

# ruang-arsitektur :

sebuah studi filsafat kontemporer

9.

**Penulis** | Anthony Margono | Bramasta Putra Redyantanu |  
Fulbert Otto Sutanto | Ima Niantiara Putri | Ing Julita |  
Matheas Ellanda Wijaya | Rizaldi Johan Mangitung | Rully  
Damayanti | Theodore Lamuel | **Editor** | Rully Damayanti

BARCODE

5.

**Pandangan** Filosofis  
dalam Arsitektur

## **Ruang – Arsitektur: sebuah studi filsafat kontemporer**

**Editor** : Rully Damayanti, Ph.D

**Penulis** :

- Anthony Margono, S.Ars
- Bramasta Putra Redyantanu, S.T., M.T.
- Fulbert Otto Sutanto, S.Ars
- Ima Niantiara Putri, S.Ars
- Ing Julita, S.Ars
- Matheas Ellanda Wijaya, S.Ars
- Rizaldi Johan Mangitung, S.Ars
- Rully Damayanti, Ph.D
- Theodore Lemuel, S.Ars

**Desain Sampul** : Ima Niantiara Putri, S.Ars

**Ilustrator** : Ing Julita, S.Ars dan Rully Damayanti, Ph.D

© 2020 Petra Press

Diterbitkan oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

PETRA PRESS

Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131

Surabaya 60236

Telp. (031) 2983139

Fax. (031) 2983111

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, atau menyalin dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN Cetak: 978-602-5446-24-5

# **p e n g a n t a r**

## **FILOSOFI DALAM MEMAHAMI RUANG, ARSITEKTUR DAN KOTA**

Rully Damayanti

Mempertimbangkan hal-hal filosofis diluar keilmuan arsitektur sering dilakukan oleh arsitek, pemerhati arsitektur maupun mahasiswa arsitektur baik di jenjang sarjana, magister maupun doktoral. Hal-hal filosofis ini diperlukan dalam mencari ide desain atau dalam memahami ataupun malah melakukan kritik terhadap karya arsitektur atau suatu fenomena terkait arsitektur dan ruang. Arsitektur saat ini tidak hanya dipahami sebagai suatu karya fungsional dan estetis saja, tetapi suatu sumber dan buah pemikiran dari suatu perjalanan panjang arsitek memahami manusia dan kehidupan yang akan diwadahi dalam karyanya.

Seperti layaknya sebuah karya indah yang abadi, penafsiran dan pemahaman terus bergulir sepanjang masa selama karya tersebut ada. Penafsiran tidak mungkin tunggal; penafsiran selalu melalui banyak perspektif yang saling melengkapi, bahkan kadang saling bertentangan. Titik tolak menafsir, cara menafsir dan sudut pandang menafsir adalah lebih tepat jika dikaitkan dengan pemikiran-pemikiran filosofis para ilmuwan terdahulu. Para ilmuwan ini memposisikan pemikiran tentang manusia dan kehidupan

kedalam suatu kerangka dasar dan kembali kepada keadaan natural kebutuhan manusia dan kehidupan.

Saat ini tidak asing bagi arsitek, pemerhati arsitektur atau mahasiswa arsitektur terhadap pandangan Deleuze, Heidegger, Goodman, Lefebvre atau Bhabha. Meskipun diantara pandangan tersebut ada yang saling bertolak belakang, tetapi ketajaman pikir ilmuwan-ilmuwan ini membawa ke alam pikir kritis kembali kepada makna dasar manusia dan kehidupan untuk suatu karya atau didalam suatu karya dan ruang. Hal ini membantu kekritisian perancang dalam menggali konsep dan makna suatu karya arsitektur.

Fenomena perkotaan khususnya pemanfaatan ruang kota merupakan obyek lain selain arsitektur yang dapat dengan kritis ditafsirkan, dipahami dan dibaca melalui pemikiran-pemikiran tersebut. Ruang kota bukan sesuatu yang bersifat fisik (saja) dan statis, ruang kota terbentuk dari dan juga membentuk banyak faktor yang bersumber pada manusia dan kehidupan. Untuk itulah kritis pikir dari ilmuwan-ilmuwan tersebut dapat tepat diaplikasikan untuk mendapatkan pemahaman secara utuh. Tidak dapat dipungkiri, fenomena perkotaan yang terkait dengan pemanfaatan ruang kota khususnya, sangat bervariasi jenisnya dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Kebenaran kadang menjadi sangat relatif. Untuk itu diperlukan pijakan filosofis yang tepat untuk menafsirkan, memahami dan membacanya.

Ruang, arsitektur dan kota adalah hal yang rumit dalam suatu penafsiran karena terkait relasi antara manusia

sebagai pengguna dan kehidupannya yang diwadahi. Relasi ini rumit, karena manusia dan wadahnya pun masing-masing sudah rumit secara natural, sehingga mengakibatkan banyaknya sudut pandang penafsiran. Hal pokok dari pemikiran para ilmuwan filosofis ini adalah memikirkan kerangka dasar relasi tersebut. Dalam dunia arsitektur, sering menjadi suatu pilihan untuk mengedepankan salah satu yaitu manusia atau wadahnya. Ada karya dengan konsep awal bermain estetika wadah, ada pula karya yang mengedepankan pengolahan ruang untuk aktifitas manusia; bukan berarti salah satu diabaikan tetapi salah satu dikedepankan. Disinilah pentingnya penentuan suatu pandangan filosofis, yaitu untuk membantu arsitek menentukan konsep arsitektural untuk langkah konkrit dalam proses desain selanjutnya.

Seperti dibahas sebelumnya, pandangan filosofis juga membantu arsitek, mahasiswa arsitektur dan pemerhati arsitektur untuk dapat mengkritisi suatu karya atau fenomena ruang kota. Pandangan kritis ini yang ditawarkan oleh pemikiran filosofis karena kembali kepada kerangka dasar relasi manusia dan wadahnya yaitu meliputi prinsip, hubungan dan karakter relasi.

## **TUJUAN PENULISAN**

Tujuan dari ditulisnya buku ini adalah sebagai bacaan sederhana yang mudah dimengerti dan aplikatif ke dalam desain arsitektur untuk arsitek dan mahasiswa arsitektur; sehingga dapat dengan mudah mengkaitkan pendapat filosofis kedalam atau melalui desain arsitektur, ruang dan

kota. Tidak semua pandangan filosofis dari ilmuwan yang sering dipakai dalam dunia arsitektur akan dibahas di buku ini, tetapi beberapa ilmuwan yaitu **Homi Bhabha, Yi Fu Tuan, Deleuze & Guattari, Foucault, dan Lefebvre**. Pada tiap sub-bab diawali dengan paparan mengenai latar belakang dan pendapat si ilmuwan dan diakhiri dengan contoh analisa pada desain arsitektur. Sumber literatur utama buku ini adalah serial buku *Thinkers for Architects* dari Routledge yang ditulis oleh banyak arsitek-akademis dengan Editor utama Adam Sharr dari Newcastle University, United Kingdom. Kecuali untuk bagian tentang Lefebvre menyadur dari buku terjemahan *The Production of Space*.

Artikel dalam buku ini sebagian besar adalah tugas mahasiswa dari Mata Kuliah Teori Ruang yang diselenggarakan oleh Program Studi Magister Arsitektur dan Pendidikan Profesi Arsitek Universitas Kristen Petra pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Buku ini disiapkan saat pandemi COVID-19 yang mengharuskan kegiatan perkuliahan dilakukan secara daring, sehingga pembuatan buku ini menjadi kegiatan utama untuk mata kuliah tersebut.

Diharapkan setelah membaca buku ini, mahasiswa dan arsitek dapat terinspirasi untuk mengaplikasikan pemahaman-pemahaman filosofis tersebut atau menggali lebih dalam lagi, mungkin dari buku aslinya, pemahaman filosofis masing-masing ilmuwan yang sering dianggap momok bagi mahasiswa dan arsitek.

## **STRUKTUR PENULISAN**

Buku ini dibagi kedalam enam bagian, dengan lima bagian utama. Bagian pertama berisi **pengantar** untuk memberikan pemahaman kepada pembaca terkait pentingnya memahami pemikiran filosofis tentang manusia dan kehidupan kepada arsitek, pemerhati arsitektur dan mahasiswa arsitektur. Hal ini terkait untuk pencarian ide desain dan materi kritik terhadap suatu karya atau fenomena. Kelima bagian selanjutnya akan masing-masing membahas satu ilmuwan/ filsuf yang sering dipakai oleh arsitek, yaitu **Michael Foucault, Homi Bhabha, Deleuze-Guattarr, Yi Fu Tuan** dan **Henri Lefebvre**. Lima filsuf ini mungkin dianggap sebagian orang tidak sejajar dalam kontribusi keilmuannya, tetapi penulis lebih melihat kepada aplikasinya ke dalam dunia arsitektur terlebih kontribusi kepada ide dan tafsir arsitektur dan ruang. Filsuf ini tidak pula terikat dalam suatu kategorisasi waktu atau masa tertentu, untuk itulah buku ini mengambil kategorisasi sebagai filsuf kontemporer.



## daftar isi

<b>01 TEORI BUDAYA - HOMI BHABHA</b>	<b>5</b>
<i>Ing Julita, Ima Niantiara Putri</i>	
SIAPA HOMI BHABHA	5
PENDEKATAN PSIKOANALISIS DAN POSTKOLONIAL	8
TEORI BUDAYA BHABHA: HIBRIDITAS, AMBIGUITAS DAN RUANG KETIGA	9
ARSITEKTUR JENGGI DI INDONESIA	11
ARSITEKTUR MALAYSIA-BARU	16
<b>02 PENGALAMAN RUANG - YI FU TUAN</b>	<b>23</b>
<i>Fulbert Otto Sutanto</i>	
SIAPA YI FU TUAN	23
DEFINISI SPACE-PLACE DAN PENGALAMAN RUANG	24
MEMAHAMI WATER TEMPLE	30
MEMAHAMI REN	33
<b>03 IDENTITAS - DELEUZE DAN GUATTARI</b>	<b>39</b>
<i>Theodore Lemuel, Anthony Margono</i>	
SIAPA GILLES DELEUZE DAN FELIX GUATTARI	39
TEORI IDENTITAS	40
TEORI MESIN	44
MEMBACA PORTO CONCERT HALL	47
MEMAHAMI PRUITT-IGOE	51
<b>04 TIGA RANGKAI RUANG – LEFEBVRE</b>	<b>57</b>
<i>Rully Damayanti, Bramasta Putra Redyantanu</i>	
SIAPA HENRI LEFEBVRE	57
RUANG SOSIAL LEFEBVRE	59
RAGAM RUANG LEFEBVRE	62
MASJID TIRANA	65
MUSEUM TSUNAMI ACEH	68
<b>05 HETEROTOPIA DAN RUANG DALAM BAHASA – FOUCAULT</b>	<b>75</b>
<i>Rizaldy Johan Mangitung, Matheas Ellanda Wijaya</i>	
SIAPA FOUCAULT	75
TEORI HETEROTOPIA FOUCAULT	80
TEORI RUANG DALAM BAHASA FOUCAULT	86
DELEUZIAN CENTURY	91
THERME VALS SEBAGAI RUANG HETEROTOPIA	94
THE LOUVRE SEBAGAI KARYA RUANG DALAM BAHASA	100
DELEUZIAN CENTURIES BUILDING	107



*"I do want to make graphic what it means to survive, to produce, to labour and to create, within a world-system whose major economic impulses and cultural investments are pointed in a direction away from you, your country or your people"*

**Homi Bhabha**



# 01 teori budaya - Homi Bhabha

Ing Julita, Ima Niantara Putri

## SIAPA HOMI BHABHA



Gambar 1. 1 Homi K. Bhabha (sumber: [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQFTthofka\\_R-bYQd2Sfm9TILEZS6n8rBJeoHWb8DxHxo-ENMITFw&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQFTthofka_R-bYQd2Sfm9TILEZS6n8rBJeoHWb8DxHxo-ENMITFw&s))

Tak kenal maka tak sayang; apabila tidak mengenali latar belakang hidupnya, maka akan tak mudah untuk memahami pemikiran dan teorinya. Homi K. Bhabha adalah seorang ahli teori poskolonialisme dengan konsepnya yang terkenal yaitu *hybridity*, *ambivalence*, *mimicry* dan *third space*. Ya, berbeda dengan Homi J. Bhabha yang adalah seorang fisikawan nuklir karena mungkin saat pertama kali mendengar atau mencarinya di Internet dengan kata kunci "Homi Bhabha" saja, tanpa menyebutkan spesifikasi bidangnya, kedua nama tersebut akan muncul. Homi K. Bhabha, seorang ahli teori, lahir di Bombay, India pada tanggal 1 november 1949. Ia menekankan bahwa walaupun berkebangsaan India, dirinya adalah kaum Parsi, yang berasal dari kata Persia, yang berarti suku bangsa asli Iran yang beragama Zoroaster, memuja dewa-dewa. Zoroaster sendiri diambil dari nama nabi mereka. Suku bangsa ini bermigrasi dari Iran ke negara-negara tetangga salah satunya India, karena memilih untuk tetap mempertahankan agama mereka dan tidak memeluk Islam.

Bhabha tumbuh menjadi individu yang kritis di India hingga mendapat gelar sarjana di University of Mumbai dengan latar belakang budaya yang heterogen. Pada tahun 1970an, Bhabha tiba di Oxford-Inggris sebagai imigran untuk menempuh pendidikan dalam program Literatur Inggris. Di sinilah ia memulai dunia menulis dan literatur yang berfokus kepada ketertarikannya akan budaya; khususnya perbedaan kebudayaan dan kesetaraan masyarakat 'pinggiran' (marginal) atau minoritas yang tak lepas dari pengalaman hidupnya. Bukan tentang etnis, tetapi tentang kebudayaan. Pemikiran dan tulisan-tulisan Bhabha membawanya berkarir sebagai profesor dalam bidang literatur di beberapa universitas terkemuka di Inggris dan Amerika Serikat Ia mengajar di University of Sussex pada tahun 1980 an-1990 dan Harvard University hingga saat ini. Berkarir dalam bidang literatur dan filsafat budaya, Bhabha menggagas pemikiran dan mengeluarkan banyak buku serta mendapatkan beberapa penghargaan, salah satunya yang membuatnya terkenal adalah konsep *hybridity*, *ambivalence*, *mimicry* dan *third space* (yang akan dijelaskan nanti) ia juga pernah menjadi *Master Jury* untuk the 10th Cycle of The Aga Khan Award for Architecture pada tahun 2007. Penghargaan ini awalnya di tahun 1977 dibuat untuk menghargai arsitektur yang 'berhasil mengatasi kebutuhan dan aspirasi masyarakat di mana umat Islam memiliki kehadiran yang signifikan'. Hal ini sesuai dengan ketertarikan Bhabha akan kesetaraan kaum 'pinggiran'.



Gambar 1. 2 Beberapa karya literatur yang dihasilkan oleh Bhabha (sumber : <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/P/1351353217.01.MZZZZZZZ.jpg>)

Hidup Bhabha yang berpindah-pindah dari India, Inggris hingga saat ini menetap dan berkeluarga di Amerika Serikat membuat ia memiliki pengalaman hidup yang penuh dengan kekayaan budaya, bahasa dan pengamatan. Di tahun 1994, pengalaman itu ia bukukan dalam buku yang berjudul *Location of Culture*. Salah satu fase penting dalam hidup Bhabha adalah saat hidup di pasca kemerdekaan India, 15 Agustus 1947, yaitu masa poskolonialisme. Pada saat itulah ia tumbuh melihat perjuangan bangsa India untuk menjadi mandiri dan ia merasakan berbagai macam jenis kebudayaan dan bahasa yang bercampur atau terjadi percampuran yang tidak sepenuhnya sempurna akibat penjajahan, seperti ia jelaskan dalam bukunya tersebut (Bhabha 2004: x). Ia menceritakan juga tentang kehidupan keseharian di Bombay, sebuah kota metropolitan dengan budaya yang kaya dan bahasa dengan aksen Inggris-India dan sisipan beberapa *slang words* dari film dan musik Amerika. Berbagai macam orang dengan berbagai macam tempat asal, kebudayaan dan bahasa adalah yang disorot dalam tulisan-tulisan Bhabha.

## **PENDEKATAN PSIKOANALISIS DAN POSTKOLONIAL**

Pendekatan psikoanalisis membantu Bhabha dalam mengkritisi tentang homogenitas dan kelengkapan suatu identitas dalam kebudayaan. Menurut pendekatan psikoanalisis, pikiran manusia adalah struktur yang unik yang berkembang sejak masa kecil hingga dewasa. Hal ini berkaitan dengan pikiran, perasaan, keinginan dan memori manusia. Melalui pendekatan psikoanalisis, Bhabha memperdebatkan bahwa tidak ada identitas yang tunggal dan sempurna; bahkan sebaliknya, bahwa semua identitas merupakan hasil suatu konflik dan kontradiksi internal, sehingga menghasilkan keadaan yang disebut ambivalensi. Hal ini menjelaskan satu dari beberapa ungkapan Bhabha pada masa masa postkolonial yaitu pembongkaran dikotomi (konsep pembelahan dua) langsung antara diri dan lainnya yang diwakili oleh identitas dari yang terjajah dan penjajah (kolonial dan postkolonial). Ini juga alasan mengapa konsep ambivalensi menopang diskusi Bhabha mengenai hibriditas, mimikri, dan ruang ketiga.

Ambivalensi sendiri adalah suatu keadaan tidak sadar dalam diri seseorang yang memiliki perasaan saling bertentangan terhadap situasi atau terhadap seseorang pada waktu bersamaan, yaitu seperti perasaan mendua. Salah satu contoh untuk menjelaskan konsep ambivalensi adalah keadaan *oedipus complex*, yaitu aliran psikoanalisis Sigmund Freud yang merujuk pada suatu tahap perkembangan psikoseksual pada masa anak-anak ketika hasrat anak untuk secara seksual memiliki orang tua dengan jenis kelamin berbeda. Contoh dalam masa postkolonial yang dinyatakan Bhabha adalah konsep antara penjajah dan terjajah, dimana bangsa yang terjajah merasa

benci dengan apa yang sudah dilakukan oleh penjajah pada masa itu. Tetapi, disisi lain bangsa terjajah juga ingin meniru apa yang sudah dilakukan oleh bangsa penjajah sehingga dapat membuat kehidupan bangsa terjajah menjadi tertata selayaknya apa yang sudah dilakukan penjajah.

## **TEORI BUDAYA BHABHA: HIBRIDITAS, AMBIGUITAS DAN RUANG KETIGA**

Teori Hibriditas (hibridisasi budaya) muncul pada masa pasca kolonial sehingga Bhabha menggunakannya untuk menganalisa dampak kolonialisme terhadap budaya masyarakat yang terjajah. Definisi dari hibriditas tidak hanya sebagai penggabungan dari dua atau lebih elemen yang akan memunculkan elemen yang baru atau meniadakan sifat-sifat tertentu dari kedua elemen sebelumnya, tetapi juga sebagai tanda akan munculnya produktivitas budaya baru yang ada bahkan pada keterbatasan budaya sekalipun. Bhabha juga merujuk pada contoh yang diungkapkan oleh Foulcher (1995:15) tentang hibriditas versi kolonial. Menurutnya, bahwa ada suatu kelompok yang disebut sebagai “kelompok perantara” yang dibentuk oleh kolonial yang berisikan orang-orang pribumi jajahan yang diberi pendidikan etis (seperti kolonial) dan diajarkan untuk meniru selayaknya yang dilakukan oleh kolonial. Dalam pandangan kolonial, kelompok ini akan mengidentifikasi dirinya sebagai wakil budaya Barat (kolonial) di hadapan pribumi lainnya. Sedangkan ‘kelompok perantara’ sendiri akan dapat membedakan kodrat aslinya dengan ajaran kolonial yang diterimanya.

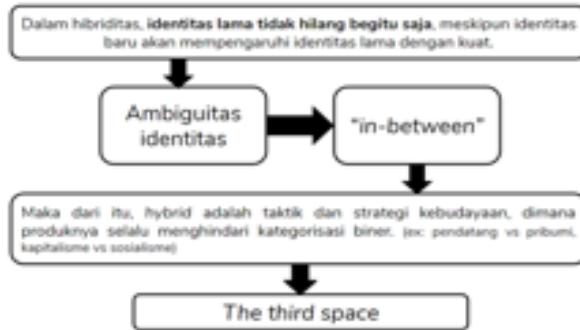


Gambar 1. 3 Diagram Hibriditas versi kolonial oleh Foulcher. (1995:15)  
(didiagramkan oleh penulis)

Menurut Bhabha, Hibriditas diawali ketika batasan-batasan yang ada dalam sebuah sistem atau budaya mengalami pelenturan, sehingga kejelasan dan ketegasan mengenai hal-hal yang dapat dilakukan atau tidak dapat mengalami suatu pengaburan. Dan pada akhirnya, ini akan menghasilkan suatu budaya yang baru. Dalam Hibriditas, identitas lama tidak hilang begitu saja, meskipun identitas baru akan mempengaruhi identitas lama dengan kuat. Disinilah terjadi ambiguitas identitas yang membawa seseorang dalam posisi "*in-between*" (di antara). Maka dari itu, hibriditas adalah teknik dan strategi kebudayaan dimana produknya selalu menghindari kategorisasi biner seperti: pendatang versus pribumi, kapitalisme versus sosialisme, penjajah versus terjajah, dan lain sebagainya. Pada akhirnya, produk budaya hibriditas ini akan menempati apa yang disebut dengan Ruang Ketiga (*the Third Space*).

Beberapa efek filosofis yang ditimbulkan dari hibridisasi budaya adalah: yang pertama, untuk menyangkal ide yang mengatakan bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang murni dan homogen tetapi sebenarnya budaya adalah sesuatu yang heterogen, terfragmentasi, dan ambivalent. Yang kedua, agar terjadi adanya penyebaran perbedaan budaya yang tidak ada habisnya dan senantiasa diinteraksikan secara konstan sehingga budaya akan terus ada. Dan yang terakhir, untuk membantu adanya beberapa praktik kebudayaan (termasuk arsitektur) yang tidak selalu

setara atau dipahami melalui parameter budaya yang homogen.



Gambar 1. 4 Diagram Hibriditas Bhabha (didiagramkan oleh penulis)

## ARSITEKTUR JENGI DI INDONESIA

Contoh konsep hibrida dalam arsitektur di Indonesia adalah keberadaan Arsitektur Jengki. Gaya arsitektur ini adalah arsitektur asli Indonesia yang bermunculan pada tahun 1950-1960an. Jengki berasal dari kata Yankee yang melambangkan gaya hidup Amerika Serikat yang bebas. Arsitektur Jengki menggambarkan keberanian, tanda kebebasan dari arsitektur kolonial di Indonesia, identitas baru arsitektur Indonesia dengan aspek iklim tropis, budaya rakyat Indonesia dan kehidupan yang saat itu sedang kebarat-barat-an, modern dan kemewahan. Dari gaya Arsitektur Jengki yang masih terlihat percampuran antara bangunan kolonial tropis Belanda (karena berada di masa-masa pasca kemerdekaan atau poskolonial), mengambil beberapa poin arsitektur modern Amerika yang dilihat berani dan baru, kondisi ekonomi dan sosial masyarakat Indonesia saat itu yang digabungkan dan melebur menjadi

Gaya Jengki, dapat dikatakan sebagai contoh konsep *hybrid* atau hibrida dalam arsitektur di Indonesia. Hal ini patut dibanggakan mengingat ini adalah fase kreatif masyarakat Indonesia, fase dimana masyarakat Indonesia dapat berekspresi dalam arsitektur dan menghasilkan suatu gaya yang cukup modern yang nyata, yang menggambarkan dirinya. Timbul suatu pertanyaan. Apakah Arsitektur Jengki termasuk sebagai 'arsitektur perantara' atau arsitektur yang lahir dari masyarakat Indonesia sendiri pada fase kreatif? Menurut pendapat kami, sederhana. Kami kembalikan kepada pembaca. Tidakkah kekreatifan seseorang akan muncul saat dirinya merasa telah dikekang? Apakah suatu pemikiran atau yang disebut 'hal yang baru' muncul dengan benar-benar tidak memiliki pengaruh dari apa yang dialami sebelumnya, dari apa yang dia lihat, apa yang dirasa bagus dan positif untuk diambil? Sedikitpun?



Gambar 1. 5 Hibrida yang menghasilkan Arsitektur Jengki di Indonesia (sumber : [https://www.vice.com/id\\_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-simbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an](https://www.vice.com/id_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-simbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an))

Arsitektur Jengki memiliki ciri-ciri yaitu sekilas terlihat seperti bangunan kolonial, tetapi jika diperhatikan lagi, memang ada sedikit terlihat seperti bangunan kolonial namun berbeda karena Arsitektur Jengki memiliki bentuk atap miring atau pelana dengan kemiringan ekstrim  $>35^\circ$

maupun bentuk lain yang unik dan gevel yang tinggi. Fasad yang asimetris, berani, lengkung dan anti geometri sangat terlihat mengekspresikan keberanian dan semangat masyarakat pada masa itu. Selain itu, biasanya terdapat dinding-dinding miring yang ekspresif, berani dan fungsional untuk menaungi jendela. Penggunaan kerawang atau roster dan material untuk ventilasi udara dan batuan alam untuk memberikan estetika pada bangunan berarsitektur Jengki.



Gambar 1. 6 Villa Piningan di Sarangan, Jawa Timur (sumber : <https://www.newmandala.org/retronesia-the-years-of-building-dangerously/>)



Gambar 1. 7 Rumah Soenarto, seorang pengusaha batik di Solo, Jawa Tengah  
(sumber : [https://www.vice.com/id\\_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-symbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an](https://www.vice.com/id_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-symbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an))

Selain Villa Pinarangan di Sarangan yang dibangun pada tahun 1950, contoh Arsitektur Jengki lainnya adalah Rumah Salim Martak yang berada di Surabaya. Bangunan ini memiliki fungsi sebagai rumah tinggal yang dibangun pada tahun 1963. Sama, sekilas akan terlihat bahwa bangunan ini seperti bangunan kolonial tetapi jika dilihat dari bentuk atapnya yang ekstrim, elemen lengkung, gevel tinggi, terdapat penggunaan kerawang, bangunan ini memiliki ciri-ciri Arsitektur Jengki, dan tahun dibangunnya adalah tahun-tahun kejayaan Arsitektur Jengki. Atapnya yang berani, dimana pada masa itu teknologi untuk membuat bentuk atap yang unik sangat minim, kesan modern, kebarat-barat-an, tetapi tetap merespon terhadap iklim tropis.



Gambar 1. 8 Rumah Salim Martak di Surabaya (sumber : <https://www.arsitur.com/2017/03/pengertian-arsitektur-jenki.html>)

Contoh lain dengan fungsi fasilitas umum adalah gedung serbaguna Wisma Semen Gresik di Gresik. Bangunan ini memiliki fasad dengan permainan kerawang sebagai elemen estetika dan ventilasi. Memang tidak memiliki atap miring yang ekstrim, tetapi terdapat atap beton berbentuk lengkung dengan kolomnya yang berbentuk tidak biasa atau tidak lurus di bagian pintu masuk bangunan. Bangunan ini terlihat modern seperti arsitektur yang didesain Le Corbusier atau Louis I. Khan, tetapi dengan kearifan iklim tropis Indonesia.



Gambar 1. 9 Gedung serbaguna Wisma Semen Gresik di Gresik (sumber : [https://www.vice.com/id\\_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-simbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an](https://www.vice.com/id_id/article/mbx7mx/arsitektur-jengki-simbol-kebebasan-dan-kemewahan-di-indonesia-era-1950-an))

## **ARSITEKTUR MALAYSIA-BARU**

Aplikasi dari konsep hibriditas Bhabha dapat ditemukan juga dalam karya Chris Abel dalam bukunya *Architecture and Identity: Responses to Cultural and Technological Change* pada tahun 1997, yang membahas tentang percampuran elemen arsitektur yang berbeda-beda ke dalam konteks kolonial Malaysia, yang bermula pada analisa mengenai rumah adat Malaysia. Rumah adat ini sendiri terbentuk karena beberapa karakteristik di dalamnya seperti tradisi kebudayaan, vista, kondisi lingkungan lokal, dan organisasi sosial. Tetapi bila dilihat proses terjadi atau terbentuknya, maka akan terlihat jelas konsep hibrida di dalamnya dan mengapa selanjutnya

disebut sebagai arsitektur Malaysia baru (*new-Malaysian architecture*).



Gambar 1. 10 Rumah Kolonial *British*, *Georgetown*, pulau Penang. (sumber: [https://i1.trekearth.com/photos/58036/old\\_colonial\\_house.jpg](https://i1.trekearth.com/photos/58036/old_colonial_house.jpg))

Contoh pertama dari arsitektur Malaysia-baru adalah rumah kolonial *British* yang terletak di *Georgetown*, pulau Penang. Bangunan ini berfungsi sebagai rumah peristirahatan atau vila keluarga. Jika dilihat dari bentuk dasarnya, arsitek akan dengan mudah mengenali bahwa ini adalah vila suburbana Palladio yang berada di Eropa. Pada satu sisi, pengilustrasian ini membuktikan bahwa arsitektur klasik bergerak dari waktu ke waktu dan ruang. Dalam hal ini, dari Venetia di Italia utara, di mana Palladio membangun hampir semua vilanya selama pertengahan abad ke-16, ke Inggris dengan izin dari Inigo Jones dan Palladians Inggris dari abad ke-17, hingga ke tempat yang sangat berbeda yaitu daerah pinggiran yang masih sangat fasih berbahasa Inggris, yaitu di Pulau Penang, Malaysia. Dari sini dapat dilihat bahwa arsitek Inggris di Malaysia menggabungkan elemen formal dari rumah lokal Malaysia ke dalam vila Italia sebagai langkah untuk beradaptasi dengan kondisi iklim tropis. Jadi, sangat jelas sekali bahwa tidak dapat lagi

disebutkan bahwa ini adalah arsitektur Italia, arsitektur Inggris, ataupun arsitektur penggabungan dari keduanya, tetapi adalah arsitektur yang dimiliki oleh negara tropis Malaysia.



Gambar 1. 11 Ruko pecinan (*chinese shophouses*) di *Georgetown*, pulau Penang.  
(sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/f4/66/f2/f466f2ecad9cb039d06beb3f6cb848b8.jpg>)

Contoh yang kedua adalah bangunan *Chinese shophouse* atau ruko pecinan (rumah toko di daerah pecinan) yang berlokasi di *Georgetown*, pulau Penang. Ini adalah salah satu bahasa klasik arsitektur yang digunakan untuk jenis bangunan non-Barat dan lebih bersifat sosial komersial. Susunan dari ornamen Eropa dengan gaya klasik yang ditransformasikan dan diadaptasi untuk merespon iklim tropis dan kekhasan dari perdagangan di kota, menjadi karakter utama arsitektur ruko ini.

Contoh terakhir adalah sebuah bangunan pemerintahan di Malaysia yaitu Perdana Putra di kota Putrajaya, Malaysia. Bangunan ini adalah bangunan pemerintah yang dirancang dan dibangun oleh administrasi kolonial Inggris. Bangunan ini awalnya dirancang dalam gaya klasik oleh seorang arsitek Inggris dan mengalami redesain oleh seorang atasan yang bekerja pada *Public Works Department* dan

yang terakhir telah bekerja di Ceylon (sekarang Sri Lanka) dan tertarik dengan arsitektur *saracenic* di India. Maka dari itu, karakter arsitektur yang tercipta adalah karena perpaduan antara bentuk klasik dan islamik. Sehingga karena keunikannya inilah, sekarang bangunan ini menjadi arsitektur bersejarah milik pemerintah Malaysia (*Historic Government Building of Kuala Lumpur*).



Gambar 1. 12 Gedung Perdana Putra, kota Putrajaya, Malaysia. (sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Perdana\\_Putra\\_building\\_2005.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Perdana_Putra_building_2005.jpg))



*“Place is Security, Space is Freedom”*

**Yi Fu Tuan**



## 02 pengalaman ruang - yi fu tuan

Fulbert Otto Sutanto

### SIAPA YI FU TUAN



Gambar 2. 1 Yi Fu Tuan (sumber: Google.com)

Yi Fu Tuan adalah seorang profesor geografi di Universitas Wisconsin-Madison yang berasal dari Amerika. Beliau merupakan seorang revolusioner yang inovatif tentang ilmu geografi manusia. Selain itu Tuan adalah perintis banyak pemikiran tentang hubungan antara geografi manusia dan filsafat, psikologi dan agama dengan cara merasakan dan memikirkan tempat dan ruang. Disisi lain Tuan juga memikirkan tentang bagaimana perasaan orang tentang ruang dan waktu.

Lahir tahun 1930 di Tiongkok, Tuan tumbuh sebagai putra seorang diplomat dan terbiasa berpindah tempat tinggal sejak masih sangat muda. Ia menempuh pendidikan di China, Australia, Phillipina dan Inggris. Lalu pindah ke Amerika pada tahun 1951. Selama 16 tahun berkarir di *University of Minnesota*, ia telah menulis 15 buku dan

sejumlah makalah. Pada tahun 1970-an muncul beberapa kritik dan kontradiksi pendapat terhadap ilmu sosial positivis, lalu Yi Fu Tuan muncul dengan gagasan ilmu geografi baru atau yang disebut geografi humanistik. Ilmu ini adalah sebuah pemahaman tentang geografi manusia yang mengkaitkan manusia dengan lingkungannya dan merupakan pelopor perspektif pengalaman manusia di suatu tempat. *Geography Phenomenology and the Study of Human Nature*, *Topophilia*, *Humanistic Geography*, *Space & Place*, dan *Landscape of Fear*, merupakan beberapa judul buku yang telah diterbitkan oleh Tuan hingga tahun 1979.



Gambar 2. 2 Buku Yi Fu Tuan (sumber: Google.com)

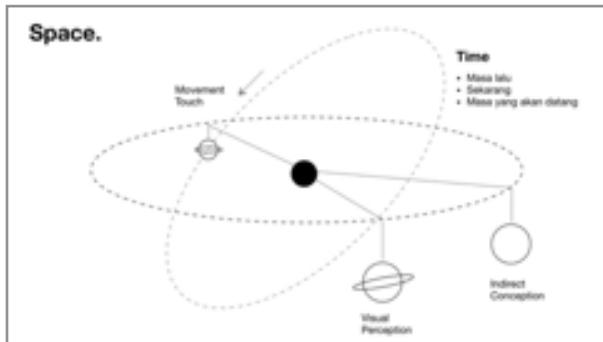
## **DEFINISI SPACE-PLACE DAN PENGALAMAN RUANG**

Pengalaman ruang merupakan suatu aspirasi atau pendapat dari masyarakat pengguna terhadap ruang tersebut. Aspirasi atau pendapat ini merupakan sifat alami dan perasaan yang timbul terhadap ruang karena pengaruh letak geografis di dalam suatu lingkungan fisik, serta karena

adanya pengaruh kesejarahan dari ruang tersebut. Tempat atau ruang merupakan suatu fakta nyata yang dapat diklarifikasi dan dimengerti melalui aspirasi/ pendapat masyarakat yang mampu memberikan makna terhadap sebuah tempat atau ruang tersebut.

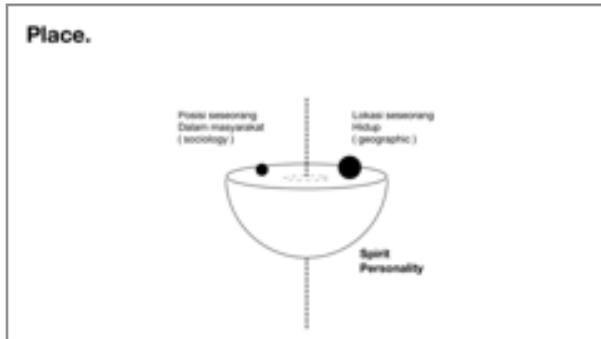
Yi Fu Tuan dalam bukunya *SPACE AND PLACE* (1979) membedakan definisi antara *SPACE* dan *PLACE*, atau dibahasa Indonesiakan menjadi ruang dan tempat. Ia berpendapat bahwa ruang bersifat lebih nyata dan dimensional, sedangkan tempat lebih abstrak dibandingkan ruang. Pendapat ini didasarkan pada kondisi dimana setelah mengalami sebuah ruang maka individu bisa menangkap nilai – nilai yang hadir di ruang tersebut sehingga menjadi tempat. Nilai-nilai inilah yang kemudian menentukan apakah ruang tersebut bisa menjadi sebuah tempat atau tidak. Dengan kata lain tempat ditentukan berdasarkan suatu nilai atau kondisi tertentu yang hadir di sebuah ruang. Ini berarti tempat hanya bisa hadir apabila ada ruang sebagai dasar pembentukannya.

Yi Fu Tuan, dalam narasinya juga menyebutkan bahwa ruang (*space*) memiliki nilai/ kondisi yang merupakan hasil kombinasi dari *movement* (pergerakan), *touch* (suasana), *visual perception* (penglihatan/ cara pandang), dan *thought* (pola pikir) yang akan membentuk karakter dari sebuah ruang. Setiap pergerakan oleh panca indera manusia membutuhkan waktu untuk dapat merasakan ruang spasial dari sebuah keadaan. Hal ini menjelaskan bahwa ruang selalu terkait dengan perjalanan antar waktu, yang melingkupi masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.



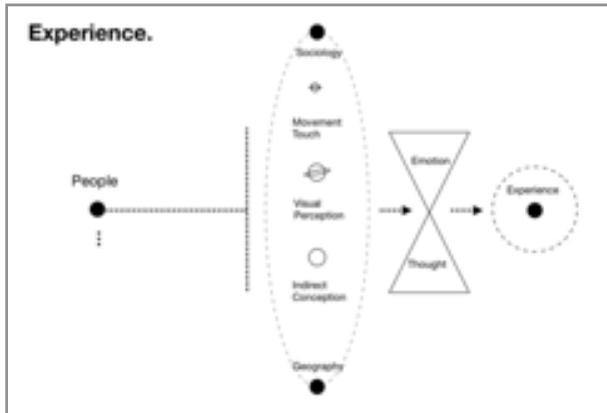
Gambar 2. 3 Diagram 'Space' Berdasarkan Yi Fu Tuan (divisualisasikan oleh penulis)

Sedangkan tempat (*place*) merupakan ruang yang memiliki keberadaan, sejarah dan makna. Tempat merupakan perwujudan pengalaman atau aspirasi dari masyarakat pengguna. Tempat bukan sekedar fakta yang dapat dijelaskan secara dimensional, tetapi lebih luas karena menyangkut pemahaman tentang ruang tetapi merupakan sebuah realita yang dapat dipahami menurut latar belakang dan juga cara pandang seseorang dalam memberikan arti pada tempat. Sebuah tempat memiliki *spirit* (emosi) dan *personality* (kepribadian) yang menjadikan sebuah tempat menjadi memiliki makna yang terasa, tidak hanya sekedar tempat yang memiliki fungsi tertentu, sehingga menjadi sebuah pribadi yang unik. Tempat dapat memiliki *spirit* dan *personality*, tetapi manusia di dalamnya yang merasakannya. Manusia mengungkapkan rasa yang dimiliki terhadap sebuah tempat ketika mereka mengaplikasikan nilai moral dan ketajaman estetikanya terhadap ruang yaitu sebuah site atau lokasi tertentu. Pembentukan makna sebuah tempat juga didasari oleh dua hal, yakni kedudukan seseorang di kalangan sebuah masyarakat (sosiologi) dan lokasi geografi seseorang (geografis).

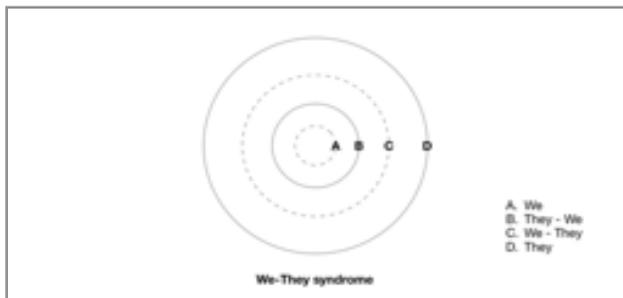


Gambar 2. 4 Diagram 'Place' Berdasarkan Yi Fu Tuan (divisualisasikan oleh penulis)

Untuk menganalisa sebuah ruang dan tempat, Yi Fu Tuan dalam *Space and Place* (1979) menjabarkan beberapa pendekatan yaitu melalui pengalaman manusia (*experiential perspective*) dan geografi manusia dengan sekitarnya. *Experiential perspective* merupakan pendekatan yang didasari oleh suatu pengalaman seseorang yang telah mengetahui atau mengalami sesuatu yang berbahaya dan penuh resiko pada ruang tertentu. Sesuatu dapat dikatakan sebagai sebuah pengalaman karena terjadi penggabungan antara perasaan dan pikiran yang didasari oleh sensasi yang dirasakan oleh indera manusia (penciuman, pengecap, peraba, dan penglihatan) serta persepsi/ penggambaran sesuatu realita. Hasil dari pemikiran yang keluar tersebut akan memunculkan sebuah emosi dan pikiran. Emosi dan pikiran ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sehingga dapat dirasakan dan ditangkap sebagai sebuah pengalaman.



Gambar 2. 5 Diagram 'Experience' Berdasarkan Yi Fu Tuan (divisualisasikan oleh penulis)



Gambar 2. 6 Diagram 'We-They Syndrome' Berdasarkan Yi Fu Tuan (divisualisasikan oleh penulis)

Pada masa sekarang kita tidak mungkin menutup mata akan cara pandang kita dalam skala universal. Hal ini tidak terlepas dari keragaman ras, budaya, agama, letak geografis seseorang dan juga kedudukan seseorang. Keragaman ini memiliki benang merah yang harus mampu dibaca oleh perancang dalam mendesain.

Menurut Yi Fu Tuan, dalam keragaman ini muncul gejala yang disebut sebagai '*we-they syndrome*'. Gejala ini memahami sesuatu sebagai perjenjangan/ hirarki, dimana secara umum terjadi pada perjenjangan sosial-ekonomi misalnya perjenjangan pada masyarakat kelas sosial-ekonomi bawah dan pada masyarakat kosmopolitan dan berpendidikan tinggi.

Disamping itu ada satu teori lagi dari Tuan yang cukup terkenal yaitu Topophilia. Topophilia merupakan hubungan dua arah antara manusia dan lingkungan. Sebuah ikatan emosi perasaan antara orang-orang dan tempat atau peraturan namun tidak sekuat emosi manusia namun sangat bervariasi jangkauan dan intensitas emosionalnya seperti kesenangan visual yang cepat berlalu, kesenangan sensual dari kontak fisik, kesukaan untuk tempat-tempat yang nyaman seperti rumah, dan kegembiraan karena kesehatan. perasaan yang nyaman ini menciptakan hubungan menyenangkan yang kita miliki dengan bagian-bagian dunia tertentu baik sebagai individu maupun sebagai bagian dalam budaya dengan sejarah.

Yang menarik dari pendekatan ini adalah Tuan melibatkan penggunaan metode psikologis, dan menawarkan interpretasi pengalaman lingkungan dari perspektif yang luas dari seorang sarjana humanis dan ahli geografi yang digabungkan ide-ide dari seorang penyair, Yunani klasik, kritikus seni, antropolog, kosmologi, dan Abad Pertengahan. Keduanya memiliki kompleksitas terhadap perasaan pada suatu tempat dan beragam aspek pengalaman dari sebuah tempat secara langsung dan yang tidak langsung.

## MEMAHAMI WATER TEMPLE



Gambar 2. 7 Eksterior Water Temple (sumber: Google.Com )

Water Tempe terletak dibekas kota Hompukuji, yang terletak di bagian utara Pulau Awaji yang ditandai dengan bentang alam perbukitan dan hijau. Hompukuji telah menjadi bagian dari kota Awaji, Jepang sejak tahun 1989-1991. Tempat ibadah ini dirancang sebagai sebuah tempat suci yang lebih dari sekadar perencanaan konvensional dalam desain. Tadao Ando, sang arsitek, merancang serangkaian ruang arsitektur yang dapat dirasakan oleh panca indera kita.



Gambar 2. 8 Reflecting Pool (sumber: Google.Com )

Menurut Yi Fu Tuan, suatu tempat dapat tercipta karena didasari oleh pengalaman yang diterima secara maksimal oleh panca indera manusia. Sebagai contoh pada daerah entrance, Ando merancang ruang dimana manusia dapat berjalan di antara bunga-bunga lotus, sehingga dapat dirasakan bahwa ini adalah tempat yang melebihi kehidupan sehari-hari. Ruang ini merupakan kombinasi arsitektur dengan alam dan pantulan dari cermin air yang tenang sehingga secara alami mengarah pada meditasi dan asketisme. Setelah menuruni tangga sempit yang diapit oleh dinding semen yang sangat khas karya Ando, pengunjung akhirnya mencapai ruang sakral, di mana semuanya diselimuti warna merah muda hangat - penggunaan warna yang tidak biasa oleh sang arsitek. Elemen-elemen geometris dasar mengharuskan pengunjung untuk mengambil rute yang hanya secara bertahap mengarah ke tempat ibadah, menawarkan kejutan terus-menerus di sepanjang jalan.



Gambar 2. 9 Sequence (sumber: Google.Com )

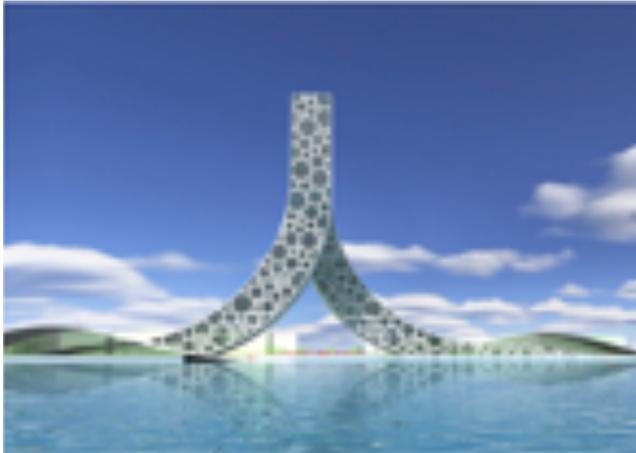
Bentuk oval dari kolam di bawah tanah dan membuatnya menjadi sebuah kandang suci di mana ia telah mengatur ruang-ruang yang berbeda, membagi area menjadi dua dengan tangga yang panjang dan menugaskan setengah dari itu ke tempat kudus dan setengah lainnya ke kamar yang berdekatan. Tempat suci ini dibatasi oleh dua dinding setengah lingkaran yang melampirkan struktur kayu yang dibangun di atas model tradisional kuil Shingon, dengan patung Buddha Amida di tengahnya. Kesakralan ruangan ditekankan oleh penggunaan warna dan pencahayaan alami dari satu sumber menyaring melalui kisi-kisi di belakang patung Buddha, dihangatkan dengan warna merah terang di mana ruangan itu dicat. Warna merah ini identik dengan kuil shinto di Jepang dengan bangunan yang didominasi oleh warna merah sebagai elemen pada bangunan kuil. Tempat ibadah dibuat kontras dengan area luarnya untuk membedakan area luar yang menyatu dengan alam dan area sakral pada zona ibadahnya.



Gambar 2. 10 Interior (sumber: Google.Com )

Berdasarkan analisa the ‘ we-they syndrome, skala jangkauan yang digunakan dalam desain adalah penjenjangan / hirarki kelas sosial-ekonomi masyarakat local di sekitar tapak dengan masyarakat negara jepang secara keseluruhan. Mengekspresikan semesta melalui simbol – simbol dan warna yang sebelumnya tidak dikenal di masyarakat local, serta memperkaya karakter ruang arsitektur jepang yang berbeda dengan arti ruang secara umum.

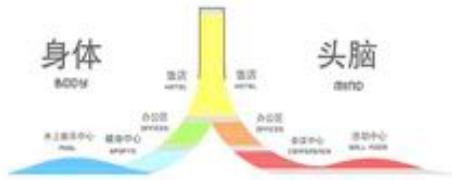
## MEMAHAMI REN



Gambar 2. 11 Eksterior Ren (Sumber: Big.Dk )

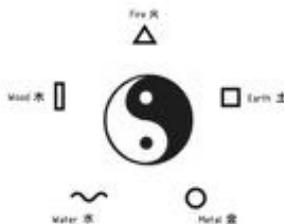
Gedung REN adalah sebuah desain proposal dengan fungsi hotel, tempat olahraga, dan pusat konferensi untuk World Expo 2010 di Shanghai. Bentuk bangunan ini dilihat sebagai dua bangunan yang bergabung menjadi satu dengan membentuk huruf Mandarin ‘ren’ dengan arti manusia. Manusia terdiri dari dua elemen dominan yaitu tubuh dan pikiran, sehingga BIG selaku tim dari

perancangan ini menyimbolkan bagian sisi bangunan sebagai tubuh dan kanan sebagai pikiran yang tidak bisa dipisahkan dari kita sebagai manusia. Yi Fu Tuan juga menjelaskan bahwa sebuah tempat bukanlah hanya tempat kosong yang tidak ada arti melainkan sebuah fakta yang dapat dijelaskan dan dapat dipahami, tidak hanya bagi masyarakat China sendiri tapi juga masyarakat internasional yang akan hadir dan menikmati bangunan ini.



Gambar 2. 12 Diagram Ren (sumber: Big.Dk )

Menurut mitologi budaya China, terdapat konsep hidup yang dinamakan yinyang atau biasa yang disebut keseimbangan hidup. melalui elemen api, kayu, logam, air, dan juga tanah. Bangunan ini berusaha untuk mengekspresikan keseimbangan kehidupan ini dengan bentuk geometri seimbang pada bangunan.



Gambar 2. 13 Diagram Ren (Sumber: Big.Dk )

Bangunan pertama, muncul dari air, dikhususkan untuk kegiatan tubuh, dan menaungi pusat olahraga dan budaya air. Bangunan kedua muncul dari tanah, dikhususkan untuk semangat dan pencerahan, dan merumahkan pusat konferensi. Kedua gedung itu bertemu di sebuah hotel dengan 1000 kamar, sebuah bangunan untuk tempat tinggal. Bersama-sama kedua bangunan menjadi menara dan lengkungan sekaligus. Lengkungan tersebut meliputi lapangan untuk pertemuan dan kegiatan, tepatnya di poros utama situs pameran yang menghadap ke Sungai Huangpu dan terciptakan bentuk segitiga yang di artikan sebagai api. Unsur kayu coba dihadirkan dari tampak samping bangunan yang bentuk seperti persegi panjang. Bangunan REN bisa jadi Menara Eiffel Shanghai, landmark yang melambangkan kemajuan dan perkembangan china sangat pesat dengan didukung oleh filosofi kehidupan yang merupakan tradisi dari China. Bagian facade bangunan dibentuk dari metal yang yang berbentuk bulat yang digunakan elemen strukturak pada bangunan landmark ini,

Berdasarkan analisa '*we-they syndrome*', perancang berusaha untuk memperluas jangkauan masyarakat yang dituju. Tidak hanya pada masyarakat lokal di negara China sendiri tapi hingga ke internasional. Tujuannya adalah untuk menyebarkan dan memperluas pemahaman masyarakat luar akan budaya dan kekuatan dari negara China kepada dunia.



*“A body can be anything: it can be an animal, a body of sounds, a mind or an idea; it can be a linguistic corpus, a social body, a collectivity”*

**Gilles Deleuze**



## 03 identitas - Deleuze dan Guattari

Theodore Lemuel, Anthony Margono

### SIAPA GILLES DELEUZE DAN FELIX GUATTARI



Gambar 3. 1 Gilles Deleuze & Felix Guattari (sumber : <https://aeon.co/essays/a-creative-multiplicity-the-philosophy-of-deleuze-and-guattari>)

Gilles Deleuze adalah seorang filsuf Prancis, yang aktif menulis mengenai filosofi, literatur, film, dan seni rupa dari awal 1950an hingga kematiannya pada 1995. Beliau menyebut dirinya sebagai seorang metafisikawan murni, dimana salah satu tulisannya, *Differences and Repetition* (1968) dianggap oleh akademisi sebagai mahakarya hidupnya.

Sementara itu, Felix Guattari adalah seorang psikoanalisis dan aktivis politik Prancis. Sebagai seorang psikoanalisis, dia dilatih dibawah supervisi Jacques Lacan, dan kemudian mengabdikan hidupnya untuk bekerja di klinik *La Borde* dibawah arahan Jean Oury. Klinik *La Borde* inilah yang seringkali menjadi tempat berdiskusi antar mahasiswa filosofi, psikologi, etnologi, dan para pekerja sosial.

Terlepas dari kiprah mereka masing-masing, Deleuze dan Guattari juga terkenal saat mereka berkolaborasi dalam menulis buku *Capitalism & Schizophrenia*. Buku ini terbagi dalam dua bagian, yaitu *Anti-Oedipus* (1972) dan *A*

*Thousand Plateaus* (1980). Tulisan tersebut dibuat sebagai kritik terhadap teori psikoanalisis milik Sigmund Freud, terutama pada teori Freud yang kerap kali mengaitkan terbentuknya identitas seseorang karena kondisi ras, sosial politik, dan keluarga dari orang tersebut.

Pola pikir serta pandangan Deleuze-Guattari yang dekonstruktif mengenai identitas, dapat memberikan cara pandang baru bagi kita dalam melihat dan merasakan fenomena arsitektur di sekitar kita.

## **TEORI IDENTITAS**

Identitas adalah salah satu hal yang paling sering dipertanyakan dan diskusikan oleh manusia. Pencarian akan identitas berkaitan dengan pencarian akan fungsi dan jati diri di alam semesta ini. Makna akan identitas atau jati diri ini pun berbeda-beda tiap manusia. Hal ini tergantung dari interpretasi tiap manusia terhadap kata identitas itu sendiri.

Deleuze-Guattari memaknai identitas sebagai sesuatu yang dinamis dan terus menerus berubah. Selayaknya manusia yang terdiri dari partikel-partikel atom yang terus berubah setiap harinya, demikian pula dengan identitas. Sebagai perbandingan yang kontradiksi, Hegel berpendapat bahwa identitas adalah suatu esensi yang bersifat statis dan mutlak, hanya ada satu identitas saja yang akan ada hingga akhir hayat. Deleuze-Guattari meniadakan konsep esensi yang tunggal, dan menyatakan bahwa esensi ini akan terus berubah. Esensi dalam konteks ini adalah jati diri.



Gambar 3. 2 Ilustrasi identitas, yang bersifat politis (sumber : Copyright Adobe Stock)

Hal ini tidak lepas dari pernyataan Deleuze-Guattari bahwa identitas itu bersifat politis, yang berarti terbentuk atas relasi dan pengaruh seseorang dengan yang lainnya, dan juga satu keadaan dengan lainnya. Umumnya, relasi politis ini adalah terkait bagaimana orang lain memandang diri kita. Sebagai contoh dapat diilustrasikan dengan tokoh selebritis Indonesia, misalnya Syahrini. Nama Syahrini hampir dikenal seantero Indonesia, entah karena ia kerap melontarkan istilah-istilah yang sensasional, dandanan busananya, ataupun kemampuan bernyanyinya. Namun, jika Syahrini pergi ke Jepang, maka Syahrini tidak ada bedanya dengan seorang turis Indonesia yang sedang berlibur disana. Hal ini menunjukkan bedanya orang Indonesia dan Jepang memaknai Syahrini, yang satu sebagai relasi politis terkait keartisan sedangkan satunya sebagai turis biasa.

Contoh lain adalah Presiden Joko Widodo, dimana selain beliau dikenal sebagai Presiden Republik Indonesia, juga dikenal sebagai seorang pengusaha, Muslim yang taat, seorang suami, seorang ayah, dan seorang kakek. Diantara semua identitas tersebut (Presiden, pengusaha, Muslim, suami, ayah, dan kakek), manakah identitas yang paling

benar? Semua identitas ini benar, karena semuanya adalah peran karena relasi politis yang beliau miliki.

Lantas, apakah identitas itu sesederhana bagaimana persepsi orang lain terhadap diri kita saja? Bagi Deleuze-Guattari pun juga tidak sesederhana itu, namun jika dibalik, seringkali kita juga menyimpulkan jati diri dengan terlalu sederhana, kaku dan tunggal. Hal ini lah yang sebenarnya menjadi pemikiran kritis dari Deleuze dan Guattari.



Gambar 3. 3 Bapak Ir. H. Joko Widodo (sumber : Google Images)

Misalnya, ketika kita membaca otobiografi dari seorang tokoh terkenal, maka ada saatnya ketika tokoh tersebut berada pada titik terendah dalam hidupnya. Seringkali, ketika kita melihat kondisi, pemikiran, dan tindakan sang tokoh dalam titik terendahnya, kita mengasumsikan bahwa itulah jati diri yang paling sejati dari tokoh tersebut. Namun bagi Deleuze-Guattari, hal itu terlalu sederhana untuk diasumsikan sebagai identitas. Kembali lagi kepada pernyataan mereka bahwa identitas itu dinamis dan selalu berubah setiap saat, sehingga jati diri si tokoh otobiografi pada titik terendah hidupnya itu adalah hanya salah satu bagian dari perjalanan identitasnya yang terus berubah.

Menurut Deleuze-Guattari, jati diri yang sejati itu tidak bisa atau malah tidak akan pernah bisa dijelaskan atau dideskripsikan.

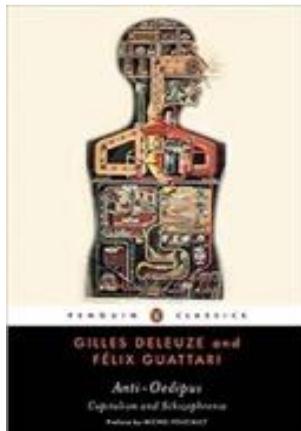
Ketika kita melihat sebuah karya seni atau mengunjungi suatu karya arsitektur, terkadang kita merasa seperti ada sesuatu yang menggerakkan jiwa kita. Perasaan ini terkadang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata, bagaimana suatu karya tersebut dapat membuat kita merasakan berbagai macam emosi. Perasaan itu pun belum tentu dialami oleh orang lain, jika orang tersebut diajak untuk melihat dan mengalami karya yang sama. Karya-karya ini dapat disamakan dengan identitas/ esensi/ jati diri kita, dimana seringkali apa yang kita rasakan hanya berlaku bagi kita, dan berbeda dengan apa yang orang lain rasakan.

Benang merah yang mungkin dapat ditarik adalah bagaimana seringkali kita terlalu sederhana mendeskripsikan suatu identitas/jati diri, baik itu terhadap seseorang atau karya arsitektur. Yang dimaksud dengan sederhana disini adalah deskripsi yang terlalu literal, tunggal dan dangkal. Padahal, perasaan mengenai jati diri itu adalah sesuatu yang abstrak, sehingga tidak bisa dideskripsikan secara kasat mata. Lebih penting bagi kita untuk tidak mengikatkan diri terhadap preconsepsi-preconsepsi tertentu, dan terbuka untuk segala kemungkinan, karena identitas adalah sesuatu yang dinamis dan terus berubah. Hal ini tercermin dari salah satu pernyataan Deleuze:

*“A body can be anything: it can be an animal, a body of sounds, a mind or an idea; it can be a linguistic corpus, a social body, a collectivity”*  
(1988:127)

## TEORI MESIN

Pandangan Deleuze-Guattari mengenai identitas cukup erat dengan apa yang akan dibahas pada sub-bab ini, yaitu 'teori mesin', karena 'mesin-mesin' ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk identitas. Deleuze-Guattari memandang dunia dan seluruh isinya sebagai pekerjaan 'mesin', karena segala hal sedang melakukan aktivitas produksi-konsumsi. Sebagai contoh, matahari adalah mesin yang memproduksi panas yang dikonsumsi manusia, dimana manusia juga sebagai mesin yang memproduksi keringat, dan seterusnya.



Gambar 3. 4 Ilustrasi manusia sebagai mesin, dari cover *Anti-Oedipus* (sumber : Amazon)

Sebuah mesin, juga terbentuk atas bergabungnya beberapa mesin-mesin. Hal ini tercermin ketika Deleuze-Guattari mengajukan pertanyaan mengenai mulut seorang penderita anorexia sebagai suatu mesin. Dari situ dikritisi bahwa mulut seorang anorexia terdiri atas beberapa mesin, yaitu: mesin makan karena mulut digunakan untuk makan,

mesin anal karena mulut digunakan untuk memuntahkan makanan yang seharusnya menjadi fungsi anus, mesin berbicara (karena mulut digunakan untuk berbicara), dan mesin bernapas karena penderita anorexia umumnya kesulitan untuk bernapas, sehingga bernapas menggunakan mulut. Dalam hal ini Deleuze-Guattari berusaha menjelaskan bahwa mulut adalah mesin yang terdiri dari berbagai mesin-mesin yang saling bekerjasama.

Kaitan logika mesin dengan identitas adalah ketika mesin-mesin ini bergabung dan membentuk suatu mesin baru, maka mesin baru ini menghasilkan identitas sendiri, yang berbeda dengan identitas dari mesin-mesin penyusunnya. Seperti halnya mulut penderita anorexia tadi dimana menghasilkan identitas sendiri yaitu anorexia yang terdiri dari banyak identitas dari mesin-mesin penyusunnya. Dalam hal ini terjadi kontradiksi dalam pencarian jati diri tunggal (karena sekali lagi, satu mesin terdiri atas beberapa mesin).

Pandangan kinerja mesin-mesin ini mendukung pandangan Deleuze-Guattari mengenai identitas yang dinamis, terus berubah, dan selalu bergerak dari satu identitas ke identitas lainnya. Hal baru yang dapat dipahami adalah ketika mesin-mesin yang memiliki identitas yang jelas dan rasional saling bergabung menjadi satu mesin baru, maka akan menghasilkan identitas baru yang tidak jelas dan irasional.

*“The machines as a whole might be producing desert where there was forest, but each individual in the machines might be doing very well out of it along the way” (2007:22)*

Seperti kutipan diatas, mesin sebagai sebuah kesatuan baru, dapat menghasilkan padang pasir (rasional) dimana sebelumnya adalah hutan (irasional), walaupun mesin-

mesin yang terlibat di dalamnya berlaku dengan sangat baik. Disinilah Deleuze-Guattari berargumen bahwa hal-hal yang rasional tidak selalu menghasilkan hal yang rasional juga, begitu pula sebaliknya.

Contoh pemahaman ini adalah dalam proses perwujudan desain sebuah hotel, dimana ada 3 mesin utama yang berperan, yaitu mesin arsitek, mesin klien, dan mesin *shareholders*. Arsitek umumnya memiliki idealisme dalam mendesain yang rasional, namun ketika dihadapkan dengan klien, maka arsitek juga mau tidak mau harus mengikuti keinginan klien. Proyek hotel ini tentu dibuat agar dapat menghasilkan profit bagi kliennya, sehingga dalam aspek ini, katakanlah idealisme si arsitek harus dibungkam dan 100% mengikuti keputusan klien. Cukup logis, karena yang mengeluarkan uang adalah si klien, bukan sang arsitek. Namun, uang yang dipegang oleh klien bukan semata-mata miliknya saja, tetapi juga uang para *shareholders* yang berinvestasi pada proyek ini juga. Alasan si klien yang memutuskan agar desain yang tercipta dapat efisien secara biaya dan dapat menghasilkan untung yang tinggi, juga karena klien bertanggung jawab pada para *shareholders* yang tidak ingin rugi (rasional). Para *shareholders* juga sudah jelas berinvestasi pada proyek ini karena percaya pada klien dan ingin mendapatkan untung dari uang yang diinvestasikan. Disinilah ide rasional arsitek menjadi suatu ide yang irasional setelah dihadapkan kepada efisiensi biaya, kebutuhan pasar, dan lainnya.

Analisa penulis, ketika mesin-mesin ini mengambil keputusan yang rasional seperti diilustrasikan sebelumnya, akan tetapi, hal tersebut menghasilkan hasil yang sangat irasional, karena dampaknya terhadap eksploitasi lingkungan dan dapat menyebabkan terjadinya krisis air bagi hunian sekitar.

Identitas-identitas yang rasional bisa membentuk identitas baru yang tidak rasional, sehingga dalam hal ini hukum logika tidak berlaku dalam penentuan identitas. Pandangan umum mengenai identitas hingga saat ini adalah sebuah jati diri yang bersifat tunggal, dan tidak akan berubah-ubah. Atas pandangan ketunggalan inilah, manusia berusaha menggolongkan segala sesuatu menjadi tunggal dan statis. Dalam era Renaissance misalnya, lahir sebuah 'proporsi suci' yang dinamakan dengan *golden ratio*, dengan dasar matematis yang sangat logis. Karya seni dan arsitektur pada masa tersebut menggunakan proporsi ini, seperti pada *Vitruvian Man* karya Leonardo Da Vinci, yang menunjukkan manusia yang sempurna dengan ukuran *golden ratio*. Sayangnya, manusia menurut Deleuze-Guattari hanyalah manusia yang bersenggama dan membuang kotoran.

Paparan-paparan diatas sekali lagi menekankan bahwa identitas itu selalu berubah dan tidak statis. Jika sekarang kita sudah menerima konsep tersebut, maka ini adalah perenungan bagi kita bersama: Apabila identitas itu terus berubah, maka apakah standar itu diperlukan? (karena standar adalah sesuatu yang bersifat baku dan universal)

## **MEMBACA PORTO CONCERT HALL**

*Porto Concert Hall (Casa da Musica)* merupakan sebuah bangunan kesenian yang dibangun untuk memperkuat identitas Kota Porto sebagai kota kesenian di Portugal. Didesain oleh OMA pada tahun 2001 hingga 2005, pemilihan lokasi bangunan menjadi pertimbangan utama, karena pada awalnya belum ada lokasi untuk pembangunan gedung ini. Hingga akhirnya disetujui lokasi

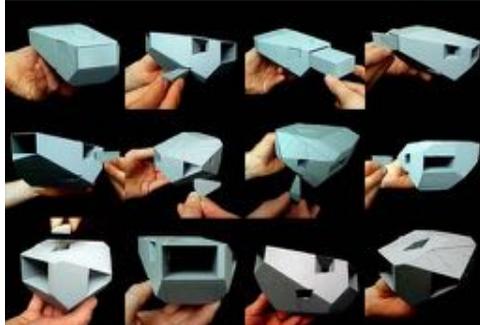
di sekeliling taman Rotunda da Boavista yang tidak jauh dari pusat kota (lihat gambar).



Gambar 3. 5 Lokasi Porto Concert Hall (sumber : <https://www.archdaily.com/619294/casa-da-musica-oma>)

Latar belakang pembangunan gedung ini tidak hanya semata sebagai sarana kesenian, namun juga sebagai landmark baru kota Porto dan simbol kesenian dunia. Untuk mencapai tujuan itu, bangunan ini harus memiliki identitas yang kuat. Diawali dari pemilihan bentuk, OMA lebih memilih untuk lepas dari tipologi bangunan konser yang disebutnya sebagai *shoe box shape* dan lebih memilih bentuk *diamond shape*. Selain karena lebih atraktif, alasan akustika ruang interior lebih berperan dalam bentuk ini.

Bentuk yang unik ini harus didefinisikan ulang agar tidak menyalahi fungsi awalnya. Tentunya akan percuma bila bangunan bisa tampil ikonik namun secara fungsi tidak bisa berjalan dengan baik. Pada *Casa da Musica* ini bisa dilihat dari bagaimana cara OMA mendesain entrance bangunan. Tentu sudah melekat pada *common-sense* (perspektif kebanyakan orang) bahwa lobby harus terlindungi, mudah aksesnya, tampil mencolok, dan menjorok ke depan. Tetapi pada nyatanya ada kemungkinan lain yang bisa dicoba dalam cara pikir mendesain sebuah lobby.



Gambar 3. 6 Proses Desain Bentuk Porto Concert Hall (sumber : <https://www.archdaily.com/619294/casa-da-musica-oma>)



Gambar 3. 7 Desain Lobby Porto Concert Hall (sumber : <https://www.archdaily.com/619294/casa-da-musica-oma>)

Pada kasus ini, OMA mendesain lobby menjorok ke dalam dan tidak ternaungi dengan akses berada di lantai 2. Berbagai pertimbangan sudah dilakukan agar desain yang ikonik ini tidak mengurangi fungsi.

Seperti yang dikatakan Deleuze & Guattari, suatu bangunan bisa dikatakan sebagai mesin karena didalamnya terdapat aktivitas produksi, konsumsi dan distribusi. Sudah sangat jelas bangunan *Casa da Musica* ini melakukan ketiga aktivitas tersebut. Kriteria produksi dicapai ketika bangunan ini menjadi sarana untuk seniman dalam menciptakan sebuah karya terutama musik. Tempat

merupakan suatu aspek vital dalam penciptaan sebuah karya musik karena tanpa didukung tempat yang memadai, hasil yang diperoleh juga tidak akan maksimal. Kemudian untuk aspek konsumsi, tentunya untuk beroperasi secara optimal bangunan ini harus didukung dengan sumber daya yang memenuhi seperti listrik untuk keperluan *sound system* dan elektrikal, air untuk kebutuhan toilet serta pembersihan bangunan, dan yang terutama adalah pekerja yang berperan penting sebagai pelaku untuk menjaga keberlangsungan operasional bangunan ini.



Gambar 3. 8 Proses Produksi, Konsumsi, dan Distribusi yang berjalan bersamaan ketika berlangsung konser (sumber : <https://www.archdaily.com/619294/casa-da-musica-oma>)

Untuk memenuhi aspek distribusi, bangunan ini tentunya akan mendistribusikan suara kepada pengunjung maupun lingkungan sekitar. Suara yang dimaksud bisa berupa musik, pertunjukan, drama, dan sebagainya. Perlu diketahui mungkin pendistribusian suara ini begitu dinikmati oleh pengunjung yang hadir di dalamnya, namun mungkin saja suara yang keluar dari gedung dan terdistribusi ke lingkungan sekitar malah mengganggu kenyamanan warga sekitar.

Disebutkan pula bahwa seketika mesin atau bangunan ini berdiri, akan muncul identitas baru yang melekat. Bangunan ini akan menjadi *landmark* kota Porto dan juga *landmark* kesenian dunia, sebelum mungkin akan ada *landmark* baru yang akan menggantikan. Identitasnya mungkin bisa berubah seiring berjalannya waktu, namun yang pasti ia akan tetap memiliki identitas.

## **MEMAHAMI PRUITT-IGOE**

Pruitt-Igoe merupakan sebuah kawasan apartment karya arsitek Minoru Yamasaki yang didirikan tahun 1950 di kota Missouri, Amerika Serikat. Karya arsitektur ini terkenal bukan karena keberhasilannya, namun karena berbagai masalah yang ditimbulkannya. Hal ini berujung pada penghancuran kawasan ini pada tahun 1972, hanya 18 tahun sejak pertama kali ditempati. Hingga saat ini, Pruitt-Igoe menjadi ikon dari gagalnya arsitektur modern. Padahal jika dilihat, konsep desain cukup rasional, dan memiliki itikad yang baik pula.

Pada awalnya, konsep proyek ini adalah sebagai kawasan permukiman publik yang menerapkan segregasi antara ras, dimana masyarakat kulit putih akan menempati bangunan yang berbeda dengan masyarakat kulit hitam. Hal ini dikarenakan masih adanya konflik antar-ras pada masa itu, serta peraturan publik yang mengharuskan adanya pemisahan ras. Dalam konteks desain sendiri, yang paling menonjol adalah fitur elevatornya, dimana elevator berhenti di setiap 3 lantai, dan mengharuskan penghuni untuk berjalan menuju huniannya melalui selasar. Hal ini untuk mensimulasikan sensasi berjalan di *pedestrian ways*.



Gambar 3. 9 Kawasan Pruitt-Igoe (sumber : <https://www.archdaily.com/870685/ad-classics-pruitt-igoe-housing-project-minoru-yamasaki-st-louis-usa-modernism>)

Akan tetapi pada tahun 1955, peraturan mengenai pemisahan ras dicabut, sehingga mau tidak mau masyarakat kulit putih harus hidup berdampingan dengan masyarakat kulit hitam. Karena sentimen ras masih ada, maka masyarakat kulit putih memilih untuk tidak tinggal di Pruitt-Igoe lagi, menyisakan unit kosong hingga 2/3 kawasan. Hal ini menyebabkan turunnya harga sewa Pruitt-Igoe secara drastis, yang secara tidak langsung dapat ditempati oleh masyarakat dengan tingkat kelas bawah. Tentu ini berimbas kepada kawasan yang menjadi tidak kondusif. Aktivitas kriminal yang tinggi, kekerasan antar geng, hingga kekerasan seksual terjadi pada sudut-sudut *pedestrian* Pruitt-Igoe.



Gambar 3. 10 Penghancuran Kawasan Pruitt-Igoe (sumber : <https://www.archdaily.com/870685/ad-classics-pruitt-igoe-housing-project-minoruyamasaki-st-louis-usa-modernism>)

Dari kasus tersebut kita dapat melihat, bahwa pada awalnya, selasar yang dirancang agar dapat memberikan sensasi berjalan kaki di trotoar, justru pada akhirnya menjadi sarang kejahatan. Sesuatu yang awalnya dirancang dengan itikad baik, bisa berakhir dengan dampak yang buruk.

Pada saat itu, arsitek bertindak sebagai mesin perencana, memproduksi sebuah desain, terikat dengan otoritas, sebagai mesin yang memproduksi peraturan. Peraturan segregasi ras yang pada saat itu rasional (karena konteks sosial-ras pada masa itu), berdampak pada identitas bangunan yang juga menerapkan pemisahan ras. Namun, seperti kata Deleuze-Guatarri, bangunan yang dihasilkan menjadi sebuah mesin baru dengan identitasnya sendiri. Ketika akhirnya peraturan segregasi ras dicabut, identitas Pruitt-Igoe sebagai bangunan menjadi goyah, yang menjadi akar dari segala dampak buruk yang disebutkan tadi.

Apakah mesin arsitek dan mesin otoritas sebagai penyusun Pruitt-Igoe juga goyah? Tidak. Justru dengan pencabutan

peraturan segregasi ras, membawa Amerika Serikat menuju era yang semakin baik, yang saat ini sangat mengagung-agungkan Hak Asasi Manusia dan Kesetaraan. Disinilah kita melihat bagaimana identitas Pruitt-Igoe berbeda dengan identitas mesin-mesin penyusunnya, serta bagaimana mesin-mesin penyusun Pruitt-Igoe adalah mesin rasional, namun Pruitt-Igoe adalah sesuatu yang irasional.

*"As it develops, then, the concept of social space becomes broader. It infiltrates, even invades, the concept of production, becoming part- perhaps the essential part- of its content"*

**Henri Lefebvre**



## 04 tiga rangkai ruang – Lefebvre

Rully Damayanti, Bramasta Putra Redyantanu

### SIAPA HENRI LEFEBVRE

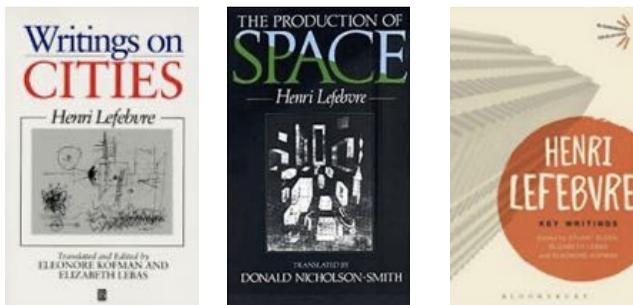


Henri Lefebvre adalah seorang sosiologis dan filosof dari Perancis. Ia adalah seorang yang terkenal karena pandangannya terhadap Marxism, kehidupan keseharian (*everyday life*) dan ruang sosial (*social space*). Lahir pada 16 Juni 1901 dan meninggal dunia pada 29 Juni 1991; dan telah menulis kurang lebih 60 buku dan ratusan artikel ilmiah terkait ruang/ keruangan.

Ia adalah seorang Perancis yang mengenyam pendidikan di bidang filosofi pada University of Paris (the Sorbonne) dan lulus pada tahun 1920. Selama berkarir, ia pernah terlibat dalam berbagai grup pemikir/ filosof dan juga dalam politik praktis yaitu melalui keterlibatannya di *French Communist Party*. Lalu tahun 1961, Lefebvre menjadi professor di bidang sosiologi pada *The University of Strasbourg* yang selanjutnya berkarir di universitas di Nanterre sejak tahun 1965.

Lefebvre tertantang untuk melahirkan pemikiran baru tentang ruang yang saat itu didominasi oleh pemahaman ruang yang matematis; ia membawa kepada ide ruang yang

bersifat lebih abstrak. Ruang adalah sesuatu yang terkait dengan hal-hal praktis tetapi adalah hasil dari suatu pemikiran yang bersifat kapitalis. Disini, Lefebvre ingin menekankan bahwa ruang adalah suatu pengetahuan dan juga suatu kekuatan, sejalan dengan pemikiran kapitalisme. Menurutnya, ruang seperti suatu teka teki yang harus dipecahkan, karena ruang selalu mengandung makna yang misterius yang perlu untuk dikonstruksikan ulang. Iapun melakukan kritik terhadap pemahaman ruang matematis yang tidak sanggup untuk menjelaskan keadaan ruang abstrak, atau bahkan ruang dalam sebuah lukisan.



Gambar 4. 1 Berbagai buku karangan Lefebvre (sumber google.com)

Lefebvre mempercayai bahwa tiap keadaan yang bersifat historis di muka bumi ini merupakan fenomena yang bersifat dialektik (*dialectic* atau sebab akibat dari dua atau lebih masalah). Keadaan dialektik ini selalu memiliki tiga bagian yaitu: kehidupan keseharian dan persepsi, representasi pemahaman ruang, dan imej spasial dari kehidupan.

Dua buku Lefebvre yang paling berpengaruh didalam ilmu teori keruangan (termasuk arsitektur dan perkotaan) adalah *Writing on Cities* (1996) dan *The Production of Space*

(1974). Buku *The Production of Space* diterjemahkan kedalam bahasa Inggris tahun 1991 dari buku aslinya berjudul *La Production de l'espace* ditulis tahun 1974 yang berbahasa Perancis. Buku ini adalah bagian dari serial buku tulisan Lefebvre yang berjudul *The Survival of Capitalism*. Tulisan Lefebvre hingga sekarang telah mempengaruhi banyak penulis/ filsuf terkenal seperti David Harvey, Edward Soja, Homi Bhabha dan Dolores Hayden.

Membaca dan memahami buku *The Production of Space* bukanlah suatu hal yang mudah bagi penulis, karena Lefebvre menulis dengan struktur penulisan yang berbeda dengan penulis lainnya. Kadang kesimpulan atau hal esensial justru diletakkan di bagian tengah tulisan, dan iapun suka memakai gaya penulisan yang berulang-ulang. Bab ini ditulis berdasarkan studi pada sumber utama yaitu buku *The Production of Space*. Memahami Lefebvre dan tulisannya, perlu melakukan proses membaca yang berulang dan disertai dengan bacaan tulisan orang lain yang telah melakukan *review*.

## **RUANG SOSIAL LEFEBVRE**

*The Production of Space* ditulis Lefebvre untuk berargumen bahwa ruang (Lefebvre menyebutnya sebagai *space*, tanpa membedakan definisi *space* dan *place*) terkait dengan proses produksi karena ruang diproduksi secara sosial. Proses ini terjadi didalam masyarakat dimana masyarakat tidak hanya memiliki kekuasaan (*power*) tetapi juga pemahaman praktis di kehidupan keseharian termasuk tindakan politik ekonomi praktis untuk melakukan perubahan. Dimana perubahan inilah yang akan mendefinisikan makna secara dinamis dari suatu ruang.

Pemaknaan terjadi contohnya melalui definisi ruang-ruang khusus (sakral misalnya) yang terkait dengan kepercayaan/agam dan makna politis. Sehingga Lefebvre menyebutkan bahwa semua ruang adalah ruang sosial karena dilihat dari proses pemaknaannya.

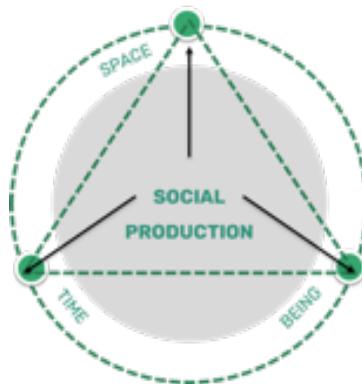
Lefebvre berfokus pada proses sosial yang terjadi di dalam ruang dibandingkan elemen fisik yang ada, ia menuliskan:

*“The form of social spaces is encounter, assembly, simultaneity; everything that there is in space, everything that is produced either by nature or by society, either through their cooperation or through their conflicts” (1991:101)*

Menurutnya, ruang sosial selalu berkaitan dengan aktifitas sosial, dimana didalamnya juga terkait faktor waktu dan masyarakat (dalam hal ini, Lefebvre mengkaitkan dengan faktor utama dalam ilmu sosial adalah ruang, waktu dan manusia). Ketiga faktor inilah yang membentuk suatu makna ruang di dalam masyarakat. Ruang sosial tidak pernah identik atau sama karena tiap ruang membawa kekhususan pembentuk terkait kesejarahan (sebagai representasi waktu dalam ruang) dan masyarakatnya.

Lefebvre menyimpulkan bahwa proses dari produksi sosial selalu mengkaitkan: kondisi fisik dari ruang atau alam yg ada, keadaan mental atau kekuatan konsep terkait logika dan abstraksi formal, dan keadaan sosial atau masyarakat sebagai penggerak utama perubahannya. Pemahaman konsep ini dikenal sebagai *The Conceptual Triad of Space*. Teori ini mendefinisikan ruang dalam tiga tipe yang berbeda: praktek spasial, representasi dari ruang, dan ruang yang terepresentasi (terjemahan aslinya adalah: *spatial practice, representational of space* dan *representational spaces*). Ruang tipe praktek spasial adalah

ruang keseharian manusia dalam beraktifitas dan terkait dengan kemampuan indera manusia. Sedangkan ruang tipe representasi adalah ruang-ruang yang dikonsepsikan oleh kelompok profesi tertentu misalnya pelukis, arsitek, atau perencana. Tipe ruang yang terakhir, ruang yang terepresentasi, adalah ruang abstrak terkait imej/ citra dan simbol tertentu yang dihasilkan oleh proses sosial tertentu misalnya kekuatan politik, prinsip kekuatan gender, kekuatan ekonomi, dan adanya segregasi sosial.



Gambar 4. 2 Diagram kaitan space-time-society (divisualisasikan oleh penulis)

Dalam bukunya *Writing on Cities*, Lefebvre menggaris bawahi bahwa ruang kota harus dipahami sebagai produk dari proses modernisasi kota (ini adalah proses sosial produksinya). Proses ruang kota ini dipengaruhi oleh perubahan yang ada di masyarakat, dan begitu pula sebaliknya. Perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat diantaranya adalah fakta adanya urbanisasi dan industrialisasi yang menyebabkan terjadinya perbedaan peran/ profesi pada masyarakat, kelas sosial, kelas buruh, dan nilai ekonomi. Fakta ini mengakibatkan keadaan yang tidak seimbang di masyarakat, seperti mengakibatkan perubahan pemanfaatan lahan perkotaan

sebagai akibat modernisasi sehingga nantinya mengakibatkan evolusi pada tatanan ruang kota. Evolusi ini tidak hanya terjadi pada pemanfaatan lahan, bangunan dan lansekap, tetapi juga perubahan pada gaya hidup masyarakat; dari gaya hidup tradisional menjadi modern, atau gaya hidup pedesaan menjadi perkotaan.

## **RAGAM RUANG LEFEBVRE**

Didalam bukunya *The Production of Space*, Lefebvre memperkenalkan banyak istilah terkait ruang untuk menjelaskan karakter ruang yang dinamis. Semua istilah ini adalah untuk menjelaskan transformasi suatu ruang sosial atau proses ruang sebagai produksi sosial. Didalam bukunya sendiri, ragam ruang ini tidak didefinisikan secara spesifik didalam satu bagian khusus tetapi lebih dijelaskan proses satu ragam ruang menjadi ragam lainnya.

Sebelum mendeskripsikan masing-masing ragam ruang menurut Lefebvre, penulis akan memulai dengan suatu kesimpulan terlebih dahulu untuk mempermudah mengkaitkan antara satu ragam ke ragam ruang lainnya. Kesimpulan ini masih bisa diperdebatkan dan didiskusikan ulang karena disimpulkan berdasarkan pemahaman penulis sendiri setelah membaca buku tersebut beberapa kali. Kesimpulannya adalah: ruang 'absolut' dapat menjadi ruang 'abstrak' jika ditambah makna baru; lalu, ruang abstrak jika makin kuat dan bertentangan maknanya maka akan menjadi ruang 'kontradiktif'; sehingga akan terjadi ruang 'diferensial' jika kekontradiktifan tersebut berlanjut. Disini dapat dibaca bahwa akan ada 4 ragam ruang yang akan dijelaskan.

**Ruang absolut** dapat dipahami sebagai ruang yang natural dan organik. Karakter dari ruang ini ditentukan oleh keunikan lahannya yang memiliki dimensi khusus dan kekuatan simbolis yang unik. Ruang absolut ditandai sebagai ruang yang memiliki faktor intrinsik yang kuat, homogen dalam kefungsiannya, sehingga membentuk makna simbolis yang dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat (makna tunggal). Makna dari ruang absolut ini diberikan oleh alam, atau berasal dari praktek jaman primitif, seperti ruang sakral, gunung, atau pantai. Ketiga contoh ruang ini memiliki makna tunggal pada saat belum dimasuki makna-makna yang bersifat kapitalis. Seperti pada daerah pegunungan atau pantai, semua lapisan masyarakat sepakat bahwa itu adalah ruang-ruang yang bermakna indah yang mutlak (atau makna relaksasi). Praktek primitif yang dimaksud Lefebvre disini misalnya kepercayaan masyarakat terhadap atas surga/sakral, bawah neraka/profane, atau kiri membawa keuntungan, kanan membawa celaka. Pada saat makna kapitalis, seperti komersialisasi masuk dalam ruang/ site tersebut, berubahlah ruang itu menjadi ruang abstrak.

**Ruang abstrak** terjadi juga pada contoh ruang absolut diatas, misalnya pantai. Pada saat keindahan pantai dimasuki nilai-nilai kapitalisme misalnya dijual kepada wisatawan atau sebagai tempat berjualan, maka ruang absolut itu telah menjadi ruang abstrak. Karakter dari ruang abstrak adalah makna yang heterogen, pantai dapat dimaknai sebagai tempat rileks yang indah, atau sebagai tempat berdagang/ berbisnis. Contoh lain yang disampaikan Lefebvre dalam bukunya adalah ruang historis di salah satu persimpangan kota Paris. Pada awalnya sebelum diletakkan *Arc de Triomphe* di ruang tersebut, makna ruang adalah absolut yaitu ruang historis. Lalu ruang berubah menjadi abstrak ketika bangunan ikonik diletakkan

ditengah-tengah ruang tersebut. Makna komersialisasi untuk fasilitas turis menjadi kuat mengimbangi makna historisnya.

**Ruang kontradiktif** akan terjadi bila ruang memiliki lebih dari satu makna yang kuat dan saling mempertentangkan/dipertentangkan. Pada contoh pantai, jika antara makna relaksasi yang terkait rutinitas terjadi pertentangan dengan makna komersialisasi, maka ruang tersebut menjadi kontradiktif (pertentangan antara *use value* dan *exchange value*). Misalnya ruang berdagang makin menggeser ruang-ruang di pantai yang dapat dimanfaatkan gratis oleh semua masyarakat, sehingga semakin kontradiktif kedua makna tersebut. Selain itu Lefebvre juga memberikan karakter khusus pada ragam ruang ini yaitu terkait kontradiksi global versus lokal. Makna global terkait imej yang dibentuk dan yang dikenal oleh masyarakat lebih luas; sedangkan makna lokal adalah keadaan nyata yang terjadi di ruang tersebut secara khusus. Misalnya pada istilah *house* versus *home*. *House* adalah keadaan fisik rumah yang kuat, melindungi dari keadaan luar, dan memberikan kenyamanan bagi keluarga yang tinggal dalamnya. Tetapi *home* lebih merefleksikan makna yang terjadi didalam rumah itu, yaitu pertumbuhan emosi, rasa saling mengasihi bahkan juga terjadinya pertentangan dan rasa dendam.

**Ruang diferensial** akan terjadi jika makna yang saling berkontradiksi dalam ruang tersebut mengakibatkan perpecahan sehingga menghasilkan ruang baru dinamakan ruang diferensial. Menurut Lefebvre, faktor kuat yang biasanya mempengaruhi terjadinya perpecahan adalah kuantitas versus kualitas, kekuatan ekonomi versus pertumbuhan sosial, atau power versus ilmu pengetahuan, atau abstrak versus diferensial. Faktor-faktor ini bersifat abstrak dan mempengaruhi ruang. Ruang adalah bagian tidak terlepas dari sebuah karya arsitektur. Arsitektur

yang dapat memunculkan diskusi, adalah di mana makna ruang ruang di dalamnya dibentuk sebagai tanggapan berbagai macam konteks. Tak terkecuali karya karya berikut ini.

## MASJID TIRANA



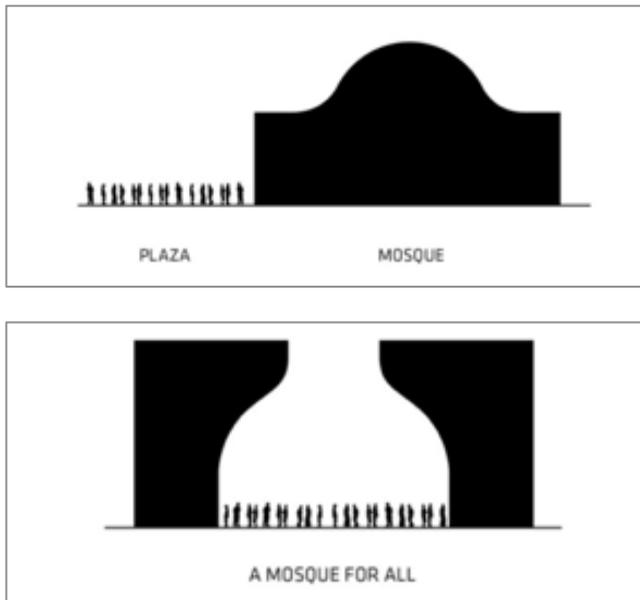
Gambar 4. 3 Masjid Tirana (sumber : [https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen\\_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-1.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-1.jpg))

Desain arsitektur tidak selamanya ditentukan oleh fungsi yang spesifik. Ada kalanya sebuah desain berangkat dari kemungkinan penggunaan ruang yang majemuk. Kepekaan akan kemungkinan-kemungkinan tersebut terkadang membuat arsitek 'dipaksa' visioner, membayangkan kemungkinan apa yang muncul dari kondisi yang sudah ada atau berusaha dibentuk lewat karyanya.

Satu karya dari Bjarke Ingels (BIG) untuk masukan ide untuk konsepsi ulang Scanderbeg Square di Albania pada tahun 2012 yang dianugerahi 'unbulit work award : faith and form', kemudian menjadi salah satu contoh kepekaan ruang tersebut. (TIR) Tirana Mosque, di Tirana Albania,

karya ini adalah sebuah fungsi plaza urban yang direncanakan juga sebagai tempat ibadah.

BIG melihat fungsi masjid sebagai tempat ibadah golongan mayoritas, memiliki kesempatan untuk diekspansi ruangnya. Penggunaannya yang terbatas oleh waktu tertentu pun, menjadi peluang ruang ruangnya untuk disulap menjadi ruang ruang yang lebih umum. Dari diagram di bawah, terlihat jelas pemikiran perancang untuk mengakomodasi lebih dari fungsi tunggal.



Gambar 4. 4 Diagramatik potongan Masjid Tirana (sumber: [https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen\\_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-111.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-111.jpg))

Dengan kreatif, ruang ruang yang berbeda peruntukan, namun ada irisan kesamaan karakter, bisa dibuat pada satu lokasi yang sama. Fungsi peribadatan yang sangat absolut,

di mana sangat terkunci pada simbol-simbol tertentu, ternyata hanya terjadi di waktu yang terbatas. Selibuhnya, ruang ruang tersebut akan menjadi *plaza*, yang menurut pembacaan Lefebvre, akan masuk dalam kategori ruang abstrak. Wisatawan, warga lokal, diberikan 'kebebasan' dalam sebuah ruang yang definisinya *plaza* publik. Imajinasi ini bisa kita rasakan lewat perspektif suasana yang berupaya divisualkan berikut.

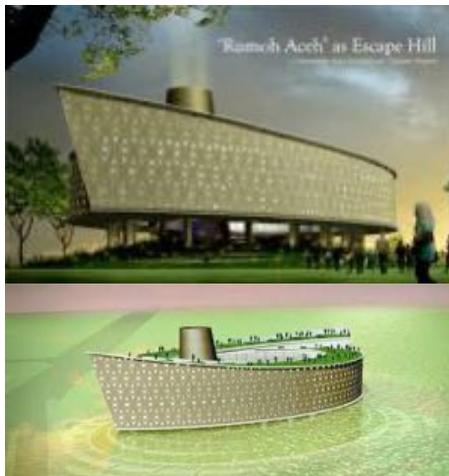


Gambar 4. 5 Masjid Tirana (sumber : [https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen\\_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-3.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2011/05/dezeen_Cultural-centre-in-Tirana-by-BIG-3.jpg))

Ruang ruang absolut bukan dibentuk lewat simbolis simbolis visual, melainkan simbolis dari kegiatan yang dimunculkan dan terlihat oleh pengguna lain. Saat plaza menjadi absolut untuk ibadah, pengguna lain akan

cenderung menghormati. Begitu pun sebaliknya, saat yang muncul ruang abstrak sebagai *plaza* publik, kegiatan pun menjadi bebas. Kepekaan membaca kemungkinan, serta desain yang dibuat mampu mengakomodasi keduanya, menjadikan desain ini sangat fleksibel namun disaat bersamaan juga mampu tampil sangat spesifik.

## MUSEUM TSUNAMI ACEH



Gambar 4. 6 Museum Tsunami Aceh (sumber : <https://limbarup.files.wordpress.com/2016/07/6469d-museumtsunamiaceh2.jpg> )

Contoh lain adalah dari karya pemenang sayembara, yang kemudian direalisasikan untuk mengenang peristiwa Tsunami di Aceh pada Desember 2004. Karya ini adalah karya dari biro arsitek Urbane yang diketuai oleh Ridwan Kamil. Ide besar dari arsitek adalah memvisikan bangunan museum yang tidak hanya bisa sebagai bangunan kenangan, namun di saat bersamaan sangat kontekstual sebagai bukit penyelamatan saat terjadi tsunami Kembali di masa mendatang. Ruang ruang kontradiktif dan differensial

muncul karena memang direncanakan. Museum mulai beroperasi pada sekitar periode 2009, dan hingga kini masih menjadi salah satu karya arsitektur yang berhasil mendefinisikan secara baru kolaborasi konteks lokal dan modernitas.

Ruang kontradiktif adalah ruang yang memunculkan fungsi majemuk yang kemudian bisa saling berkebalikan. Salah satu sifat berkebalikan yang dapat dilihat adalah, bagaimana ruang-ruang yang ada memunculkan kembali suasana saat tsunami, yang mencekam dan penuh ketakutan, tapi di saat bersamaan ruang-ruang yang sifatnya penuh pengharapan juga dimunculkan sebagai sekuens berikutnya dari rangkaian pengalaman ruang tersebut. Aspek kontraktif lain, terpancar dari kegiatan pendukung wisatawan, seperti berjualan, café, dan pendukung lain. Dari kacamata pengelola, arsitektur ini adalah wadah mereka bekerja berpenghasilan, namun dari sudut pandang wisatawan, ini adalah tempat mereka berlibur sekaligus mendapatkan pengayaan tentang peristiwa dan budaya.

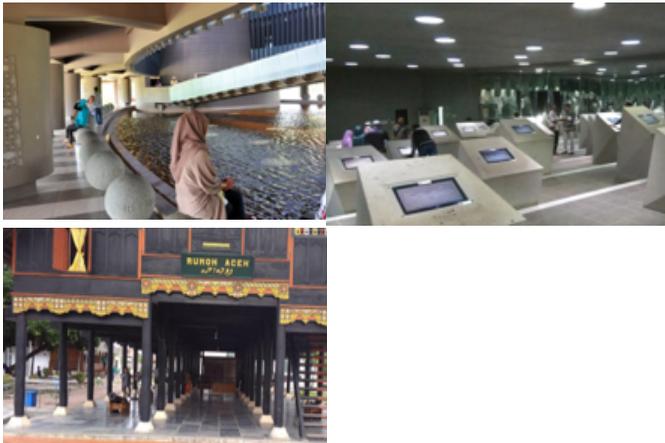


Gambar 4. 7 Interior museum Tsunami Aceh (sumber :

<https://www.google.com/maps/place/Museum+Tsunami+Aceh/@5.5477436,95.3151774,15z/data=!4m14!1m8!3m7!1s0x0:0x5e2203a9f54643f9!2sMuseum+Tsunami+Aceh!8m2!3d5.5477436!4d95.3151774!14m1!1BCglgAQ!3m4!1s0x0:0x5e2203a9f54643f9!8m2!3d5.5477436!4d95.3151774#>)

Keberhasilan perancang memenangkan kompetisi ini, tak lepas rasanya dari kemampuan karyanya memberikan nilai

tambah, nilai guna lebih dari yang sebenarnya diprediksikan oleh penyelenggara. Yang seharusnya museum adalah tempat wisata kenangan saja, namun dapat diperkaya menjadi tempat usaha, tempat menyelamatkan diri, tempat berkumpul publik dan lain sebagainya. Secara cermat ruang ruang ini berdampingan, tanpa kemudian saling memperebutkan tempat. Kepekaan juga untuk mengakomodasi lokalitas dari segi nilai budaya, juga tak luput memberikan peran untuk pengayaan fungsi ruang ini. Salah satunya adalah rumah adat Aceh yang umumnya panggung, untuk mengakomodasi kegiatan publik di bawah fungsi privat. Kekhasan ini berhasil ditransformasi, agar warga lokal bukan wisatawan, tetap dapat memanfaatkan area bawah museum sebagai area berkumpul (bebas gratis), berdampingan dengan wisatawan yang memanfaatkan arsitektur museum ini sebagai objek wisata (berbayar).



Gambar 4. 8 Interior museum Tsunami Aceh (sumber :

<https://www.google.com/maps/place/Museum+Tsunami+Aceh/@5.5477436,95.3151774,15z/data=!4m1!1m8!3m7!1s0x0:0x5e2203a9f54643f9!2sMuseum+Tsunami+Aceh!8m2!3d5.5477436!4d95.3151774!14m1!1BCglgAQ!3m4!1s0x0:0x5e2203a9f54643f9!8m2!3d5.5477436!4d95.3151774#>)

Secara umum, arsitektur merupakan ruang, di mana komponennya tidak bisa dilepaskan dari aspek budaya, pelaku dan pengguna, tempat, waktu dan sebagainya. Semakin banyak aspek yang bisa diprediksi, semakin arsitekturnya dapat berguna buat banyak fungsi. Ruang abstrak, absolut, kontradiktif, diferensial, keseluruhannya saat dimaknai dengan tepat, dapat menjadi pedoman kita, desainer ruang, untuk lebih tajam dalam menghasilkan karya karya yang mengakomodasi ruang ruang tersebut.



*"Madness is the absolute break with the work of art; it forms  
the constitutive moment of abolition, which dissolves on  
time the truth of the work of art"*

**Paul-Michel Foucault**



## 05 heterotopia dan ruang dalam bahasa – Foucault

Rizaldy Johan Mangitung, Matheas Ellanda Wijaya

### SIAPA FOUCAULT



Foucault adalah seorang pemikir dengan minat akademik luas yang membentang dari filsafat ke psikologi dan juga sejarah ilmu sains. Beliau membaca sejarah dari ilmu kedokteran dan ilmu sosial. Karena ketertarikannya juga terhadap wacana sastra dan politik ini membuatnya menjadi pemikir yang unik. Beberapa karyanya saat itu yang membawanya terkenal berkaitan tentang aspek kehidupan, pengetahuan dan seni.

Paul Michel Foucault lahir pada tanggal 15 Oktober 1926 di Poitiers, yang dimana pada tahun-tahun awal kelahirannya ditandai dengan keadaan perang, gangguan psikologis pada dirinya dan keanehan tertentu. Namun secara intelektual, ia merupakan anak yang unggul sejak usia yang masih sangat muda. Setelah pindah ke Paris pada tahun 1946 untuk menempuh pendidikan di *Ecole Normale Supérieure*, rue d'Ulm, Foucault menjumpai filosof Hegel dan Marx. Dalam masa studinya di Ecole, Foucault mempelajari Hegel dengan serius melalui karya Jean Hyppolite (1907-1968) dan mempelajari Marx juga melalui pembacaan Louis Althusser (1918-1990). Keduanya memberi kesan kuat pada Foucault. Akhirnya Foucault menelurkan dua karya awalnya sebagai tanggapan terhadap konteks saat itu pada tahun 1954 yaitu

'introduction' to *Dream and Existence* by Ludwig Binswanger dan "Mental Illness and Psychology". Pada saat itu juga ada ahli fenomenologi persepsi, Maurice Merleau-Ponty yang terkait dengan Jean Paul Sartre yang mengajar juga di Rue d'Ulm.

Sartre tidak memiliki pengaruh langsung pada Foucault. Namun, Sartre adalah pemikir yang menandai adegan filosofis dan eksistensial Prancis pada 1960an yang bertahan sepanjang sebagian besar kehidupan Foucault. Foucault dan Sartre ini berbagi ketidaksukaan yang sama kepada masyarakat kalangan elit atau borjuis dan berbagi simpati untuk kelompok yang dianggap berada di pinggiran, seniman, tahanan dan homoseksual. Foucault menekankan pentingnya penemuan terhadap keinginan untuk suatu konsep, dan terutama untuk memahami sistem keseluruhan yang berangkat dari penggalan makna.



Gambar 5. 1 Lukisan wajah Hegel dan Karl Marx (sumber: <http://www.tesorosdesabiduria.com/2017/06/hegel-marx-engels-communist-manifesto.html>)

Levi-Strauss juga memberikan pengaruh langsung terhadap pemikiran Foucault yaitu pandangan tentang penghilangan semua mitos atau konsep kosmologi yang ada sebelumnya terkait makna. Makna ini dimiliki masyarakat secara tidak sadar, terkait posisi mereka sekarang, apa yang sudah ada sebelumnya, dan apa yang mendasari berpikir dan

bertindak. Pada dasarnya segala sesuatu yang menopang kita dalam pemaknaan ruang dan waktu adalah sebuah sistem. Sistem inilah yang disebut oleh Foucault menyiratkan ide distribusi spasial karena setiap sistem pasti diatur secara spasial.

Kemudian Foucault juga mendapatkan pengaruh pemikiran dari Jaques Lacan yang bersifat psikoanalisis, yaitu menyatakan bahwa apa yang berbicara melalui pasien dan neurosisnya bukanlah sebuah subjek, tetapi sistem bahasa yang diperoleh sebelumnya. Dari pendapat diatas lalu mengarahkan Foucault untuk berargumen bahwa sebelum timbulnya suatu pemikiran manusia, sudah ada pengetahuan yang bersifat diskursif atau penyimpulan secara logis bagaimana sistem akan dipikirkan kembali. Sehingga bagi Foucault, sistem yang mendasari posisi kita ini adalah yang utama, sementara proses untuk menemukan pengetahuan diskursif adalah hasil konsekuensial manusia.

Georges Canguilhem, mentor Foucault dan pembimbing thesis doktoral Foucault yang berbicara tentang sejarah kegilaan ini menjadi salah satu pendukung Foucault yang paling penting seumur hidupnya. Dimana pendekatannya terhadap sejarah dan filsafat sains memberikan pandangan baru kepada Foucault. Pendekatan Canguilhem memberikan Foucault ide tentang rasa diskontinuitas dan pecahnya ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai peran historis dari konsep sebagai sesuatu yang berdiri sendiri dari suatu pemahaman. Canguilhem mengungkapkan ketidakkonsistenan pengetahuan ilmiah. Pendekatan ini penting bagi Foucault, semakin memperkuat ia menyebarkan ide bahasa/ linguistik dan psikoanalisis.

Foucault menerbitkan beberapa buku yang membuatnya menjadi makin mapan dan mempertahankan statusnya sebagai akademisi di beberapa universitas Perancis sepanjang tahun 1960-an sehingga memperoleh pengakuan lebih luas setelah keberhasilan bukunya *The Order of the Things* (1966) yang membuatnya menjadi tokoh ikonik di Perancis.

Foucault pernah terlibat kedalam kegiatan politik praktis dalam hidupnya. Keterlibatan awal adalah saat pembentukan Komisi 1963 yang mengarah ke reformasi oleh Departemen Pendidikan pada tahun 1965. Foucault memberikan bantuan untuk menjawab kebutuhan negara akan intelektual aktivis yang mau mengambil bagian dalam reformasi dan demi kebutuhan kaum pelajar saat itu. Kemudian Foucault semakin aktif secara politik pada tahun 1970-an dengan tujuan mewujudkan beberapa gagasannya yang lebih radikal.

Reputasi Foucault diantara teman-temannya menjadi semakin jelas dan tidak ambigu. Beliau mendapatkan rasa hormat dan persahabatan dari beberapa rekannya, namun ada beberapa yang menolaknya. Karena eksentriknya Foucault yang menolak secara terang-terangan untuk mematuhi aturan yang ada untuk menyesuaikan diri dengan batas-batas disiplin ilmu yang sudah ada.

Jiwa aktivisme Foucault setelah demonstrasinya tahun 1968 menandai hubungan yang terganggu antara negara dan kaum intelektual, khususnya dalam mendirikan universitas baru di Vincennes. Foucault memperoleh peran untuk mengusulkan staf akademik baru, dan pada titik ini Foucault menganggap sebagai kesempatan untuk mengubah kancah intelektual Perancis. Ada beberapa kandidat sukses dan terkenal yang diusulkan Foucault,

yaitu Michel Serres, Judith Miller, Alan Badiou dan Gilles Deleuze, yang bergabung setelah kepergian Foucault.

Foucault juga merupakan pendiri *Prison Information Group* yang melakukan protes atas nama kelompok yang terpinggirkan. *Discipline and punish* (1975) adalah judul buku dari Foucault tentang pemenjaraan modern yang ditetapkan untuk menentang penyiksaan atau pembunuhan. Buku Foucault ini menekankan bagaimana reformasi pemenjaraan modern menjadi sarana disiplin yang lebih efektif dan dapat menjadi model untuk mengendalikan seluruh masyarakat, termasuk pabrik dan rumah sakit. Konsep Foucault tentang kekuasaan dan pengetahuan ditunjukkan dalam buku ini khususnya terkait kekuasaan manusia dan tujuan pengetahuan yang tidak dapat dipisahkan.

Selain Perancis, Foucault juga mengajar di Jepang dan Amerika Serikat. Kemudian sejalan dengan buku terakhirnya *The History of Sexuality*, sifat keterlibatan politik Foucault telah berubah. Ia menjadi lebih tertarik kepada adanya kemungkinan pemerintah sedang memainkan peran khusus dalam mengusahakan kebahagiaan masyarakat.

Tahun 1981 Foucault memperoleh dukungan dari Partai Sosialis Perancis dalam pemerintahan yang hanya berumur pendek. Pencabutan dukungan partai Sosialis Perancis terhadap Foucault terjadi karena pernyataan ketidakpuasannya terhadap kurangnya pertimbangan pemerintah untuk masalah fasilitas penjara. Ketidakefektifan tindakan politik dari pemerintah ini mengakibatkan muncul suatu konsep baru dari Foucault tentang estetika dan eksplorasi lebih lanjut. Lalu pada 25

Juni 1984, Foucault meninggal dunia di Paris karena menderita AIDS.

Foucault adalah seorang akademisi yang marjinal. Dia mampu memegang kursi bergengsi di *College de France* disaat ia memiliki kisah hidup yang pedih seperti upaya bunuh diri, kerusakan, periode singkat pelemagaan, file polisi dan kematian dini. Dia adalah seorang aktivis hak asasi manusia dan seseorang yang juga bisa meneriakkan pernyataan misoginis. Seorang yang sangat politis dan sangat pribadi, ia adalah pesolek yang berhasil memproyeksikan dua aspek yang berbeda dari keberadaannya.

Kompleksitas dalam diri Foucault ini yang akhirnya muncul sebagai rekonsiliasi antara sikap akademis dan transgresif, yang tidak mudah ditanggung. Pada awalnya Foucault bermasalah dengan seksualitasnya dan menjaga kehidupan pribadinya untuk dirinya sendiri. Dia tidak pernah merefleksikan di depan umum tentang perubahan hubungan institusional, meskipun telah memainkan peran penting dalam transformasi persepsi dan sikap tentang kegilaan, penjara dan seksualitas.

## **TEORI HETEROTOPIA FOUCAULT**

### **Tantangan Terhadap Teori Ruang Abad Pertengahan**

Pada pembahasan tentang ruang dan waktu, Foucault selalu menyebutkan keadaan pada masa sebelum tahun 1960-an yang dikuasai oleh pemikiran sementara tentang keruangan dimana merupakan ciri dari pemikiran akademisi Perancis. Pemikiran peraduan (*contested*) ruang dan waktu, Foucault menganggap bahwa didalam proses pencarian

jawaban itu, akan memunculkan pemahaman makna penting dari waktu, dimana Foucault sendiri menentang signifikan terhadap waktu.

Pada abad 19, pemikiran tentang waktu adalah penting dimana segala hal dinilai berdasarkan kesejarahannya. Kualitas dari suatu ruang juga dilihat dari waktu kehadiran ruang tersebut atau sejarahnya, bukan dari kualitas ruang itu sendiri. Hal inilah yang ditentang oleh Foucault. Sementara menurut Foucault pada masa abad 20 akhir, kategori yang lebih terlihat adalah kualitas ruang, dimana hal - hal tentang ruang tersebut dapat dihubungkan satu dan yang lainnya, dapat disejajarkan, ruang dapat saling berdekatan atau jauh, berdampingan atau bersebaran (jika ruang dilihat dari kesejarahan, maka ruang akan selalu kronologis/ berurutan). Hal - hal tentang ruang dinilai berdasarkan ruang satu dan lainnya bukan lagi diuji berdasarkan waktu. Foucault menuliskan:

*We are in the age of the simultaneous, of juxtaposition, the near and the far, the side by side and the scattered. A period in which, in my view, the world is putting itself to test not so much as a great way of life destined to grow in time but as a net that links points together and creates its own muddle. It might be said that certain ideological conflicts, which underlie the controversies of our day take place between pious descendants of time and tenacious inhabitants of space (Foucault 1993: 420).*

Pada tulisan Heterotopia oleh Foucault, ia menegaskan bahwa pemahaman ruang di Barat adalah bersifat hierarkis/ dapat diurutkan, misalnya meliputi wilayah daratan yang bersifat sakral dan profan, perkotaan dan pedesaan, terjaga

dan tidak terjaga (1993:420). Hal ini berdasarkan teori kosmologi yang populer pada abad pertengahan, dimana dinyatakan bahwa ruang – ruang kosmologis (ruang angkasa, bersifat suci) hadir berbanding terbalik dengan ruang yang ada di daratan. Foucault menentang pendapat Galileo tentang *Medieval Space*, yang dianggapnya sebagai suatu pembatasan ruang (*space of localization*). Menurut Foucault, ruang adalah sesuatu yang tak terbatas (*infinite*). Foucault berargumen bahwa Galileo telah merendahkan *the medieval space*, karena *the localization* (pembatasan) dari suatu hal tidak lagi sesuatu yang tetap, namun harus dipertimbangkan dalam ke tidak terbatasan alam semesta yang selalu bergerak

Foucault menyatakan ruang bukanlah sesuatu yang permanen melainkan susunan sementara berdasarkan hubungan kedekatan antar elemen, yang akan membawa ke masalah pengaturan dan posisi, demografis dan pola pemesanan (*pattern of ordering*), ia menuliskan:

*In a still more concrete manner, the problem of position is posed for men in demographic terms. The question of the arrangement of the earth's inhabitants is not just one of knowing whether there will be enough room for all of them – a problem that is in any case of the greatest importance – but also one of knowing what are the relations of vicinity, what kind of storage, circulation, reference, and classification of human elements should take preference in this or that situation, according to the objective that is being sought. In our era, space represents itself to us in the form of patterns of ordering (Foucault 1993: 421).*

Dalam hal ini Foucault menentang kestabilan ruang, yang menurutnya selalu bergerak dan berubah - ubah. Kualitas suatu ruang dilihat dari tatanan, komposisi, dan apa yang terjadi didalamnya, hal inilah yang menjadi penentu fungsi ruang dan hirarkinya bukan dari waktu keberadaannya.

### **Heterotopia, ruang yang bersifat heterogen**

Mengutip dari pemikiran Gaston Bachelard (filosof Perancis yang berkontribusi dalam puisi dan filsafat sains), Foucault mengingatkan bahwa kita tidaklah hidup dalam ruang yang bersifat homogen atau serba sama. Kita hidup di dalam ruang yang dipenuhi dengan bermacam - macam kualitas. Bagi Foucault, ruang bisa hadir melalui persepsi pribadi, dari mimpi, dari hasrat, dimana menyimpan kualitas - kualitas dasar, ruang dapat saja bercahaya, sangat halus, transparan, atau gelap, dapat tidak rata, buram, ruang yang tinggi dan berada di puncak atau ruang berlumpur di bawah tanah, ruang yang bersifat mengalir atau ruang keras yang berbatu. Kualitas dasar ini menjadikan ruang memiliki makna secara intrinsik (*inner space*). Namun Foucault tidak hanya menganggap ruang penting dari segi ruang dalamnya, ia juga menekankan pada ruang luar (tanpa menempatkan ruang luar tersebut bertentangan dengan ruang dalam), yang ia sebut sebagai pengalaman ruang. Foucault menuliskan:

*The space in which we live, from which we are drawn out of ourselves, just where the erosion of our lives, our time, our history takes place, this space that wears us down and consumes us, is in itself heterogeneous. In other words we do not live in a sort of a vacuum. . . but in a set of*

*relationships that define positions which cannot be equated or in any way superimposed (Foucault 1993: 421).*

Ketertarikan Foucault adalah pada tatanan ruang, dimana tatanan sebuah ruang disediakan bersamaan dengan elemen – elemen (perabot, cahaya, dan sebagainya) yang berada di dalamnya yang terlibat satu sama lain, tetapi dalam maksud untuk menahan, menetralkan, atau membalikkan hubungan antar elemen yang di desain. Ruang menurut Foucault, memiliki dua tipe umum: utopia dan heterotopia (Foucault 1993 : 421-2). Utopia tidak memiliki ruang nyata, namun memiliki hubungan secara umum terhadap analogi secara langsung atau terbalik dengan ruang nyata dalam masyarakat. Ruang ini pada dasarnya tidak nyata. Lain halnya dengan Heterotopia, adalah ruang nyata dan efektif yang terjadi dalam institusi masyarakat. Ruang ini berperan langsung dalam kehidupan dan aktivitas masyarakat, seperti yang Foucault tuliskan:

*Heterotopias constitute a sort of counter-arrangement of effectively realized utopia, in which all the real arrangements . . . that can be found within society, are at one and the same time represented, challenged, and overturned: a sort of place that lies outside all places and yet is actually localizable (Foucault 1993: 422).*

Contoh ruang heterotopia adalah suatu tempat yang istimewa, sakral, atau bahkan terlarang. Biasanya dicadangkan untuk individu dalam krisis yang digambarkan ekstrim oleh Foucault sebagai individu yang berada dalam suatu kondisi yang kurang baik dalam relasinya dengan masyarakat, misalnya stres yang berlebih, kondisi tidak sehat, sakit tua, dan lain sebagainya. Sehingga Heterotopia

menjadi suatu ruang yang berperan khusus bagi suatu individu dalam masyarakat.

Dalam keadaan dimana pada suatu ruang tunggal yang nyata, terdapat berbagai ruang yang berbeda yang bahkan asing satu dengan yang lainnya. Heterotopia memiliki kekuatan menyandingkan ruang – ruang tersebut dalam satu ruang tunggal dimana membuat ruang – ruang tersebut terkoneksi satu dengan yang lain, seperti di teater dan bioskop tetapi juga di taman tradisional.

Heterotopia adalah ruang nyata yang memiliki pembatas jelas dengan sistem buka-tutup yang memisahkan antar ruang sehingga membuatnya dapat dimasuki. Ada juga ruang heterotopia yang bersifat kolektif dan dapat dibagi, seperti ruang yang terbuka untuk diakses publik (Dehaene & De Cauter 2007: 21 dalam Iliopoulou, 2015). Hal yang membuat seseorang tidak dapat memasuki ruang heterotopia tertentu adalah karena kehendaknya sendiri atau paksaan dari orang lain, contoh seperti pada barak dan penjara.

Menurut Foucault, heterotopia memiliki fungsi yang terjadi di antara dua kutub yang berlawanan: di satu sisi, heterotopia melakukan tugas menciptakan ruang ilusi yang menunjukkan bagaimana sifat ruang 'nyata' tampak lebih ilusi; atau di sisi lain, heterotopia memiliki fungsi membentuk ruang lain yang sempurna dan diatur dengan baik, dari mana ruang saat ini muncul sebagai tidak teratur.

## **TEORI RUANG DALAM BAHASA FOUCAULT**

### **Mengandalkan karya Avant Garde**

Dalam mengembangkan konsep keruangan, Foucault mempelajari dan mendalami pelajaran filsafat tradisional seperti seni, bahasa dan musik dalam kehidupan dimana ilmu pengetahuan itu pertama kali muncul. Foucault mempelajari kesenian agar mampu menggambarkan kondisi pada zaman tersebut. Kesenian dengan bentuk karya yang unik dan eksperimental dapat menjelaskan dan mendeskripsikan kondisi pada zamannya. Ketertarikan Foucault mempelajari karya seni Avant Garde yang unik, inovatif dan eksperimental ini dianggap sebagai bentuk penghormatannya terhadap kebudayaan, seni dan politik.

Namun penemuan Foucault tentang konsep-konsep avant garde yang unik, dianggap sebagian orang merupakan pelanggaran. Dimana karya yang unik ini dapat memberikan perubahan secara drastis terhadap pemahaman karya seni sebelumnya. Perubahan karya yang terlalu ekstrim ini mendatangkan pertanyaan besar, apakah pada zaman itu merupakan zaman yang berbeda dengan zaman sebelumnya? Kesusahan untuk menelusuri karya seni akan muncul. Sehingga muncul apakah karya seni dan musik dapat menggambarkan dan mendeskripsikan kondisi pada zaman tersebut.

Foucault menjelaskan bahwa konsep ini memisahkan diri dari praktek seni dan bahasa sebelumnya; sehingga tidak ada kaitannya antara kesenian pada abad 19 dengan abad kedua puluhan. Karya seni pada zaman ini secara sengaja keluar dari kebudayaan dan pengetahuan yang ada pada sebelumnya, dan membuat titik balik karya seni pada zaman dua puluhan sebagai awal mula karya seni. Menurut

Foucault, era ini seakan-akan memiliki hubungan kekerabatan yang berbeda dengan era sebelumnya.

Foucault begitu mengagumi karya-karya dari Raymond Roussel (novelis dan musisi Perancis) karena memiliki kesamaan tema, sehingga karya Roussel memberikan dampak dominan yang nyata sepanjang pemikiran Foucault. Sebagai contoh adalah pemahaman keruangan dari suatu sistem bahasa, eksperimen dalam tekstualitas dan ketidakpercayaan pada mitos. Dalam pandangan Foucault, Roussel adalah seorang pesolek dengan penampilan yang anggun, memiliki nilai estetis yang baik, terlihat terkadang obsesif dan depresif, sosok yang romantis dan cukup eksperimentalis, dan yang lebih ekstrim lagi, ia adalah homoseksual yang sangat mengerikan bagi kamu elit Perancis saat itu.



Gambar 5. 2 Potret Raymond Roussel (sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Raymond\\_Roussel](https://en.wikipedia.org/wiki/Raymond_Roussel))

Karena terlalu terpicat dengan karya-karya Roussel, Foucault pada karyanya yang terakhir membahas mengenai bahasa dan metamorfosisnya. Metamorfosis bahasa adalah keadaan transformasi ruang dari natural ke sesuatu yang kontra atau berbeda; disebut sebagai ruang

transgresif. Foucault coba menjelaskan bahwa ruang yang secara empiris dan nyata termasuk sebagai ruang natural. Jika ruang tersebut diubah atau ditransformasikan menjadi sesuatu yang unik, eksperimental dan menabrak persyaratan ruang sebelumnya; maka hal ini menandakan suatu ruang transgresif.

Karya yang transgresif dapat ditafsir atau diterjemahkan dalam waktu sekarang dan mendatang sebagai karya yang memiliki makna yang berbeda,. Hal ini seakan-akan makna sekarang akan dilebur dan dihancurkan sehingga semakin sulit untuk di telusuri bagaimana makna dan arti yang dimaksud oleh seniman yang membuat karya tersebut. Karena dalam sistem bahasa, terdapat istilah metafora bahasa yang membuat karya itu bisa diartikan berbeda, bahkan kontras dengan makna sebenarnya.

### **Bahasa sebagai duplikat yang terlihat**

Bahasa muncul sebagai duplikat makna tersembunyi dari yang terlihat. Fungsi bahasa adalah untuk memahami sesuatu yang konkret/ jelas sehingga dapat dimengerti makna dan artinya. Itu adalah salah satu alasan mengapa segala sesuatu hanya dapat dipahami melalui bahasa. Bagi Foucault bahasa adalah fokus utama dalam studinya, dimana bahasa tidak lagi sekedar mentransmisikan konten dari masa lalu ke masa sekarang, tetapi bahasa membantu kita memaknakan kembali presentasi makna yang tidak terputus.

Fase pertama bahasa digunakan untuk menceritakan makna dari interpretasi masa lalu ke masa yang sekarang. Fase kedua, bahasa dapat mendeskripsikan sebuah ruang,

kemudian ruang itu tercipta dan semakin berkembang deskripsinya dengan metafora bahasa. Fase ketiga, bahasa semakin menyebar dengan penafsiran perindividu yang berbeda, semakin tersebar dan hancur, susah ditelusuri kembali apa makna awal dari suatu karya tersebut.

### **Kurva dan Spiral Rasionalitas**

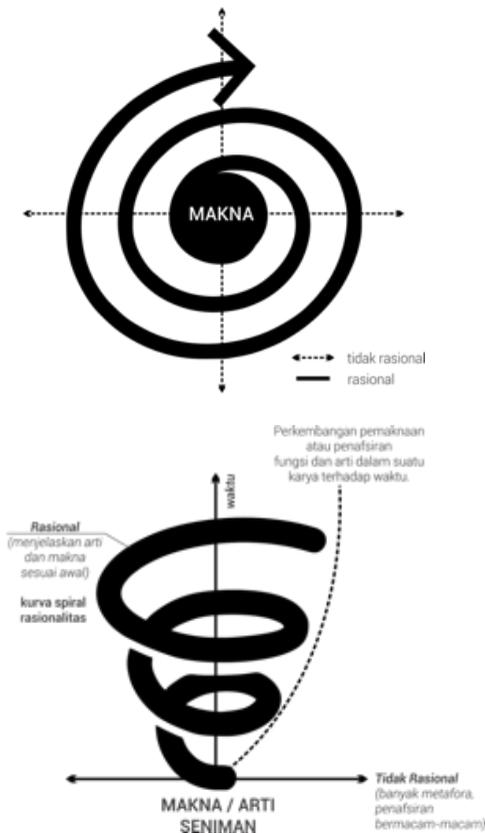
Foucault telah menggunakan contoh karya-karya avant-garde untuk menarik perhatian kita pada detail bahwa konsep keruangan itu sukar atau bahkan tidak tertulis dalam literatur tradisional. Hal ini merubah penyebaran makna ruang dan bahasa yang biasanya terjadi secara linear, menjadi makin menyebar dan meluas.

Bentuk kurva dan spiral muncul dalam wawancara Foucault pada tahun 1982 dengan Paul Rabinow sehubungan dengan pertanyaan postmodernisme dan rasionalitas. Foucault setuju dengan Habermas mengenai masalah rasionalitas: jika seseorang meninggalkan karya-karya filsafat rasionalitas, maka ia beresiko jatuh dalam irasionalitas. Tahun 1980-an adalah masa penting untuk mempertahankan makna ini, karena persepsi beberapa filsuf post-strukturalis saat itu menganut irasionalitas. Foucault mengakui bahwa menurutnya masalah sentral dalam filsafat ini sudah ada sejak abad ke -18.

Bentuk kurva dua dimensi Foucault ini jika dikaitkan dengan bahasa akan menjadi konfigurasi tiga dimensi yang disebut sebagai spiral rasionalitas. Bentuk 3D ini lebih jelas dalam mengartikan metafora yang terjadi.

Dengan demikian, Foucault menjelaskan bahwa ruang dan bahasa hidup dalam sebuah hubungan yang erat, dimana

setiap perkembangan atau modifikasinya saling efektif, dimana setiap perubahan ruang akan merupakan konsekuensi terhadap bahasa, sedangkan mutasi didalam suatu bahasa akan selalu bergerak dan mempengaruhi ruang dan waktu.



Gambar 5. 3 Ilustrasi kurva spiral rasionalitas 2D Foucault (divisualisasikan oleh penulis)

## DELEUZIAN CENTURY

Dunia arsitektur berkembang pesat sejak 1990, dimana teori arsitektur memasuki era baru dengan perkembangan beberapa pandangan seperti *folding architecture*, *biomorfism*, dan *parametricism*. Beberapa dari perkembangan ini jika dikaitkan kebelakang akan mengarah kepada warisan dari pendekatan Foucault yang radikal. Hal ini mengacu kepada pekerjaan Gilles Deleuze dan Felix Guattari yang menerbitkan sebuah tulisan yang secara radikal tentang keruangan.

*I must discuss two books of exceptional merit and importance: Difference and Repetition and The Logic of Sense. Indeed, these books are so outstanding that they are difficult to discuss; this may explain, as well, why so few have undertaken this task. I believe that these works will continue to revolve about us in enigmatic resonance with those of Klossowski, another major excessive sign, and perhaps one day this century will be known as Deleuzian (Foucault 1977: 165).*

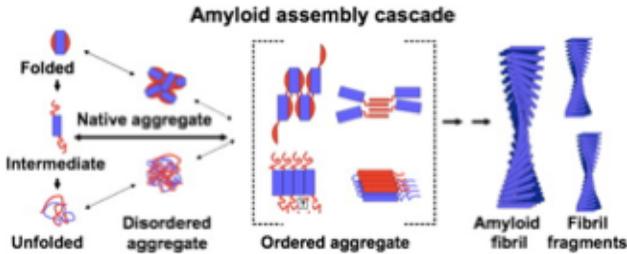
Tulisan diatas membawa kepada sejarah pemikiran Foucault dalam memahami pemikiran Deleuze yang membawa ia pada masa yang ia sebut *Deleuzian*. Deleuzian adalah era adalah dimana non-platonik geometri dan ruang hadir bersaing dengan platonik geometri yang telah lebih lama hadir (seperti pandangan Deleuze). Geometri non-platonik ini tidaklah berupa persegi panjang, datar, bersifat cartesian, ataupun dalam berbagai bentuk yang tunduk pada prinsip *Euclidean Geometry* (sistem

matematis geometri yang berhubungan dengan logika Euclid).

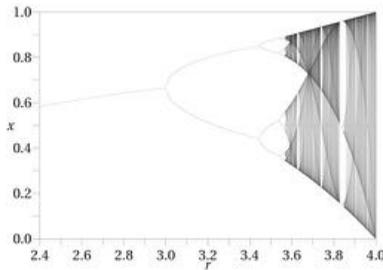
Di masa akhir abad 20 ke awal abad 21 termasuk dalam era Deleuzian seperti yang dikatakan Foucault. Sebagai contoh adalah munculnya beberapa bangunan sebagai sebuah karya arsitektur yang mewah dan unik. Sebagai contoh adalah *Bilbao Guggenheim Museum*, arsitektur dengan geometri organik yang ditingkatkan, the *Beijing Olympic Stadium*, karya arsitektur dengan ruang bergaya masa depan yang nyentrik, *The Phaeno Interactive Science Centre di Wolfsburg*, dan karya inovatif lainnya yang muncul dengan non-platonik geometri. Bangunan - bangunan ini dikenali juga sebagai arsitektur parametric atau lipatan. Deleuzian dapat pula mengambil bentuk dari organisme di alam atau pengembangan dari parameter yang dipilih yang diekspresikan dalam bentuk formula atau rumus; selanjutnya diterapkan dalam pembentukan arsitektur dan ruang dengan kompleksitas yang tinggi. Pengembangan ini hanya dapat dilakukan melalui komputer.

Arsitektur yang disebutkan diatas berbeda dengan arsitektur pada masa Foucault mempertanyakan tentang dominansi dari bentuk - bentuk tradisional seperti lingkaran dan bola. Saat itu ia menyatakan ambisinya yang mengarah pada tantangan pada bentuk Platonis, ia berkata:

*The circle must be abandoned as a faulty principle of return; we must abandon our tendency to organise everything into a sphere. All things return into straight and narrow, by way of a straight and labyrinthine line. Thus, fibrils and bifurcations (Leiris' marvellous series would be well suited to a Deleuzian analysis) (Foucault 1977: 166).*



Gambar 5. 4 Formasi *Fibril* (sumber: <https://www.sciencedirect.com/topics/medicine-and-dentistry/fibril-formation>)



Gambar 5. 5 Diagram *Bifurcation* (sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:LogisticMap\\_BifurcationDiagram.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:LogisticMap_BifurcationDiagram.png))

Pada saat itu Foucault meramalkan bahwa arsitektur masa depan adalah berupa *folds*, *fibril*, dan *bifurcation*. Fibril merupakan material struktur biologi yang terdapat dalam tubuh makhluk, mirip seperti filamen atau fiber dengan ukuran yang lebih kecil. *Fibril* ini berbentuk seperti akar rambut dengan ukuran 10 - 100 nanometers, sementara *bifurcations* berarti percabangan menjadi dua. Arsitektur *fibril* and *bifurcations* merupakan representasi dari garis lurus yang tak kasat mata, dimana garis tersebut dapat dicabangkan dan ditekukkan seperti labirin sehingga menjadi bentuk - bentuk sesuai yang diimajinasikan

manusia secara bebas. Bentuk - bentuk inilah yang akan mewakili arsitektur masa depan.

## **THERME VALS SEBAGAI RUANG HETEROTOPIA**

### **Pendahuluan Proyek**



Gambar 5. 6 Bangunan Therme Vals (sumber: <https://www.flickr.com/photos/mariano-mantel/28713872511>)

Therme Vals merupakan sebuah proyek hotel dan spa yang dibangun diatas satu - satunya mata air panas di daerah *Graubunden Canton* di Swiss. Proyek spa yang menggabungkan pengalaman sensorik yang lengkap ini dirancang oleh Peter Zumthor dan selesai dibangun serta dibuka pada tahun 1996. Therme vals merupakan salah satu proyek terpenting dari Peter zumthor, dimana bangunan ini telah meraih penghargaan *Pritzker Prize* dan *The Royal Gold Medal*.

Ide dari bangunan ini adalah dari bentukan gua dengan struktur seperti pada sebuah tambang, permandian ini dibangun dibawah struktur *green roof* yang setengah bangunannya terkubur dibawah bukit, membuat bangunan ini menyatu dengan lansekap perbukitan disekitarnya. Therme Vals dibangun dari lapisan demi lapisan material *valser quartzite*, material ini merupakan batuan lempeng yang berada di dalam pegunungan yang digali secara lokal. Valser quartzite inilah yang juga menjadi inspirasi desain dari therme vals.

*“Mountain, stone, water – building in the stone, building with the stone, into the mountain, building out of the mountain, being inside the mountain – how can the implications and the sensuality of the association of these words be interpreted, architecturally?” Peter Zumthor.*

Therme Vals ini membawa pengunjung ke dalam suasana gua pegunungan Swiss, dengan bebatuan vals quartzite sebagai sebagai dinding - dinding dari gua itu sendiri.

### **Analisa Kualitas ruang - Atmosphere**

Seperti yang telah dikatakan Foucault, kita tidaklah hidup dalam ruangan yang homogen, melainkan dalam ruang yang dipenuhi dengan berbagai macam kualitas. Peter Zumthor juga sadar akan kualitas dari ruang ini, dimana dalam buku yang dia tuliskan dengan judul *Atmosphere*, menceritakan bagaimana kualitas - kualitas yang dia sebut sebagai *atmosphere* itu mempengaruhi ruang. Dalam bukunya menceritakan bagaimana elemen - elemen seperti, suhu ruang, cahaya dan bayangan, warna dan tekstur

material, perabotan dalam interior, suara - suara yang timbul di sekitar ruang, serta elemen lainnya mempengaruhi pengalaman dan rasa yang didapatkan oleh seseorang yang berada dalam ruang tersebut.

Therme Vals sendiri menawarkan pengalaman rasa dari berbagai kombinasi panas dan dingin, cahaya dan bayangan, dan materialnya, pengalaman ini membawa kita merasakan kualitas mistik dari sebuah dunia batu di dalam pegunungan.



Gambar 5. 7 Ambience dalam ruang Therme Vals (sumber: <https://www.dezeen.com/2016/09/25/peter-zumthor-therme-vals-spa-baths-photography-fernando-guerra/>)

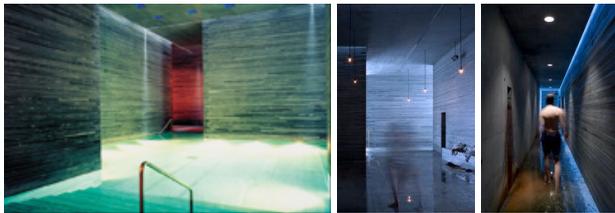
Dengan bentuk jendela yang berupa lubang cukup lebar pada dinding dan berupa garis pada atap, memberikan kesan kedalaman pada material yang unik seperti pada gua batu. Pada area dalam yang tidak tercapai oleh cahaya dari jendela, menggunakan cahaya kombinasi dari pencahayaan buatan yang tidak terlalu terang dan dari atap bangunan, menghasilkan suasana ruang yang remang-remang dengan pantulan dari material dinding. Cahaya yang masuk ke bangunan juga menghasilkan refleksi cahaya di atas air yang dipantulkan ke dinding, atau cahaya akan terpecah oleh uap air panas.

Pengalaman akustik unik juga didapatkan dari suara air ditengah bebatuan dan suara lingkungan sekitar pegunungan. Karena dinding yang solid membuat udara panas spa tidak keluar dari dalam bangunan sehingga

suhunya terjaga ditambah perasaan batu yang hangat. Pengalaman ruang ini dirancang bagi pengunjung, untuk menemukan kembali manfaat kuno dari *bathing*.

### **Heterotopia dalam Therme Vals**

Sebagai satu-satunya lokasi mata air panas di daerah Graubunden Canton, Therme Vals memiliki peran penting bagi masyarakat pada daerah dataran tinggi, dengan suhu yang cukup dingin itu. Kehangatan yang didapatkan dari aktivitas spa yang didukung juga dengan material batu yang bersifat hangat yang langsung bersentuhan pada kulit yang tanpa busana, akan memberikan efek relaksasi pada otot - otot di bawah kulit, setelah terpapar cuaca dingin sehabian. Juga dengan desain dari Peter Zumthor yang membuat seolah mandi di dalam gua batu akan menghilangkan rasa stres dari kehidupan sehari-hari, dari pemaksimalan manfaat 'bathing' dari desain.



Gambar 5. 8 Ruang istimewa yang dapat dijelajahi oleh pengunjung (sumber: <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals>)

Tata ruang informal yang mendasari ruang dalam Therme Vals adalah jalur sirkulasi yang didesain secara hati-hati yang mengarahkan pemandian ke titik-titik tertentu yang telah ditentukan tetapi memungkinkan mereka menjelajahi area lain untuk diri mereka sendiri. Perspektif pengunjung di tiap ruang selalu terkontrol, yang memastikan atau menolak pandangan pengunjung pada view tertentu. Hal ini membuat

pengalaman dari tiap individu bersifat sakral dan istimewa bagi tiap - tiap individu.

Sebagai suatu heterotopia, Therme Vals mampu menyandingkan berbagai ruang didalamnya yang berbeda dan mungkin asing satu dengan yang lain. Dari ruang – ruang ganti yang memiliki privasi serta visibilitas lebih tinggi dari ruang lainnya, lalu terdapat berbagai kolam dengan ukuran serta akses sirkulasi yang berbeda menyesuaikan kebutuhan dan privasi pengguna, kolam – kolam ini juga didesain dengan suasana (pencahayaan, bayangan, dan pantulan cahaya) yang berbeda, serta ada ruang kolam yang berada di ruang luar. Ruang – ruang ini disejajarkan dalam satu ruang tunggal nyata.



Gambar 5. 9 Perbandingan kualitas antar ruang (sumber: <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals>, <https://mapio.net/pic/p-7226982/>)

Therme Vals tidak berperan sebagai pendukung ruang lain (seperti utopis) ataupun berdiri sendiri, namun dengan keberadaannya mengatur ruang-ruang lain disekitarnya. Therme Vals menjadi pusat dari bangunan - bangunan hotel pada area yang sama, ia juga mampu bersanding dengan ruang luar (lansekap) pegunungan disekitar, yang walaupun bersifat kontras dimana suhu ruang yang panas dibandingkan sekitar yang dingin, dan bentuk perseginya yang kontras dengan lansekap, namun tetap terlihat menyatu dan saling terkoneksi.

Therme Vals sebagai sebuah ruang, memiliki pembatas yang memisahkan antara dirinya dan ruang lain (contoh ruang luar), dan sistem buka tutup yang membuatnya dapat dimasuki atau tidak dapat dimasuki (untuk ruang seperti ruang ganti dengan syarat gender pria dan wanita) oleh orang - orang tertentu. Ada beberapa ruang di dalam Therme Vals yang bersifat kolektif dan terbagi, sehingga tidak membutuhkan pemisah antar ruang atau sistem buka tutup pada ruang tersebut sehingga dapat dimasuki secara langsung (bersifat publik), yaitu pada kolam yang berada di outdoor.



Gambar 5. 10 Ruang publik yang lebih terbuka dibanding ruang dalam yang lebih tertutup (sumber: <https://www.flickr.com/photos/mariano-mantel/28713872511>, <https://www.dezeen.com/2016/09/25/peter-zumthor-therme-vals-spa-baths-photography-fernando-guerra/>)

Therme Vals sebagai heterotopia, lebih berperan menciptakan ilusi dari ruang-ruang yang tampak nyata. Dengan keberadaan ruang yang tampak kosong (dengan berbagai kualitas yang ada) pengunjung dapat menentukan sendiri aktivitas apa yang akan mereka lakukan, juga area spa bagian mana yang ingin mereka pergunakan, dimana hal ini menyesuaikan dengan tujuan atau kebutuhan mereka pada ruang tersebut.

# THE LOUVRE SEBAGAI KARYA RUANG DALAM BAHASA

## Pendahuluan Proyek

Museum Louvre atau yang dalam bahasa Perancis disebut *Musée du Louvre* merupakan salah satu museum seni yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan dan termasuk juga museum seni terbesar di dunia yang terletak di Perancis. Museum ini memiliki koleksi benda bersejarah dari zaman pra-sejarah hingga abad ke-19 yang keseluruhannya berjumlah sekitar 35.000 benda peninggalan bersejarah di dunia.



Gambar 5. 11 Arsitek I.M.Pei dan bangunan Louvre (sumber: <https://kabar24.bisnis.com/read/20190517/19/924084/arsitek-pi>)

I.M Pei, arsitek dari museum Louvre ini adalah anak bankir tersohor asal China yang menempuh pendidikan arsitektur di Massachusetts Institute of Technology dan Harvard. Ketika mengerjakan proyek Louvre, ia sudah jadi arsitek ternama di AS. Pada Tahun 1979, ia menerima penghargaan *Gold Medal of the American Institute of Architect*, yang disebut New York Times sebagai

penghargaan paling prestisius untuk arsitek di AS. I.M. Pei, sang arsitek legendaris dunia yang meninggal dunia dalam usianya 102 tahun pada tahun lalu ini merupakan arsitek pertama yang merancang struktur piramida Louvre bersama dengan tiga piramida yang lebih kecil. Tak hanya itu, beliau juga menambahkan ruang-ruang bawah tanah tambahan yang luas ke pintu masuk museum. Setelah hampir 26 tahun sejak berdiri, struktur ini masih memukau banyak orang. Tak hanya praktis, desain piramida ini mengurangi kemacetan akibat membludaknya pengunjung di galeri serta memungkinkan museum memperluas koleksinya. Piramida kaca itu didirikan setinggi 22 meter dengan sisi miring sebesar sepanjang 98 meter.

### **Konsep ruang dalam bahasa I.M Pei**

Sang arsitek, I.M. Pei, mencoba menggambarkan dengan bahasa mengenai konsep untuk karyanya ini dan mampu memberikan sinergi dengan bangunan kuno dikelilinginya. Piramida kaca tersebut dapat membanjiri museum dengan cahaya alami untuk menanamkan rasa antusiasme di kawasan kuno. Saat malam tiba, cahaya lembut berwarna kuning keemasan dan kehangatan dari bagian dalam museum menerangi piramida kaca dari bawah, seperti kebangkitan naga emas yang mistis; tubuhnya terbentuk oleh pantulan di air yang tenang. Ukurannya yang sangat besar melengkapi kemegahan Piramida Louvre tanpa merusak kesan arsitektur Perancis abad pertengahan yang tampak pada bangunan di sekelilingnya; sehingga harapannya orang Paris akan bangga dengan hal itu. I.M. Pei ingin membuat konsep dimana piramida kaca ini akan menjadi sebuah *vocal point* yang baru dan dengan keberadaan bangunan monumental ini dapat memberikan

sebuah energi baru dan memperkuat unsur bersejarah yang sudah ada disana.

### **Menuai Pertentangan oleh Warga Perancis**

Namun penerimaan piramida Louvre tidak selalu mulus. Ketika pertama kali diluncurkan, Piramida Louvre dianggap sebagai bentuk 'penistaan' terhadap museum yang sudah berdiri sejak abad ke-12. Alasan pertama, karena Piramida Louvre dibangun oleh arsitek keturunan Cina-Amerika, bukan orang Perancis. Kedua, ia dirasa terlalu modern untuk menjadi wajah Louvre. Ketiga, Piramida Louvre membangkitkan motif kematian bangsa Mesir.



Gambar 5. 12 Keoptimisan san arsitek menangani pertentangan warga Perancis (sumber: <https://archiplusa.com/post/127634022212/im-pe-during-the-construction-of-the-pyramide>)

Pada kenyataannya, I.M. Pei menghadapi banyak sindiran dari penduduk Perancis hingga pada puncaknya, 90%

penduduk Paris menentang proyek ini. I.M. Pei mengakui sambil mengenang kisah yang menegangkan dengan publik Perancis, “Setelah Louvre, saya pikir tidak ada proyek yang terlalu sulit”. Kisahnya adalah fitnah pribadi dan rasisme anti-Cina yang ditemui Pei. Tiga puluh tahun kemudian, bagaimana orang Paris menerima bangunan dengan desain ultra-modernis ini? Titik baliknya adalah ketika Pei menunjukkan tiruan skala penuh kepada Jacque Chirac, Walikota Paris, yang mengagumi makna arsitektural dari piramida modern di kawasan kuno. Pengakuan tersebut kemudian diikuti oleh ulasan positif dari politisi senior dan penggemar arsitektur. Akhirnya, Pei dijuluki sebagai seorang modernis ulung seperti sekarang.

## Sejarah Museum Louvre

Museum Louvre yang memiliki puluhan ribu koleksi ini juga memiliki sejarah dimana bangunan dari museum ini diawali dari bangunan sebuah benteng yang diubah menjadi istana, akademi dan terakhir berdirilah museum Louvre ini.



Gambar 5. 13 Peta pertahanan Perancis pada abad pertengahan (sumber: <https://idea.grid.id/read/091596533/sebelum-jadi-museum-ternyata-inilah-fungsi-museum-louvre-di-perancis?page=2>)

Pada akhir abad ke-12, Raja Phillippe Auguste memutuskan untuk membentengi Paris dengan tembok besar. Sementara sebagai besar penghalang cocok dengan suasana di sekitar kota, Sungai Seine sebaliknya. Pada abad ke-13, Raja Louis IX (dikenal juga sebagai Saint Louis) meningkatkan ukuran kastil dengan menambahkan kamar-kamar tambahan.



Gambar 5. 14 Louvre difungsikan sebagai istana (sumber: <https://idea.grid.id/read/091596533/sebelum-jadi-museum-ternyata-inilah-fungsi-museum-louvre-di-perancis?page=3>)

Ketika perbatasan Paris melebar, menjadi jelas bahwa benteng tidak lagi berada di lokasi militer yang strategis. Akhirnya Louvre menjadi tempat tinggal darurat sampai 1528, ketika Raja François I secara resmi menyatakan Louvre sebagai tempat tinggalnya. Pada awal abad ke-17, Raja Louis XIII menambahkan sayap ke istana dan memperpanjang yang sudah ada. Belakangan, putranya, Louis XIV (dikenal juga sebagai "Raja Sun") menambahkan banyak galeri dari tahun 1673, galeri-galeri ini menampung banyak lukisan raja yang tak ternilai.



Gambar 5. 15 Karya seni lukisan di Museum Louvre (sumber: <https://idea.grid.id/read/091596533/sebelum-jadi-museum-ternyata-inilah-fungsi-museum-louvre-di-perancis?page=4>)

Louvre menjadi museum miniatur pribadi hingga pertengahan abad ke-18. Raja Louis XV menambah koleksi yang terus bertambah, yang dapat dilihat pengunjung pada hari tertentu dalam seminggu. Namun, baru pada saat Revolusi Perancis, bangunan itu akhirnya selesai dan dianggap sebagai museum umum. Secara resmi Louvre membuka pintunya sebagai museum pada 10 Agustus 1793 di bawah pemerintahan Raja Louis XVI.

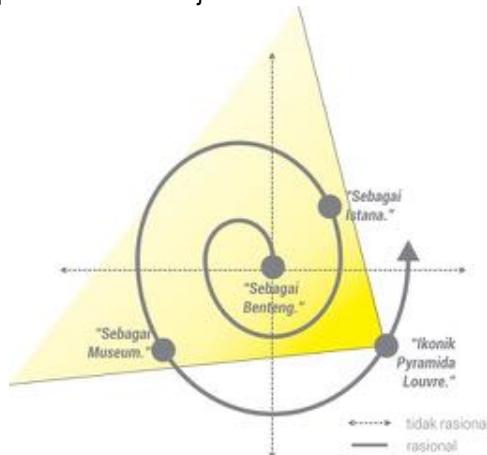
### **Konsep keruangan dalam bahasa**

Berdasarkan sejarah dan polemik yang ada pada lokasi Museum Louvre yang sempat berganti-ganti fungsi dan mengikuti kemajuan zaman yang ada. Terdapat beberapa transformasi yang berbeda dengan bentuk bangunan yang sama dan sempat mengalami penambahan dan renovasi pada beberapa bagian Louvre demi terus menerus dapat mengikuti perkembangan zaman.

Dengan adanya penambahan dan renovasi seperti itu, menurut Foucault, ditakutkan adanya kehilangan makna dan sejarah awal mula fungsi bangunan itu dibangun / dibuat. Dengan fungsi yang berbeda jauh dari awal sampai

sekarang, seiring berjalannya waktu dan penambahan dan renovasi dalam bangunan, makna akan semakin pudar dan hilang dengan sendirinya tanpa ada catatan yang mengingatkan awal mula bangunan ini dibentuk.

Penyimpanan koleksi dilakukan oleh beberapa keturunan kerajaan sehingga dapat diartikan bahwa Louvre berusaha menjaga dan melestarikan peninggalan beberapa generasi koleksi kerajaan yang unik pada setiap pemerintah yang menjalankan bangsa Perancis pada saat itu. Dapat diartikan juga, Louvre sebagai ruang yang dapat menceritakan jerih payah para pendahulunya yang berusaha mendapatkan kekuasaan daerah dan persebaran wilayah Perancis serta bagaimana keunikan dari masing-masing pemerintahan kerajaan.



Gambar 5. 16 Ilustrasi kurva spiral Foucault terhadap museum Louvre (divisualisasikan oleh penulis)

Dengan penambahan pintu masuk ikonik Pei, Pyramida Louvre ini yang cenderung memberikan kesan modernitas yang terkesan kontras dengan lingkungan sekitar yang berkonsep *Renaissance*. I.M. Pei mencoba seakan-akan mendobrak dengan arsitektur avant garde-nya yang sangat

kuat masuk dalam konsep lingkungan yang memiliki konsep klasik yang kuat. Tetapi nyatanya, konsep Pyramida Louvre ini bukan secara egois tampil dominan, namun Pyramida Louvre ini berusaha sebagai penguat konsep kawasan dimana Pyramida ini sebagai pemberi cahaya yang hangat, yang lembut pada kawasannya dengan cara mampu menyinari bangunan istana sekitarnya dengan cahaya keemasannya.

## DELEUZIAN CENTURIES BUILDING

### Pendahuluan Proyek



Gambar 5. 17 Beijing Olympic Stadium (sumber: <https://beijingbirdsnest.wordpress.com/architecture/architechural-influence/>)

Stadion Nasional Beijing (*Beijing Olympic Stadium*) terletak di utara kota Beijing, di bagian selatan *Beijing Olympic Green*. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Swiss Pritzker-Prize Prize Jacques Herzog dan Piere de Meuron, dengan konsultan seniman Ai Weiwei. Bangunan Ini umumnya dikenal dengan nama Sarang Burung.

Inspirasi desain bangunan ini sebenarnya berasal dari kombinasi bentuk seni lokal China yaitu tembikar kaca dengan motif efek kilauan tua dengan retakan - retakan buatan, dimana bersifat lokal berada di Beijing, dan batubatuan cendekiawan China yang berurat. Namun ketika artis Ai WeiWei pertama kali melihat proposal desain tersebut, dia dengan cepat menggambar seekor burung di pohon. Pendekatan 'berpanel' memberi jalan pada garis struktur tanpa batas dan nama Sarang Burung dengan cepat menjadi identik dengan proyek.

Seperti sebagian besar stadion modern, stadion ini dirancang *inside out*, dimulai dengan lapangan untuk kompetisi yang berada di tengah dan kemudian area tempat duduk di sekelilingnya untuk 91.000 penonton, yang dirancang untuk mempromosikan suasana menarik yang akan memacu atlet untuk memberikan penampilan terbaik. Tempat duduk berjenjang diatur dengan celah sesedikit mungkin untuk mempertahankan kesan homogen. Garis-garis khas dari bagian bawah bagian atap tersembunyi di balik panel akustik sehingga penonton dapat berkonsentrasi pada bidang kompetitif.

Setiap pertandingan memiliki momen 'aku ada di sana' yang mendebarkan, ketika atlet melakukan keajaiban dan menciptakan rekor baru. Tim perancang ingin membuat stadion yang akan memanfaatkan dan memperkuat kegembiraan ini seperti yang dilakukan oleh tempat-tempat yang paling dicintai di dunia. Ambisi para arsitek adalah menciptakan bukan hanya simbol yang dapat dikenali secara instan dari Kebudayaan China, tetapi juga stadion yang paling menarik dalam sejarah Olimpiade. Bentuk mangkuk dan distribusi tempat duduk sangat menentukan aspek desain stadion lainnya, termasuk bentuk dan struktur atap, tingkat dan lokasi lapangan dan fasilitas premium, dan

jumlah cahaya alami dan ventilasi yang mencapai setiap wilayah. Tim perencana bekerja sama dengan Olimpiade internasional dan panitia lokal untuk merampingkan dan merasionalisasi fasilitas di lapangan. Hasilnya adalah mangkuk yang lebih kompak dengan jarak antara penonton yang lebih sedikit.

### **Bentuk Deleuzian Centuries**

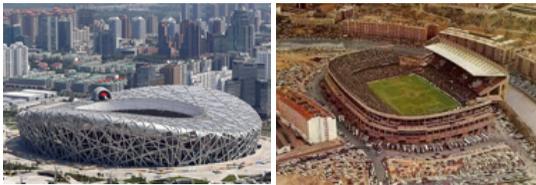
Seperti yang dikatakan Foucault, bahwa arsitektur masa depan bukan lagi tentang *Euclidean Geometry* (matematis geometri), kita sudah harus melupakan bentuk lingkaran yang akan menjadi bola dan sebagainya. Arsitektur Fibril dan Bifurcations sangat dapat tergambarkan pada Beijing Olympic Stadium, dengan bentuk dasar berupa garis yang disusun tidak beraturan serta dicabangkan, garis - garis ini juga berperan sebagai struktur dari kulit terluar bangunan.

Walau Foucault tidak secara harafiah menyatakan bahwa arsitektur masa depan adalah seperti bentuk serat-serat tipis fibril yang dicabang-cabangkan, namun proyek Beijing Olympic Stadium ini adalah yang paling menggambarkan, bagaimana garis-garis yang tak kasat mata dihubungkan, dibelokkan atau dilingkarkan, lalu dicabangkan hingga membentuk suatu objek nyata sebuah arsitektur, yaitu pada proyek ini membentuk sebuah sarang burung.



Gambar 5. 18 Bentuk selubung Beijing Olympic Stadium yang melambangkan 'Bird Nest' (sumber: <https://inspiration.detail.de/national-stadium-in-beijing-103349.html?lang=en>)

Desain stadion ini meniadakan kebiasaan - kebiasaan yang terus ada dari sebuah bangunan dengan fungsi serupa. Sebuah stadion pada umumnya merupakan sebuah struktur yang menutupi lapangan ditengahnya, dengan bentuk dasar persegi panjang, oval ataupun lingkaran yang tertutup penuh.



Gambar 5. 19 Beijing Olympic Stadium dan Bentuk Stadium masa lalu (sumber: <https://id.pinterest.com/pin/493918284102874834/>, <https://www.facebook.com/Old-Football-Grounds-1392211061003629/>)

The Beijing Olympic Stadium yang walau secara bentuk dasar akan terlihat seperti stadium, namun secara keseluruhan sangat berbeda dengan bentuk stadium pada umumnya. Bangunan ini sangat mirip seperti sebuah

sarang burung raksasa dengan struktur luar garis - garis tak beraturan yang bersifat lebih terbuka daripada stadium pada umumnya. Meski memiliki bentuk dasar mirip seperti stadium pada umumnya yaitu oval, namun setiap sudut bangunan berbentuk organik, dengan bentuk atap tidak merata melainkan bergelombang.



Gambar 5. 20 Tembikar kaca motif retakan Cina dan sarang burung perlambangan konsep Beijing Olympic Stadium (sumber: <https://www.pngguru.com/free-transparent-background-png-clipart-bb1l>)