

Bab 5 Landasan Teori

5.1 Kajian Teori Masalah 1

5.1.1 *Metafora dan Simbiosis*

Metode perancangan arsitektur merupakan metode yang diterapkan untuk menciptakan bentuk-bentuk dalam karya arsitektur, dengan menggunakan metode dasar kombinasi dan penggabungan. Metode perancangan ada dua, yakni pertama, metode perancangan utama, yang meliputi representasi (metafor dan simbolisasi), *hybrid* dan *both and*, dan kontekstual. Kedua, metode perancangan pendukung, yang meliputi ornamen dan dekorasi, improvisasi, dan polikromi. Dalam menyelesaikan masalah 1, dapat diterapkan metode metafor (Ikhwanuddin, 2005)

Metafora adalah kiasan atau bentuk ekspresi dalam suatu bangunan yang dimaksudkan untuk mendapat tanggapan dari masyarakat atau penggunanya. Metafora dapat merepresentasikan sebuah bangunan sebagai sesuatu yang lain dan melihat desain baru. dalam buku Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur, metafor dapat dilakukan dengan cara-cara seperti berikut : (Ikhwanuddin, 2005)

- a. Metafor transfer, mentransfer referensi dari sebuah subjek (konsep/objek) kepada subjek yang lain.
- b. Metafor *as if*, melihat subjek (konsep/objek) seolah-olah sebagai sesuatu yang lain, memiliki makna yang ekspresif, atau mirip tipe bangunan tertentu.
- c. Memindahkan fokus penelitian dari suatu konsentrasi ke dalam konsentrasi yang lain. Misalnya konsep "*architecture as dance*", tari balet klasik dianalogikan dengan simetri dan tari balet modern dianalogikan dengan asimetri.

Simbolisasi adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain melalui asosiasi, persamaan, atau konvensi yang diturunkan dari makna struktur yang terlihat.

5.1.2 *Tata Ruang*

Menurut White, terdapat tiga unsur pokok yang mempengaruhi penataan ruang antara lain, kegiatan, kualitas seperti kekhasan serta ciri atau sifat. Ketiganya kemudian dikelompokkan menjadi lima tata atur yakni, fungsi, ruang, geometri, tautan dan pelingkup. (Kunasti, 2016)

Menurut D.K.Ching, ruang mengandung suatu dimensi yakni panjang, lebar, tinggi. Pembagian jenis ruang dalam HAM Memorial park ada dua, yakni :

a. Ruang Luar

Dalam arsitektur, ruang merupakan suatu area yang dibatasi oleh tiga elemen pembatas yakni, lantai, dinding, dan langit-langit. Ruang luar sebagai ruang yang tidak terbatas pada alam, dapat dibuat dengan elemen-elemen ruang yang simbolik. Elemen atap juga tidak perlu diadakan pada ruang luar tersebut. Contoh elemen pembentuk ruang luar antara lain pohon yang dibuat sebagai dinding pembatas, perbedaan tanah keras dan tanah yang berumput sebagai elemen lantai.

Fungsi ruang terbuka pada HAM Memorial Park adalah sebagai taman kontemplasi dan juga sebagai tempat komunikasi sosial. Sedangkan fungsi secara ekologis sebagai tempat penyegaran udara, pelembut arsitektur, penyerapan air hujan, dan pengendalian banjir atau dengan kata lain sebagai ruang terbuka hijau (RTH).

b. Ruang dalam

Sebagai ruang yang menaungi aktivitas dan kegiatan manusia, ruang dalam terbentuk dari pembatas dalam ruang dan ruang sirkulasi yang terbentuk melalui elemen pengisi. Pembatas ruang ini meliputi struktur, dinding pembatas, sudut dinding, pintu, jendela, atap plafond, partisi, dan permukaan lantai.

5.1.3 Teori kenyamanan ruang

1. Pencahayaan

pencahayaan memainkan peran yang sangat penting karena fungsi lampu memiliki pengaruh besar dalam penyusunan tata letak, baik atau tidak pencahayaan tergantung dari desain bangunan itu sendiri. Sutanto (2017) dalam Budiarti (2020) menyebutkan pencahayaan terbagi menjadi dua : (Budiarti, 2020)

- Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang ada berkat sinar matahari atau kubah langit. Menggunakan cahaya alami di dalam bangunan sangat bermanfaat bagi penggunaannya, karena bangunan akan lebih hemat energi. Cahaya alami memasuki ruangan melalui jendela, ventilasi, bukaan dinding, saat mendesain bangunan, perhatikan konstruksi jendela dan ventilasi yang ada karena desain jendela mungkin berpengaruh intensitas cahaya yang memasuki ruangan

- pencahayaan buatan

Cahaya artifisial adalah segala jenis atau bentuk cahaya yang berasal dari alat buatan manusia seperti lampu pijar, lilin.

Penerangan dalam ruang dibagi menjadi beberapa tipe yang dapat digunakan sesuai fungsi dan kegiatan di dalam ruang, seperti : (Setiawan & Hartanti, 2014)

Tabel 9 Tipe-tipe penerangan

Type penerangan	Deskripsi
<i>Ambient Lighting</i> atau <i>General Lighting</i>	
<i>Accent Lighting</i>	
<i>Task Lighting</i>	
<i>Kinetic Lighting</i>	
<i>Decorative lighting</i>	

Sumber : (Setiawan & Hartanti, 2014)

2. Warna

Salah satu cara untuk memunculkan pengalaman indera adalah dengan menerapkan warna pada ruang. Hal ini dikarenakan warna secara psikologis adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan. Beberapa warna yang mungkin diterapkan dalam HAM Memorial Park yang dapat mendukung pengalaman ruang adalah :

- Putih

Putih dianggap sebagai warna yang cukup netral yang dapat digunakan dalam ruang. Warna ini memberikan kesan autentik, ringan, polos dan murni. Warna putih dapat menggambarkan keadaan hakikat manusia bebas pada awalnya.

- Abu-abu

Kesan kelabu yang ditunjukkan dari warna abu-abu dapat memberikan pengalaman ruang yang menggambarkan keadaan manusia saat sedih dan kehilangan.

5.1.4 Teori Pameran Interaktif

a. Interior

Menurut Wulandari (2014) pembagian interior dalam area pameran terbagi menjadi :

1. Pembentukan ruang

Elemen pembentuk ruang antara lain :

- Bentuk
- Keseimbangan
- Skala
- Proporsi
- Ritme

2. Atmosfer Ruang

Atmosfer ruang dapat mendukung sensory perception dari pengunjung. Hal ini bisa didukung dengan penggunaan benda pameran dan yang terpenting untuk stimulasi ruang seperti desain lantai, dinding, furnitur, pencahayaan, warna, suara dan udara.

3. Pengaturan Langkah dan Sirkulasi

Metode sirkulasi ruang pameran sangat penting untuk menentukan arus pengunjung. Aktivitas pengunjung bisa disesuaikan dengan suasana dan tampilan tiap ruangan. Ketinggian plafon, permukaan lantai, skema warna, perbedaan terang dan gelap, serta perbedaan furnitur sangat mempengaruhi aktivitas pengunjung. Pola sirkulasi dapat dibentuk menjadi :

- Sirkulasi langsung

- Sirkulasi terbuka
- Sirkulasi berputar
- Sirkulasi acak

b. Teknologi pameran

Dalam mendukung ruang pameran interaktif, dapat digunakan beberapa jenis teknologi sebagai berikut :

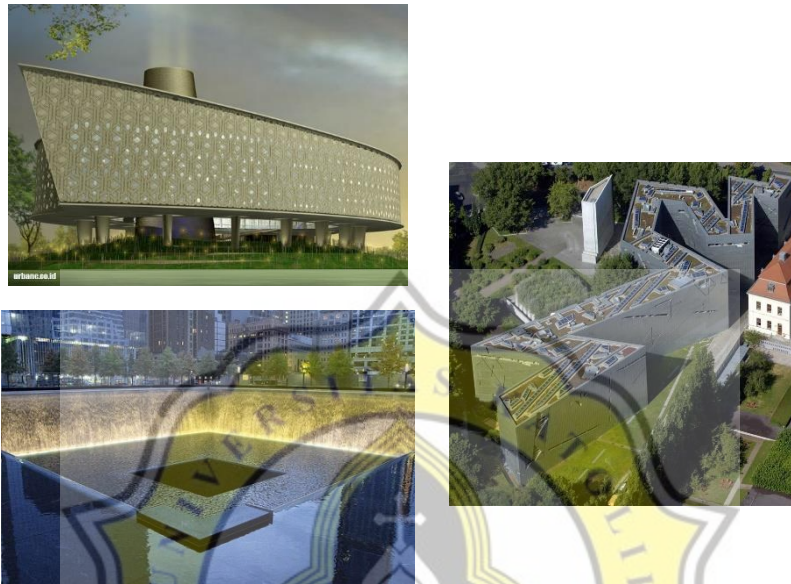
Tabel 10 Teknologi benda pameran

Teknologi	Deskripsi
Layar LED pada dinding	
Layar Sentuh (Touchscreen)	
Video Mapping	
Hologram	

Sumber : Dokumentasi pribadi

5.1.5 Penerapan Teori 1 pada perancangan

Penerapan teori metafora ini merupakan preseden sebagai referensi dan pembanding untuk memvalidasi tujuan dari konsep ruang yang akan dirancang. Preseden bangunan-bangunan tersebut antara lain Museum Tsunami Aceh, Jewish Museum Berlin dan 911 Memorial Park USA.



Gambar 22 Preseden metafora bangunan
Sumber : google

Museum Tsunami memiliki urutan spasial hirarki, sehingga cerita bencana tsunami dapat disajikan di dalam ruang museum. Lorong Tsunami (*Space of fear*) - Ruang Kenangan (*Space of Memory*) - Ruang Sumur Doa (*Space of Sorrow*) - Lorong Cerobong (*Space of Confuse*) dan terakhir adalah Jembatan Harapan (*Space of Hope*). Ruang-ruang ini didesain agar pengunjung dapat merasakan ruang spiritual, membawa perasaan, kesedihan, kesulitan dan harapan.

Daniel Libeskind juga membuat jalan cerita di Museum Yahudi di Berlin. Ruang tersebut meninggalkan kesan yang dalam, memungkinkan pengunjung untuk merasakan kepedihan orang-orang Yahudi yang tertindas saat itu. Kekosongan, ketidakadilan, ketakutan, kekejaman, keterasingan, penyesalan, dan kekosongan dimulai dari awal.

Konsep ruang interior didesain memiliki jalur linear. Hal ini diterapkan agar dapat menggambarkan deretan peristiwa tragedi HAM yang terjadi di Papua. Sehingga dapat membangkitkan perasaan spiritual masyarakat tentang kenangan sejarah.

Dalam perancangan HAM memorial park di Papua, dilakukan pembagian persentasi antara ruang luar dan ruang dalam sehingga konsep memorial park masih terasa. Berdasarkan hasil perhitungan pada bab sebelumnya, luas ruang dalam yang dibutuhkan adalah sebesar 6000 m² dari total luas lahan 20.000 m², sehingga masih tersisa kurang lebih 14.000 m² yang difungsikan sebagai ruang luar.

5.2 Kajian Teori Masalah 2

5.2.1 *Arsitektur Fenomenologi*

Fenomenologi adalah pendekatan yang dimulai oleh Edmund Husserl dan dikembangkan oleh Martin Heidegger untuk memahami atau mempelajari pengalaman hidup manusia (Tuffour, 2017)

Edmund Husserl dalam Blackwell Philosophy Guides meyakini bahwa pengalaman (*experiences*) memungkinkan kita untuk memahami tentang hal-hal di dunia. Husserl meyakini bahwa pengalaman adalah "*ultimate source*" (sumber utama) pemikiran dan persepsi tentang hal-hal fisik adalah pengalaman paradigmatis (Kelly, 2002)

Fenomenologi yang ditunjukkan dalam arsitektur adalah manipulasi ruang, material, serta cahaya dan bayangan untuk menciptakan perjumpaan yang berkesan melalui dampak pada indra manusia. Teori ini mempromosikan integrasi persepsi sensorik sebagai fungsi dari bentuk yang dibangun (Arch 630: Theory and Context).

Rasionalisme menghasilkan sistem reduksi ilmiah berlapis, sedangkan fenomenologi memberikan lapisan detail sensorik seperti emosi yang diinformasikan oleh desain fitur cahaya dan bayangan, persepsi material dan spasial. Arsitektur dirancang untuk memenuhi permintaan dari aktivitas manusia, maka tercipta hubungan antara indera manusia dengan bangunan mengubah emosi dan persepsi.

Komposisi dan kepercayaan Alberto Pérez-Gómez, Steven Holl, dan Peter Zumthor menekankan kekuatan fenomena dalam konstruksi teoritis mereka. Mereka menganggap bahwa pengalaman indrawi antara objek arsitektur dan yang dilihat harus berkaitan. Mereka bertekad untuk menghidupkan kembali emosi desain melalui ruang, material dan cahaya dan bayangan melalui ekspresi fitur-fitur ke dalam konteks yang lebih luas dan persepsi manusia yang intim.

Peter Zumthor dalam bukunya *Atmospher*, menekankan pada *sensory perception* dimana ia mempertimbangkan dan meninjau mengenai hal-hal yang tidak terlihat. Pendekatan desainnya dijabarkan dalam sembilan aspek yakni :

1. *Body of architecture*

2. *Material compatibility*
3. *Teh sound of space*
4. *Levels of intimacy*
5. *Temperature of space*
6. *Surrounding object*
7. *Tension between interior and exterior*
8. *Between composure and seduction*

Ketiganya menekankan bahwa *sensory perception* dapat dibangun dengan membangkitkan emosi desain melalui *space* (ruang) dan penggunaan material serta cahaya dan bayangan melalui *expression* (ekspresi).

5.2.2 Penerapan teori 2 pada perancangan

Sebagai bangunan dengan fungsi tempat peringatan, menciptakan suasana yang kurang lebih mewakili semua perasaan yang terjadi saat tragedi pelanggaran HAM terjadi adalah hal yang penting. Dengan menerapkan *sensory perception* pada setiap ruang pameran, sangat memungkinkan untuk dapat menggugah perasaan pengunjung.

Caranya adalah dengan membangkitkan emosi desain melalui *space* (ruang) dan penggunaan material serta cahaya dan bayangan melalui *expression* (ekspresi). Ruang-ruang dapat dibuat berdasarkan skala ruang misalnya skala ruang monumental yang dapat memberikan kesan keagungan dan kemegahan. Sedangkan skala mencekam ialah skala ruang yang dibuat seolah-olah manusia kecil dan tidak berdaya.

Sedangkan pengungkapan ekspresi dapat diterapkan dengan permainan material dan juga cahaya serta bayangan. Misalnya penggunaan cahaya minim pada ruang menunjukkan ketakutan serta penggunaan cahaya pada satu titik ruang menunjukkan harapan.