

# TEORI ARSITEKTUR I

---

SEMESTER GENAP 2012/ 2013

## PERTEMUAN KEDELAPAN

(Agar dibaca seiring dengan membaca buku Pengantar Arsitektur karangan James C Snyder and Anthony J Catanese, halaman 336 – 352)

- **DIAGRAM TINGKAT KEDEKATAN ATAU PROXIMITY DIAGRAM ATAU NEEDS FOR ADJACENCIES**

Lihat contoh di halaman 337.

Membuat Diagram (Tingkat) Kedekatan atau *Proximity Diagram* dilakukan oleh arsitek untuk memperoleh “organisasi ruang” yang paling potensial dan yang paling mendekati “bentuk bangunan” yang diinginkan.

Diagram Kedekatan suatu bangunan gedung dapat disusun menjadi berbagai alternatif. Karena syarat-syarat lain dari ruang yang disusun kedekatannya akan mempengaruhi diagram bersangkutan. Syarat-syarat lain dari ruang tersebut dapat muncul dari hasil analisis tapak atau tipe konstruksi sementara.

Diagram kedekatan biasanya mempunyai 2 hirarki:

1. Berdasarkan skala berbagai ruang yang terlibat di dalam diagram bersangkutan, dengan unsur-unsur yang lebih besar lebih penting artinya.
2. Lokasi unsur-unsur dalam urutan ruang. Titik awal dan titik akhir dalam suatu deret akan dominan terhadap ruang-ruang lain di sepanjang dereten bersangkutan.

- **TANDA DAN LAMBANG**

Lihat contoh di halaman 339.

Tanda dan Lambang (*Sign and Symbol = sign with specific meaning*) merupakan metode ekspresi yang sangat langsung. Tanda dan lambang digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memusatkan perhatian para pemakai bangunan dengan menyampaikan “pemahaman” fungsi bangunan atau ruang-ruang di dalam bangunan.

Sebagai contoh, “Parthenon” telah menjadi simbol atau lambang untuk fungsi-fungsi pemerintah, gedung bersangkutan bergaya “Klasik”. Demikian pula bentuk Gereja telah menjadi sangat simbolis dan langsung dapat digambarkan.

Lambang-lambang lain dapat bersifat lebih umum dan diperoleh dari karakteristik yang dominan dari kegiatan yang terjadi dalam bangunan gedung yang dilambangkannya. Sebagai contoh, sejumlah rancangan pelabuhan udara “melambangkan cahaya dan modernitas”, hal ini disampaikan melalui bentuk-bentuk yang melengkung ke atas, berkesinambungan, dan bahan-bahan yang sangat mutakhir.

- **GESTALT**

Lihat contoh di halaman 341 - 348.

Arti harfiah: *Gestalt = Set regarded as whole: a set of things such as a person's thoughts and experiences considered as a whole and regarded as amounting to more than the sum of its parts.*

Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Gestalt adalah bagian dari ilmu psikologi yang mempelajari bahwasanya pikiran manusia tersusun untuk mencerap (mempersepsi) lingkungan melalui suatu cara yaitu mengatur bidang visual kita ke dalam bagian-bagian yang berbeda namun bertalian.

Gestalt yang meliputi: Gambar/ Latar, Pusat Gaya Berat, Konfigurasi, Kesamaan, Kedekatan (Proksimitas), Simetri, Penutup dan Kesenambungan, serta Reproduksi Bentuk, merupakan bagian dari ilmu Gestat yang sering digunakan dalam proses perancangan.

- **VINYET**

Lihat contoh di halaman 350.

Vinyet adalah bayangan terhadap suatu ruang (Citra atas suatu Ruang) yang berkonotasi emosional. Citra ini biasanya sangat kuat dan tidak sama persis dengan cara citra tersebut dihasilkan.

Citra merupakan bentuk yang diasosiasikan dengan pengalaman-pengalaman menyenangkan masa lampau, dan umumnya hanya dikenangkan oleh gestalt mereka yang menyeluruh atau dominan. Artinya hakikat ruang yang telah dipertahankan untuk diingat sedangkan rinciannya lenyap.

Vinyet-vinyet yang telah terekam oleh para arsitek dan dikenangnya dapat dimunculkan kembali sebagai gagasan untuk membentuk ruang yang tengah dirancangnya dengan memunculkan citra tertentu.

Sebagai contoh, banyak orang teringat akan citra sebuah restoran alam yang baik dengan pemandangan indah, meja-meja bundar kecil, langit-langit ceria, bunga-bunga segar dan sandaran-sandaran kayu lembut. Hakikat tertangkap, namun detil dapat saja berbeda. Vinyet ini dapat menjadi titik tolak seorang perancang untuk merancang pelataran serupa. Hal ini dapat berhasil apabila si pemakai ruang dapat memiliki tanggapan emosional yang sama dengan si perancang, terhadap vinyet tersebut. Hal ini penting, oleh karenanya harus diselaraskan secara seksama agar berhasil.

- **POLA DASAR**

Lihat contoh di halaman 350.

Bangunan peribadatan atau pusat perbelanjaan seringkali mengikuti pola-pola yang lebih spesifik berdasarkan hasil penelitian seksama untuk mencari bentuk optimum untuk kegunaan yang lebih spesifik. Pola ini disebut sebagai Pola Dasar (*Archetype*).

Para arsitek secara terus-menerus mencari pola tatanan optimum, baik dalam bangunan-bangunan gedung yang mereka kunjungi maupun dalam bangunan-bangunan gedung yang masih berada dalam proses penelitian.

Sebagai contoh, jenis pusat-pusat perbelanjaan tertentu memiliki pola dasar yang dominan. Pada umumnya mereka memiliki dua *“magnet”* (pasar swalayan dan pusat perbelanjaan besar yang menarik para pelanggan) pada setiap ujung deretan-deretan toko-toko yang lebih kecil.

- **POLA**

Lihat contoh di halaman 351.

Menemukan pola dilakukan dalam proyek-proyek bangunan gedung yang masih baru atau terlalu rumit untuk memiliki pola dasar.

Sebagai contoh, dalam rancangan suatu sekolah gedung Olahraga akan memiliki bentuk yang berbeda dengan bentuk gedung-gedung lainnya karena persyaratannya yang mengharuskan berbentuk lebar dan bebas tiang (kolom). Dalam hal ini arsitek akan menentukan pola-pola mana yang harus dominan. Dalam kompleks sekolahan pola yang dominan bukan gedung Olahraga akan tetapi fungsi-fungsi sekolah lainnya. Dalam hal ini sistem struktur gedung Olahraga tidak akan diekspos akan tetapi dibatasi oleh pola yang selaras sedemikian rupa, sehingga gedung sekolah dirasakan sebagai suatu keseluruhan yang senantiasa menanggapi kebutuhan para pemakai bangunan tersebut.

Bandung, UNIKOM 2013.