

TEORI ARSITEKTUR I SEMESTER GENAP 2013/ 2014

PERTEMUAN KEENAM DAN KETUJUH

KAJIDAH-KAJIDAH UMUM BERBAHASA ARSITEKTURAL BERDASARKAN TEORI ARSITEKTUR MODEREN (LANJUTAN)

- *RHYTHM* (IRAMA)

Rhythm (irama) merupakan bagian dari proses kehidupan. Kita bernafas berdasarkan irama, yang akan meningkat apabila mengalami tekanan emosional. Hal yang sama pun terjadi pada detak jantung kita.

Irama yang lebih lebar jaraknya terjadi pada peristiwa tidur dan bangun manusia, yang berada dalam rentang irama yang lebih lebar seperti matahari, bulan, pasang, dan iklim. Dan irama yang paling jelas adalah keberadaan kita sebagai umat manusia yang senantiasa melalui pola-pola pertumbuhan, yang secara intens bergerak bagi semua yang merasakannya.

Para arsitek akan menghadapi tugas untuk melakukan seleksi terhadap pola-pola ritmik yang ekspresif, yang diharapkan dapat membangkitkan *mood* dan emosi para pengamat dan penggunanya. Sebagai contoh a *very slow*, atau bahkan *beat*, *monotone*, dinamik, yang akan mengajak para pengamat masuk ke dalam kerangka perasaan yang sugestif terhadap hal-hal yang berhubungan dengan martabat, *majesty* (keagungan), *poised assurance* (kondisi-kondisi seperti mengambang, seimbang, di tepian) yang merupakan esensi dari *sense of monumentality*.



- *ORIGINALITY*

Originality = orisinalitas = keaslian dapat dijelaskan sebagai berikut, pada saat tidak satupun dari hal-hal seperti *novelty* = kebaruan, *difference* = perbedaan, dan *conviction* = kepastian menciptakan suatu orisinalitas, maka kombinasi dari kualitas-kualitasnya justru dapat menciptakan suatu orisinalitas. Atau dengan perkataan lain apabila seorang arsitek menemukan di dalam dirinya suatu ide untuk suatu *novel* = hal baru

atau perbedaan dan dia meyakini akan hasilnya secara intens, maka hal tersebut tidak lain adalah orisinalitas.

Pernyataan berada di dalam diri sang arsitek, maksudnya bukan hanya sumber dari orisinalitas akan tetapi adalah keunikan puncak (*ultimate uniqueness*) dari personalitas individual sang arsitek seperti yang telah dibahas pada sub bab *style (personal style)* dan bukan *historical style*.

Keunikan tersebut tentu saja diselimuti oleh begitu banyak *layers* (lapisan) yang terdiri atas ide-ide, nilai-nilai, dan pola-pola perilaku, yaitu produk-produk budaya yang selama ini dialaminya secara umum.

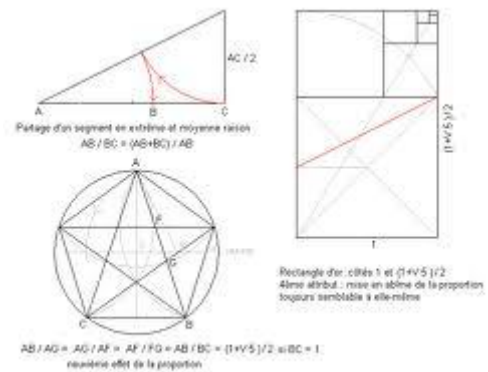
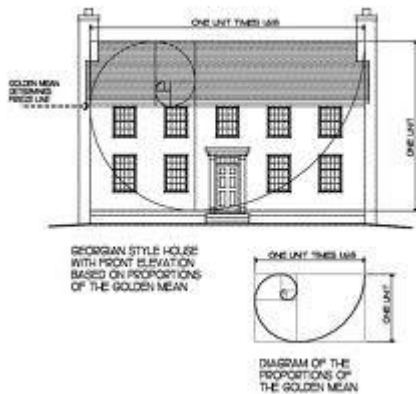
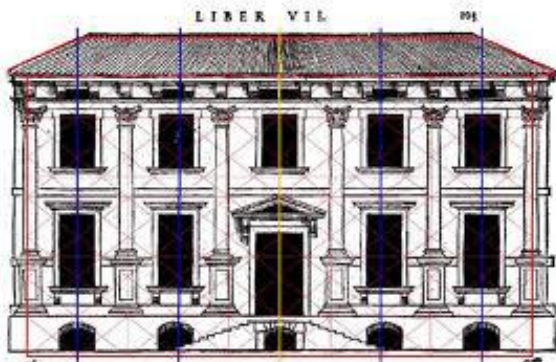


- **PROPORTION**

Secara arti kata proporsi adalah perbandingan antara bagian-bagian yang berada dalam satu benda atau sistem. Namun apabila dikaitkan dengan arsitektur proporsi tidak hanya melibatkan ukuran-ukuran dari dua bagian yang diperbandingkan, akan tetapi akan melibatkan pula faktor-faktor lain yang akan mempengaruhi suatu rancangan.

Proporsi adalah suatu korespondensi (dalam konteks ini adalah perbandingan) antara ukuran-ukuran bagian-bagian dalam suatu keseluruhan bentuk, dan perbandingan antara keseluruhan bentuk terhadap bagian tertentu yang telah ditetapkan sebagai standar.

Hal-hal di atas menghasilkan prinsip-prinsip simetri. Tanpa simetri dan proporsi tidak ada prinsip-prinsip desain untuk kuil; artinya apabila tidak terjadi hubungan yang jelas antara bagian-bagian seperti halnya *a well shaped man*. —Vitruvius,^[1] The Ten Books of Architecture (III, Ch. 1)



Dalam arsitektur yang dimaksud dengan keseluruhan bukan hanya gedung akan tetapi meliputi *set and setting* dari tapak. Hal-hal lain yang membuat suatu gedung dan tapaknya "well shaped" meliputi orientasi tapak dan gedung di atasnya hingga fitur-fitur di atas tapak tersebut. Cahaya, bayangan, angin, tampak, pemilihan material, seluruhnya berhubungan dengan standar dan dapat dikatakan "what is it that makes it what it is, and what is it that makes it not something else".

Praktik-praktik arsitektural seringkali menggunakan sistem-sistem proporsional untuk mengembangkan atau sebaliknya membatasi bentuk-bentuk yang dianggap cocok untuk diterapkan pada suatu gedung. Di setiap tradisi gedung terdapat hubungan-hubungan sistem matematik yang mengatur hubungan antara aspek-aspek dengan desain. Sistem-sistem proporsi seringkali sangat sederhana; *whole number ratios* atau *incommensurable ratios* (seperti the vesica piscis atau the golden ratio) ditentukan dengan menggunakan metoda-metoda geometris.

Secara umum tujuan penerapan sistem proporsional adalah untuk memproduksi a *sense of coherence and harmony* antara elemen-elemen pada suatu gedung.

- **SEQUENCE**

Sequence = sekwens = urutan memiliki abstraksi sebagai (pengertian) berikut, apabila dikaitkan dengan arsitektur sekwens merupakan *experience* (pengalaman) para pengguna dan pengamat pada saat *towards* (menuju), *into* (memasuki), dan *through* (melalui) suatu bangunan gedung. Dan *motion* (seluruh pergerakan) tersebut melibatkan waktu.

Apabila dikaitkan dengan gedung publik, maka urutan tersebut akan diawali dari sang *observer* (pengamat) pada saat *approaching the building* (mendekati), maka yang akan dialami adalah impresi terhadap siluet gedung atau bentuk massa gedung dari jarak tertentu, begitu pengamat tersebut semakin mendekat (bergerak dalam waktu) maka pengalaman yang dialami akan berbeda karena yang dilihat bukan siluet lagi akan tetapi kejelasan atas bagian-bagian utama dan bagian-bagian sekunder, dan demikian seterusnya. Pergerakan ini memerlukan waktu, setiap waktu yang berlalu akan menjadikan impresi awal sang pengamat terhadap bangunan gedung sebagai pengetahuan yang berperan sebagai persiapan yang melatarbelakangi pengalaman berikutnya, dan pada setiap perpindahan akan melibatkan emosi (*mood*) pengamat bersangkutan. Persiapan-persiapan itu yang disebut sebagai esensi dari *Sequential Art* (Seni Bersekwens).



Sekwens secara arti kata dapat dimengerti sebagai urutan atau rangkaian atau susunan seri dari beberapa hal seperti: benda, kegiatan-kegiatan, atau peristiwa-peristiwa yang tersusun atau terjadi dalam *order* tertentu atau memiliki hubungan yang spesifik.

Logika struktur boleh jadi telah atau tidak didramatisasi. Elemen-elemen seperti jendela, skala dan irama, akan mempengaruhi pengamat, seperti halnya efek mutual dari bentukan-bentukan geometris dan bagaimana ruang-ruang tersebut terartikulasi. Pergerakan melalui a *sequence of spaces* memiliki kekuatan naratif force; tidak satu *point of view* pun yang dapat dideskripsikan dengan baik. Pengulangan

bentukan-bentukan tematik, muncul dalam beragam penampilan dan konteks, memberi andil bagi unity dan menciptakan perasaan-perasaan – relaksasi dan perlindungan atau stimulasi dan kemampuan menciptakan rasa yang luar biasa. Boleh jadi elemen kuncinya adalah proporsi, yang di sini diterjemahkan sebagai hubungan antar beragam dimensi satu sama lain dan hubungannya dengan skala manusia.

Menurut Eugene Raskin, *sequential art* dalam berarsitektur sangat penting guna memberi pengalaman ruang yang kaya. Mulai dari *approaching building*, *toward building*, *going into building*, dan *within building*. Seluruh *stage* tersebut agar diakomodasi melalui bagian-bagian rancangan sesuai dengan pengalaman ruang yang ingin atau sebaiknya diciptakan.



BALANCE

Balance = kesimbangan memiliki abstraksi sebagai komposisi gedung yang dialami baik secara 2 dimensional maupun 3 dimensional, dan memberikan impresi sebagai gedung yang memiliki bagian yang simetris (*edge-center-edge*). Keseimbangan dapat digolongkan ke dalam 2 bagian yaitu keseimbangan statik dan dinamik. Keseimbangan statik menunjukkan komposisi gedung atau kumpulan gedung yang memiliki bagian yang simetris, adapun bagian-bagian



yang terbagi oleh sumbunya memiliki besaran, desain, dan karakter yang sama. Sebaliknya keseimbangan dinamik bagian-bagian yang terbagi oleh sumbunya memiliki besaran, desain, dan karakter yang berbeda sama sekali meskipun memiliki bagian yang simetris (bagian tengah).