di Jawa Tengah yang menggunakan standar pendidikan Internasional (SBI). Pengaturan tata tertib dan perilaku di sekolah ini menggunakan disiplin militer yang cukup ketat.

SMA ini menerapkan pola penataan massa bangunan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari gambar masterplan dan hasil foto udara dari sekolah ini yang menunjukkan pembagian dan pengelompokan yang jelas terhadap area pendidikan, area hunian (asrama) dan area pendukung dan penunjang serta area servis.

Pengaturan massa tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 53. Penzoningan kelompok massa sesuai fungsinya

Sumber: dokumentasi pribadi

Keterangan :

-  Area Pendidikan
-  Area Servis dan Pengelolaan
-  Area Asrama Putra
-  Area Asrama Putri
-  Area Rumah Tinggal Pengajar dan Pamong
-  Area Main Gate
-  Area Kantor

SMA Taruna Nusantara menggunakan penataan massa bangunan secara hierarkhi dimana area pendidikan menjadi area utamanya. Hal ini dapat terlihat dari bentuk bangunan “Balairung Pancasila”

yang mempunyai bentuk yang menarik dan menjadi landmark bagi kompleks sekolah ini.

SMA Taruna Nusantara memiliki satu akses masuk dan keluar dan dijaga 24 jam penuh, pada bagian depan kira-kira \pm 5 meter dari pintu masuk terdapat pos satpam utama yang mengawasi pintu masuk dan keluar sekolah, sehingga keamanan dalam kompleks sekolah aman.

Setelah masuk area main gate terdapat area kantor kantor yang dipergunakan untuk mencari informasi sekolah atau melakukan kegiatan administrasi sekolah. Area pendidikan sebagai area utama diletakkan pada area depan berhadapan langsung dengan pintu masuk utama dan terletak dekat dengan area kantor yang dipergunakan untuk informasi, administrasi dan lain-lain.

Area pendidikan berisi ruang kelas, laboratorium yang mendukung kegiatan belajar mengajar diletakkan berdekatan. Fasilitas pendidikan olahraga outdoor seperti kolam renang, halang rintang, lapangan sepak bola, dan athletic track ditata disekitar area pendidikan, sehingga akses menuju fasilitas olahraga cukup dekat Area servis dan penunjang kegiatan sekolah yang berisi bangunan Wisma Tamu, rumah pengelola, garasi sekolah, dapur dan lain-

lain diletakkan disebelah area pendidikan sehingga saling menunjang.

Area asrama diletakkan cukup jauh dengan area pendidikan dibatasi dengan area servis dan pengelola, pemisahan area asrama putra dan putri dan akses masuk ke dalam lingkungan sekolah yang berbeda untuk menjaga keamanan dan mengajarkan sikap disiplin.

Pada lingkaran luar kompleks sekolah terdapat berderet bangunan untuk rumah tinggal pengajar dan pamong yang bertugas di sekolah tersebut. Rumah tinggal tersebut ditinggali oleh pengajar beserta keluarganya. Penempatan pamong dan pengajar dalam lingkungan sekolah selama masa sekolah berlangsung tersebut dimaksudkan untuk memberikan bimbingan dan pengawasan penuh kepada siswa-siswi yang membutuhkan selama dalam kegiatan sekolah dan asrama berlangsung.

C. KEMUNGKINAN PENERAPAN TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

1. Penataan pola ruang didasarkan pada hierarki terhadap area pendidikan, sehingga fasilitas lain seperti asrama dan hiburan mengikuti sistem tersebut.

2. Pola penataan massa menggunakan system radial terhadap hierarki pada bangunan pendidikan, sehingga menimbulkan kesan yang menyatu secara keseluruhan.
3. Sistem sirkulasi antar massa bangunan dirancang sesimpel /sesederhana mungkin namun tetap memperhatikan kenyamanan penghuni yang notabene memiliki tuntutan yang berbeda, antara siswa SD, SMP, dan SMA.

