

BAB V

LANDASAN TEORI

5.1 Arsitektur Metafora

5.1.1 Arsitektur sebagai Bahasa

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, arsitektur metafora adalah arsitektur postmodern dengan bahasa. Bahasa yang melingkupi dalam arsitektur adalah metafora, kata, sintak, dan semantik. Setiap orang melihat suatu bangunan dalam bentuk yang lain, misalnya Opera House Sydney yang berbentuk cangkang pada bagian atap. Beberapa orang menyebut bangunan tersebut sebagai 3 (tiga) cangkang ku ra-kura yang bertumpuk dan ada pula yang menyebutkan sebagai layer sebuah perahu.

Arsitektur menggambarkan sebuah fungsi dari bangunan. Dalam arti bangunan adalah apa yang harus dilakukan seseorang untuk menghuni tempat tersebut. Arti kata lain yaitu arsitektur menunjukkan bentuk untuk tempat berhuni. Dari kata tersebut dapat disimpulkan bahwa denotasi telah terjadi. Pada saat melihat pintu pada sebuah ruangan, perhatian kita bisa berubah menjadi makna sebuah pintu yang didasari pada fungsi yaitu untuk masuk kedalam sebuah ruangan.

Arsitektural dapat mengartikan sebuah ideologi dari fungsi tersebut. Sebuah gua dalam kebudayaan masa lalu atau bisa disebut juga primitive berarti untuk berlindung atau sebagai pengganti dari sebuah rumah. Pada masa sekarang sebuah gua dapat berkonotasi menjadi sebuah keluarga, kelompok, keamanan, lingkungan keluarga. Fungsi utama bangunan adalah denotasi dan fungsi keduanya adalah rona yang tak terbatas dari konotasi. Umberto Eco dalam *Function and Sign : The Semiotics of Architecture* memilah makna arsitektur menjadi 2 (dua bagian yaitu makna primer dan sekunder. Makna primer adalah keinginan yang disampaikan oleh arsitek, sedangkan makna sekunder adalah makna yang timbul setelah bangunan tersebut selesai.

Dalam arsitektur fungsional, seorang arsitek memulai pekerjaan dengan prakonsepsi tentang struktur fisik. Bangunan harus dibingkai, material untuk membingkai atau membungkus sebuah bangunan antara lain beton dan baja, lantai beton dan material prefabrikasi lainnya. Prekonsepsi structural lebih kuat daripada pembangunan sistem. Seorang arsitek mencoba membuat ruang didalam struktur yang akan cocok dengan fungsinya. Geoffret Broadbent dalam *The Deep Structures of*

Architecture menemukan aladan dasar untuk struktur dalam (deep structure). Ada 4 (empat) deep structure didalam akar arsitektur sebagai berikut :

1. Bangunan sebagai wadah untuk kegiatan manusia
2. Bangunan sebagai pengubah iklim yang diberikan
3. Bangunan sebagai simbol budaya
4. Bangunan sebagai konsumen sumber daya

Pada setiap bangunan mempunyai denotasi masing masing yang ditunjukkan dari fungsi bangunan tersebut. Seperti gereja untuk beribadah, balaikkota untuk pemerintahan dan konotasinya seperti megah, bagus, jelek, kurang begini begitu dan sebagainya.

5.1.2 Bentuk Arsitektur dan Metafora

Dalam bidang linguistik, metafora dapat dimaknai dalam konteks makna denotatif dan konotatif. Demikian pula dalam arsitektur, bangunan tidak hanya bermain dengan bentuk fisik atau gambar visual, tetapi juga bermain dengan pesan atau makna yang tersembunyi. Arsitektur postmodern adalah arsitektur yang kaya akan metafora. Semakin asing sebuah bangunan modern, semakin metaforis mereka akan membandingkannya dengan apa yang mereka ketahui.

Contoh fenomenal dari bangunan modern, Sydney Opera House telah menarik banyak tanggapan metaforis sejak, baik di pers populer dan profesional. Alasannya bahwa bentuk tidak seperti itu dan menyerupai objek visual lainnya. Kebanyakan metafora bersifat organik: demikian arsitek Jorn Utzon menunjukkan bagaimana cangkang sebuah bangunan berhubungan dengan permukaan bola dan sayap burung yang terbang. Bentuk juga jelas terkait dengan kerang putih, dan ini adalah metafora perbandingan dengan layar putih yang berputar-putar di pelabuhan Sydney.



Gambar 32 Sydney Opera House
Sumber : google.com

Charles Moore, seperti yang ditulis Snyder, dalam diskusi tentang apa yang menarik baginya, mengatakan dia ingin bangunan menyerupai batu alam. Snyder kemudian menjelaskan bahwa batu alam adalah metafora konseptual, menyarankan bagaimana bangunan dapat memiliki dua gambar, ketika dilihat dari luar, dapat memiliki gambar yang sesuai dengan lingkungan. Anda dapat memiliki tampilan interior yang berbeda, misalnya adalah lingkungan hiburan, teatrikal, dan dramatis di mana cocok untuk area tempat duduk.

Metafora Berwujud secara ketat berangkat berdasarkan beberapa karakter visual atau material (misalnya, tempat tinggal menjadi kastil, atap kastil misalnya langit). Metafora Tak Berwujud berangkat berdasarkan sebuah konsep, gagasan, syarat manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamian, komunitas, tradisi, budaya). Metafora Kombinasi adalah visual dan konseptual tumpang tindih menjadi bahan titik keberangkatan.

Sebagian besar arsitek mempunyai kesamaan untuk menghindari metafora tak berwujud menjadi titik awal, dan banyak yang bisa menggunakan mudah terinspirasi metafora berwujud menggunakan aneka macam untuk mencapai keberhasilan. Kekuatan setiap penggunaan spesifik akan tergantung dalam taraf kemampuan mendeteksi ciri visual menurut metafora berwujud.

Contoh-model kemampuan pendeteksian semacam itu diklaim interpretasi literal menurut metafora. Literalitas tidak dihargai menjadi hal yang baik. Lantaran merogoh menurut embarkasi metaforis & kreasi akhir; tidak satu pun menurut keduanya akan sebagai apa yang masing-masing “ingin menjadi”. Ciptaan baru wajib selalu melampaui kemiripan visualnya menggunakan kepergian metaforis. Jelas, kategori yang paling sulit, menuntut, dan sekaligus menjanjikan merupakan yg digabungkan.

5.2 Kenyamanan dalam Ruang

Dalam menciptakan kenyamanan dalam ruangan ada beberapa faktor untuk mencapai kenyamanan tersebut, antara lain :

1. Ruang

Dikutip dari buku karya D. K. Ching (2008), ruang dalam dibagi menjadi tiga elemen, yaitu :

- a. Pembentuk Ruang Dalam, berbentuk bidang dasar, dinding dan atas.
- b. Pengisi Ruang Dalam, berbentuk karakter pengguna, kegiatan, pelengkap.
- c. Pelengkap Ruang Dalam, berbentuk utilitas dan perlengkapan servis.

2. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk suatu ruang dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan untuk kegiatan penggunanya, dimana ukuran dan bentuk dapat mempengaruhi tiga hal, yaitu :

- a. Ruang personal (sosiopetal / sosiofugal); berhubungan dengan interaksi.
- b. Teritori; berhubungan dengan pengaturan zonasi.
- c. Kesesakan dan Kepadatan, berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan.
- d. Privasi, berhubungan dengan sifat ruang.

3. Perabot dan Penataan

Penataan perabot pada ruang akan mempengaruhi persepsi penggunanya, dimana penataan perabot dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Simetris, terkesan kaku.
- b. Asimetris, terkesan dinamis.

4. Warna

Warna memiliki dampak psikologis yang berbeda tergantung individunya. Frank H. Mahnke menjelaskan pada bukunya “Color, Environment, & Human Response”, terdapat 6 faktor yang mempengaruhi perbedaan dampak pada tiap individu, yaitu :

- a. Reaksi biologis, berhubungan dengan kebutuhan hidup primer.
- b. Ketidaksadaran kolektif, berhubungan dengan pengalaman individu atau secara tidak sadar.
- c. Simbolisme-asosiasi, berhubungan dengan penyamaan dengan terhadap suatu hal atau secara sadar.
- d. Pengaruh budaya, berhubungan dengan budaya kelompok atau wilayah.
- e. Pengaruh trend, berhubungan dengan kebutuhan hidup sekunder.
- f. Hubungan personal, berhubungan dengan individu atau secara subjektif.

Beberapa arti warna dalam psikologi yang dapat digunakan pada bidang ilmu arsitektur, yaitu :

- a. Kuning, berarti optimis, filosofis dan harapan.
- b. Orange, berarti energi dan keseimbangan.
- c. Merah, berarti kehangatan, dinamis, dan percaya diri.
- d. Biru, berarti kepercayaan, damai dan spiritual.
- e. Hijau, berarti alami, sehat dan optimisme.

5. Penghawaan

Penghawaan pada ruang dalam berfungsi sebagai cara untuk mengeluarkan panas, dimana panas terbagi menjadi dua, yaitu panas terukur dan panas terpendam. Sumber penghawaan pada arsitektur dibagi menjadi dua, yaitu alami dan buatan, seperti yang dijelaskan berikut ini;

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami adalah proses pertukaran udara di ruang dalam bangunan yang terjadi karena bantuan elemen bukaan bangunan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika ingin menggunakan penghawaan alami di dalam bangunan, yaitu :

- a) Orientasi bangunan, dimana pengaturan bangunan terhadap alur sirkulasi angin dapat mempengaruhi tingkat kecepatan dan volume dari angin yang akan masuk ke dalam bangunan.
- b) Jumlah ventilasi pada bangunan, dimana dapat mempengaruhi volume dari angin yang akan masuk ke bangunan.
- c) Letak bukaan pada bangunan, dimana dapat mempengaruhi ruang yang dipilih untuk mendapatkan angin.

Berdasarkan cara membukanya, ventilasi dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu permanen dan sementara, dimana dijabarkan sebagai berikut ini :

- a) Permanen, seperti roster.
- b) Sementara, seperti jendela biasa, bouven, jalusi dan nako.

Sedangkan untuk penggunaan penghawaan alami, dapat dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut :

- a) Ventilasi silang, yaitu udara melintas pada bangunan tanpa halangan.
- b) Ventilasi cerobong; yaitu udara melintasi atap bangunan.
- c) Ventilasi bolak balik, yaitu ruangan hanya memiliki satu bukaan saja.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan merupakan sumber udara yang tidak berasal dari angin. Berdasarkan pembagiannya, Air Conditioner dibagi menjadi :

- a) Single split;
- b) Multi split;
- c) Air purifier;
- d) Sistem VRV (Variable Refrigerant Volume);

e) Sistem VRF (Variable Refrigerant Flow).

6. Pencahayaan

Sumber pencahayaan pada arsitektur dibagi menjadi dua, yaitu alami dan buatan, seperti yang dijelaskan berikut ini;

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami merupakan sumber cahaya yang berasal dari sinar matahari. Berikut adalah beberapa faktor yang perlu diperhatikan ketika menggunakan pencahayaan alami :

- a) Lokasi dan pemantulan cahaya;
- b) Distribusi tingkat kecerahan cahaya;
- c) Intensitas cahaya.

Sedangkan untuk penggunaan pencahayaan alami, Manurung (2012) mengatakan bahwa dapat dilakukan dengan menggunakan cara berikut:

- a) Orientasi bangunan terhadap matahari;
- b) Bentuk bangunan terhadap matahari;
- c) Cara memasukkan cahaya matahari;
- d) Mengontrol cahaya matahari yang masuk.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan sumber cahaya yang tidak berasal dari sinar matahari. Secara umum pencahayaan buatan memiliki tiga sistem, yaitu :

- a) Pencahayaan merata, yaitu cahaya tersebar merata pada suatu ruang.
- b) Pencahayaan setempat, yaitu cahaya difokuskan pada spot suatu ruang.
- c) Pencahayaan gabungan, yaitu gabungan pencahayaan merata dan setempat.

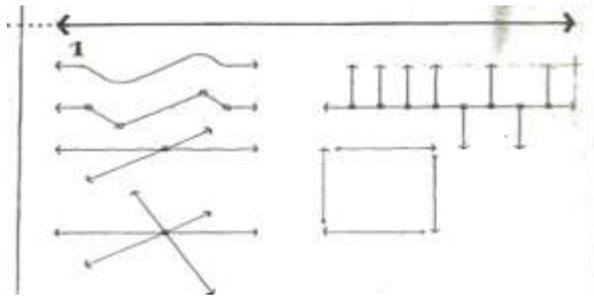
Sedangkan untuk kelompok pencahayaan dapat dibagi berdasarkan distribusi cahaya, arah cahaya, sudut cahaya dan letak cahaya, yaitu :

- a) Distribusi cahaya, seperti direct lighting, semi-direct lighting dan indirect lighting.
- b) Arah cahaya, seperti uplight, downlight dan diffuse.
- c) Sudut cahaya, seperti spotlight, floodlight dan wallwasher.
- d) Letak cahaya, seperti wall light, step light, suspension, pole lighting, underwater dan bollard.

7. Sirkulasi

Menurut D. K. Ching (2008), jenis dalam perancangan sebuah jalur sirkulasi dibagi menjadi lima tipe, yaitu sebagai berikut ini :

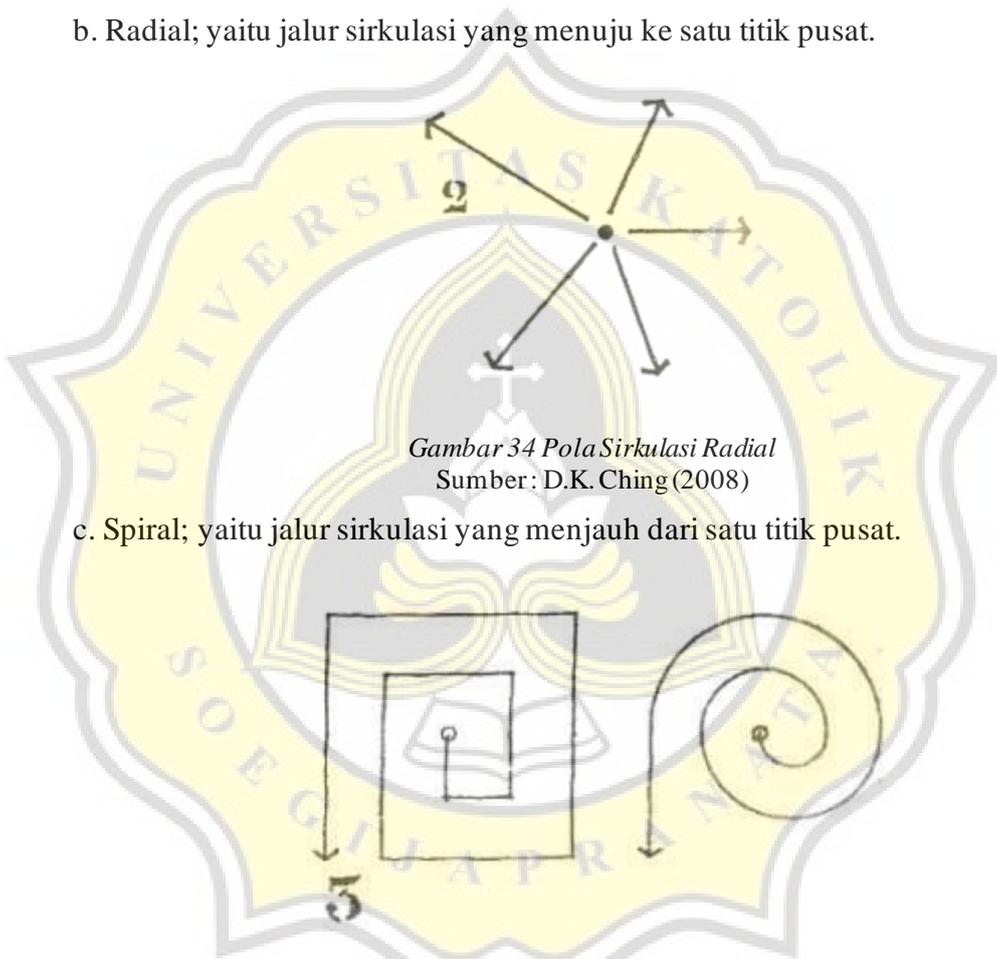
a. Linear; yaitu jalur sirkulasi yang berpola dari hubungan dua titik.



Gambar 33 Pola Sirkulasi Linear

Sumber: D.K. Ching (2008)

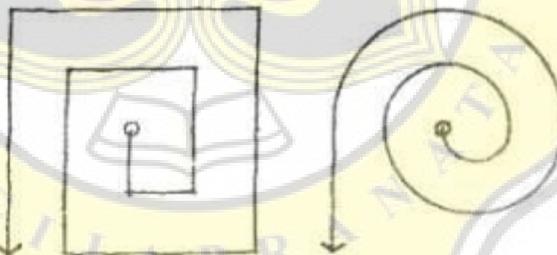
b. Radial; yaitu jalur sirkulasi yang menuju ke satu titik pusat.



Gambar 34 Pola Sirkulasi Radial

Sumber: D.K. Ching (2008)

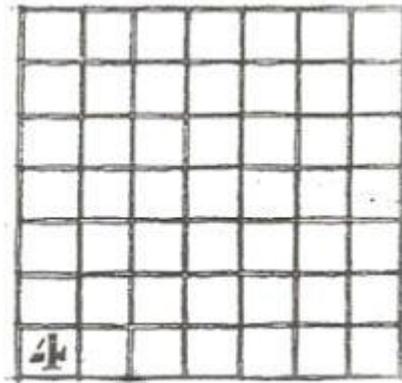
c. Spiral; yaitu jalur sirkulasi yang menjauh dari satu titik pusat.



Gambar 35 Pola Sirkulasi Spiral

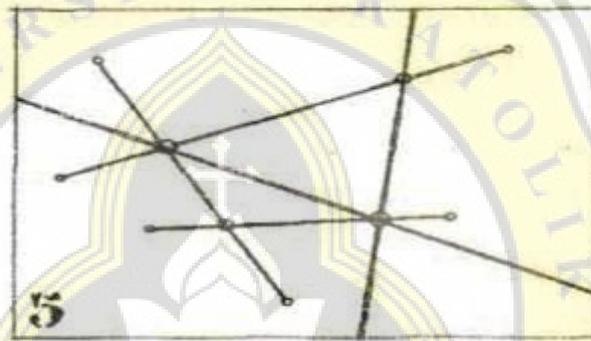
Sumber: D.K. Ching (2008)

d. Grid; yaitu jalur sirkulasi yang saling berpotongan antara titik titik lainnya.



Gambar 36 Pola Sirkulasi Grid
Sumber : D.K. Ching (2008)

e. Kombinasi; yaitu jalur sirkulasi yang berupa gabungan jalur sebelumnya.



Gambar 37 Pola Sirkulasi Kombinasi
Sumber : D.K. Ching (2008)

White (1973) menyatakan bahwa desain bangunan harus mencakup 2 unsur penataan, antara lain:

1. Bentuk dasar ruang
2. Penataan ruang

Perancangan tatanan merupakan proses organisasi, dan referensi yang membentuk membuat proses desain pasca lebih sederhana dan lebih bermakna.

1. Bentuk Dasar Ruang

A. Lingkaran

Ini adalah lokasi serangkaian titik yang terletak pada jarak yang sama dan sama dengan beberapa titik pada sebuah lingkaran. Pertimbangan saat memilih bentuk dasar lingkaran :

- a) Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung
- b) Pengembangan bentuk relative banyak

- c) Orientasi aktifitas cenderung memusat
- d) Flexibilitas ruang tepat untuk penataan organisasi ruang dengan pola memusat
- e) Karakter dinamis dengan orientasi yang banyak

B. Bujur Sangkar

Merupakan sebuah bidang datar yg memiliki empat butir sisi yg sama panjang dan empat butir sudut siku-siku. Pertimbangan pada menentukan wujud dasar bujur sangkar :

- a) Penataan dan pengembangan bentuk relative mudah
- b) Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi
- c) Karakter bentuk formal dan netral
- d) Flexibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah

C. Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar segitiga:

- a) Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relative terbatas
- b) Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi
- c) Karakter kaku dan cenderung kurang formal
- d) Flexibilitas kurang serta perlu penataan yang lebih terencana untuk mengatasi ruang sisa.