

BAB 6

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Arsitektur Puitis

Poetic Architecture atau dapat diterjemahkan sebagai Arsitektur Puitis, tergolong dalam sebuah pendekatan *post modern architecture*, Arsitektur Puitis berusaha untuk memunculkan dan menonjolkan aspek makna (*meaning*) dan perasaan (*feeling*), di samping aspek fungsional sebuah karya arsitektur. Arsitektur Puitis mengekspresikan pemikiran, emosi, perasaan, dan identitas, yang diwujudkan dalam karya arsitektur itu sendiri. Pemikiran, emosi, perasaan, dan identitas merupakan suatu hal yang bersifat personal, multitafsir, maka dari itu arsitektur berperan selayaknya sebuah puisi, dimana setiap pengamat (dengan pengalaman personalnya masing-masing) dapat memaknai pesan yang ingin disampaikan secara berbeda, namun tetap berpegang pada pesan yang sama.

Dalam buku *Poetics of Architecture* karya Anthony Antoniades, dijelaskan beberapa faktor yang dapat menjadikan sebuah karya arsitektur sebagai media untuk menyampaikan pesan dan makna.

1. *Historism and Historicism*

Historism adalah sebuah cara pandang dan sebuah upaya pembelajaran dari seorang arsitek mengenai sejarah suatu objek untuk memperoleh pengetahuan mengenai budaya, teknologi, maupun filosofi dari objek tersebut. Sedangkan *historicism* adalah sebuah cara pandang dimana seorang arsitek hanya mengamati suatu sejarah hanya melalui satu sisi saja, yaitu sisi bentuk (*form*), tanpa mengamati pemaknaan ataupun filosofinya.

Sebuah karya arsitektur dapat menjadi sebuah karya yang hidup apabila arsitek dapat mendalami *historism* dan menangkap budaya, teknologi, dan filosofi yang berkaitan, serta berhasil mengaitkan ketiga unsur tersebut. Akan tetapi, jika arsitek hanya sebatas meniru bentuk (*form*) dan histori tersebut, maka karya arsitektur yang akan dihasilkan hanya sebatas karya yang bersifat ekstrim serta memiliki makna yang dangkal (*shallow architecture*).

2. *Mimesis and Lateral Interpretation*

Mimesis and literal interpretation, diartikan bahwa dalam penyampaian puisi melalui karya arsitektur, penting untuk penggunaan hal-hal yang dapat

ditangkap oleh publik dengan pemahaman yang relatif sama. Sedangkan *Literal Interpretation* atau interpretasi harafiah diterapkan untuk penyampaian pesan yang lebih penting.

3. *Geometry and Creativity*

Arsitektur berkaitan dengan bentuk dan ruang, puisi dalam arsitektur memosisikan geometri sebagai kata yang disusun untuk menjadi sebuah sajak. Maka dari itu dalam perancangan karya arsitektur puitis dibutuhkan sebuah pemahaman mengenai geometri dasar beserta sifatnya, serta memiliki kreativitas untuk mengkombinasikan satu sama lain.

4. *Focus on Materials*

Dalam arsitektur puitis material memegang peran yang sangat penting, kayu adalah kayu yang ketika diketuk terasa seperti kayu, bukan sebuah papan plastik yang dilapisi stiker kayu. Kejujuran sebuah material akan menciptakan keindahannya sendiri, dan ketika itu diterapkan pada seluruh bangunan maka bangunan akan menjadi karya indah yang jujur.

5. *The Role of Nature*

Nature atau alam memegang peran yang penting dalam arsitektur puitis. Suatu karya memiliki nilai puitis yang tinggi jika dapat merespon bahkan memasukkan unsur alam ke dalamnya.

Menurut buku *Minimum* (1996) oleh John Pawson terdapat beberapa elemen yang dapat diterapkan sehingga memunculkan sebuah karya arsitektur yang puitis adalah sebagai berikut.

1. *Mass*

Massa merupakan unsur keruangan yang terpengaruh oleh geometri dasarnya. Setiap geometri menghadirkan rasa ruang dan pemaknannya. Pengkombinasian massa dan geometri suatu karya arsitektur dapat menciptakan rasa ruang yang kaya dan dinamis, serta dapat memicu pemaknaan yang dapat meningkatkan kepuitisan dari karya arsitektur tersebut.

2. *Light*

Pencahayaan berperan besar dalam penciptaan rasa ruang dalam sebuah karya arsitektur. Permainan gelap-terang, cahaya tegas dan samar-samar, penciptaan dan permainan bayangan, serta warna-warna akibat pantulan dapat meningkatkan rasa ruang serta atmosfer di dalamnya. Keberadaan cahaya dapat menciptakan emosi dan perasaan tertentu, sebagai contoh ketika berada di

ruang dalam keadaan terang maka akan munculkan perasaan tenang, sedangkan ketika berada di ruang dengan keadaan cahaya yang minim maka akan memunculkan perasaan yang tegang bahkan mencekam.

3. *Structure*

Struktur berkemampuan untuk menghadirkan elemen puitis dalam suatu karya arsitektur. Struktur dapat memberikan estetika bila dirancang dengan tepat. Struktur dan teknik konstruksi suatu bangunan dapat mencerminkan sifat dari konteks bangunan tersebut berkaitan dengan budaya, teknologi, bahkan filosofi. Maka dari itu, untuk menciptakan suatu karya arsitektur puitis, diperlukan sebuah kejujuran struktur, yang berarti harus dapat menciptakan nilai estesisnya sendiri melalui bentuk, teknik konstruksi, material, tekstur, dan struktur tidak boleh ditutup-tutupi maupun dimanipulasi tampilannya.

4. *Order*

Tatanan menjadi salah satu elemen yang bertindak sebagai pengkatalis elemen puitis suatu karya arsitektur. Tipologi bentuk, hirarki ruang, simetri-asimetri, dapat menciptakan dinamika antar ruang. Setiap ruang memiliki rasa tersendiri dan harus dapat dikonfigurasi untuk mencapai kedinamisan.

Ibarat sebuah lagu, elemen-elemen tersebut bertindak sebagai faktor pencipta dinamika, bagaimana saat intro (pembukaan) suasana masih tenang, kemudian dinaikan perlahan ke bait, lalu mencapai klimaks pada refrain, dan turun kembali ke bait, lalu naik lagi ke refrain, hingga turun menuju outro (penutupan). Ruang yang berdinamika dapat menciptakan sebuah pengalaman ruang yang kaya, dan dari situlah sebuah bangunan dapat menunjukkan nilai kepuitisannya.

5. *Repetition*

Repetisi adalah elemen yang dapat memunculkan maupun meningkatkan nilai puitis suatu bangunan melalui pengulangan. Elemen ini dapat diaplikasikan melalui penerapan komponen bangunan yang bersifat berulang, seperti kolom, jendela, lubang pintu, atau dapat melalui permainan pencahayaan dan bayangan.

Repetisi dapat memberikan efek ritmis dalam arsitektur, menghadirkan sebuah ruang yang teratur, namun berpotensi untuk menghadirkan kejutan ruang karena ketidak-teraturan yang dikendalikan (*controlled chaos*). Kehadiran ruang ini akan memberikan sebuah kontras yang dapat menghadirkan perasaan

tertentu bagi pengunjung.

6. *Volume*

Volume adalah elemen lain yang dapat memberikan nilai puitis suatu karya arsitektur. Volume adalah kondisi ruang yang berhubungan dengan skala ruang lebar-sempit maupun tinggi-rendah. Volume adalah suatu elemen yang signifikan karena ketika ruang-ruang yang dirancang memiliki perbedaan skala dinamis sesuai pesan yang ingin disampaikan, di situlah pengamat akan memperoleh pengalaman dan rasa ruang yang berbeda pula.

Elemen tinggi-rendah dan lebar-sempit dapat dikaitkan satu sama lain dimana hasilnya dapat menghadirkan kesan yang berbeda. Skala ruang tinggi dan lebar akan memberikan kesan monumental, lapang, megah, dan lega. Skala ruang tinggi dan sempit akan memberikan kesan mencekam dan tertekan. Skala ruang yang rendah dan lebar akan memberikan kesan yang intim. Skala ruang yang rendah dan sempit akan memberikan kesan yang sesak.

6.2 **Atmosfer Desain Peter Zumthor**

Ambience atau atmosfer ruang merupakan suatu unsur penting dalam arsitektur, atmosfer mampu membuat ruang untuk bercerita, menghadirkan perasaan, serta memberikan pengalaman arsitektur yang bersifat *multi-sensory*. Dalam setiap proses desain, Peter Zumthor selalu berfokus atau menggunakan pendekatan secara kasat mata, yakni ‘pengalaman sensori’ terhadap setiap objek arsitektural rancangannya. Pendekatan tersebut mewujudkan menjadi atmosfer desainnya yang kemudian dijabarkan dalam sembilan aspek desain, yaitu :

1. *The Body of Architecture*

Seperti halnya manusia, arsitektur juga memiliki tubuh. Anatomi tubuh arsitektur yaitu ‘kulit dan organ tubuh’ (bagian yang terlihat) serta ‘sistem anatomi sel-sel dalam tubuh’ (tidak terlihat).

2. *Materials Compability*


Setiap material memiliki keunikan tersendiri. Material berkarakter fleksibel, tidak ada batasan dalam pengelolaan dan penggunaannya. Namun ketika lebih dari satu elemen dikolaborasikan, pada titik tertentu material dapat saling bertolak belakang, namun pada titik tertentu akan dapat saling menunjang

3. *The Sound of Space*
Bangunan memiliki ‘nada’ dan ‘irama’ dalam tiap ruangnya. Interior bertindak sebagai alat atau instrument pembentuk suara. Hal tersebut berkaitan dengan bentuk, material, serta tatanan.
4. *The Temperature of Space*
Temperatur diklasifikasikan dalam 2 (dua) jenis, yaitu temperatur fisik dan temperatur psikis. Temperatur fisik dipengaruhi material yang diterapkan pada bangunan. Sedangkan temperatur psikis lebih pada bagaimana keadaan dan suasana suatu ruang mempengaruhi ‘*mood & feeling*’ pengguna didalamnya.
5. *Surrounding Objects*
Berkenaan dengan apa saja yang ada di sekitar bangunan atau ruang, baik manusia ataupun benda, dapat membangkitkan imajinasi, keindahan, suasana, dan ketertarikan.
6. *Between Composure and Seduction*
Bentuk dan ruang suatu bangunan memiliki pergerakan, alur, urutan, yang secara alami berifat menuntun, menstimulasi, dan memberikan relaksasi sehingga setiap pengguna yang berinteraksi dengan bangunan dapat memperoleh ketenangan dan kebebasan, dapat dikatakan ruang dan bangunan sebagai pengarah perilaku pengguna.
7. *Tension Between Interior and Exterior*
Ruang dalam dan ruang luar, memiliki keterikatan walaupun dari segi bentuk, sifat, dan fungsi berbeda. Perlakuan terhadap keduanya menjadi penentu karakter bangunan. Contohnya bukaan-bukaan yang diaplikasikan mempegaruhi fasad bangunan, secara tidak langsung mencerminkan karakter dari bangunan itu sendiri.
8. *Levels of Intimacy*
Berkaitan dengan skala, ukuran, dimensi dari bentuk, ruang, dan bukaan. Hal tersebut menghadirkan *sequences* pada bangunan sehingga bangunan seolah-olah mempunyai alur cerita.
9. *The Light on Things*
Bangunan dianggap sebagai sebuah ‘massa murni bayangan’ yang kemudian dilubangi dengan (diberikan) cahaya, baik cahaya alami maupun cahaya buatan. Berfokus pada bagaimana jatuhnya cahaya, serta posisi dan bentuk


bayangan nantinya yang dapat memberikan efek tersendiri dan berpengaruh pada kualitas spiritual bangunan.

Studi Proyek Sejenis dengan Penerapan Arsitektur Puitis

Tabel 31 Bruder Klaus Chapel

STUDI 1 : BRUDER KLAUS CHAPEL	
Lokasi	Mechernich, Germany
Arsitek	Peter Zumthor
Tahun Proyek	2007
Bruder Klaus Chapel merupakan sebuah karya arsitektur yang difungsikan sebagai tempat meditasi dan <i>sculpture</i>	
DOKUMENTASI	
	
<p>Sumber : https://www.archdaily.com/106352/bruder-klaus-field-chapel-peter-zumthor?ad_source=search&ad_medium=search_result_all</p>	
KETERANGAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Fasade bangunan berupa dinding/<i>slab</i> konkrit yang menerus, berarti ‘kulit’ bangunan, susunan batang-batang pohon pada bagian dalam berarti ‘organ bangunan’, sedangkan nilai sakral dan monumental berarti ‘sistem anatomi/penghubung sel-sel’ • Keberhasilan pengaplikasian jenis material yang bertolak belangan masing-masing karakter dan sifatnya berupa dinding luar dan batang pohon, pada fasade bangunan tampak sebuah bangunan masif namun suasana ‘<i>sacred</i>’, tenang dan nyaman akan terasa ketika berada dalam bangunan. Warna fasade yang <i>calm</i>, seolah mengajak orang masuk kedalamnya. • Penerapan cahaya alami dari atas atap bangunan dan dari pintu, serta dari lubang-lubang kecil pada bagian dinding tertentu. • Keberadaan elemen di sekeliling berupa rumput dan lading gandum dapat menghadirkan suasana tenang yang dapat mendukung ketenangan untuk berdoa, meditasi, dan kegiatan spiritual lain. • ‘<i>Sense</i>’ yang mendukung meditasi serta kegiatan spiritual hadir melalui tinggi bangunan yang mencapai 12 m dan hanya terdiri dari 1 lantai dengan bukaan pada atap yang menerus ke bagian luar. Hal tersebut menghadirkan suasana yang terkesan terkungkung namun tenang dan dekat dengan Tuhan. 	

Tabel 32 Secular Retreat

STUDI 2 : SECULAR RETREAT	
Lokasi	Chivelstone, Devon, Inggris
Arsitek	Peter Zumthor
<i>Secular Retreat</i> merupakan sebuah karya arsitektur yang difungsikan sebagai rumah retreat.	
DOKUMENTASI	
	
<p>Sumber : https://www.archdaily.com/904931/peter-zumthors-rammed-concrete-retreat-for-living-architecture-nears-completion-in-england?ad_source=search&ad_medium=search_result_all</p>	
KETERANGAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Berlokasi di daerah perbukitan Devon Selatan, ketenangan yang muncul pada bangunan ditekankan melalui arah horizontal dengan pengaplikasian bentuk beton bertekstur pada ruang interior dan eksterior. • Peter Zumthor menekankan pada pandangan visual dengan memaksimalkan potensi view yang indah dimana tidak ada bangunan sekitar yang mengganggu. Sehingga ketenangan, kontemplasi, serta kemewahan secara murni dapat terasa. • Lanskap dan taman menjadi pusat konsep perancangan yang dilakukan Peter Zumthor. Perancangan bangunan dengan pengaplikasian bukaan yang luas bertujuan untuk memaksimalkan lanskap serta konteks alam yang lebih luas ke segala arah. • Rumah retreat ini berkapasitas 10 orang dengan jumlah kamar 5 buah yang terletak di kedua sayap bangunan. Ruang tengah berukuran besar berfungsi sebagai pengikat bagi kedua sayap bangunan. • Kamar-kamar berbentuk sederhana dengan pengaplikasian material lantai kayu <i>pearwood</i> yang mengarah ke jendela berukuran lebar dan tinggi yang mengarah ke lembah. Untuk menghadirkan kehangatan, kusen maupun perabot dibuat dengan material berbahan kayu apel dan ceri. 	

6.3 Kemungkinan Penerapan

Arsitektur puitis merupakan sebuah proses pembekuan cerita atau puisi ke dalam karya arsitektur. Pada konteks ini, cerita yang ingin diangkat berkaitan dengan bagaimana menyampaikan ketenangan dan kesakralan dalam sebuah rancangan taman doa dan rumah retreat.

1. Memanfaatkan bentuk geometri yang dapat menunjang terciptanya ketenangan. Misalnya dengan meminimalisir bentuk yang bersudut ekstrim yang akan menghambat terciptanya ketenangan.

2. Pemanfaatan material yang memberikan kesan tenang, seperti kayu.
3. Pengaplikasian warna yang umumnya merupakan turunan warna putih, hitam, abu-abu serta warna natural yang dapat memberikan kesan tenang.
4. Tampilan bangunan yang dapat menyampaikan ketenangan. Misalnya bentuk yang menjulang dan mengerucut ke atas dapat memberikan kesan tenang, megah, dan dekat dengan Tuhan.
5. Pengorganisasian massa bangunan dengan penggabungan fungsi taman doa dan rumah retreat agar tetap dapat menjaga ketenangan dan keprivasian masing-masing dalam menjalankan fungsinya. Misalnya dengan membedakan sirkulasi pada masing-masing fungsi namun tetap dapat terhubung pada satu titik yang sama.
6. Penentuan skala tiap ruang yang dapat menciptakan kesan sesuai fungsinya masing-masing. Misalnya skala ruang yang megah pada Kapel untuk memberikan kesan dekat dengan Tuhan dan membuat manusia merasa kecil dihadapan Tuhan.
7. Pengaplikasian cahaya yang dapat mendukung terwujudnya ketenangan dan suasana yang lebih sakral dalam sebuah ruang. Misalnya dengan pengaplikasian *skylight* yang seolah-olah dapat memberikan kesan akan hadirnya Tuhan.
8. Pengkondisian kebisingan yang dapat mendukung ketenangan. Misalnya pengaplikasian *barrier* tanaman yang dapat mereduksi suara, atau pengaplikasian dinding akustik pada ruang yang membutuhkan ketenangan tinggi.
9. Pengkondisian lingkungan disekitar yang dapat membantu terwujudnya ketenangan. Misalnya pengaplikasian tanaman yang dapat meningkatkan kualitas visual, suara maupun aroma dari tanaman yang dapat menghasilkan ketenangan, serta pengaplikasian kolam yang dapat menghasilkan ketenangan melalui pergerakannya.
10. Pengaplikasian bukaan untuk menyertakan alam dalam bangunan. Misalnya pengaplikasian bukaan dinding kaca dengan ukuran yang lebar untuk mendukung suasana yang lebih tenang serta khusyuk bagi aktivitas didalamnya.