

Bab

10

Teori

Arsitektur

TEORI ARSITEKTUR

Kata ARSITEK berasal dari bahasa Yunani "Architekton"

Archi = Pemimpin

Tekton = Membangun

Jadi arsitek adalah pemimpin pembangunan (Master - Builder).

Teori paling kuno tentang arsitektur berasal dari Marcus Vitruvius Pollio (abad 1 SM) dalam bukunya The Ten Books Of Architecture.

Vituvius menyimpulkan 3 aspek atau syarat yang harus dipenuhi dalam arsitektur yaitu :

- Firmitas (Kekuatan)
- Utilitas (Kegunaan)
- Venustas (Keindahan)

Teori arsitektur adalah ungkapan umum tentang apakah arsitektur, apa yang harus dicapai dengan arsitektur, & bagaimana cara yang paling baik untuk merancang.

Teori dalam arsitektur adalah hipotesa, harapan & dugaan-dugaan tentang apa yang terjadi bila semua unsur yang dijadikan bangunan di kumpulkan dalam suatu cara, tempat, & waktu tertentu.

Desain dalam arsitektur sebagian besar lebih merupakan kegiatan merumuskan & bukan menguraikan menguraikan. Arsitektur menganalisa & memadukan bermacam-macam dalam cara-cara baru & keadaan-keadaan baru, sehingga hasilnya tidak seluruhnya dapat diramalkan. Teori dalam arsitektur mengemukakan arah, tetapi tidak dapat menjamin kepastian hasilnya.

Teori tentang apakah sebenarnya arsitektur meliputi identifikasi variabel-variabel penting seperti ruang, struktur, atau proses-proses kemasyarakatan. Dengan pengertian-pengertian tersebut bangunan-bangunan seharusnya dilihat, dinikmati, atau dinilai.

Para ahli teori arsitektur seringkali mendasarkan diri pada analogi-analogi dalam menganjurkan cara-cara khusus untuk memandang arsitektur. Analogi-analogi digunakan memberikan jalan untuk mengatur tugas-tugas desain dalam tatanan hirarki, Sehingga arsitek dapat mengetahui hal-hal

mana yang harus dipikirkan & hal-hal mana yang dapat dibiarkan pada tahap berikutnya dalam proses perancangan.

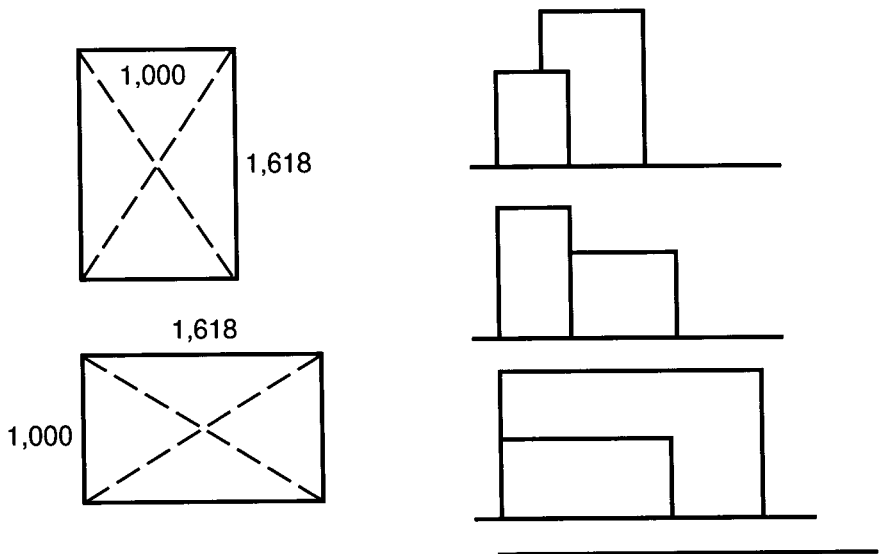
Beberapa Analogi yang sering digunakan oleh para ahli teori untuk menjelaskan arsitektur adalah :

1. Analogi Matematis

Beberapa ahli teori berpendapat bahwa matematika & geometri merupakan dasar penting bagi pengambilan keputusan dalam arsitektur contoh :

Sistem proporsi "Golden Section" yang berasal dari arsitektur zaman Yunani sering disebut sebagai tuntunan yang tepat dalam rancangan arsitektur.

Golden Section adalah perbandingan 1 : 1,618.



2. Analogi Biologis

Ada 2 bentuk teori arsitektur yang berdasarkan analogi biologis yaitu :

- Arsitektur Organik : memusatkan perhatian pada hubungan antara bagian-bagian bangunan atau antara bangunan & lingkungannya. Kota organik menunjukkan keterpaduan secara keseluruhan dari semua bagian.

Perintis dari arsitektur organik adalah F.L. Wright , yang mempunyai karakteristik :

- Berkembang ke luar dari dalam & selera dengan kondisi-kondisi keadaannya.
- Konstruksi mengikuti sifat bahan.
- Keterpaduan unsur-unsur bangunan
- Menggambarkan waktu, tempat & tujuan masyarakat yang membuatnya.

- b). Arsitektur Biomorfik : Memusatkan perhatian pada proses-proses pertumbuhan & kemampuan bergerak yang berkaitan dengan organisme-organisme.

Arsitektur biomorfik memiliki kemampuan untuk tumbuh & berubah melalui perluasan, penggandaan, pemisahan, regenerasi, & perbanyakan.

contoh :

- Kota yang dapat dimakam (Rudolf Doernech)
- Struktur Preunatik bersel banyak (Fisher, Conolly & neumarik)
- Kota berjalan (Run Herron)

3. Analogi Romantik

Ciri pokok dari arsitektur romantik ialah bersifat mengemban tujuan mendatangkan atau melancarkan tanggapan emosional dalam diri si pengamat.

Hal ini dapat dicapai dengan :

- Menimbulkan asosiasi
Rancangan romantik memahami rujukan pada alam, masa lalu, tempat-tempat khusus, benda-benda primitif, asosiasi pada denah, dan lain-lain.
- Menggunakan sesuatu yang dilebih-lebihkan.
Pengamat akan merasa takut, khawatir, atau kagum dengan penggunaan kontras, situasi yang berlebihan, ukuran yang tidak biasa, & bentuk-bentuk yang tidak lazim digunakan oleh arsitek.

Gerakan Ekspresionis di Eropa awal abad ke 20 ini untuk membangkitkan tanggapan-tanggapan indrawi dalam diri pengamat.

4. Analogi Linguistik

Analogi ini menganut pandangan bahwa bangunan adalah sarana penyampaian informasi kepada para pengamat :

- Model Sintaksis (data bahasa)
- Arsitektur dianggap terdapat unsur-unsur (kata-kata) yang di data menurut aturan tertentu, yang memungkinkan masyarakat dalam suatu kebudayaan tertentu , cepat memahami & menafsirkan apa yang disampaikan oleh bangunan tersebut.
contoh : Aturan penggabungan menjadi sebuah bangunan pintu, jendela, dinding, dan sebagainya. Dianalogikan sebagai pola & penggabungan kata-kata menjadi sebagai kalimat. Contoh : kantor, hotel, dan lain-laiin.
- Model Semiotik
Semiotik merupakan bagian dari ilmu bahasa yang mempelajari arti-arti kata & hubungan antara tanda-tanda atau simbol-simbul yang menyertainya.
Dalam arsitektur simbol-simbul & tanda-tanda yang diberikan oleh bangunan dapat menimbulkan kesan & arti tertentu. Contoh : hubungan tanda (sings), simbols, & arti (meaning) dalam arsitektur :
Kubah dipakai sebagai tanda untuk masjid, dalam jangka panjang tanda ini berrubah menjadi simbol, sehingga akhirnya kubah adalah simbol masjid.
Sintaksis & Semiotik banyak digunakan dalam Arsitektur Modern.
- Model Ekspresionis
Bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut. Ekspresi bangunan dapat mengungkapkan keadaan, lokasi, konstruksi, pemakai, perbedaan fungsi, dan lain-lain.

5. Analogi Mekanik

Pernyataan Le Corbusier bahwa :

“A home is machine to live in“ (rumah adalah sebuah mesin untuk dihuni) adalah contoh penggunaan analogi mekanik dalam arsitektur. Bangunan seperti halnya sebuah mesin seharusnya hanya menyatakan apa sesungguhnya bangunan tersebut dan apa fungsi didalamnya. Bangunan harusnya tidak menyembunyikan fakta-fakta ini dengan hiasan-hiasan yang tak relevan dalam bentuk gaya-gaya sebuah bangunan modern harus apa adanya, transparan, & bersih dari kebohongan-kebohongan atau hal-hal yang tidak prinsipil, untuk menyesuaikan dengan dunia mekanisasi & transportasi cepat saat ini. Dengan hanya menyatakan apakah meralat & apakah yang dilakukan, maka keindahan akan datang dengan sendirinya.

Contoh : lokomotif, mobil, kapal, & pesawat udara

6. Analogi Pemecahan Masalah

Analogi ini sering disebut sebagai pendekatan rasionalis, logis, sistematis, atau parametrik terhadap perancangan arsitektur. Metode pemecahan masalah beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan lingkungan, merupakan masalah yang dapat diselesaikan melalui analisis yang seksama & prosedur-prosedur khusus di rumuskan untuk itu.

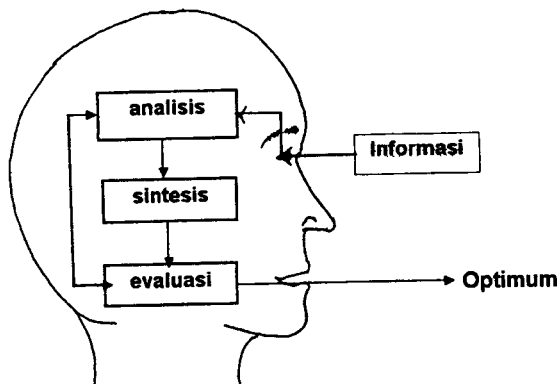
Merancang tidak dianggap sebagai proses intuitif yang bercirikan ilham saja, tetapi sebagai proses langkah demi langkah yang bergantung pada informasi yang padat.

Suatu persyaratan dari metode ini adalah bahan masalahnya harus dinyatakan secara baik & spesifik.

Ciri lainnya adalah adanya prosedur yang selaras & terpadu.

Agar rasional prosedur tersebut harus memuat sedikitnya 3 tahapan yaitu : analisis, sintesa, & evaluasi.

John Christopher Jones dalam bukunya "**Design Methods**" menggambarkan proses merancang yang rasional atau sistematis mirip dengan sebuah komputer manusia.



7. Analogi Adhocisme

Pandangan mengenai arsitektur menurut pendekatan Adhocis adalah menanggapi kebutuhan langsung dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah di peroleh, tanpa membuat tujuan pada suatu cita-cita tertentu. Tidak ada pedoman baku dari luar untuk mengukur rancangan tersebut.

Dalam beberapa hal semua rancangan arsitektur adalah adhocis, karena dari biayannya terbatas pada komponen-komponen yang ada, tetapi rancangan adhocis sejati akan lebih membatasi diri dengan mega yang paling mudah atau yang dapat diperoleh dengan murah.

Adhoc = khusus untuk suatu maksud

8. Analogi Bahasa Pola

Secara biologi manusia adalah serupa & dalam suatu kebudayaan, tetapi terdapat kesepakatan-kesepakatan dalam perilaku & bangunan. Dengan alasan tersebut perancangan arsitektur di simpulkan semata-mata merupakan tugas mengidentifikasi pola-pola bahan dari kebutuhan-kebutuhan & jenis-jenis bahan dari bangunan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Pendekatan tipologi atau pola menganggap bahwa hubungan lingkungan & perilaku dapat di pandang dalam pengertian satuan-satuan yang digabungkan oleh perancang untuk membuat sebuah bangunan atau suatu kota.

Christopher Alexander dalam bukunya yang berjudul **A Pattern Language** , berpendapat : Tiap pola melukiskan suatu masalah yang terjadi berulang kali di dalam lingkungan itu & kemudian menguraikan inti pemecahan bagi masalah tersebut, sedemikian rupa hingga ada dapat menggunakan pemecahan ini jutaan kali lagi tanpa pernah melakukan hal yang sama dua kali.

9. Analogi Dramaturgi

Lingkungan buatan dapat dianggap sebagai sebuah pentas panggung. Manusia memainkan peran & bangunan-bangunan merupakan panggung & perlengkapan yang menunjang pentas.

Arsitek dapat menyebabkan orang bergerak ke suatu arah atau dari arah lain dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual. Dalam analogi dramaturgi Arsitek bertindak seperti dalang yang mengatur aksi & menunjangnya.

KAIDAH-KAIDAH MODERN (BARAT) & TRADISIONAL (TIMUR)

Teori arsitektur selalu berkait dengan konsep perancangan yang dianut oleh arsitek & kadang-kadang dicetuskan dalam bentuk slogan atau motto yang singkat tetapi jelas.

Contohnya adalah "Form Follows Function" yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, tokoh Chicago School, kelompok arsitek yang pertama-tama mendesain gedung-gedung pencakar langit di kota Chicago menjelang abad ke-19.

Le Corbuiser terkenal dengan sikap ekstrem fungsional tetapi karya-karyanya selalu menunjukkan daya kreasi yang luar biasa. Dalam bukunya "To Ward New Architecture" menyatakan bahwa "A House is A Machine to live in". Mies Van Der Rohe mencetuskan slogan singkat "less is More" yang melahirkan International style pada, masa gerakan arsitektur modern. Robert Venturi tokoh arsitektur pasca modern membalik slogan tersebut dengan "More is Not Less" dan "less is Bore".

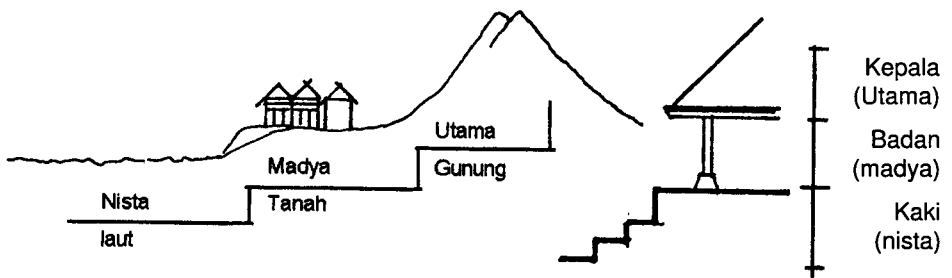
Adolf Loos dari Wina, Austria, pelopor lain arsitektur modern yang dimulai tahun 1908 melancarkan kampanye yang gigih menentang ornamen dalam arsitektur, Slogannya ialah "Ornament is A Crime".

Peter Blake mengeluarkan slogan "Form Follows Fiasco" atau bentuk mengikuti kegagalan.

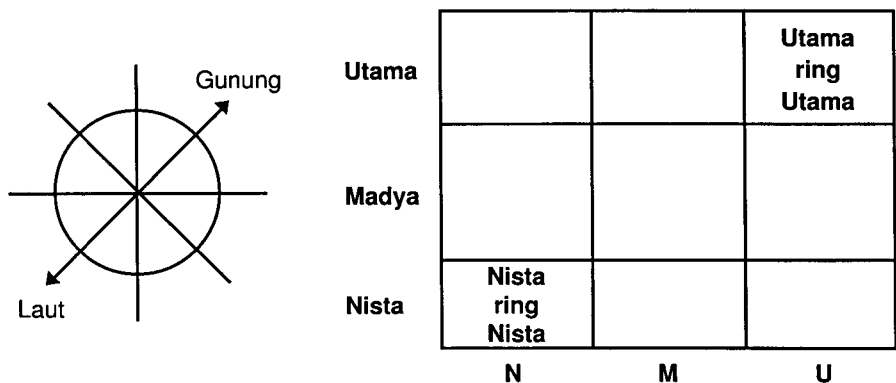
Arsitektur tradisional Indonesia juga memiliki teori yang berupa kaidah, aturan, atau pandangan hidup masyarakat.

Contoh beberapa kaidah pada arsitektur Bali

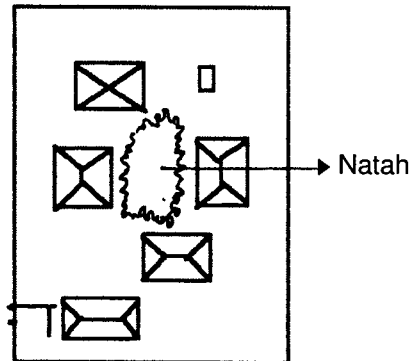
1. "Tri Angga & Tri Hita Karana" yaitu konsep hirarki ruang.



2. "Nawa Sanga" yaitu : 9 orientasi kosmologi ruang.



3. Natah yaitu ruang terbuka sebagai (halaman) ditengah-tengah.



4. Desa, Kala, Patra yaitu suatu bangunan harus menyesuaikan dengan :
- Tempat (lokasi)
 - Waktu
 - Kemampuan

PENGERTIAN BENTUK DALAM ARSITEKTUR

Dalam arsitektur, bentuk mempunyai pengertian yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan & pemikiran pengamat.

- **Hingo Haring**

Bentuk adalah perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari proses pemikiran atas pertimbangan fungsi dan ekspresi.

- **Mies Van Der Rohe**

Bentuk adalah wujud dari penyelesaian akhir konstruksi.

- **Benjamin Hander**

Bentuk adalah suatu keseluruhan dari fungsi-fungsi yang bekerja secara bersamaan yang hasilnya merupakan susunan benda.