

ISSN 2086-910x
Volume 03 No 02
Juli 2012

KORIDOR

JURNAL ARSITEKTUR & PERKOTAAN



Diterbitkan oleh :
Program Studi Magister Teknik Arsitektur
Universitas Sumatera Utara

JURNAL ARSITEKTUR DAN PERKOTAAN

Koridor

ISSN 2086 – 910X

PENANGGUNG JAWAB

Prof. Bustami Syam, Dr. Ir., MSME

PEMIMPIN REDAKSI

Dwira Nirfalini Aulia, Ir., M.Sc, Dr

KETUA DEWAN REDAKSI

Beny O,Y Marpaung, ST, MT, PhD

DEWAN EDITOR

Salmina W. Ginting, ST, MT

Wahyuni Zahrah, ST, MS

R. Lisa Suryani, ST, MT

PENYUNTING AHLI

A/Prof. Abdul Majid Ismail, B.Sc, B.Arch, PhD

Prof. Julaihi Wahid, Dipl.Arch, B.Arch, M.Arch, PhD

Prof. Abdul Ghani Salleh, B.Ec, M.Sc, PhD

Prof. Ir. M. Nawawiy Loebis, M.Phil, PhD

PELAKSANA TEKNIS, DESAIN DAN TATA LETAK

Hajar Suwanto, ST, MT

SEKRETARIAT/SECRETARIAT

Shanty Silitonga, ST, MT

Novi Yanthi

ALAMAT PENERBIT/EDITORIAL CORRESPONDENCE

Program Studi Magister Teknik Arsitektur Gedung J7

Fakultas Teknik

Jalan Perpustakaan Kampus USU

Universitas Sumatera Utara

Medan 20155 Indonesia

Telp/Fax. 061-8219525

E-mail: marsitektur@usu.ac.id; mtausu2002@yahoo.com

Website: <http://mta.usu.ac.id>

DITERBITKAN OLEH/PRINTED BY

Program Studi Magister Teknik Arsitektur

Universitas Sumatera Utara

Medan

DAFTAR ISI

TRANSFORMASI ARSITEKTUR GEREJA SANTA MARIA MEDAN <i>Firman Eddy</i>	1-21
LANGKAH IDEAL DALAM MEWUJUDKAN KOTA YANG BERKARAKTER (DITINJAU DARI ASPEK HERITAGE) <i>Rudolf Sitorus</i>	22-25
KONTEKSTUALISASI REGIONALISME KRITIS PADA ARSITEKTUR DAN URBANISME DI INDONESIA: BELAJAR DARI PRAKTEK ARSITEKTUR DI INDONESIA <i>Achmad D. Tardiyana</i>	26-35
SENGKETA TANAH DI JALAN NGUMBAN SURBAKTI MEDAN <i>Maya Hartati Manurung, Vika Amalia Oktavia Lida, Erika Mayessi Hutabarat</i>	36-40
KAJIAN PENATAAN SIGNAGE DI JALAN GATOT SUBROTO MEDAN SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN KOTA YANG MANUSIAWI SECARA VISUAL <i>Zulkifli Siregar, Beny O.Y Marpaung, Wahyuni Zahrah</i>	41-49
PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN REST AREA. Studi Kasus: Rest Area Tebing Tinggi, Sumatera Utara <i>Adhita Nugraha Mestika, M. Nawawiy Loebis, Wahyuni Zahrah</i>	50-65
PENGEMBANGAN TAMAN BUDAYASUMATERA UTARA Tema: Arsitektur Vernakular <i>Eka Hardyta Yonanda Siregar, Wahyuni Zahrah, Nelson M. Siahaan</i>	66-73
PUSAT SENI PERTUNJUKAN DAN AKTIVITAS RUANG LUAR REMAJA DI KOTA MEDAN. Tema: Arsitektur Ekspresionisme <i>Hermawati, Nelson M. Siahaan, Novrial</i>	74-85
MARINE RESEARCH CENTER PANDANG ISLAND KABUPATEN BATU BARA <i>Ilham Syahputra Lubis, Sri Gunana, Hajar Suwanto</i>	86-91

Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "**Koridor**" adalah jurnal ilmiah dalam bidang arsitektur serta ilmu-ilmu terapannya dalam bidang-bidang: perancangan arsitektur, perancangan tapak dan lingkungan, perkotaan dan permukiman, teknologi bangunan, serta teori dan kritik arsitektur.

Bagi penulis yang berminat memasukkan tulisan dalam jurnal ini harap merujuk pada ketentuan dan format penulisan pada bagian dalam sampul belakang.

Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "**Koridor**" diterbitkan oleh Program Magister Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara, dengan frekuensi penerbitan dua kali (nomor) untuk setiap tahun (volume).

Ide maupun opini yang tertuang dalam tulisan yang dimuat di jurnal ini merupakan murni berasal dari penulis, dan sama sekali tidak mencerminkan pandangan, kebijakan, maupun keyakinan dari anggota Dewan Redaksi, penyunting maupun Program Magister Teknik Arsitektur USU sebagai institusi penerbit.

Jurnal ini dapat dilihat secara online di alamat : <http://isjd.pdii.lipi.go.id/>

TRANSFORMASI ARSITEKTUR GEREJA SANTA MARIA MEDAN

Firman Eddy

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik USU

***Abstrak.** One positive side effect of the product post modernism is a contribution to the evolution or the further development of the channel transformation, which is the central method and manipulation of architectural forms ranging from classical times to the present. Broad definition of our work today confirmed that transformation is a process of change in the form in which the form will reach the absolute stage responds to the dynamic development of the external and internal.*

***Keyword:** post modernisme, transformasi, arsitektur*

LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar yang mempunyai bangunan yang bermacam-macam. Bangsa yang besar ini dulu pernah dijajah oleh bangsa Belanda. Setelah bangsa Belanda pergi dari tanah air, banyak meninggalkan peninggalan budaya, terutama bangunan. Bangunan ini disebut dengan bangunan kolonial, yang mempunyai ciri tertentu dan disesuaikan dengan kondisi alam Indonesia. Bangunan kolonial ini biasanya adalah bangunan bersejarah yang harus dilestarikan. Karena bangunan ini adalah bangunan kolonial dan yang membangunnya adalah bangsa Belanda yang merupakan bangsa Eropa, pastilah unsur-unsur Arsitektur Eropa khususnya Belanda dimasukkan ke dalam rancangan bangunan tersebut. Tetapi bangunan tersebut disesuaikan dengan kondisi iklim di Indonesia.

Dalam kajian kali ini adalah mengenai hubungan bangunan kolonial di Indonesia khususnya di Medan terhadap bangunan di Eropa, dan bangunan kolonial lainnya. Di dalam kajian kasus ini yang akan dibahas adalah mengenai bangunan kolonial Gereja Santa Maria yang merupakan tempat ibadah umat Katolik, ditinjau dari segi *transformasi* bangunan Gereja Santa Maria terhadap bangunan di Eropa dan bangunan lainnya yang

didirikan oleh bangsa Belanda khususnya di kota Medan.

KASUS KAJIAN

Kasus proyek kajian yang diangkat adalah Gedung Gereja Santa Maria, yang terletak di Jalan Pemuda. Di sekeliling Gedung Gereja terdapat bermacam-macam bangunan, seperti sekolah dan selebihnya adalah bangunan perkantoran dan bangunan komersial lainnya. Gedung ini dipilih sebagai studi kasus kajian karena selain sebagian bangunan kolonial, bangunan ini juga keberadaanya di kota Medan adalah sebagai landmark, di samping itu khususnya bagi saya sebagai pengkaji merasa ada baiknya lebih mengenal sebuah bangunan ibadah agama Katolik yang pada dasarnya belum pernah dikaji oleh kami yang kebetulan beragama Islam (setelah belasan tahun menjadi arsitek).

TUJUAN

Tujuan pengkajian transformasi bangunan kolonial antara lain:

1. Mengetahui seluk beluk pembangunan khususnya di kota Medan dari segi ilmu bangunan dan arsitektur yang dimiliki oleh bangsa Eropa.

2. Mengamati perubahan-perubahan yang terjadi terhadap bangunan kolonial dari dulu hingga sekarang.
3. Untuk mengetahui bentuk-bentuk ataupun elemen-elemen arsitektural apa yang diadaptasi dari Arsitektur Eropa.
4. Mengetahui bentuk-bentuk dasar dari bangunan tersebut yang kalau ditelaah sebenarnya mempunyai bentuk-bentuk geometrikal yang lebih sederhana.

LINGKUP KAJIAN

Lingkup kajian dalam studi ini adalah mengenai transformasi bangunan Gereja Santa Maria terhadap atau menurut bangunan gereja pada umumnya di Eropa. Kajian yang dilakukan adalah transformasi terhadap bentuk bangunan, bagian luar bangunan (eksterior) dan bagian dalam bangunan (interior), baik secara visual maupun secara abstrak. Kajian ini juga bersumber dari studi literatur dan studi banding yang digunakan sebagai dasar untuk menganalisis transformasi yang terjadi pada bangunan Gereja Santa Maria.

BATASAN

Pada pembahasan mengenai transformasi bangunan ini akan dihasilkan analisis dan informasi mengenai bangunan-bangunan di Eropa dan kaitannya dengan bangunan kolonial di Medan, dan tentunya juga menangani analisis transformasi dan informasi dari gedung Gereja Santa Maria.

SALURAN TRANSFORMASI

Salah satu tema pergerakan modern dalam arsitektur adalah "*Bentuk yang mengikuti fungsi*". Dogma ini muncul di bawah serangan kritik langsung arsitektur modern pada pertengahan tahun 1970-an. Mereka telah kehilangan gerakan modern secara menyeluruh, meskipun kita menyakini kepentingan fungsi dalam interpretasi yang mungkin paling luas (di mana segala sesuatu dianggap sebagai bagian dari fungsi termasuk arah spritual bangunan).

Namun saat ini sudah cukup bagi kita untuk memberi perhatian terhadap fakta bahwa pasca – modernisme membebaskan arsitektur dari perlekatan fungsionalis dogmatiknya (yang umumnya adalah utilitarian).

Masalah – masalah dan Kewajiban

Masalah terjadi dalam skala minimum, khususnya dalam kasus – kasus dimana teladan titik keberangkatannya adalah bangunan. Pada kenyataannya inilah metode yang sangat berhasil seperti bangunan masa lalu yang telah dikembangkan dengan baik, sebagai bentuk yang terkait dengan bangunan yang sekarang kita rancang dengan beberapa gerakan transformasional, yang dapat menyelesaikan semua masalah dalam bangunan yang dapat bersifat instruktif untuk memulainya.

Apabila suatu bangunan dibuat oleh mahasiswa ataupun seorang arsitek kadang – kadang memiliki arti yang luas. Tidak ada yang akan mendakwa apabila hasil bangunan yang dirancang memiliki sedikit kemiripan dengan bangunan yang sudah berdiri, sedangkan si perancang merasa puas dengan hasil karyanya. James Sterling yang hasil karyanya sudah banyak kadang – kadang mentransformasikan hasil karyanya terdahulu kepada bangunan yang akan dirancangnya. Hal ini tidak ada salahnya selama bangunan yang dirancang tidak sepenuhnya ditiru dan akan lebih baik kalau mengalami transformasi dan mungkin lebih baik dari bangunan yang sudah ada berdiri.

Beberapa Peringatan/Perhatian

Skala

Masalah yang paling sering ditemukan dalam latihan-latihan transformasi adalah berhubungan dengan skala. Pembesaran ataupun reduksi pada suatu bangunan yang benar pada tahapan konkrit tertentu dari proses perkembangannya akan kehilangan skalanya apabila hanya ditransformasikan secara proporsional, tanpa perubahan – perubahan formal dan proporsional penting atas bagian – bagiannya, sehingga ukuran baru dari bangunan tersebut dapat dibuat baik secara visual maupun statis.

Keseluruhan Kontra Bagian

Masalah kedua yang sangat serius adalah berhubungan dengan aplikasi transformasi terhadap bagian-bagian komponen. Pada umumnya bagian-bagian ini tidak diselidiki secara mendalam (kecuali dalam kasus dekonstruksi/dekomposisi di mana tidak mementingkan kesatuan dalam keseluruhan). Sehingga transformasi tidak komplut.

Contohnya adalah sebuah tangga yang diambil dari rumah yang sama kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah hotel yang besar. Jika tangga tersebut tidak berubah sesuai dengan lingkungannya baik secara formal maupun fungsional dan dibiarkan apa adanya maka tangga tersebut tidak akan berfungsi dan sia – sia saja karena tidak akan ada orang yang akan menaikinya. Sehingga sebuah hasil transformasi akan berjalan dengan baik apabila semua komponen terjadi secara organik, dan bagian – bagian tersebut memainkan peranan yang analog dan harmonis.

Eksternalitas yang Dipaksakan

Bentuk desain arsitektur berdasarkan transformasi, dapat dipandang sebagai bentuk analog terhadap transformasi bisnis, institusi, ataupun organisasi politik. Perubahan perubahan yang tidak jelas dalam bisnis ataupun lembaga lembaga politik, termasuk dalam partai politik ataupun komposisi kabinet pemerintah, dapat menggambarkan tekanan, dan terkadang memperlihatkan tekanan yang sangat destruktif. Ketidakpuasan dan revolusi terkadang dapat terjadi secara bersamaan. Eksistensi pribadi disainer sering menjadi penyebab kelemahan ini, dan sering terjadi di antara disainer dan mahasiswa yang meyakini bahwa mereka mengetahui atau merasakan hasil akhir yang diinginkan tanpa kepentingan terhadap bidang penyelidikan proses secara bertahap.

Masalah Semantik

Masalah terakhir dan yang sangat penting dari saluran transformasi adalah berhubungan dengan semantik. Istilah transformasi dibebani dengan konotasi kepentingan visual (akibat bentuk). Hal ini berhubungan erat dengan dua kelompok kata yang luas yakni:

1. Bentuk, tipe, gambar, outline, jenis yang menjelaskan kondisi visual

2. Formasi, akomodasi plastik, kristalisasi, deformasi, difigurasi, dan distorsi. Ketiga bagian terakhir ini akan menjelaskan kondisi negatif dari bentuk ataupun memiliki konotasi negatif.

Karena plethora (jumlah yang banyak) dan dubious (yang meragukan) mengandung arti masing – masing, sehingga mahasiswa akan bingung di mana beberapa beranggapan bahwa semantik merupakan legitimasi dan manipulasi bentuk.

Ada 4 tahapan untuk menggambarkan keterlibatan transformasi yaitu:

1. Pernyataan visual dari berbagai metode pendekatan konseptual terhadap masalah, melalui skema dokumen gambaran tiga dimensinya.
2. Evaluasi ide-ide dan seleksi atau pemilihan ide-ide terbesar yang menurut penilaian kita memenuhi masalah dengan cara yang sebaik mungkin dan sejalan dengan kedua koordinat utama.
3. Tahapan mengembangkan lebih lanjut melalui transformasi bagian-bagian alternatif optimum yang dapat mempertahankan konsep pemikiran terbesar yang diakui secara keseluruhan.

STRATEGI – STRATEGI UTAMA

Ada tiga strategi transformasi utama:

1. **Strategi tradisional**, yakni perkembangan progresif dari bentuk melalui penyesuaian bertahap terhadap faktor – faktor pembatas eksternal (misalnya lokasi, pandangan, orientasi, arah yang berlaku, kriteria lingkungan), faktor – faktor pembatas internal (seperti fungsional, programatik, dan kriteria struktural), dan faktor artistik (kemampuan, keinginan dan sikap arsitek untuk memanipulasi bentuk bersama dengan sikap terhadap anggaran dan kriteria pragmatic lainnya).
2. **Borrowing**, meminta izin untuk meminjam departur – departur formal dari bidang seni lukis, seni ukir, obyek – obyek, benda- benda lain, dan belajar dari sifat – sifat dua dimensi atau lebih yang secara terus menerus membuktikan interpretasinya terhadap daya aplikasinya dan validitasnya. Peminjaman transformasional adalah kasus transfer

"pictorial transfer" dan juga dapat dikualifikasi sebagai "pictorial metaphor".

3. **Dekonstruksi ataupun dekomposisi**, mengemukakan suatu proses dengan mana kita akan mengambil bagian menyeluruh untuk mencari cara-cara baru guna mengkombinasikan bagian-bagian lain dan untuk mengembangkan kemungkinan order baru dan lama dibawah strategi struktural dan komposisional yang berbeda.

TEORI-TEORI TRANSFORMASI

Transformasi Menurut Paul Frankl

Menurut Paul Frankl dalam susunan teori arsitekturnya, bahwa sejarah seni Hagelian terdiri atas tiga tataran : penelitian data ilmiah historis, kerangka kerja teoritis dari ide-ide, dan penerapan ide-ide tersebut terhadap fakta-fakta historis. Karya Frank yaitu *Prinsip-Prinsip Sejarah Arsitektur* didedikasikan kepada seseorang yaitu Wolfflin yang merupakan Bapak panutannya karena terkesan atas karyanya yaitu *Renaissance and Baroque*.

Wolfflin merupakan seorang teoritis yang terkenal pada masa dasawarsa itu. Alasan keberhasilannya ada dua, yang pertama yaitu karena dia mampu untuk membuat karya seni menjadi karya yang dapat diterima oleh orang banyak. Dia dapat membuat lukisan bukan hanya sebagai karya seni tetapi merupakan karya visual. Lukisan juga mampu untuk menimbulkan konsep-konsep visual agar lebih dimengerti oleh orang banyak dibandingkan karya seni lainnya seperti skulptur dan arsitektur. Selain itu lukisan juga dapat melatih imajinasi orang yang melihatnya. Karena skulptur dan arsitektur secara teknis lebih kompleks dan dewasa ini dampaknya lebih kecil terhadap imajinasi konsumennya, padahal ini merupakan prasyarat bagi suatu sistem estetika yang akan konsisten. Alasan kedua adalah kemahirannya menggunakan serangkaian polaritas-polaritas yang agak sederhana. Secara umum penggabungan beberapa karakteristik yang berbeda akan menjadikan suatu konsep yang ekstrem.

Frankl menambahkan ide-ide lain *Cahaya (Light)* dan *Guna (Purpos)*. Cahaya dan Guna,

terbaur dengan konsep-konsep Ruang dan Massa: Cahaya menyatakan adanya massa dan ruang, sedangkan Guna menghasilkan massa dan ruang. Maka dari itu, sistem kritis Frankl mencakup empat kategori bentuk yaitu Bentuk Spatial (Spatial Form), Bentuk Wadaqi (Corporeal Form), Bentuk Visual (Visual Form), dan Intensi berguna (Purpositive Intention). Agak sulit memahami ide ruang Frankl, bila ide itu terisolasi dari konteks sistem estetikanya secara keseluruhan, yang rangkuman penilaiannya mencakup empat elemen utama : Ruang, Massa, Cahaya, dan Guna.

Transformasi Menurut D'Arcy Thompson

D'Arcy Thompson, pakar biologi dengan hasil karya utamanya *On Growth and Form*, Menggunakan konsep-konsep matematik analitis dan bentuk-bentuk terkait, dibandingkan dengan metodologi ilmiah lainnya. Menurut beliau, transformasi adalah *suatu proses dari fenomena perubahan bentuk di bawah situasi dan kondisi yang terus berubah*. Beliau mengasumsikan bahwa ada kemungkinan ganda untuk menjelaskan bentuk dalam waktu tertentu:

1. **Deskriptif** melalui penggunaan kata – kata.
2. **Analitis** melalui penggunaan angka – angka, matematik, dan koordinat Cartesian.

Kita dapat menegaskan bahwa hubungan langsung terhadap bentuk arsitektur dapat dijelaskan melalui kata – kata, apa yang disebut naratif dan melalui gambar, yang merupakan gambaran mutlak dan bentuk arsitektur.

Menurut Thompson, kita akan memperoleh gambar baru yang mempresentasikan gambar lama di bawah pengaruh yang lebih kurang homogen, dan merupakan fungsi dari koordinat baru dengan cara yang persis sama seperti gambar lama yang merupakan kordinat x dan y semula. Dalam pengertian Thompson, kita tidak harus berupaya untuk mempelajari bentuk-bentuk yang tidak berhubungan, karena hanya bentuk-bentuk yang saling berhubungan yang dapat memberikan perolehan pengetahuan dan akumulasi pengalaman komparatif dan kritis berdasar di mana kita dapat memprediksi bentuk selama tahapan perkembangan suatu organisme.

Pembahasan – pembahasan yang di atas akan diringkas pada tabel di bawah. Di mana pada

tabel tersebut terdapat semua item-item yang lebih digolongkan ke dalam dunia transformasi.

Transformasi					
Biologi	Arsitektur	Biasa	Terpaksa	Kuat	Lemah
Bentuk-bentuk yang berhubungan	Bangunan ke dalam bangunan	●			
Bentuk-bentuk yang tidak berhubungan	Seni lukis ke dalam bangunan		●		
Deskriptif	Narasi				●
Analitis	Menggambar			●	
Koordinat "Normal"	Praktek – praktek yang dapat diterima	●		●	
Koordinat "Berubah"	Melahirkan kerangka kerja baru		●		●

Analogi Biologi/Arsitektur

Penyimpangan sering berlangsung dengan prinsip Thompson atas bentuk-bentuk yang berhubungan.

Transformasi Menurut Jorge Nilern

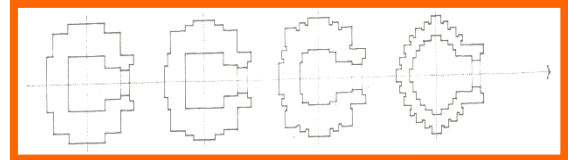
Jorge Nilern telah menjelaskan semua ke dalam kaitannya dengan arsitektur, yang berusaha untuk menyelidiki bukan saja deskripsi dua dimensi seperti yang dilakukan Thompson, melainkan juga meliputi apa yang kelihatannya merupakan apresiasi proses transformasi keberadaan kita. Beliau mendefenisikan transformasi sebagai berikut *Dengan mendistorsi, mengelompokkan kembali, dan menyerupai, ataupun pada umumnya merubahnya sedemikian rupa sehingga mampu mempertahankan referensinya terhadap kecenderungan semula untuk menghasilkan pengertian baru.*

Transformasi Menurut Francis D. K. Ching

Menurut Francis D. K. Ching studi Arsitektur seperti pada disiplin ilmu yang lain harus melibatkan hal-hal yang lampau, pengalaman-

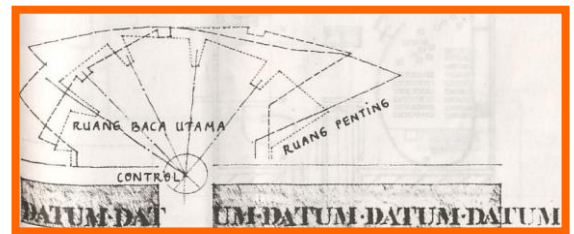
pengalaman terdahulu, tentang semua usaha dan prestasi, sebagai sumber yang dapat dipelajari dan dipetik hikmahnya. Hal-hal tersebut merupakan hal-hal yang ada kaitannya dengan prinsip transformasi.

Contoh dari transformasi yang dikatakan Francis D.K. Ching adalah:

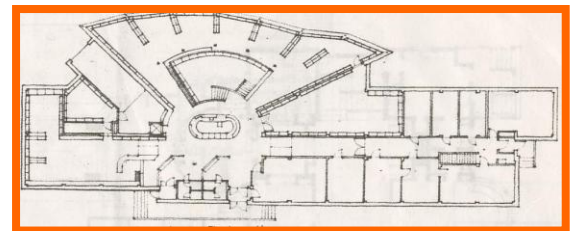


Perkembangan Rencana "The North Indian Cella"

Gambar di atas merupakan contoh transformasi dari satu bangunan yang akan dikembangkan, dan dapat dilihat bahwa terdapat perkembangana tetapi tidak mengubah bentuk dasar dari rencana bangunan awal karena begitulah prinsip transformasi.

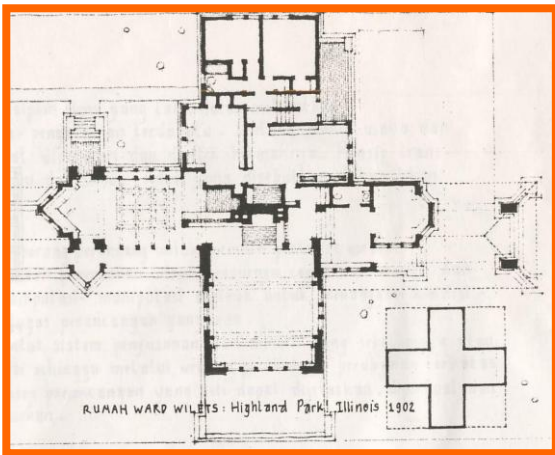


Skema dari 3 buah perpustakaan oleh Alvar Aalto



Perpustakaan Seinajoki di Finlandia

Dari gambar di atas dapat dikatakan bahwa tiga denah yang dibuat oleh Alvar Aalto adalah perpustakaan yang fungsinya sama sehingga dia mengubah/mentransformasikan masing-masing perpustakaan tanpa mengubah bentuk aslinya seperti yang terdapat dalam prototipe yang dibuat oleh Alvar Aalto yang ada pada gambar pertama. Gambar tersebut menunjukkan bentuk dasar dari bangunan perpustakaan tersebut.



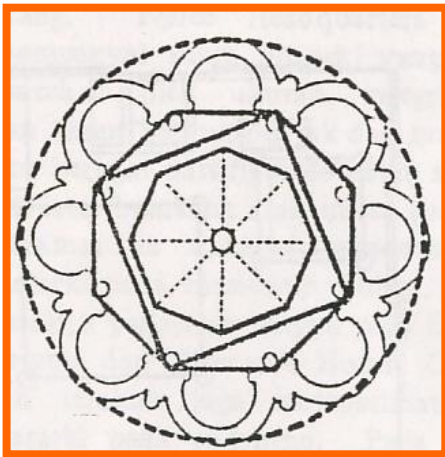
Rumah Ward Willets di Highland Park, Illinois 1902

Gambar di atas merupakan transformasi denah berbentuk salib, tidak merubah bentuk dasarnya yaitu bentuk salib.

Transformasi Menurut Robert H. Clark dan Michael Pause

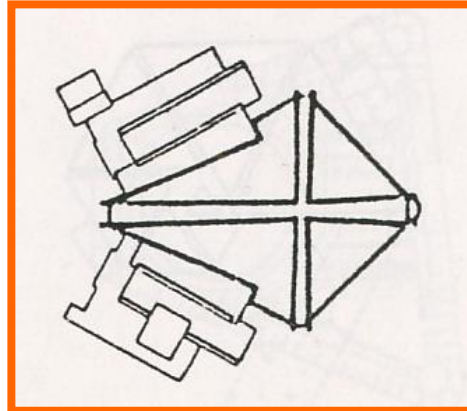
Transformasi menurut *Robert H. Clark* dan *Michael Pause* adalah perubahan yang meningkat dari satu bentuk ke suatu bentuk yang berbeda. Transformasi adalah suatu gerak maju di mana perubahan pada bentuk terjadi dalam batas benda itu sendiri. Hal itu serupa dengan peralihan (transition), tetapi lebih spesifik karena atribut tengah diubah pada konfigurasi.

1. Transformasi Konsentrik. yaitu bentuk-bentuk yang berubah pada bangunan di daerah pusat yang juga diikuti oleh perubahan pada sisi-sisi bangunan yang berdekatan dengan daerah pusat. Contoh:



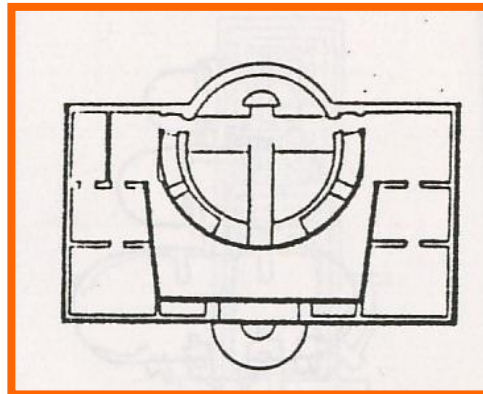
Fothergill Abbey

2. Transformasi di mana perubahan yang terjadi secara vertikal dari ketinggian tanah ke puncak. Contoh:



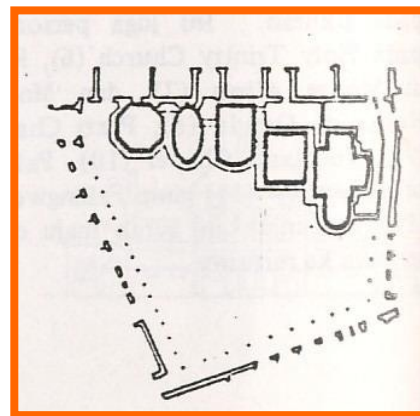
St. Mary's Cathedral

3. Transformasi yang menunjukkan adanya perubahan bentuk dari luar ke dalam, pada elemen-elemen yang penting dalam bangunan. Contoh dari transformasi ini adalah:



Lister County Court House

4. Transformasi yang menunjukkan arah dan perubahan pada bentuk-bentuk yang berdampingan.



Baths di Ostia

STUDI LITERATUR BANGUNAN GEREJA DI EROPA

Pada pembahasan mengenai transformasi akan dibahas mengenai bangunan yang terdapat di Jalan Pemuda yaitu Gereja Santa Maria. Gereja sudah dibangun pada masa pemerintahan Belanda. Dalam hal ini akan diangkat mengenai transformasi bangunan ini secara visual abstrak dengan membandingkan bangunan dengan fungsi yang sama yaitu bangunan Gereja di Eropa, karena yang membangun dan asal muasal Gereja Santa Maria ini adalah dari belahan benua yang jauh yaitu Eropa/Belanda.

1. Katedral Auxerre

Pada Gereja ini seperti kebanyakan pada gereja pada umumnya menggunakan bentuk-bentuk yang pada umumnya segitiga. Pada Katedral ini terdapat bangunan menara yang ada di sebelah kanan jika dilihat dari sebelah barat. Bangunan ini juga menggunakan pilar-pilar yang sangat besar. Unsur-unsur bidang segitiga lebih ditonjolkan pada fasade bangunan, seperti gambar tampak bangunan Katedral Auxerre di bawah ini.

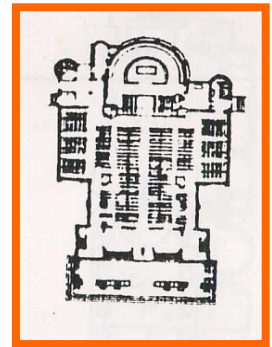
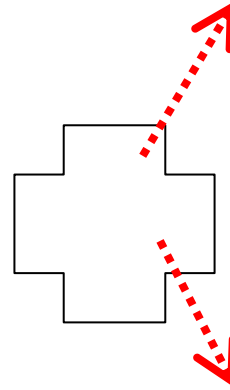


Bentuk-bentuk dasar ini nantinya akan selalu bertransformasi menjadi bentuk-bentuk yang ditambah ataupun dikurangi.

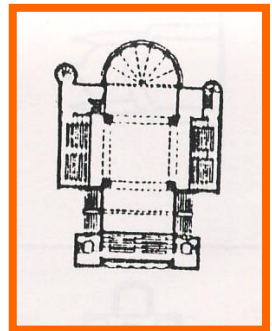
2. Trinity Church Boston, Massachusetts

Bangunan Trinity Church Boston yang terdapat di Massachusetts adalah salah satu bangunan yang merupakan transformasi kepada bangunan lain. Hal ini dapat kita bandingkan dengan bangunan lainnya dimana bentuk dasar yang terjadi adalah bentuk salib. Pada bangunan ini juga terdapat kesimetrian, dimana pengembangan

sisi yang satu diikuti juga pengembangan pada sisi yang lainnya.

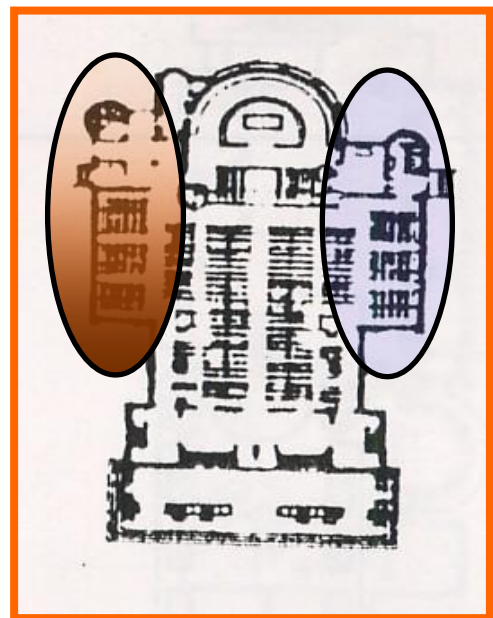


Denah Lantai Utama



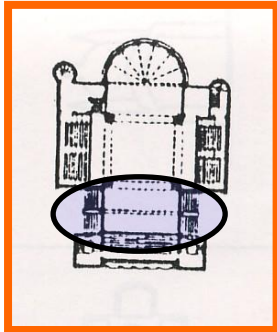
Denah Lantai Atas

Gambar di atas merupakan gambaran denah dari bangunan Trinity Church yang terdapat di Boston. Bentuk dasar dari bangunan itu adalah berbentuk salib (yang juga telah bertransformasi) dan dapat dikatakan bahwa denah lantai atas adalah transformasi dari denah lantai utama.

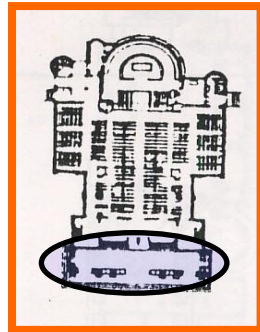


Denah Lantai Utama

Pengembangan kedua sisi pada bangunan yang merupakan sayap dari bangunan Gereja ini semakin menekankan bahwa bentuk dasar dari bangunan ini adalah bentuk salib.

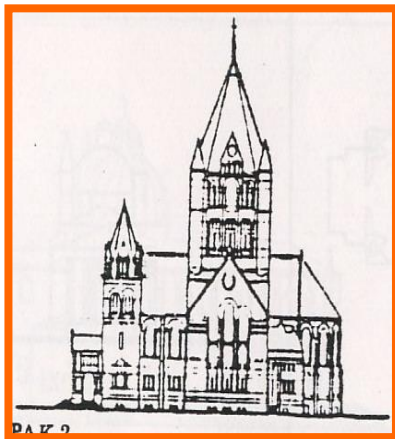


Denah Lantai Atas



Denah Lantai Utama

Gambar di atas menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada bangunan lantai utama dan lantai atas. Nampak pada tanda yang berwarna merah perubahan yang terjadi pada denah lantai utama dan lantai atas. Pada lantai utama terdapat dinding tetapi pada lantai atas dikurangi dan dijadikan void.



Tampak Depan Bangunan Trinity Church di Boston Massachusetts

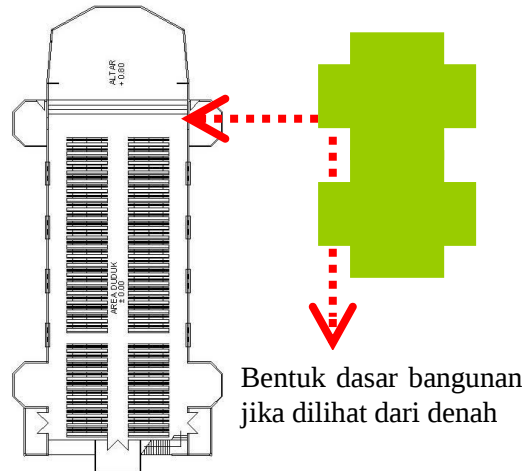
ANALISIS/PEMBAHASAN

Pada kajian transformasi ini lebih menekankan kepada pengamatan visual, walaupun aspek yang lebih abstrak juga akan dibahas. Pengamatan kali ini yaitu pada bangunan Gereja Santa Maria. Gereja ini dibangun pada masa Pemerintahan Belanda, yang dalam hal ini kajian akan dikupas mengenai transformasinya. Analisa pada bangunan Gereja Santa Maria berdasarkan kepada analagi transformasi secara

Biologi/arsitektur yang dikemukakan oleh D'Arcys Thompson yaitu:

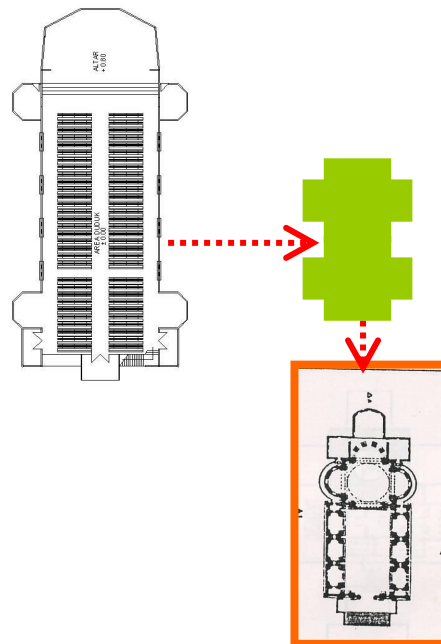
Pengamatan Bangunan Ke Dalam Bangunan

Denah



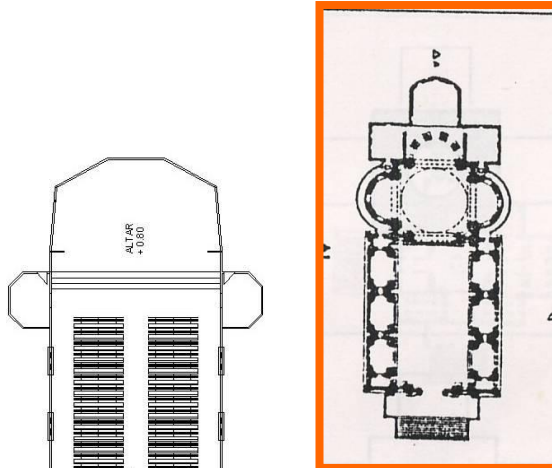
Bentuk dasar bangunan jika dilihat dari denah

Gambar di atas adalah gambar denah Gereja Santa Maria yang berbentuk salib. Hal ini dikarenakan terdapat penambahan pada bidang kiri dan kanan bangunan. Sehingga terdapat perubahan dalam bangunan tetapi tidak mengubah bentuk aslinya. Perubahan atau transformasi dari bangunan Gereja Santa Maria ini dapat juga kita lihat pada Redentore Church di Venice Italia.

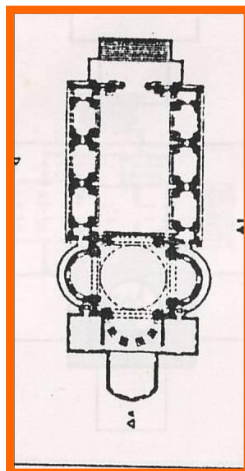


Gambar di atas merupakan gambar sebuah gereja yang bertransformasi dengan cara yang hampir sama terhadap Gereja Santa Maria.

Kondisi di atas menunjukkan adanya suatu transformasi bentuk denah dari bangunan Gereja di mana pembandingnya adalah Gereja Trinity Church di Boston yang dasar bentuknya adalah juga bentuk salib.



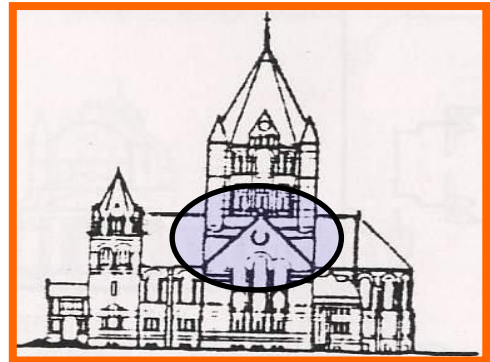
Gereja Redentore Church seperti asalnya



Gereja Redentore Church di Itali yang diputar

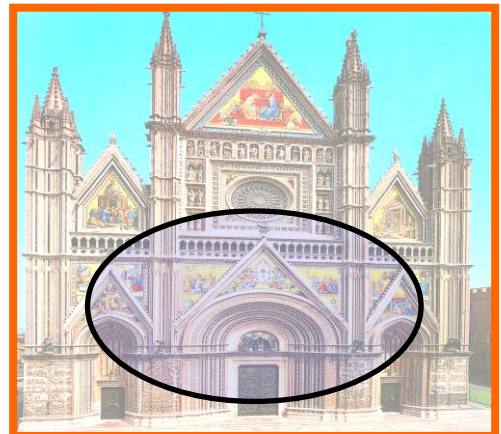
Ketiga gambar di atas adalah untuk membandingkan bahwa bangunan Gereja Redentore Church sesudah diputar akan menghasilkan gambar denah yang sebangun dengan gambar denah pada bangunan Gereja Santa Maria yang sekarang.

Tampak, Bukaannya, dan Selilmut Bangunan



Tampak Depan bangunan Trinity Church

Bentuk Gereja di Eropa pada umumnya menggunakan bentuk dasar segitiga seperti gambar ini yang khusus untuk entrance.

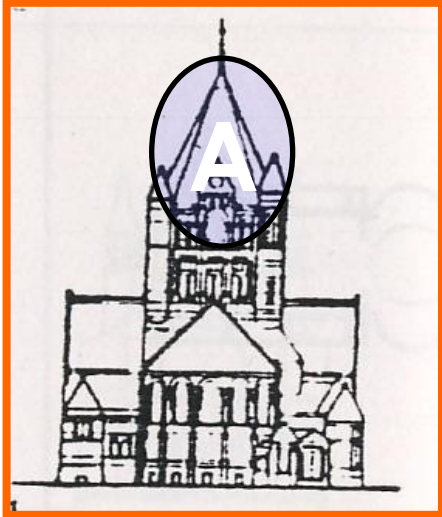


Pada Katedral Auxerre bentuk dasar segitiga bahkan hanya terbatas pada aspek profil yang bersifat ornamentasi.



Perspektif Gereja Santa Maria

Sama dengan gambar diatas, setelah sampai di Indonesia bentuk tersebut mengalami transformasi karena perbedaan lingkungan dan bukan hanya sebagai profil ornamen tetapi dibuat menjadi overhang yang ada atapnya/beratap (bukan sekedar bentuk dasar).



Trinity Church di Boston, Massachusts



Gereja Redentore di Vienna

Terlihat bahwa tampak depan merupakan entrance ke bangunan yang menggunakan kolom yang besar untuk menunjukkan bangunan ini adalah bangunan ibadah yang membutuhkan kesan kokoh, wibawa, dan keagungan yang semuanya menunjukkan kebesaran Tuhan.



Gereja Redentore di Vienna

Gambar di atas menunjukkan transformasi pada dua gereja yang berlainan. Pada Menara A ditunjukkan dengan atap yang berbentuk prisma sedangkan pada Menara B nampak atapnya berbentuk kubah walaupun letak kedua menara berada di depan (penerusan bidang entrance ke atas).



Perspektif Gereja Santa Maria dilihat dari samping kanan

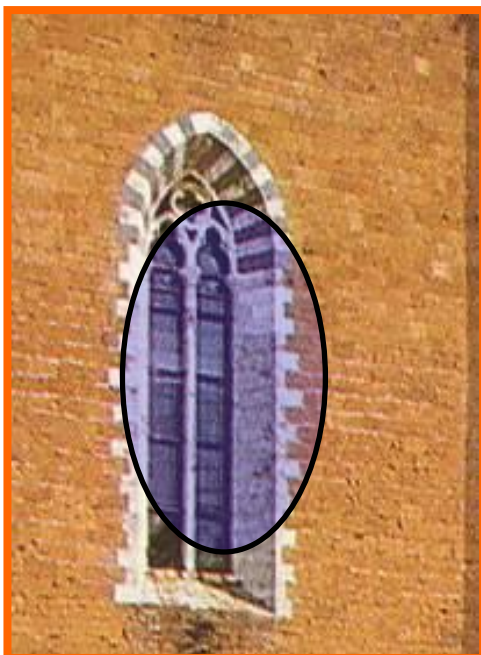
Gambar di atas adalah gambar kolom dari Gereja Santa Maria. Tidak seperti bangunan Gereja di Eropa yang menggunakan kolom yang besar dari segi ukuran dan dibentuk sedemikian rupa, kolom di Gereja Santa Maria ini menggunakan kolom yang lebar tetapi biasa saja, walaupun ada usaha memberikan kesan berwibawa dengan finishing dari granit

(transformasi dalam aspek filosofis yang jelas masih ada).



Bukaan bagian depan Gereja Santa Maria

Menunjukkan jendela yang dibuat memakai kanopi. Walaupun bentukan jendela tersebut mengadaptasi dari bangunan di Eropa tetapi sudah mengalami transformasi (overstek beton) karena disesuaikan iklim di Indonesia yang tropis dengan banyak sinar matahari (panas dan lembab).



Jendela Gereja di San Domenico Italia

Gereja yang terdapat di San Domenico, Italia dapat kita amati bahwa jendela tidak menggunakan kanopi, namun tetap sama seperti Gereja Santa Maria, jendela diletakkan agak menjorok ke dalam dinding, namun lebih dikarenakan dindingnya/konstruksinya sangat tebal.



Bangunan Gereja Il Duomo yang terdapat di Roma, Italia. Pada bangunan ini nampak adanya bentuk-bentuk segitiga yang mendominasi bentuk luar bangunan. Bentuk-bentuk tersebut dijadikan sebagai garis/tekstur profil/ornamen untuk memperkaya dan memperindah fasade secara geometrik (tanpa upaya menghadirkan overhang).



Tampak Gereja Il Duomo di Roma Italia

Gereja Santa Maria tampak depan ini ditandai dan berbeda dengan bangunan Gereja Il Duomo di Roma Italia. Bentuk segitiga bukan sekedar dijadikan ornamen tetapi juga dibuat overhang untuk melindungi teras dan menandakan pintu masuk (walaupun bentuk dasar tetap sama).

Interior

Plafon dan Tinggi Ruang



Suasana interior gereja yang menunjukkan ketinggian ruangnya

Plafon yang tidak terlalu tinggi (6 – 7 m) dengan disain yang sederhana, mengubah image bangunan bergaya Eropa yang tinggi dan megah.



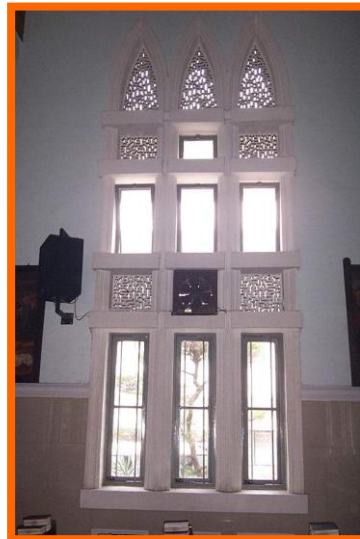
Suasana interior di Gereja San Francesco di Italia

Suasana interior Gereja yang dapat kita amati bahwa Gereja di Eropa merupakan bangunan yang sering menggunakan plafon yang tinggi (10 – 15 m).

Berdasarkan gambar di atas dapat kita bandingkan bahwa Gereja pada umumnya di Eropa sudah sedikit bertransformasi setelah

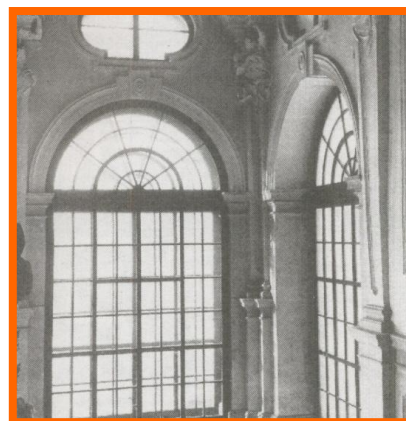
sampai di Indonesia, contohnya adalah Gereja Santa Maria. Hal ini dapat kita lihat pada ketinggian plafon di mana di gereja Santa Maria ketinggian plafon tidak terlalu tinggi, tapi ketika kita memasukinya masih tetap mendapatkan kesan monumental, keanggunan, dan kesejukan, tetapi bila kita memasuki Gereja di Eropa ini, tentunya selain kesan diatas, juga kita akan merasa sangat kecil ketika masuk.

Jendela dan Ventilasi



Jendela yang terdapat di Gereja Santa Maria

Bukaan di samping ini mengadaptasi dari bukaan dari bukaan yang terdapat di bangunan di Eropa . Bukaan dengan bentuk persegi yang tinggi dengan jendela yang tidak terlalu lebar membuat cahaya di dalam Gereja tidak terlalu banyak namun tetap membuat kesan sejuk. Gereja di Eropa pada era klasik juga tidak lebar, namun relatif lebih sedikit dibanding bidang dindingnya.



Bagian Atas Belvedere di kota Vienna

Untuk fungsi yang berbeda, jendela di Eropa juga ada yang sangat lebar, seperti gambar di samping ini, untuk mendapatkan sinar matahari yang optimal, tidak seperti halnya pada bangunan gereja yang biasanya hanya diperlukan untuk memberikan kesan temaran yang sejuk/dingin dan tenang.

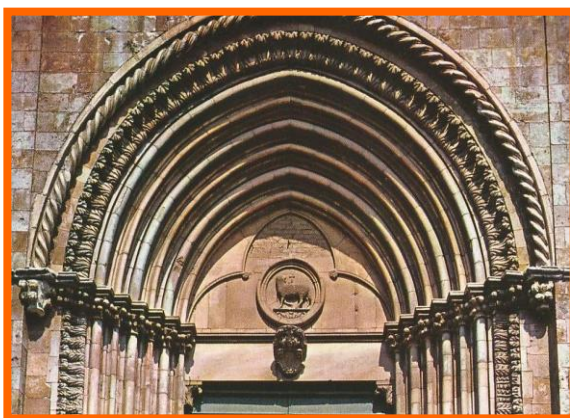
Lengkungan



Suasana interior Gereja di Bagian Altar

Bentukan lengkung pada Gereja Santa Maria mengikuti bentuk pada Nave (ruang tengah gereja) pada umumnya Gereja di Eropa.

Lengkungan yang agak lebih besar mengayomi lengkungan yang agak kecil, bertujuan menciptakan adanya pembatas ruang antara ruang altar dengan ruang duduk.



Suasana interior di Katedral Auxerre

Pintu



Pintu depan Gereja Santa Maria

Pintu yang merupakan pintu masuk ke Gereja. Pintu tersebut masih mengikuti bentuk dasar yang ada di Eropa. Tetapi sedikit sudah mengalami perubahan karena mengikuti lingkungan sekitar.

Gambar di sebelahnya adalah gambar pintu tampak samping, yang memperlihatkan profil kayu yang terdapat di pintu tersebut.



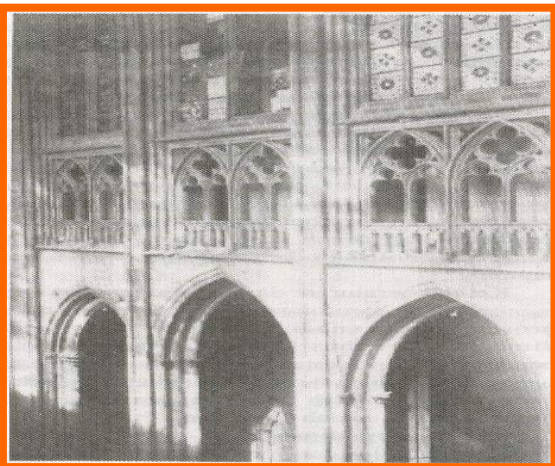
Pintu depan Gereja San Domenico di Italia

Pada gambar pintu masuk Gereja San Domenico, di mana bentuk tersebut masih dapat kita lihat di Gereja Santa Maria, tetapi mengalami perubahan kecil di sana-sininya. Di Gereja ini terdapat ventilasi/ornamentasi yang melengkung ke atas dan pintunya terbuat dari kayu berbentuk segi empat. (transformasi pada bagian-bagiannya).



Interior pada ruang kebaktian Gereja Santa Maria

Pada gambar di samping ini nampak adanya penguatan, yaitu penambahan pada lengkungan di dinding. Penambahan ini berupa pembuatan profil pada lengkungan, selain untuk mempertegas lengkungan juga untuk membuat menjadi lebih menarik

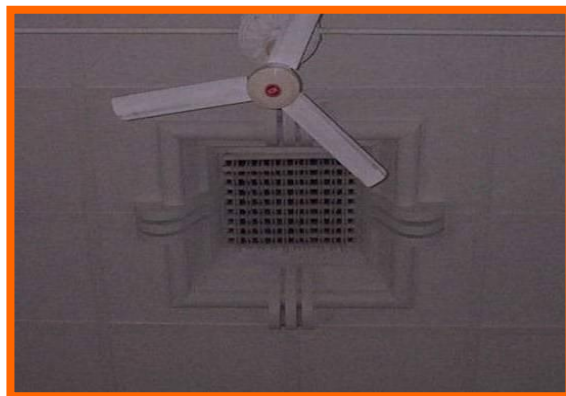


Interior dari Katedral Auxerre memperlihatkan bentuk lengkungan tanpa adanya profil tambahan, namun berupa penguatan berdimensi ke dalam, yang sangat rumit dari segi konstruksi dan pembangunannya, tetapi di Gereja Santa Maria lengkungan dengan membuat profil agar lebih menarik lebih mudah dibuat dalam membuat penekanan pada lengkung tersebut (penyederhanaan dalam proses pengerjaan).

Bentukan Jendela



Pengadaptasian bentuk jendela ini berawal dari bangunan– bangunan Gereja yang terdapat di Eropa. Di Eropa bentuk ini hanya sebagai ornamen tetapi sesudah disini mengalami transformasi dan dijadikan sebagai bukaan terutama untuk memasukkan udara (ventilasi), dan sedikit cahaya remang-remang.



Ventilasi pada plafon

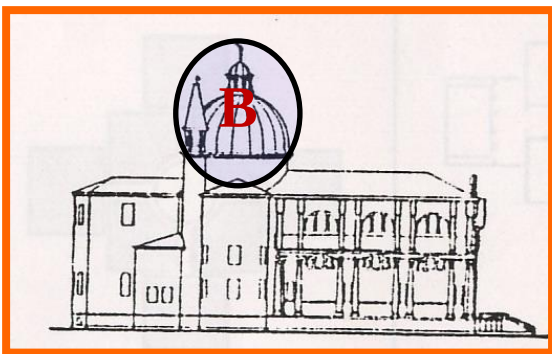
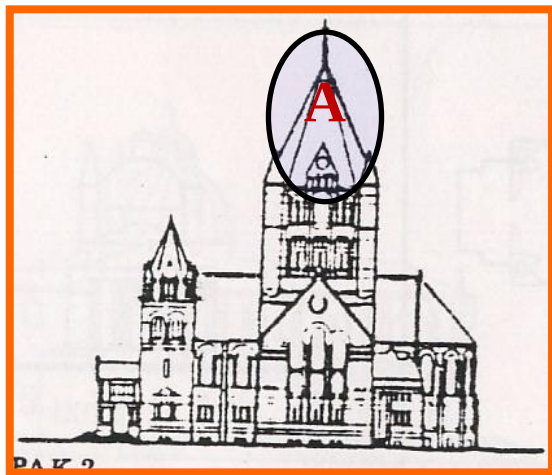
Gambar di atas adalah gambar ventilasi yang terdapat di atas plafon Gereja Santa Maria. Ventilasi ini ditujukan supaya langit – langit tidak terlalu panas sehingga panas tersebut tidak terimbas ke ruangan sehingga ruangan di bawah plafon tidak terlalu panas (mengatasi kondisi tropis yang panas dan lembab).

Menara Gereja



Menara Gereja Santa Maria

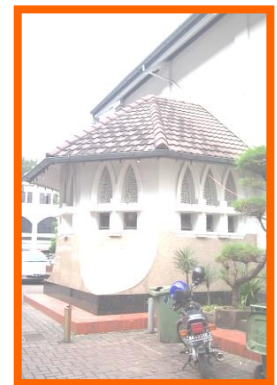
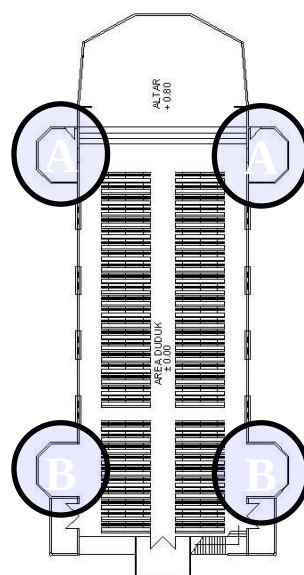
Menara di Gereja Santa Maria ini berbentuk segitiga yang di atasnya terdapat ventili agar menara tersebut tidak panas. Menara ini mengalami transformasi dari Gereja di Eropa khususnya dari Negeri Belanda.



Dari keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa di dalam bangunan gereja, menara adalah selayaknya, bukan merupakan keharusan.

Menara merupakan suatu perlambang dari sebuah Gereja. Dengan hanya melihat menara dengan bentuk segitiga ataupun kubah orang akan mengatakan kemungkinan bangunan tersebut adalah Gereja. Mengapa menara harus lebih tinggi dari bagian bangunan lain?. Hal ini merupakan pertanyaan besar, yang bila dikaji berdasarkan analogi transformasi yang dibuat oleh Anthony. C Antonides dalam bukunya *Poetics of Architecture*, menara Gereja adalah merupakan hal yang nyata dan merupakan gambar atau hasil rancangan yang mempunyai pengaruh yang kuat. Awalnya menara dibangun lebih rendah dari bangunan lain, lalu karena di menara diletakkan di lonceng di atasnya, dan lonceng ini harus dibunyikan tiap pagi sehingga supaya kedengaran lebih baik, maka dibangunlah menara yang lebih tinggi. Selain itu supaya ada perbedaan antara bangunan tempat ibadah dengan yang lainnya dalam hal ketinggian dan bentuknya.

Hirarki



Ruang yang ditambah yang ditunjuk oleh anak panah.

Denah Gereja Santa Maria

Hierarki adalah perbedaan – perbedaan yang menunjukkan derajat kepentingan dari bentuk dan ruang, serta peran – peran fungsional, formal, dan simbolis yang dimainkan di dalam organisasi. Hierarki adalah pengaturan dari elemen – elemen nisbi terhadap jajaran dari suatu atribut, seperti pentingnya atau nilai yang dianggap asalnya menurut kehadiran atau atribut. Hubungan antar transformasi dan kaitannya dengan hierarki adalah bahwa

transformasi sejalan dengan hierarki dalam arti bahwa transformasi kadang timbul karena adanya hierarki. Hal ini akan dapat kita lihat dalam beberapa bangunan seperti halnya denah Gereja Santa Maria.

PENGAMATAN BANGUNAN KE DALAM BANGUNAN DI LINGKUNGAN SEKITARNYA

Pada pembahasan di atas telah dijelaskan mengenai transformasi antara bangunan ke bangunan, dimana bangunan yang dihubungkan transformasinya adalah bangunan Gereja Santa Maria yang merupakan bekas bangunan kolonial Belanda dengan bangunan-bangunan Gereja yang pada umumnya terdapat di Eropa. Sekarang yang akan dijelaskan adalah mengenai transformasi antara bangunan Gereja Santa Maria dengan bangunan-bangunan yang ada di sekitarnya. Berdasarkan pengamatan ke lapangan ada beberapa bangunan yang mengambil konsep bangunan kolonial seperti bangunan Gereja Santa Maria. Bangunan tersebut antara lain adalah bangunan bekas Bank yang sekarang dijadikan sebagai bangunan kantor properti (bangunan modern dengan fungsi modern).



Perspektif bangunan bekas Bank dilihat dari jalan Pemuda.

Pada gambar di atas, sekilas bangunan bekas bank ini menggunakan konsep bangunan kolonial. Hal ini dapat dilihat dengan penggunaan kolom yang besar dan dinding yang tebal bercat putih. Selain itu bangunan ini juga menggunakan jendela yang tinggi dengan konsep bentuk bangunan yang kotak – kotak.

Di bawah ini akan lebih dijelaskan mengapa bangunan bekas Bank ini menggunakan konsep bangunan kolonial seakan merupakan transformasi dari bangunan yang paling dekat yaitu bangunan Gereja Santa Maria.



Elemen berpenampilan kolom pada bangunan bekas Bank ini, mengambil inspirasi dari bangunan di Eropa pada abad ke 14 dan 15. Namun kolom ini bukan merupakan kolom struktural, tetapi hanya berupa penambahan estetika saja.

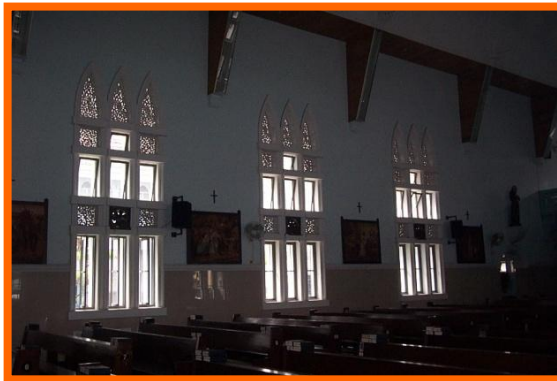


Kolom struktural yang ada di bagian teras

Pembesaran dari gambar kolom dan ornamennya di samping, dimana bentuk dari detail kolom ini diadaptasi dari bangunan di Eropa tetapi sudah mengalami transformasi dengan bentuk kolom yang lebih kecil dan ornamen yang lebih menonjol, sehingga kelihatan lebih proporsi.



Jendela Bekas Bank



Jendela Gereja Santa Maria

Pada kedua gambar di atas terlihat bahwa ada persamaan dari jendela kedua bangunan. Tetapi pada bangunan bekas Bank sedikit berbeda dari bangunan Gereja Santa Maria. Tetapi masih mempunyai irama yang sama yaitu a-a-a. Bentuknya berbeda terutama pada jendela atas, di mana bentuk lengkung pada Gereja Santa Maria tidak dipakai di bangunan bekas Bank tersebut (menggunakan irama yang harmonis, walau terjadi perubahan bentuk).



Pada gambar nampak penggunaan relief-relief pada dinding bangunan yang teradaptasi dari bangunan di Eropa era modern.

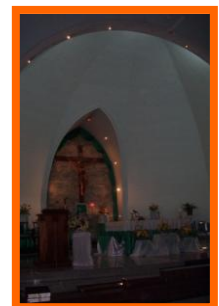
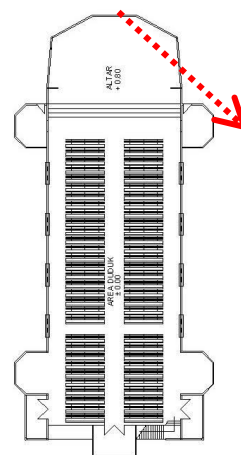
Pada kedua gambar ini terlihat bahwa ada persamaan dari jendela kedua bangunan. Tetapi pada bangunan bekas Bank sedikit berbeda dari bangunan Gereja Santa Maria. Tetapi masih mempunyai irama yang sama yaitu a-a-a. Bentuknya berbeda terutama pada jendela atas, di mana bentuk lengkung pada Gereja Santa Maria tidak dipakai di bangunan bekas Bank tersebut (menggunakan irama yang harmonis, walau terjadi perubahan bentuk).

TRANSFORMASI ARSITEKTURAL SECARA NARASI

Transformasi secara Narasi pada tingkat Filsafat atau Filosofi yaitu perubahan atau pandangan tentang bagian-bagian dari suatu bangunan ataupun asal usul mengenai bagian-bagian dari bangunan. Transformasi jenis ini dapat dikatakan abstrak dan menurut buku *Poetics of Architecture, Theory of Design*, bahwa Transformasi jenis ini kesannya lemah dalam artian bagian dari bangunan tersebut bisa saja karena filsafat tersebut tetapi juga bisa dikatakan tidak. Dan karena itulah transformasi ini dikatakan abstrak.

Pada bangunan Gereja Santa Maria terjadi transformasi secara narasi atau filsafat yang dapat diamati dan dibahas antara lain:

Altar



Suasana interior Gereja Santa Maria di ruang altar

Denah Gereja Santa Maria

Gambar di atas adalah gambar denah dan suasana interior dari ruang altar, di mana pada gambar tersebut dapat amati bahwa suasana

altar berada di bagian depan dengan suasana altar yang sangat sejuk atau tidak terlalu terang, yang bila berdasarkan narasi dan filosofi yang diyakini bahwa *"altar haruslah kudus" dalam artian ketika menginjakkan kaki di altar "hati haruslah kudus"*.

Untuk menguatkan tentang transformasi narasi ini, ada keyakinan yang didapat berdasarkan kitab suci agama Kristen, yaitu Alkitab tentang kekudusan Altar ini, dan mengapa dikatakan jika memasuki altar hati kita haruslah kudus. Hal ini ada dikatakan pada Alkitab Perjanjian Lama yaitu pada ayat Keluaran 20, di mana pada ayat itu diceritakan mengenai baju kebesaran Harun, yaitu seorang Imam Kepala dan juga kekudusan Bait Allah yang sekarang disebut Gereja. Gereja pada Perjanjian Lama dikatakan sebagai Bait Allah. Di dalam Bait Allah ini ada serambi yang berada di depan, dan dikatakan serambi kudus. Serambi kudus inilah yang sekarang dikatakan sebagai Altar.

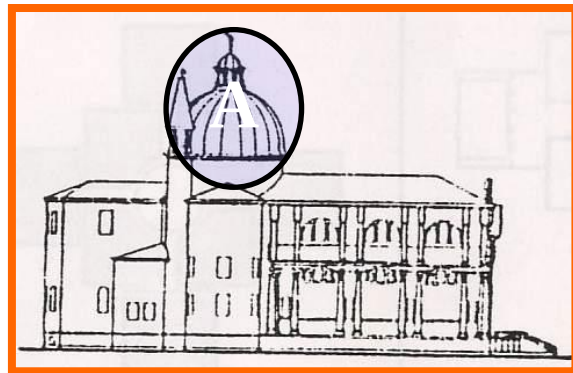
TRANSFORMASI SECARA ANALITIK (DRAWING)

Di dalam analogi transformasi ada disebutkan tentang Drawing (Analitik), dimana hubungannya sangat kuat dan dapat diterapkan ke dalam bangunan. Hubungannya dengan bangunan Gereja yang kita bahas yaitu Gereja Santa Maria yaitu hubungan bentuknya secara geometrikanal dimana akan dianalisa. Bentuk atau geometrikanal tersebut dibahas dan dibandingkan bagaimana transformasinya dengan bentuk geometrikanal Gereja yang terdapat di Eropa, karena bangunan Gereja Santa Maria ini adalah bekas bangunan Kolonial.

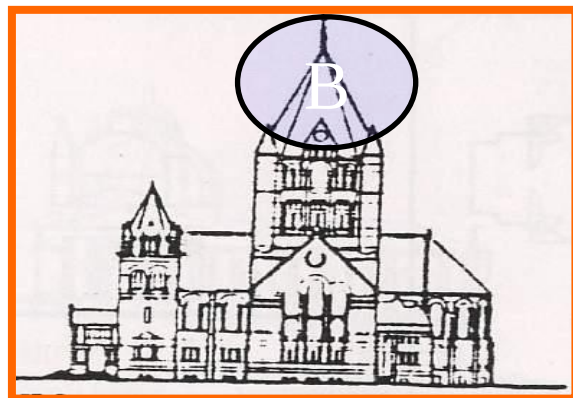


Gereja Santa Maria yang dilihat frontal dari depan

Gambar di atas merupakan bentuk – bentuk Geometrikanal yang dapat dilihat dari depan luar bangunan. Bila diamati bentuk segitiga khusus ke arah abutment atap. Bentuk geometrikanal Gereja di Eropa sangat berhubungan secara geometrikanal, seperti bentuk segitiga merupakan bentuk yang khusus yang umumnya terdapat pada bangunan Gerejanya. Bentuk geometrikanal tersebut serasa menyatu dengan bagian dari elemen lainnya, maupun terhadap Gereja secara menyeluruh. Bentuk segitiga tersebut di beberapa Gereja di Eropa ditransformasikan lagi ke dalam bentuk kubah. Hal ini dapat kita lihat pada gambar di bawah ini.



Gereja Redentore Church di Venice Italia



Gereja Trinity Church di Boston Massachusetts

Pada gambar A adalah bentuk atap menara dimana bentuk geometrikanal adalah bentuk kubah. Hal ini berbeda dengan gambar B dimana bentuk geometrikanal dari gereja tersebut adalah bentuk segitiga seperti yang terdapat di Gereja Santa Maria. Perubahan ini dapat disebabkan oleh perbedaan dari segi fungsi maupun aspek sosial budaya negara bersangkutan.

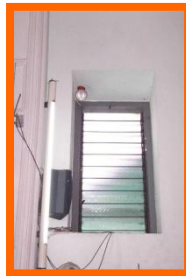
Pada gambar di atas dapat kita simpulkan bentuk geometrik yang mendominasi dari Gereja di Eropa, bentuk-bentuk tersebut antara lain bentuk segitga. Bentuk tersebut mengalami transformasi ketika di Indonesia. Hal ini dapat kita lihat pada Gereja Santa Maria yang merupakan transformasi dari bangunan Gereja di Eropa.

Interior

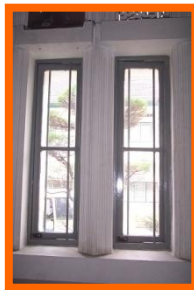
Jendela



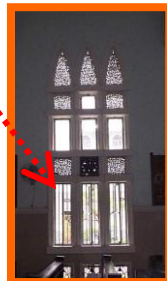
Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

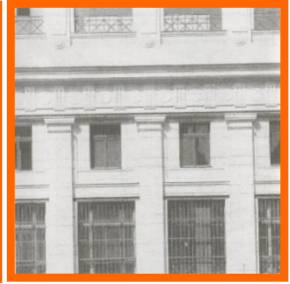


Gambar 4

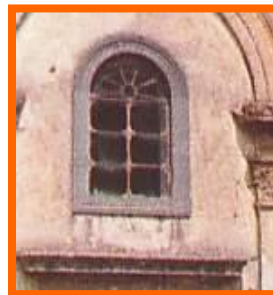
Gambar di atas adalah gambar jendela yang terdapat di Gereja Santa Maria. Dapat dilihat bahwa bentuk dari jendela di atas cenderung kepada bentuk geometrikal yang persegi. Bentuk tersebut mengadaptasi dari Gereja di Eropa. Bentuk geometrikal persegi ini dibuat supaya menyatu dengan bagian Gereja yang lain. Keadaan ini membuat bangunan cenderung kaku. Bentuk jendela yang panjang dan tidak terlalu lebar tetapi banyak dan berirama supaya fasade bangunan tidak kosong dan monoton. Bentuk jendela tersebut adalah hasil transformasi dari bangunan Gereja di Eropa dan bangunan di Eropa.



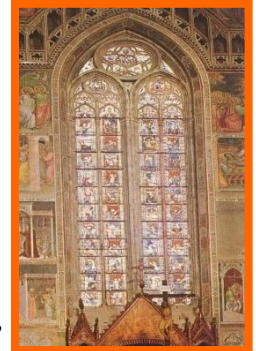
Bagian atas
Belvedere



Stasiun Satdbahm di
Gurtel, Vienna



Gereja di San Gioavnni,
Italia



Gereja di Il Duomo,
Italia



Lubang cahaya di
Gereja San
Domenico



Lubang cahaya di Gereja
Orvieto di Italia

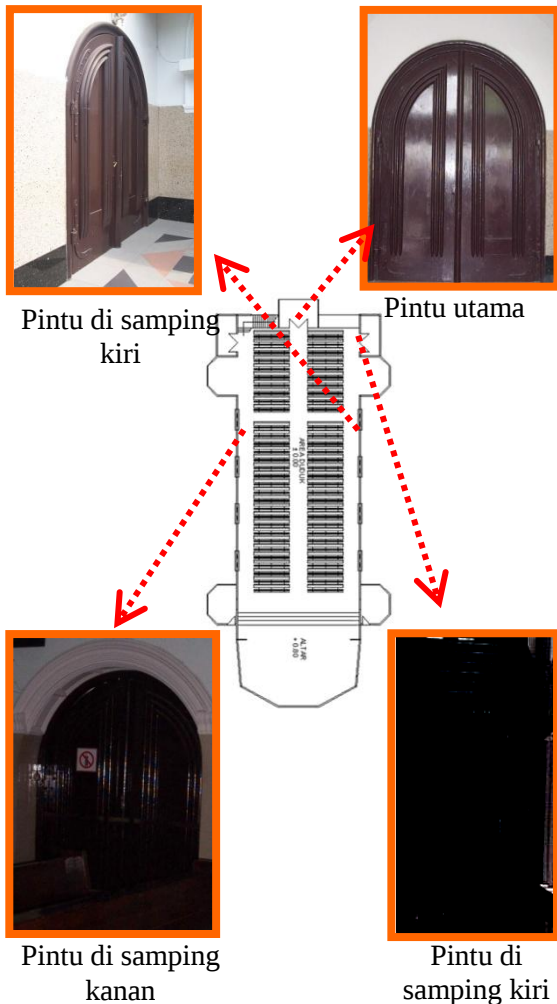
Gambar di atas adalah gambar jendela dan lubang cahaya yang terdapat di Eropa baik itu bangunan Gereja maupun bangunan lainnya. Beberapa dari jendela tersebut dapat kita lihat di Gereja Santa Maria tetapi dengan perubahan yang tidak menyimpang dari bentuk aslinya.

Pintu

Pintu merupakan tempat sirkulasi dari luar bangunan ke dalam bangunan. Pintu juga dapat dijadikan sebagai jalur sirkulasi udara dan cahaya. Pintu sebagai elemen arsitektur memiliki bentuk geometrikal yang bermacam – macam. Pintu sebagai jalur sirkulasi harus dapat menghubungkan antara ruangan yang satu ke

ruangan yang lain, dan dapat menghubungkan dalam bangunan ke luar ruangan atau sebaliknya.

Di Gereja Santa Maria hanya terdapat 4 pintu. Pintu tersebut mempunyai bentuk yang sama. Pintu – pintu tersebut dibuat dengan relief di depannya. Bentuk geometrik dasarnya persegi, tetapi pada bagian atas dibuat lengkungan untuk menciptakan kesan dinamis.



Dari gambar di atas dapat kita lihat bagaimana bentuk dari pintu yang terdapat di Gereja Santa Maria. Bentuk pintu yang hampir sama membuat Gereja semakin memperkuat identitasnya sebagai bangunan Gereja.

Di bawah adalah perbandingan bangunan kolonial yang terdapat di kota Medan ditinjau dari elemen arsitektural yaitu jendelanya.



Kantor PTP IX



Pusat Penelitian Kelapa Sawit

Pada gambar di atas nampak bahwa terdapat beberapa kesamaan dengan bangunan Gereja Santa Maria. Kesamaan tersebut dapat kita lihat pada jendela. Contohnya pada gambar 2 yaitu Pusat Penelitian Kelapa Sawit. Jendelanya secara geometrik terkesan sama dengan Gereja Santa Maria. Bentuk geometrikal dari gambar-gambar di atas didominasi oleh bentuk persegi.

ANALOGI LUKISAN KE DALAM BANGUNAN

Analogi transformasi ini secara Biologi adalah bentuk-bentuk yang tidak berhubungan. Tetapi secara arsitektur berarti lukisan di dalam bangunan. Maksud dari transformasi ini adalah bahwa lukisan dapat diterjemahkan /ditransformasikan ke dalam bangunan. Bentuk bangunan tidaklah harus persis sama dengan lukisan yang ada, tetapi bentuk abstraknyalah yang sama. Lukisan yang dapat ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dan hampir sama dengan bangunan Gereja Santa Maria atau Gereja pada umumnya yaitu.

Lukisan Salib



Lukisan Penyaliban Yesus

Salib selain sebagai lambang dari umat Kristen, juga mampu diterjemahkan ke dalam bentuk bangunan Gereja. Analogi ini terletak pada kolom “Forced” (terpaksa), maksudnya bahwa bentuk bangun yang seperti gereja ini agak “tertekan” dalam arti denahnya terlalu statis karena harus berdasarkan bentuk salib. Hal ini dapat kita lihat pada denah Gereja Santa Maria di mana bentuk denah Gereja itu statis dan cenderung kepada bentuk dasarnya yaitu **Salib**.

Lukisan Perjamuan Kudus

Lukisan Perjamuan Kudus menggambarkan Yesus yang sedang duduk di meja yang panjang bersama dengan murid-muridnya. Transformasi secara lukisan tersebut ke dalam Gereja dapat kita lihat dengan tempat duduk di dalam ruang kebaktian gereja berbentuk lurus dan memanjang. Lukisan tersebut juga mengandung arti bahwa tidak ada perbedaan mengenai tempat duduk. Jelas dari lukisan tersebut murid-murid Yesus diumpamakan sebagai jemaat gereja dan siapa saja dapat duduk dan dapat mengambil tempat duduk di mana saja. Hal ini diterapkan di dalam susunan tempat duduk Gereja dengan memanjang dan dari aspek pendenahannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari kajian tentang transformasi di atas adalah bahwa bangunan-bangunan kolonial yang ada di Indonesia, khususnya Gereja, masih memiliki kemiripan dengan perubahan-perubahan di berbagai sisi

bentukannya, namun tetap memiliki konsistensi kepada bentuk “mendasar” yang ada di Eropa.

Bahkan dapat disimpulkan bahwa bangunan Gereja hampir di mana saja, khususnya pada bangunan Gereja peninggalan Kolonial, seperti Gereja Santa Maria ini yang banyak terdapat di Tanah Air, adalah merupakan hasil transformasi yang sangat menyeluruh dari berbagai aspek pengkajian secara visual maupun abstrak dengan bangunan Gereja-Gereja yang terdapat di kawasan Eropa pada masa yang lalu.

DAFTAR PUSTAKA

- Van de Ven, Cornelis (1995), *Ruang dalam Arsitektur*, PT. Gramedia Pustaka
- Handler, A. Benjamin (1989), *Pendekatan Sistem kepada Arsitektur*, Intermatra, Bandung.
- Krier, Rob (2001), *Komposisi Arsitektur*, Erlangga, Jakarta.
- Attoe, Wayne (1978), *Architecture and Critical Imagination*, John Wiley & Sons, Chichester, New York, Brisbane, Toronto.
- C.Antoniades, Anthony, *Poetics of Architecture, Theory of Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.

LANGKAH IDEAL DALAM MEWUJUDKAN KOTA YANG BERKARAKTER (DITINJAU DARI ASPEK HERITAGE)

Rudolf Sitorus

Telah disampaikan dalam: Diskusi Kelembagaan BKPRD dan Diskusi Pengawasan dan Pelaksanaan Standar Pelayanan Minimal Bidang Penataan Ruang di Provinsi Sumut, Hotel Madani 8-9 Desember 2011

Mengembangkan kawasan bersejarah bukan berarti kita (warga kota) diharuskan kembali hidup dengan tradisi (masa) leluhur, tetapi untuk menghargai proses terjadinya kota, seperti yang dicanangkan oleh Proklamator R.I Jangan Lupa akan Sejarah, JAS MERAH. Dapatkah setiap kota di Sumatera Utara, masing masing *meRAJUT POTENSINYA*, hingga *TAMPIL* memiliki *KE SPESIFIKAN* (karakter kota) dan menjadi *Firdaus* bagi warganya?

PENDAHULUAN

Keindahan, kenyamanan, keamanan, produktifitas sebuah kota yang berupa wadah BAGI WARGANYA (untuk mengakomodir hidup yang berkualitas, akan sangat menentukan kualitas hidup dan karakter manusia di dalamnya

Ibarat merajut sebuah Permadani yang terdiri dari benang benang berkualitas dengan berbagai warna, satu persatu dijalin membentuk sebuah keharmonisan pola pola (sesuai dengan tema yang diinginkan sang perajut). Suatu kesatuan yang utuh, melekat suatu karya seni yang sangat bernilai dan dihargai. Bila ikatan ikatan itu longgar maka akan menurunkan kualitas permadani itu. Bahkan akan mulai rusak apabila salah satu rajutan benang lepas dari sebuah permadani.

Kota yang ideal adalah sebuah kota yang merupakan rajutan (seperti Permadani) keseharian hidup manusia yang mendiami secara berkelanjutan. Kental akan rona dan rasa budaya yang dimiliki, baik itu pola kehidupan bermukim, bekerja dan pemenuhan kebutuhan jasmani serta rohaninya. Kota yang memberikan wadah berkembangnya kesenian, kota yang menjadi kebanggaan bagi warganya.

Kota kota di Sumatera Utara perlu mendapat perhatian serius dalam pengelolaan dan perencanaannya. Kota kota yang umumnya terbentuk karena aktifitas perdagangan, perkebunan, dan kebutuhan transportasi cenderung monoton (*business as usual*).

Pemerintah saat ini sudah mulai menggali Potensi Budaya, Alam, dan Lingkungan buaatannya yang spesifik, kota yang berkarakter. Tetapi masih terjadi ketidak teraturan peruntukan bangunan (Zonasi) dan kemonotonan rona kota yang terjadi di hampir setiap kota. Warga yang memiliki modal kuat bisa leluasa merubah fungsi dan peruntukan bangunan yang dimilikinya.

Ketidakteraturan dan Kemonotonan kota dapat di tanggulasi dengan langkah langkah perencanaan yang dirajut dengan benang benang yang tepat sesuai dengan struktur Epoleksosbud warga kotanya. Dengan kata lain penerapan konsep atau teori tentang kota (yang masih dominan dari barat) tidak selalu dapat diterapkan dengan tepat dan baik di sebuah kota di Nusantara, dengan letak geografis dan kespesifikan/kearifan lokal (*genius loci*) yang dimilikinya (perbedaan alam, budaya dan lingkungan buaatannya).

Langkah langkah tersebut harus memenuhi unsur unsur yang lengkap. Unsur pemerintah yang visioner, peduli, tegas dalam melayani kepentingan warganya. Unsur swasta yang berdamai dengan masyarakat yang mempergunakan produk dan jasanya, juga unsur pendidikan dan pemanfaatan media.

Perlu kajian yang melibatkan unsur-unsur utama tersebut. Dengan demikian Nusantara (baca: Sumatera Utara) akan memiliki kota kota yang di cintai warganya dan sudah tentu akan diminati pendatang. Dengan demikian akan lahir kembali kota-kota yang berkarakter yang dapat menjual dirinya sendiri!

FAKTA OBYEKTIF

...Selama 40 tahun, tidak satu pun kota di Indonesia yang dapat menyatakan dirinya telah menjadi lebih baik berkat perencanaan ruang yang baik. Apa artinya ini? (Kusumawijaya, 2011)

Kondisi obyektif yang terjadi pada kota di Nusantara adalah cukup memprihatinkan! Saat ini, ungkapan kekecewaan (bukan pujian) lebih banyak terlontar bila membicarakan kota di Nusantara. Keadaan ini tercermin dan terwakili oleh sebagian besar kota-kota di Indonesia yang banyak memiliki persamaan *rapor merah*: Kemacetan lalu lintas, Banjir, rawan kejahatan, tidak nyaman, padat, polusi udara, sampah dan tanpa karakter.

Fenomena *penyakit/kegagalan* kota ini muncul karena:

1. Pertama, pembangunan kota hanya lebih mengagungkan pertumbuhan fisik semata. Kedua, akibat perencanaan kota yang parsial tak berkesinambungan tanpa merasuk pada kebutuhan hakiki-kebutuhan spiritual insan, pola penghidupan manusia, budaya, alam serta kearifan lokalnya.
2. Ketiga, kota yang tidak dikelola dengan visi yang jelas dan dimengerti oleh warganya, visi yang membanggakan warganya untuk bersama sama dapat berusaha mencapainya.

USAHA DAN PERAN PEMIMPIN/ PENGELOLA KOTA YANG VISIONER SANGAT DIBUTUHKAN

Kemunduran kota dan masyarakat di Indonesia saat ini pernah juga dialami oleh negara adidaya Amerika, setengah abad yang lalu. Mereka bersama bangkit dan berbenah diri secara sungguh-sungguh Seperti yang dinyatakan Presiden Amerika Lindon. B Johnson pada tahun 1964: “ .. *Our society will never be great until our cities are great. In the next forty years we must rebuild the entire urban United State.*”

Di Nusantara telah lahir beberapa walikota yang menunjukkan kualitas Mulia, kepemimpinannya tanpa memiliki kepentingan untuk dirinya sendiri. Sebagai contoh. Kota Solo dengan Joko Widodo sebagai walikota. Dengan Visinya: Terwujudnya Kota Solo sebagai Kota Budaya yang bertumpu pada potensi Perdagangan, Jasa, Pendidikan, Pariwisata dan Olah Raga.

PERAN PEMERINTAH

Mempelajari pernah suksesnya program keluarga berencana yang dilaksanakan secara nasional, perlu diadakan program yang di laksanakan dan dideklarasikan secara Nasional terhadap pembangunan keunggulan kota sebagai asset.

Sampai enam dekade setelah kemerdekaan Indonesia, para pengelola kota mengelolanya tidak berdasarkan visi yang kuat, visi yang berdasarkan kondisi sosial budaya, pola penghidupan dan potensi alam Nusantara (Indonesia negara maritim dan negara pertanian tropis). Pemerintah kota dan propinsi BELUM sinergis dan tidak memiliki patroon yang diamini semua pihak, untuk dilaksanakan secara berkelanjutan.

Bahkan setiap pejabat pengelola yang baru memiliki armada baru, dengan tujuan dan motivasi baru yang tidak pernah sejalan, beriringan dari pendahulunya. Untuk itu program yang dilaksanakan dalam jangka waktu yang panjang dan dilaksanakan secara nasional adalah sangat direkomendasikan.

PERAN MASYARAKAT

Setiap kota sudah seharusnya sungguh sungguh mengikutsertakan masyarakat, stake holder dalam proses inisiasi, *feasibility study*, perencanaan dan pelaksanaan sampai evaluasinya. keseluruhannya harus terajut dalam kesatuan yang utuh.

Pandangan yang salah tentang partisipasi masyarakat dalam penataan ruang kota masih terjadi. Banyak yang memandang peran serta masyarakat semata-mata sebagai penyampaian informasi (*public information*), penyuluhan, bahkan sekedar alat mengkomunikasikan agar proyek tersebut dapat berjalan tanpa hambatan. Seharusnya, peran serta masyarakat tidak saja digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, tetapi juga digunakan sebagai tujuan (*participation is an end itself*).

Selama ini anggapan yang salah tentang kemajuan (kota) yaitu kota yang maju adalah kota yang serba modern. Sebagian besar warga kota memiliki sikap bahwa sesuatu yang baru akan selalu diterima bukan karena keperluan yang sebenarnya tetapi karena dia baru, demikian juga penolakan terhadap sesuatu yang lama..... "*progress means accepting what is new because is new and discarding what is old because is old.*"

Peran Budayawan praktisi dan akademisi: arsitek, *urban planner* dan *urban designer* dalam penyuluhan perlu banyak dilibatkan.

Peranserta masyarakat merupakan strategi untuk mendapatkan dukungan masyarakat (*public support*). Bila masyarakat terlibat dan merasa memiliki akses pengambilan keputusan, maka keputusan tersebut akan memiliki kredibilitas.

PERAN SWASTA

Kedudukan pihak swasta/pengusaha/investor yang umumnya memiliki modal dan kemampuan dalam pertumbuhan fisik kota sangatlah berpengaruh. Kemampuannya atas kepemilikan, dan pengelolaan properti dalam memberikan kontribusi pertumbuhan kota yang tidak terarah dan liar akan sangat mungkin terjadi. Kepastian hukum akan peruntukan kawasan kawasan spesifik kota yang benar benar dijalankan akan berdampak pada

kontribusi yang sangat positif dalam membangun kota yang berkarakter.

PERAN PENDIDIKAN

Perlu dibangun dan diterapkan kurikulum pendidikan dasar, menengah dan atas yang mengutamakan *Value*. *Value* akan kematangan diri, penghargaan terhadap diri sendiri, penghargaan terhadap orang lain, penghargaan terhadap lingkungan: ruang, rumah, kota dan alam.

Dengan demikian, bila diterapkannya kurikulum yang sejak dini menekankan pengalaman dan pendalaman: Cinta terhadap Sang Pencipta, perhatian terhadap keseimbangan alam, keramahan terhadap kemanusiaan, dan harmoni dengan lingkungan/kota,.

Dengan sendirinya manusia-manusia yang positif ini akan membentuk kota yang positif, kota yang Indah. Bagi merekalah, taman Firdaus dapat terwujud di Bumi, yaitu pada kota yang berkarakter.

PERAN JURNALIS DAN MEDIA INFORMASI

Membangun kepedulian masyarakat tanpa terlebih dahulu membangun pengetahuan masyarakat mengenai pembangunan kota dan penataan ruang adalah sesuatu yang tidak mungkin dilakukan.

Melalui pengetahuan lebih luas mengenai pembangunan kota akan mendorong kepedulian masyarakat yang akan berujung pada keterlibatan dan keterwakilan masyarakat. Sosialisasi dan penyuluhan tentang pembangunan karakter kota perlu dilaksanakan.

Untuk itu pemerintah dan para perencana bekerja sama dan mempergunakan sebaik baiknya media Informasi yang tepat sebagai alat sosialisasi dalam proses perencanaan Tata Ruang kota?

Perlu dilakukan tindakan secara komprehensif dan terencana dengan mempergunakan BERBAGAI MEDIA: Koran, brosur, poster dan elektronika (radio, televisi, ICT) dalam mendorong partisipasi masyarakat di dalam proses pembangunan.

KESIMPULAN

Pemerintah Kota, melalui walikotanya belum melakukan kolaborasi yang serius dan strategis bersama unsur-unsur: Bidang Tata kota dan Tarukim (Kementerian PU) dan DPRD, masyarakat, pengusaha dan para ahli perkotaan. Beberapa kota besar sudah memiliki forum tersebut, tetapi forum ini lebih berbentuk kepanitiaan saja. Sehingga belum memiliki kekuatan yang menghujam untuk memikirkan, merencanakan dan mengeksekusi segala bentuk usaha untuk memuliakan kota.

Mengapa hal ini dapat terus terjadi? Pertama karena diakibatkan oleh, pemerintah dengan pejabat beserta aparat pemerintah kota yang memiliki walikota baru dengan masa jabatan 5 s/d 10 (tahun bila terpilih kembali) akan mengganti visi walikota lama dan memulai dengan visi yang baru, versi baru dan panitia yang baru. Kedua pemerintah belum bekerja sebagai Pamong yang bertindak sebagai Pelayan, bukan Mandor. Dua hal tersebut yang perlu sekali di pertimbangkan untuk dapat menjawab masalah perkotaan di Indonesia.

Sudah waktunya forum yang terbentuk dengan kekuatan Hukum (Undang-Undang Tata Ruang dan Lingkungan) memiliki visi yang memiliki jangkauan puluhan, bahkan ratusan tahun kedepan bila dimungkinkan, dan forum tersebut memiliki kekuatan hukum, otoritas untuk mengarahkan terwujudnya visi yang telah dimiliki kota tersebut siapapun walikotanya. Forum tersebut akan berjalan beriringan menggali potensi dan kelebihan elemen kota dan berusaha mewujudkan visi tersebut dengan mengambil yang baik dari contoh contoh dan teori yang tepat untuk kotanya, dengan memuliakan kearifan lokal yang dimiliki kota itu.

Setiap kota sudah seharusnya sungguh sungguh mengikutsertakan masyarakat, *stake holder* dalam proses inisiasi, *feasibility study*, perencanaan dan pelaksanaan sampai evaluasinya. keseluruhannya harus terajut dalam kesatuan yang utuh. Dengan demikian Nusantara (baca: Sumatera Utara) akan memiliki kota kota yang di cintai warganya dan sudah tentu akan diminati pendatang. Lahirnya kota yang berkarakter yang dapat **menjual dirinya** sendiri!

DAFTAR PUSTAKA

- Avan, Alexander (2010). *Parijs van Soematra*. Khazanah Grafika.
- Kusumawijaya, Marco (2011). *Merombak Praktik Perencanaan Ruang*. Jakarta
- Pronk, J.P (1993). *Sedunia Perbedaan: Sebuah Acuan Baru dalam Kerjasama Pembangunan Tahun 1990-an*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Sastropetro, R.A (1988). Santoso. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin Pembangunan Nasional*. Penerbit Alumni. Bandung.
- Hofsteede, W.M.F(1992). *Proses Pengambilan Keputusan di Empat Desa di Jawa Barat*. Gajah Mada University Press.
- Schumacher, E.F (1979). *Kecil Itu Indah*. LP3ES.
- Sale, Kirkpatrick (1980). *Human Scale*. A Perigee Book.
- Relph, E (1976). *Place and Placenessless*. Pion Limited.

KONTEKSTUALISASI REGIONALISME KRITIS PADA ARSITEKTUR DAN URBANISME DI INDONESIA: BELAJAR DARI PRAKTEK ARSITEKTUR DI INDONESIA

Achmad D. Tardiyana

Program Studi Arsitektur dan Rancang Kota,
Sekolah Arsitektur Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung

“architecture cannot change the economic machinations of globalization... we can modify the shape of the wave.”

Ellen Duncan-Jones (2009: 27)

PENDAHULUAN

Gelombang globalisasi dalam kurun waktu 30 tahun terakhir ini telah membawa perubahan pada berbagai sendi kehidupan masyarakat dunia termasuk masyarakat terpencil sekalipun. Arsitektur dan kota sebagai produk budaya tidak terkecuali terkena dampak fenomena globalisasi ini.

Budaya konsumerisme yang merupakan salah satu ciri globalisasi memberikan dampak pada bagaimana arsitektur terwujud. Shopping mall misalnya, sebagai salah satu representasi gaya hidup global, bisa dengan mudah kita temui di berbagai kota di Indonesia. Fenomena ini tidak saja mengubah gaya hidup di suatu bagian dunia menjadi mirip di bagian dunia lain tapi juga menghasilkan perwujudan arsitekturnya yang semakin sama dimana-mana.

Demikian pula dengan kota sebagai tempat dimana berbagai kekuatan bertemu, kekuatan global dalam berbagai skala kecepatan telah mengubah wajah kota sesuai dengan kepentingan kapital termasuk apabila harus menghancurkan berbagai tempat yang memiliki tradisi bermukim yang panjang dan memiliki karakter tertentu yang kuat. Seperti yang disimpulkan oleh Yuswadi Saliya, pada proses globalisasi ini “arsitektur bukan lagi sekedar ungkapan pemenuhan kebutuhan akan ruang atau kemudahan-kemudahan badani dalam kegiatan sehari-harinya. Lebih dari sekedar kumpulan lambang yang berguna bagi hubungan komunikatif antar tetangga dalam suatu komunitas desa, maka kini arsitektur merupakan

bagian dari industri yang sangat kompleks, yang merupakan jalinan kekuatan sosial-ekonomi dan politik” (Saliya, 2003:142)

Optimisasi dalam teknologi secara pasti telah mengarah pada proses terstandarisasi arsitektur dan proyek kota. Gencarnya bentuk spasial yang universal telah mendorong sebuah efek simulakrum tidak saja pada bangunan-bangunan tinggi yang trendy dan proses tradisional perencanaan (Fainstain, 1999; Sklair, 2006) tapi juga pada kehidupan sehari-hari (Hunter, 2009)

Namun di tengah derasnya pengaruh globalisasi ini, berbagai usaha untuk memediasinya melalui pengembangan potensi lokal terus terjadi dan kota akan selalu menjadi ajang dimana proses mediasi ini terjadi dalam bentuk yang paling intens. Seperti yang dikatakan oleh AlSayyad bahwa

“As culture has become increasingly placeless, urbanism will continue to be an arena where one can observe the specificity of local cultures and their attempts to mediate global domination”(2001: 13)

Konsep regionalisme sebagai reaksi terhadap proses universalisasi telah berkembang sejak tahun 1940an pada saat mana Lewis Mumford memperkenalkan istilah ini sebagai tanggapan dia terhadap kemungkinan terdapatnya infleksi lokal atau regional dalam kecenderungan arsitektur modern yang menyeragamkan itu (Mumford, dalam Tzonis dan Lefaivre, 1990). Namun dengan gelombang globalisasi ini regionalisme kritis mendapatkan momentum ‘kritis’nya.

Regionalisme ini sendiri bukan sebuah konsep yang mudah untuk didefinisikan karena tidak terdapat konsensus yang jelas terutama yang

berkaitan dengan preskripsi bentuk yang pasti. Namun berbagai konsep mengenai regionalisme ini memiliki benang merah berupa kesadaran akan pentingnya reinerpretasi tradisi sebagai strategi resistensi terhadap kecenderungan penyeragaman dan komodifikasi (O'Coill dan Watt, 2008). Bertolak dari sudut pandang yang agak berbeda, regionalisme dianggap sebagai "satu-satunya kemungkinan" dalam menahan "the universal Megalopolis" dan "luapan tak henti-hentinya dari konsumerisme yang 'place-less' dan mengasingkan" (Frampton, 1996).

Walaupun tidak secara eksplisit merujuk pada konsep regionalisme, beberapa praktek arsitektur di Indonesia menunjukkan berbagai ciri regionalisme ini. Sayangnya diskusi serta kritik arsitektur di Indonesia belum berkembang dengan baik, sehingga berbagai perkembangan arsitektur seringkali tidak dipandang sebagai sebuah tindakan yang diskursif. Akibatnya, praktek regionalisme kritis yang berusaha secara dialektik mensintesa budaya dunia dengan budaya lokal sering kali tercampur baur dengan praktek kedaerahan yang chauvinistik berupa romantisme dan nostalgia pada bentuk-bentuk tradisional menurut konsep 'familiaritas' dimana bentuk-bentuk yang dianggap mewakili suatu tempat atau tradisi, dalam kasus Indonesia biasanya berupa atap, digunakan pada bangunan apapun yang menurut Tzonis dan Lefavre "constructing scenographic setting for arousing affinity and "sympathy" in the viewer, forming familiarized scenes which, although contrasting, mostly emotionally, with the actual despotic architecture, rendered consciousness insensible" (489).

Selanjutnya Tzonis dan Lefavre menjelaskan lebih lanjut bahwa

"The mawkish, gushing, sentimental regionalism with its overfamiliarizing, immediate easy, titillating "as if" narcisstic Heimat settings, has had an even more narcotic -if not hallucinatory-effect on consciuosness" (489).

Dalam konteks arsitektur Indonesia, "hallucinatory effect on consciousness" dari penggunaan unsur-unsur lokal pada bangunan baru tampaknya sejalan dengan sikap politik yang berkuasa untuk memperoleh simpati masyarakat dalam kasus di daerah-daerah atau bahkan bisa menjadi gesekan budaya pada saat penggunaan atap bangunan daerah tertentu yang

dominan digunakan secara universal di daerah-daerah lain seperti pada kasus masjid Amal Pancasila yang beratap "joglo" di era Soeharto yang justru menjadi paradoks pada saat sikap regional dipaksakan menjadi universal.

Karena dianggap masih merupakan bentuk lain dari hegemoni Barat terhadap yang "Lian", konsep regionalisme kritis dengan ciri dualisme nya dianggap melakukan banyak penyederhanaan terhadap kompleksitas dari sebuah 'region' dan identitas yang membentuknya yang tidak sederhana dan tunggal (Eggner, 2002; Chang, 2007; O'Coil dan Watt, 2004; Hunter, 2009)).

Tulisan ini bermaksud untuk mengulas dan mengaji konsep regionalisme kritis dan kontekstualisasinya dalam memahami praktek dan produksi arsitektur dan urbanisme di Indonesia. Melalui berbagai praktek yang saya anggap berusaha menggunakan konsep regionalisme kritis, saya bermaksud untuk menawarkan konsep regionalisme kritis sebagai strategi yang diperlukan dalam proses dialektik dalam memahami universalisasi yang dibawa globalisasi dan dalam memahami kondisi dan arsitektur dan urbanisme di Indonesia.

APA ITU REGIONALISME KRITIS?

Pertanyaan mengenai bagaimana seorang arsitek memaknai wilayah atau region tampaknya selalu menjadi perhatian, terutama ketika terdapat sebuah dominasi dari suatu nilai yang lebih bersifat universal dan cenderung menyeragamkan sedang berlaku di satu sisi dan desakan akan perlunya sebuah identitas yang dikaitkan dengan region atau wilayah tertentu diperlukan di sisi yang lain. Dalam konteks pengaruh dominan yang bersifat universal itu bagaimana seorang arsitek memandang partikularitas dari wilayah mempengaruhi rancangannya? Dengan kata lain bagaimana si arsitek memaknai partikularitas itu dan bagaimana itu berdialektika dengan nilai universalitas yang dominan? Pertanyaan ini muncul dan tenggelam dalam perjalanan arsitektur. Salah satu konsep yang dikenal dalam sejarah dan teori yang berkepentingan dengan bagaimana dialektika regional dan global ini dalam produksi arsitektur dikenal dengan nama regionalisme.

Regionalisme merupakan sebuah konsep yang memiliki sejarah yang sangat panjang, namun baru sejak tahun 1980an konsep ini dengan intensif diformulasikan. Situasi itu sejalan di satu sisi dengan perkembangan ekonomi dunia dimana langkah liberalisasi ekonomi ala Thatcher dan Reagan semakin menunjukkan pengaruhnya pada level global.

Di sisi lain, pendekatan arsitektur yang bersifat saintifik yang tumbuh di tahun 1970an dianggap sebagai perpanjangan proyek modernisme yang cenderung menyeragamkan. Salah satu reaksi dari kecenderungan ini adalah munculnya konsep yang disebut regionalisme kritis. Ajektif kritis digunakan untuk membedakan konsep ini dari konsep regionalisme yang pernah digunakan sebelumnya terutama yang dikembangkan oleh Lewis Mumford di awal tahun 1940an. Kritikalitas konsep ini dipengaruhi secara signifikan oleh pandangan mazhab Frankfurt terutama pandangan-pandangan Jurgen Habermas terhadap struktur masyarakat modern. Terutama setelah tahun 1980an terhadap fenomena globalisasi dan restrukturisasi ekonomi neoliberal.

Namun sebelum diberi label kritis, regionalisme telah muncul dalam berbagai tulisan yang bisa ditelusuri sampai Vitruvius dan Giambattista Alberti yang menekankan pentingnya pemahaman kondisi spesifik suatu region (Hunter, 2009). Namun saya akan meninjau regionalisme dimulai dari reaksi terhadap International Style yang dikemukakan oleh Lewis Mumford karena apa yang ditawarkannya memberikan fondasi bagi perkembangan konsep regionalisme kritis selanjutnya.

Ketika menuliskan esainya di tahun 1947 pada kolom arsitektur yang diasuhnya dalam majalah New Yorker, dunia arsitektur di Amerika Serikat sedang berada dalam perdebatan sengit dimana International Style digugat keabsahannya. Dengan menunjukkan beberapa karya dari pantai barat Amerika terutama sekitar Bay Area San Francisco, Mumford menawarkan pendekatan baru yang berbeda dari pantai timur yang lebih banyak dikuasai oleh tokoh-tokoh International Style seperti Philip Johnson dan Henry-Russel Hitchcock. Menurut Mumford para arsitek Bay Area berhasil menawarkan sebuah bentuk "*native and humane form of modernism*" terhadap kecenderungan

International Style yang dianggap telah mereduksi arsitektur modern menjadi suatu langgam yang menyeragamkan dan melucuti arsitektur modern dari berbagai agenda sosialnya.

Pandangan Mumford sangat penting untuk dijadikan rujukan karena dua hal. Pertama, dia menunjukkan bahwa International Style memiliki masalah dengan kecenderungannya yang bersifat universal dan mengabaikan partikularitas setempat. Kedua, Mumford menolak kecenderungan suatu bentuk regionalisme yang bersifat chauvinistik dan kebanggaan daerah yang berlebihan dan bersifat romantik, sehingga bersifat totalitarian. Bentuk paling ekstrem regionalisme seperti ini adalah arsitektur dibawah gerakan Nazi Hitler, dimana pengakuan pada rasa unggul Jerman dikaitkan dengan Heimatarchitektur (arsitektur tanah air). Artinya arsitektur diproyeksikan sebagai perwujudan dari suatu pemujaan terhadap suatu ras tertentu. Terhadap bentuk regionalisme ini Mumford justru menawarkan regionalisme yang menjunjung gagasan kemanusiaan yang lebih umum terlepas dari dimensi rasial dan etnis tertentu. Hal penting yang ditinggalkan Mumford adalah gagasannya mengenai regionalisme yang tidak saja kritis terhadap kondisi ekstrem berupa penyeragaman International Style dan reaksi kedaerahan atau sejarah yang romantik, tapi juga terhadap regionalisme itu sendiri. Menurutnya, regionalisme tetap merupakan "*a sample of internationalism, not a sample of localism and limited effort*".

Penambahan kata sifat kritis diperkenalkan oleh Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre di awal tahun 1980 sehubungan dengan posisinya yang mengambil jarak dari kekuatan global yang mendominasi sekaligus kritik terhadap gerakan postmodernisme yang sedang gencar pada dekade itu. Posisi kritis regionalisme ini diperlukan untuk menghindarkan lingkungan binaan dari "*placeless homogeneity*" yang dibawa arus global dan dari "*historicism*" postmodern. "*The fundamental strategy of Critical Regionalism*" menurut Frampton, "*is to mediate the impact of universal civilization with elements derived indirectly from the peculiarities of a particular place*". Oleh karena itu regionalisme kritis bertujuan "*to reflect and serve the limited constituencies*" dimana dia

berdiri dan "*cultivate a contemporary place-oriented culture*".

Secara ringkas dasar ontologis regionalisme kritis berasal dari kesadaran akan adanya dominasi norma teknologi yang universal, efek kapitalisme global, arsitektur berlanggam internasional dan "*sense of place-ness*" yang dihasilkan tiga kekuatan tadi. Dengan kesadaran ontologis ini regionalisme kritis menetapkan posisinya dalam bentuk resistensi terhadap standar-standar normatif dan universal, praktek, bentuk dan kondisi teknologi dan ekonomi. Namun, bila regionalisme kritis sulit difahami lebih jauh dari pengertian-pengertian diatas serta tidak adanya kesatuan langgam itu karena regionalisme kritis lebih merupakan metoda atau proses dari pada sebuah produk, dan proses ini sangat lebar variasinya menurut situasi individual.

Seperti yang disampaikan Frampton bahwa regionalisme kritis itu bukan langgam berupa "*a received set of aesthetic preferences*", tapi merupakan sebuah proses yang bisa diterapkan pada satu rentang situasi dan pada lokasi yang berbeda. Sebagai sebuah proses, regionalisme secara inheren bersifat dialektis dan kontradiktif. Dia sangat bergantung pada modernism universal walaupun seringkali bekerja melawannya. Hal ini menurut Frampton merupakan sebuah kondisi dari modernitas dimana "*no living tradition remains to modern man other than the subtle procedures of synthetic contradiction*" (1996:149).



Pandangan Jalan Sudirman Jakarta yang telah menjadi 'showcase' pembangunan di masa pemerintahan Suharto yang sejak diangkat menjadi presiden membuka keran investasi asing, terutama sejak deregulasi ekonomi di

pertengahan 1980 sebagai konsekuensi globalisasi

Selain melakukan resistensi terhadap arsitektur modern, regionalisme kritis juga sangat kritis terhadap kecenderungan gerakan postmodernisme yang dianggapnya merupakan pendekatan historisime yang '*pastiche*' alias tempelan. Regionalisme kritis melihat postmodernisme sebagai langkah superfisial dengan mengambil bentuk-bentuk masa lalu hanya sebagai bentuk '*scenography*' alias fasadisme semu yang pada dasarnya merupakan bagian dari komodifikasi arsitektur oleh kapital. Walaupun menolak kecenderungan postmodern yang bersifat banal, dan superfisial, regionalisme kritis mengakui sifat pluralisme dan pengakuan postmodern pada subyektifitas yang beragam.

Keith Eggenger menggambarkan betapa sulitnya menjaga keseimbangan dialektis antara lokal dan universal, sehingga menurutnya.



Gedung Da Vinci di Jalan Sudirman Jakarta yang menggunakan pendekatan historisime pada rancangannya. Pendekatan '*scenographic*' seperti inilah yang ditentang oleh regionalisme kritis sebagai bentuk lain dari komodifikasi arsitektur oleh kapital dan sama-sama menciptakan '*sense of placeless-ness*'.

“So critical regionalist architecture necessarily, discriminately, identified, abstracted, and melded local physical and cultural characteristics with more ubiquitous modern practices, technologies, and economic and material conditions. To be regional and modern involved an extremely delicate balance” (Egger, 2002:229). Keseimbangan yang harus dicapai agar perancang harus menghasilkan arsitektur yang merefleksikan potensi lokal dan pada saat yang sama terbuka secara kritis terhadap teknologi yang lebih maju dan budaya serta ekonomi yang lebih global (Zarzar, 2004). Bila regionalisme sulit difahami sebagai sebuah pendekatan langgam karena sifatnya yang dialkettis dan ‘open-ended’, apa yang bisa digunakan sebagai landasan praktis bagi arsitek atau urbanis dalam bekerja? Secara ringkas Frampton sudah mengindikasikan kriteria apa saja yang harus menjadi perhatian regionalisme kritis dalam proses merancang. Menurutnya kriteria untuk regionalisme kritis adalah: Topos: berkaitan dengan bagaimana bangunan merespon topografi tapak yang spesifik dan bagaimana bangunan menenmpatkan tradisi membangun yang ada. Tectos: Keterediaan material lokal dan pemahaman mengenai tata cara ketukangan dan tektonik yang berkaitan dengan metoda konstruksi. Typos: praktek regional yang berkaitan dengan pengintegrasian bangunan dengan konteks, tipologi yang berbasis iklim lokal (bentuk atap, jendela, bentuk massa bangunan)

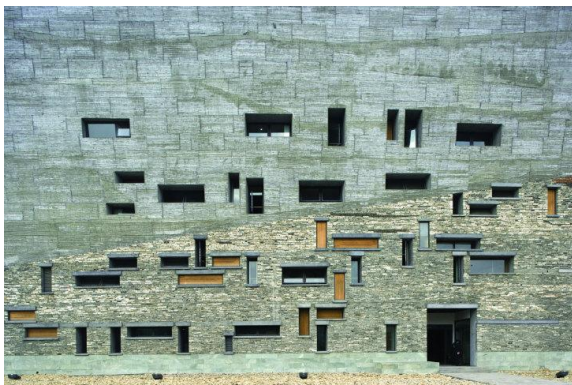
Menurut Tzonis dan Lefaivre (1996), regionalisme kritis harus mampu mensintesisan ketiga kriteria diatas melalui sebuah proses yang bersifat ‘self-reflective’ dengan metoda defamiliarisasi yaitu sebuah metoda penafsiran elemen lokal atau regional namun tidak menggunakannya secara langsung seperti pada regionalisme romantik yang menggunakan elemen yang ‘picturesque’ dari masa yang sudah lewat. lebih lanjut Wu (2006) menjelaskan bahwa proses ini “entails selecting regional elements and incorporating them in a way that may appear distant, as if it were “the sense of place in a strange sense of displacement,” seeking to disrupt the sentimental link between the building and the place, and thus in this sense a reaction against the romantic sentimentality of picturesque follies” (2006:3).

Tzonis dan Lefaivre berpendapat bahwa defamiliarisasi “proved to be easily applied in architecture, where it helps architecture to carry out its critical function” (1990:29). Regionalisme kritis merujuk pada berbagai elemen lokal tanpa membuat imitasi dan tradisionisme (Botz-Bornstein, 2009). Zarzar (2004), mengingatkan bahwa defamiliarisasi bukanlah sebuah saraingkaian prosedur. Defamiliarisasi bisa terjadi melalui strategi yang berbeda yang menjadi bagian dari pengetahuan arsitek dan sangat bergantung pada kemampuan kognitifnya

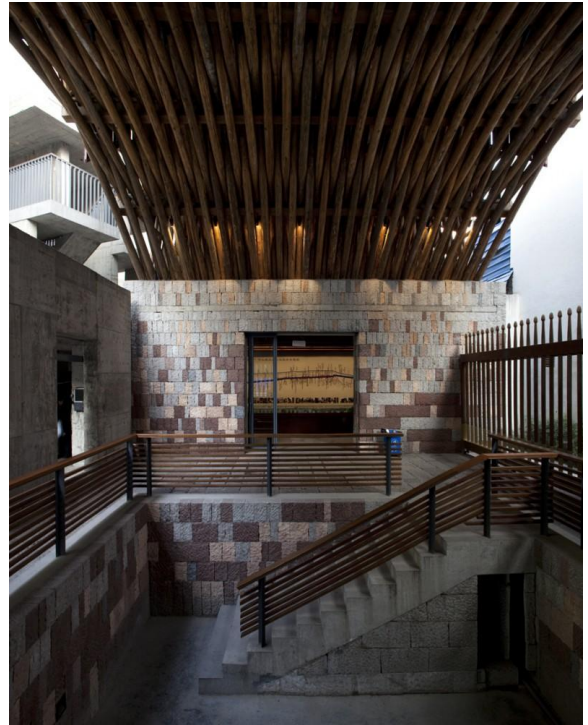
Defamiliarisasi, menurut Tzonid dan Lefaivre berkaitan dengan bagaimana arsitek mengumpulkan dan menganalisa preseden. Menurut mereka terdapat tiga jenis pendekatan: pengutipan (*citationism*), sinkretism (*syncretism*), dan penggunaan fragmen dalam “architectural metastatement” (Tzonis and Lefaivre 1986, p. 281). Berdasarkan pendekatan diatas, Tzonis dan Lefaivre menyatakan bahwa pendekatan pengutipan (*citationism*) banyak dilakukan oleh arsitektur Kitsch dan penganut psotmodernisme. Dengan pendekatan ini arsitek memberi pengamata atau penghuni rasa familiarity bahkan *over-familiarty*. Namun pendekatan ini cenderung mengasingkan penghuni dari kesadaran akan realitas kehidupan masyarakat modern saat ini yang mengalami perubahan yang cepat. Pendekatan ini menghindari konfrontasi dan mencoba untuk memberikan rasa sentimental.

Sementara sinkretism dan metastatement merujuk pada cara bagaimana arsitek menganalisa fragmen preseden fisik maupun konsptual dan menyusunnya kembali dalam suatu rangkaian proses dekomposisi, transformasi dan rekomposisi. Contoh defamiliarisasi yang paling aktual saya kira bisa kita lihat pada kasus karya-karya Wang Shu dan Lu Wenyang (penerima Pritzker Prize 2012). Wang Shu merupakan arsitek Cina yang berusaha untuk melakukan sintesa yang intens antara pengaruh global dengan pemahaman dia tentang Cina dan secara spesifik konstruksi bangunan lokal. Namun sikap yang paling kuat mewarnai karyanya adalah sikapnya dalam memandang keseharian. Menurutnya, arsitektur harus memiliki ruang untuk spontanitas. karena menurutnya “architecture is a matter of everyday life. I criti-cize in modern architecture

that it has not real-ly found a method enabling architects to get back to real everyday life". Melalui keseharian ini Wang melihat berbagai elemen lokal dengan cara yang baru, termasuk bagaimana material yang umum terdapat di Cina digunakan dengan cara yang baru yang menghasilkan "*strange sense of displacement*".



Ningbo History Museum karya Wang Shu (Amateur Architect)



Museum at Zongshan Lu Historic Street karya Wang Shu (Amateur Architect)



Xiangshan Campus karya Wang Shu (Amateur Architect)

KRITIK TERHADAP REGIONALISME KRITIS

Walaupun regionalisme kritis mengklaim telah bersikap kritis terhadap dominasi globalisasi yang menyeragamkan tapi beberapa penulis mengajukan kritik terhadap konsep ini terutama berkaitan dengan agenda dominasi wacana yang berasal dari barat yang memiliki kecenderungan melakukan penyederhanaan terhadap kompleksitas persoalan yang terdapat pada suatu region atau lokasi.

Melalui kasus-kasus tertentu, penulis-penulis ini menunjukkan bahwa persoalan yang berkaitan dengan regionalisme kritis berkaitan dengan wacana pasca kolonial dimana subyek negara berkembang diteropong dengan kacamata negara maju. Menurut Jane Jacob (dalam Eggener, 2002:2002)) regionalisme kritis *“just as postcolonialist tendencies have always been produced by colonialism, so colonialist tendencies necessarily inhabit often optimistically designated post colonial formation”*.

Dalam kasus Luis Barragan yang selama ini oleh para pendukung regionalisme kritis sebagai salah satu contoh yang berhasil menyisakan banyak pertanyaan. Menurut Eggener, menempatkan Barragan sebagai contoh karya regionalisme kritis merupakan cara bagaimana kecenderungan pascakolonial itu bekerja. Agar bisa menempatkan Barragan, penulis telah mengabaikan dan mendistorsi isi dan karakter arsitekturnya. Para pengkritik regionalisme kritis mengajukan pertanyaan yang selama ini terabaikan seperti: Siapa yang menggerakkan apa dalam mengartikulasikan masa lalu? mengembangkan identitas, identifikasi dan representasi yang mana? dan atas nama tujuan dan visi politik yang mana?

Pertanyaan ini muncul pula pada saat O’Coill dan Watts mempertanyakan posisi Geoffrey Bawa dalam konteks Srilanka. Para pendukung regionalisme kritis menempatkan Bawa sebagai salah satu arsitek yang berhasil mengembangkan arsitek yang mewakili budaya Srilanka. Namun justru disini letak persoalannya ketika para pendukung menyebut ‘budaya Srilanka’. Menurut O’Coill dan Watts, budaya Srilanka yang dirujuk oleh pendukung regionalisme kritis adalah merupakan konstruksi yang berasal dari

suatu otoritas yang dalam hal ini barat. Barat memandang budaya Srilanka yang terepresentasikan dalam karya Bawa pada kenyataannya merupakan suatu pilihan suatu budaya dominan dan menghapus budaya lain. Dalam kasus Srilanka, budaya Sinhalese (Buddha) telah menghapus budaya Tamil (Hindu).

“In order to fix and reify the opposition between Western modernity and its ‘Others’, regionalists tend to reduce complex and culturally diverse people and places to a simplistic cultural image, which confers upon them a single homogeneous identity in opposition to the West. Multifaceted, local identities and cultural conflicts are neglected or submerged within simple dualisms that reflect this underlying bias.



Gedung Parlemen Srilanka karya Geoffrey Bawa



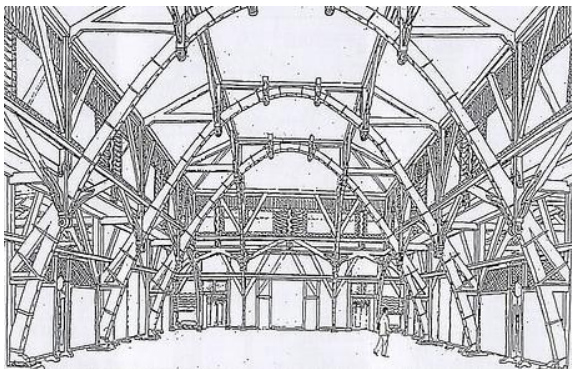
Rumah tinggal karya Luis Barragan

CIKAL BAKAL REGIONALISME KRITIS DI INDONESIA

Dalam konteks sejarah arsitektur Indonesia, pertanyaan regionalisme ini telah muncul di pertengahan abad ke 20 ketika dua kubu arsitek Belanda yang berpraktek di Hindia Belanda mulai mempertanyakan karakter regional seperti apa yang membedakan arsitektur Hindia Belanda dengan arsitektur Eropa atau Belanda pada khususnya. Kedua kubu yang berseteru diwakili oleh Schoemaker bersaudara behadapan dengan Henri Maclaine Pont dan Karsten.



Aula Barat ITB karya Henri Maclaine Pont



Gereja Puhsarang Kediri karya Henri Maclaine Pont



Gedung Pertunjukan Majestic karya Wolff Schoemaker

Saya secara sepintas saya bisa mengatakan bahwa perdebatan antara Maclaine Pont dan Thomas Karsten dengan Schoemaker memiliki kesamaan antara perdebatan antara regionalisme kritis dengan postmodern. Bertolak dari pencarian keduanya pada bagaimana seharusnya arsitektur Hindia Belanda mereka memiliki landasan berpijak yang berbeda. Maclaine Pont dan Karsten merupakan arsitek yang beribu orang Indonesia dan memiliki ketertarikan pada tradisi Jawa.

Bekerja sebagai arsitek pada saat Hindia Belanda mengalami pergerakan yang cepat akibat perkembangan kapitalisme dan adanya politik etis Pemerintah Belanda, Karsten melihat perlunya masyarakat pribumi untuk mampu mengelola dirinya sendiri. sangat dekat dengan gerakan sosialis, Pont dan Karsten melihat perlunya para arsitek untuk melihat potensi lokal sebagai titik tolak untuk mencapai arsitektur Hindia Belanda. Untuk mencapai ini Maclaine Pont banyak melakukan penelitian metoda konstruksi dan permukiman lokal yang membawanya pada rekonstruksi Trowulan.

Schoemaker berpendapat bahwa arsitektur Hindia Belanda harus bertolak dari idealisasi bentuk yang bukan berasal dari bumi Indonesia tapi dari India yang banyak mempengaruhi bangunan lama di Indonesia. Itupun Schoemaker berpendapat bahwa semua pendekatan harus didasari oleh arsitektur Eropa yang lebih maju, sehingga apa yang dikembangkan oleh Schoemaker adalah melakukan sinkretisme bentuk dan ornamen.

Pendekatan ini yang mendapatkan kritik dari Maclaine Pont dan Karsten. Dalam pandangan keduanya pendekatan Schoemaker mendekati pandangan regionalisme kritis tentang 'scenographic' dimana referensi bentuk lokal lebih sebagai ornamen yang familiar.

Apa yang dilakukan Maclaine Pont pada karya-karyanya, terutama Aula ITB dan Gereja Puhsarang adalah usaha defamiliarisasi terhadap bentuk-bentuk regional dan merekomposisinya kembali dalam bentuk yang baru (estrangement). Tidak mengherankan bila merujuk pada atap Aula ITB tidak pernah terdapat kesepakatan bentuk atap tradisional aman sebetulnya yang menjadi preseden Maclaine Pont.

BEBERAPA KARYA MUTAKHIR ARSITEKTUR KONTEMPORER INDONESIA



Rumah Butet karya Eko Prawoto



Rumah Butet karya Eko Prawoto

PENUTUP

Konsep regionalisme kritis memberikan kontribusi besar pada usaha arsitek dalam memaknai modernitas dan tradisi terutama dalam konteks globalisasi saat ini. Walaupun tidak memberikan langkah-langkah metodologis yang baku, pendekatan ini memiliki potensi yang besar bagi arsitek dalam berkarya terutama dalam membantu bagaimana potensi lokal difahami dan diinterpretasi untuk menghasilkan inovasi baru.

Namun demikian, seperti ditunjukkan oleh sejumlah studi, regionalisme kritis perlu dilihat pula secara kritis dalam kaitannya dengan agenda pasca kolonialisme dimana terdapat kecenderungan penyederhanaan kompleksitas lokal. Konsep regionalisme kritis memiliki paradoks pula ketika suatu keberhasilan karya suatu region diimpor ke tempat lain yang sangat berbeda konteks fisik dan budayanya sehingga menghasilkan 'placeness-ness', sesuatu yang berlawanan dengan asumsi dasar regionalisme kritis tentang adanya kekuatan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

AlSaiyad, Nezar (2001), "Hybrid Culture/Hybrid Urbanism: Pandora's Box of the Third Place", in Nezar AlSaiyad (ed.), *Hybrid Urbanism: On the Identity Discourse and the Built Environment*. Westport: Praeger.

Botz-Bornstein, Thorsten (2009), "Wang Shu and the Possibilities of Architectural Regionalism in China", *Nordic Journal of Architecture Research*, Vol. 21, No. 1

Chiang, Jiat-Hwee (2007), "'Natural' Traditions: Constructing Tropical Architecture in Transnational Malaysia and Singapore", Volume 7, Issue 1.

Eggner, Keith L. (2002), "Placing Resistance: A Critique of Critical Regionalism", dalam *Journal of Architectural Education*, pp. 228-237

Fincher, Ruth (2003), "Centre and Periphery: Melbourne Regionalism and Its Global Context in 1950's and 1960's"

Fraker, Harrison (), "Where is the Urban Discourse". *Place*, 19.3

- Frampton, Kenneth (1983), "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance, in Hal Foster, *Anti Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Seattle: Bay Press
- Frampton, Kenneth (1996), "Prospect for Critical Regionalism", in Joan Ockman (ed.), *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1968-1995*, New York: Princeton Architectural Press
- Lehmann, Steven (2006), "Other Modernism: Towards the Recognition of Different Modern", April 2006
- Handinoto (), "Studi Perbandingan Karya 3 Orang Arsitek Belanda Kelahiran Jawa di Indonesia.
- Heynen, Hilde and Gwendolyn Wright (2012), "Introduction: Shifting Paradigms and Concerns", dalam Crysler, Craig; Stephen Cairns and Hilde Heynen (ed.), *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. London: Sage Publication Ltd
- Hunter, William (2009), "Debating Urbanisme: Globalization and regionalist Alternative". University College London Working Paper, No. 138
- Kusno, Abidin (2012), "Rethinking the Nation", dalam Crysler, Craig; Stephen Cairns and Hilde Heynen (ed.), *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. London: Sage Publication Ltd
- Mahatmanto (2002), Publikasi Pemikiran Henri Maclaine Pont di Jawa, Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur, Vol. 30, No. 2, Desember 2002
- Martokusumo, Widjaja (2007), "Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan", paper dalam Forum Desain IAI Banten, 30 Agustus 2007
- Moore, Steven A. (2001), "Technology, Place and Nonmodern Thesis", *Journal of Architecture Education*, Vol. 54, No. 3
- O'Coill, Carl and Kathleen Watt (2004), "The Politics of Culture and the Problem of Tradition: Re-evaluating Regionalist Interpretations of the Architecture of Geoffrey Bawa", Conference Proceedings, Architecture and Identity, Berlin University of Technology.
- Saliya, Yuswadi (2003), *Perjalanan Malam Hari*. Bandung: Penerbit Ikatan Arsitek Indonesia dan Lembaga Sejarah Arsitektur Indonesia
- Simone, Abdoumalik (2012), "Enacting Modernity", dalam Crysler, Craig; Stephen Cairns and Hilde Heynen, *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. London: Sage Publication Ltd
- Sklair, Leslie (2005), Transnational Capitalist Class and Contemporary Architecture in Globalizing Cities, International Journal of Urban and Regional development, Vol. 29.3, September 2005, pp 485-500
- Tzonis, Alexander and Liane Lefaivre (1996), Why Critical Regionalism Today?, in Joan Ockman, *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1968-1995*, New York: Princeton Architectural Press Architecture Foundation, New York
- Tzonis, Alexander and Liane Lefaivre. 1986. *Classical Architecture, The Poetics of Order*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Zarzar, Moraes (2004), "Design Precedents and Identity", 7th Generative Art Conference, http://eprints.lincoln.ac.uk/1823/1/The_Politics_of_Culture_and_the_Problem_of_Tradition.pdf
- http://www.andrew.cmu.edu/user/gutschow/theory_course/Xiang%20Hua%20Ando%20Paper.pdf
- <http://www.n-aerus.net/web/sat/workshops/2009/Rotterdam/pdf/Boano.pdf>

SENGKETA TANAH DI JALAN NGUMBAN SURBAKTI - MEDAN

Maya Hartati Manurung, Vika Amalia Oktavia Lida, Erika Mayessi Hutabarat

Program Studi Magister Teknik Arsitektur Fakultas Teknik USU

Abstract. *Many city roads are blocked, usually due to the absence of local government land (unavailable of local government land) and the high price of urban land. The problem that occurs is the appearance of conflicts due to land acquisition, which is triggered by a disagreement over land compensation. Conflicts arise because the Government through the Committee of 9 value (rate) of land in accordance with the NJOP (Tax Object Sale Value), while the landowners demanded land prices based on market prices. The purpose of this paper is to give advice on conflict resolution of land disputes in Jalan Ngumban Surbakti - Medan. And it can be concluded that the need to set up an institute to be mediating between society and government, with the existence of this institution is: 1) allow people complain that their land confiscated, 2) strengthen the position of people in terms of land ownership, 3) allow people to get justice through the recovery, reimbursement of losses and their rights are taken away by the past, and 4) allow a legal breakthrough that is the entrance to improve the legal system that does not satisfy the justice of the people.*

Keyword: *Land, Land Dispute*

PENDAHULUAN

Medan merupakan salah satu kota terbesar keempat di Indonesia, merupakan ibu kota Sumatera Utara. Pertumbuhan penduduk dan urbanisasi di wilayah Kota Medan bergerak sangat cepat sehingga membutuhkan infrastruktur transportasi perkotaan untuk mendukung aktivitas sosial dan ekonomi masyarakatnya. Sehubungan dengan pembangunan infrastruktur jalan kota tersebut dan ketiadaan tanah milik Pemerintah Kota Medan, maka diperlukan pengadaan tanah (*land aquisition*) dari masyarakat. Acuan dalam melaksanakan pengadaan tanah tersebut adalah Keppres No. 55 tahun 1993 tentang Pengadaan Tanah Bagi Pelaksanaan Pembangunan Untuk Kepentingan Umum. Namun, dalam perjalanannya proses pengadaan tanah tersebut sering tidak berjalan lancar. Salah satu hal yang sering muncul adalah isu tanah, yaitu ketidaksepakatan tentang nilai ganti rugi dan asset yang diganti rugi antara masyarakat terkena proyek dengan pemerintah kota, yang selanjutnya dapat mempengaruhi desain dan jadwal proyek, serta meningkatnya biaya proyek secara keseluruhan. Pembangunan infrastruktur jalan kota banyak terhambat, umumnya diakibatkan oleh ketiadaan

tanah pemerintah daerah (*unavailable of local government land*) dan mahalnnya harga tanah perkotaan. Selain itu anggaran pemerintah daerah dalam pengadaan tanah juga sangat terbatas dan bahkan jarang dialokasikan dalam APBD (Anggaran Pembangunan dan Belanja Daerah). Sedangkan tuntutan peningkatan pelayanan jalan kota setiap tahun meningkat akibat pertumbuhan dan perkembangan kota yang ditandai dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi, penduduk serta kepemilikan kendaraan.

Proses dan prosedur pengadaan tanah untuk jalan kota saat ini terhambat karena ketidaksepakatan masalah ganti rugi tanah antar pemerintah daerah dengan masyarakat pemilik tanah. Dimana pemilik tanah (masyarakat) menginginkan harga tanah sesuai dengan harga pasar yang berlaku saat itu, sedangkan pemerintah daerah dengan keterbatasan dana cenderung berdasarkan NJOP (Nilai Jual Objek Pajak) dan PBB (Pajak Bumi Bangunan). Padahal dengan dibangunnya atau ditingkatkannya jalan, masyarakat mendapatkan keuntungan akibat pertambahan nilai tanahnya. (*increasing of the land value*). Dan pertambahan nilai tanah tersebut belum pernah dijadikan pemerintah sebagai objek pajak.

Begitu juga yang terjadi pada pembangunan jalan lingkaran luar (outer ring road) Kota Medan, dalam hal ini kasus pembangunan jalan Ngumban Surbakti sepanjang 3.468 meter, dimana proses pembebasan tanah banyak mengalami kendala serta keterlambatan, khususnya pada isu nilai ganti rugi tanah (harga tanah). Pada prinsipnya masyarakat setuju melepas hak atas tanahnya untuk peningkatan jalan tersebut, hanya saja titik temu ganti rugi tanah belum terselesaikan. Lahan milik warga Jalan Ngumban Surbakti Medan yang hingga kini belum menerima ganti rugi dari Pemerintah Kota (Pemkot) Medan di antaranya berlokasi di titik koordinat TR-15 A segmen tengah dengan total luas 14.664 meter persegi. Jumlah pemilik lahan di sekitar Jalan Ngumban Surbakti yang belum menerima ganti rugi hingga kini diperkirakan 20 kepala keluarga (KK) lebih.

Dari hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa munculnya permasalahan pembebasan tanah pada proyek jalan Ngumban Surbakti adalah akibat ketidaksepakatan harga ganti rugi tanah. Pada proyek pembangunan jalan tersebut, penetapan nilai ganti rugi dibedakan berdasarkan status kepemilikan tanah (hak milik, hak guna bangunan dan tanah negara), lokasi tanah (yang menghadap jalan Setia Budi, yang menghadap jalan Djamin Ginting dan yang menghadap jalan Ngumban Surbakti) dan kategori tanah (tanah habis dan tidak habis). Salah satu alasan utama penolakan warga atas nilai ganti rugi pembebasan tanah adalah perbedaan nilai ganti rugi berdasarkan lokasi tanah. Dimana lokasi yang menghadap jalan Djamin Ginting nilai ganti ruginya lebih besar dari 75% dibandingkan dengan lokasi tanah yang menghadap jalan Setia Budi dan 180% dibandingkan tanah yang menghadap jalan Ngumban Surbakti.

PERMASALAHAN

Adapun Permasalahan yang terjadi adalah munculnya konflik akibat pengadaan tanah, yang dipicu oleh ketidaksepakatan tentang ganti rugi tanah. Konflik muncul karena Pemerintah Daerah melalui Panitia 9 menghargai (menilai) tanah sesuai dengan NJOP (Nilai Jual Objek Pajak), sedangkan pemilik tanah menuntut harga berdasarkan harga pasar tanah.

TINJAUAN PUSTAKA

Masalah Pertanahan

Kemunduran Charles Abrams (1964) menulis permasalahan dalam tata guna lahan bukan karena kekurangan lahan (kuantitas lahan) tetapi lebih pada penggunaan yang tidak efektif dan terorganisir. Ditambah dengan perusakan lingkungan hidup akibat eksploitasi lahan besar-besaran misalnya akibat ekspansi kegiatan industri.

Terdapat perbedaan yang mencolok dalam masalah tata guna lahan di negara berkembang dan di negara maju. Di negara berkembang masalah yang mencolok adalah spekulasi harga dan harga lahan yang sangat tinggi sehingga Sangat sedikit orang yang dapat membeli rumah secara tunai. Di negara maju, harga lahan terutama ditentukan oleh aksesibilitasnya yaitu sistem transportasi. Sepetak lahan tanpa utilitas yang sulit transportasinya harganya hanya $\frac{1}{4}$ dari harga kavling di kota dan kurang dari 10% dari biaya pembangunan rumah di pinggir kota.

Pertumbuhan Perkotaan dan Kebutuhan akan Tanah

Pertambahan penduduk di perkotaan yang sangat tinggi mengakibatkan meningkatnya kebutuhan pelayanan prasarana dan sarana yang pada akhirnya meningkatkan kebutuhan tanah. Selain itu, meningkatnya kegiatan sosial ekonomi di perkotaan sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan kota juga merupakan penyebab meningkatnya permintaan terhadap tanah (Dunkerley, 1983).

Menurut Budi Tjahjati (1995) meningkatnya permintaan tanah dan terbatasnya persediaan tanah merupakan penyebab terus meningkatnya nilai tanah perkotaan. Dari sisi penyediaan infrastruktur perkotaan yang mempergunakan tanah sebagai basis kegiatan maka meningkatnya harga tanah di perkotaan merupakan kendala bagi peningkatan pelayanan sarana dan prasarana tersebut, sedangkan di sisi lain peningkatan pelayanan merupakan tanggung jawab pemerintah daerah yang harus dipenuhi. Ironisnya, masalah penting yang dihadapi pemerintah kota adalah kurangnya sumber-sumber pembiayaan dan kapasitas dalam menyediakan infrastruktur perkotaan tersebut.

Perubahan/Konversi Guna Lahan dan Meningkatnya Nilai Lahan

Pembangunan jalan biasanya akan diikuti oleh perubahan guna lahan sepanjang dan atau sekitar jalan. Hal ini terjadi karena aksesibilitas yang telah tersedia dan kesempatan ekonomi dalam menggunakan lahan tersebut. Perubahan guna lahan juga terjadi karena kurangnya pengawasan dan atau penertiban yang dilakukan oleh pemerintah kota baik melalui tata ruang maupun perpajakan. Perlu dilakukan upaya pengaturan penggunaan lahan karena ruang (lahan) terbatas. Dengan pengaturan pemanfaatan ruang yang konsisten tersebut maka pemanfaatan ruang (lahan) dapat memenuhi kebutuhan semua pihak secara adil, efisien dan berkelanjutan (Kombaitan, 1995).

Begitu juga dengan perkembangan kota Medan, dimana pertumbuhan daerah pinggiran kota Medan sangat pesat, seperti Tembung, Patumbak, Pancur Batu, Tanjung Morawa, Deli Tua dan Binjai. Hal ini ditandai dengan terjadinya pergeseran lahan baik di pusat kota maupun dipinggiran kota. Kawasan pusat kota mengalami perubahan penggunaan tanah yang sangat intensif dari kawasan tempat tinggal menjadi kawasan bisnis, perkantoran, perhotelan dsb. Sedangkan daerah pinggiran kota beralih fungsi dari kawasan pertanian subur menjadi kawasan industri dan perumahan skala besar.

Begitu juga nilai lahan akan meningkat seiring dengan pembangunan dan bahkan saat proyek pembangunan akan dimulai. Peningkatan harga tanah yang sangat tinggi dan cepat tersebut mempunyai implikasi pada sulitnya melakukan akuisisi lahan untuk pembangunan jalan tersebut. Menurut Mochamad Sidharta (1993) bahwa nilai lahan pasti akan naik dengan pelaksanaan proyek pembangunan jalan, baik sebelum maupun setelah proyek selesai, bahkan kenaikan tersebut akan mempersulit pengadaan tanah dari masyarakat. Kenaikan nilai tersebut terjadi karena beberapa daerah menjadi strategis akibat aksesibilitasnya menguntungkan untuk dikembangkan.

SOLUSI PERMASALAHAN

TAP MPR No.IX tahun 2001 tentang Pembaruan Agraria dan Pengelolaan Sumber Daya Alam secara eksplisit menyebutkan bahwa

peraturan perundang undangan yang saling bertentangan dan berhubungan dengan tanah dan penguasaan sumber daya lainnya oleh department/instansi sektor haruslah dihentikan, karena pertentangan ini menciptakan kemiskinan dan penurunan sumber daya alam. Peraturan perundang-undangan ini harus direvisi, dicabut atau diubah menggunakan pendekatan holistik. Ada beberapa hal yang mungkin dilakukan untuk menyelesaikan sengketa tanah di Jalan Ngumban Surbakti – Medan diantaranya:

Pembentukan sebuah Lembaga yang dapat menjadi mediasi untuk Konflik Tanah

Memahami karakter konflik agraria di Indonesia, maka proses-proses hukum yang selama ini digunakan untuk menyelesaikan konflik tidak memadai untuk menyelesaikannya. Dibutuhkan lembaga khusus penyelesaian konflik agraria. Karena pada dasarnya yang disebut dengan penyelesaian konflik agraria, bukan hanya pembuktian hukum formal dari tanah yang dikonflikkan. Melainkan pemenuhan rasa keadilan pada korban konflik agraria. Selama ini pihak rakyatlah yang selalu jadi korban konflik agraria. Kenapa pemenuhan rasa keadilan ini yang didahulukan? karena proses penggusuran tanah-tanah rakyat yang diikuti tindakan kekerasan bukanlah insiden, melainkan sebagai akibat dari kebijakan yang dilahirkan di masa lalu.

Berbagai hal strategis yang bisa dicapai dari lembaga penyelesaian konflik agraria ini adalah: 1) memungkinkan rakyat mengadukan tanahnya yang dirampas; 2) menguatkan posisi rakyat dalam hal pemilikan tanah, 3) memungkinkan rakyat mendapatkan keadilan melalui pemulihan, penggantian terhadap kerugian dan hak-haknya yang dirampas oleh proses masa lalu, dan 4) memungkinkan satu terobosan hukum yang menjadi pintu masuk untuk memperbaiki sistem hukum yang tidak memenuhi rasa keadilan rakyat.

Musyawarah Mufakat Untuk Nilai atau Besaran Ganti Rugi

Adapun dasar persatuan nilai atau besaran ganti rugi telah ditetapkan dasar penetapannya menurut Keppres No. 55 Tahun 1993 yaitu berdasarkan musyawarah, yang artinya tercapainya kesepakatan mengenai bentuk dan besarnya nilai ganti kerugian antara pihak

pemegang hak tanah dan pihak yang memerlukan tanah. Adapun dasar dan cara perhitungan ganti kerugian dalam pelepasan atau penterahan hak atas tanah ditetapkan atas dasar:

- a. Harga Tanah;
- b. Nilai Jual Bangunan;
- c. Nilai Jual Tanaman yang ada di atasnya.

Perhitungan ganti rugi tersebut sepenuhnya harus memenuhi rasa keadilan dalam mewujudkan azas, bahwa dengan penyerahan tanah kepunyaannya tidak akan membuat keadaan sosial dan ekonomi pemegang hak atas tanah menjadi mundur. Sesuai kenyataan dan rasa keadilan bahwa ganti rugi bukan hanya meliputi hal diatas, tapi juga meliputi hal-hal yang bersifat non material atau immateriil dan dilakukan dengan kriteria yang sudah ditentukan (Oloan Sitorus, dkk, Pelepasan atau Penyerahan Hak Sebagai Cara Pengadaan Tanah, 1995).

Pencabutan Hak Atas Tanah

Tanah bagi masyarakat merupakan suatu benda yang sangat bernilai bagi kehidupannya, karena dengan mengusahakan atau mengolah tanah akan memberikan penghidupan baginya. Selain untuk masyarakat, tanah juga sangat penting bagi pemerintah khususnya dalam pelaksanaan pembangunan. Pemerintah dengan hak menguasai dari negara sesuai pasal 33 ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945 melakukan pembangunan sesuai dengan kebutuhan dalam perencanaan pembangunan untuk kepentingan masyarakat. Namun dalam pelaksanaan pembangunan tersebut pemerintah tidak dapat seenaknya mengambil tanah-tanah masyarakat walaupun adanya fungsi sosial hak atas tanah sesuai dengan Undang-Undang Pokok Agraria (UUPA) Nomor 5 Tahun 1960.

Selanjutnya pada pasal 18 UUPA menyebutkan bahwa untuk kepentingan umum termasuk kepentingan bangsa dan negara serta kepentingan bersama dari rakyat hak atas tanah dapat dicabut dengan memberi ganti rugi yang layak menurut cara yang diatur dengan Undang-Undang.

Mekanisme pembebasan tanah yang ada saat ini dikelompokkan dalam 2 (dua) kategori jika ditinjau dari aspek pemilik (proyek) pembangunan dan kepentingan

pembangunannya yaitu pembebasan tanah untuk kepentingan umum yang dilaksanakan oleh pemerintah dan pembebasan tanah untuk kepentingan swasta yang dilaksanakan oleh perorangan atau perusahaan. Peraturan yang mengatur mekanisme pembebasan tanah untuk kepentingan umum yang berlaku sampai saat ini adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 1961 tentang Pencabutan Hak-Hak Atas Tanah dan Benda-Benda yang Ada di Atasnya dan Peraturan Presiden Nomor 36 Tahun 2005 tentang Pengadaan Tanah bagi Pelaksanaan Pembangunan untuk Kepentingan Umum. Sedangkan mekanisme pembebasan tanah untuk swasta diatur oleh Peraturan Menteri Negara Agraria/Kepala Badan Pertanahan Nasional Nomor 2 Tahun 1999 tentang Izin Lokasi dan beberapa peraturan teknis yang dikeluarkan oleh Kepala BPN yang mendukung pelaksanaan izin lokasi.

Berdasarkan Perpres RI Nomor 36 Tahun 2005 tentang Pengadaan Tanah bagi Pelaksanaan Pembangunan untuk Kepentingan Umum, sudah jelas disebutkan bahwa lingkup pembangunan untuk kepentingan umum hanya dibatasi untuk kegiatan pembangunan yang dilakukan dan selanjutnya dimiliki oleh pemerintah serta tidak digunakan untuk mencari keuntungan. Namun, sebagian persepsi masyarakat masih menunjukkan adanya keinginan untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dari kegiatan pembebasan tanah tersebut dan akhirnya menimbulkan permasalahan dalam bentuk sengketa tanah.

Menurut Ali Sofwan (1997), persoalan ganti rugi inilah yang sebenarnya jadi topik muara dari konflik pengadaan tanah dan tidak ada hubungannya dengan tingkat partisipasi dan kesadaran pemilik tanah akan arti pentingnya tanah bagi kesejahteraan orang banyak dan kepentingan pembangunan. Selanjutnya menurut Oloan Sitorus dan Balans Sebayang (1996) bahwa kelemahan sistem pembebasan tanah pada umumnya terletak pada ketidakmampuan pemerintah memberi ganti rugi sesuai dengan keinginan pemilik tanah. Masalah lain yang sering dikemukakan adalah waktu pembebasan yang cukup lama sehingga berdampak pada keterlambatan penyerapan anggaran pemerintah atau pemerintah daerah.

KESIMPULAN

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa:

Infrastruktur jalan kota banyak terhambat, umumnya diakibatkan oleh ketiadaan tanah pemerintah daerah (unavailable of local government land) dan mahalnnya harga tanah perkotaan.

Adapun Permasalahan yang terjadi adalah munculnya konflik akibat pengadaan tanah, yang dipicu oleh ketidaksepakatan tentang ganti rugi tanah. Konflik muncul karena Pemerintah Daerah melalui Panitia 9 menghargai (menilai) tanah sesuai dengan NJOP (Nilai Jual Objek Pajak), sedangkan pemilik tanah menuntut harga berdasarkan harga pasar tanah.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberi rekomendasi penyelesaian konflik sengketa tanah yang ada di Jalan Ngumban Surbakti – Medan.

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk penyelesaian konflik sengketa tanah di jalan Ngumban Surbakti antara lain bahwa perlu dibentuk sebuah lembaga yang dapat menjadi mediasi antara masyarakat dan pemerintah, dimana dengan adanya lembaga ini maka memungkinkan rakyat mengadukan tanahnya yang dirampas; menguatkan posisi rakyat dalam hal pemilikan tanah, memungkinkan rakyat mendapatkan keadilan melalui pemulihan, penggantian terhadap kerugian dan hak-haknya yang dirampas oleh proses masa lalu, dan memungkinkan satu terobosan hukum yang menjadi pintu masuk mendekonstruksi atas sistem hukum yang tidak memenuhi rasa keadilan rakyat, musyawarah mufakat untuk nilai atau besaran ganti rugi, pencabutan hak atas tanah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Sofwan (1997), *Konflik pertanahan: dimensi keadilan dan kepentingan ekonomi*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Boedi Harsono (1999), *Hukum Agraria Indonesia (Hukum Tanah Nasional)*, Djambatan, Jakarta.

Charles Abrams (1964), *Struggle for shelter, in an urbanizing world*, The M.I.T Press, Massachusetts.

Dunkerley, Harold B (1983), *Urban land policy, Issues and opportunities*, Whitehead, Oxford University Press, New York.

Francis, Mark (1997) *A Case Method For Landscape Architecture*. Landscape Architecture Foundation, New York.

Kombaitan, B. (1995). *Perijinan Pembangunan Kawasan Dalam Penataan Ruang*, Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota No. 17 Februari 1995.

KAJIAN PENATAAN SIGNAGE DI JALAN GATOT SUBROTO MEDAN SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN KOTA YANG MANUSIAWI SECARA VISUAL

Zulkifli Siregar, Beny O.Y Marpaung, Wahyuni Zahrah

Program Studi Magister Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Sumatera Utara

Abstract. *Signage is a communication tool that serves to provide information to people who are walking or driving. In addition to delivering messages that relate to health and safety functions, signage can also be an eye catcher for the region. In addition to creating a specific character in an area, installation of signage it can also provide its own problems. Installation of signage that has accumulated and irregular, creating the impression of a chaotic and inhumane visually.*

The presence of street signage in the corridor Gatot Subroto Medan are more likely to exploit the economic potential to the maximum, resulting in a shift in the function room of a medium of expression ad space. Signage installation dots are too many and varied and the size of the signage that does not meet the human scale facade caused chaos on the road corridor Gatot Subroto Medan.

Arrangement of signage design concepts that implement aspects of the human visual can be a precursor material or recommendations to guide the arrangement of Gatot Subroto street signage in Medan and other road corridors that have the same character traits.

Keywords: *signage, the human visual.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam arsitektur signage dikenal sebagai alat komunikasi dan telah digunakan sebelum manusia mengenal makna arsitektur itu sendiri, namun pada saat ini signage digunakan dengan fungsi dan bentuk yang lebih beragam. Rubenstein (1992) menjelaskan bahwa signage berfungsi untuk menyampaikan pesan yang berhubungan dengan fungsi keselamatan dan kesehatan, selain itu signage juga dapat menjadi *eye catcher* bagi suatu bangunan atau kawasan untuk menghidupkan suasana kota. Keberadaan signage berfungsi untuk memberi informasi kepada orang-orang yang sedang melintas atau berjalan maupun berkendara (Sanoff, 1991).

Pada umumnya penempatan signage diletakkan pada lokasi-lokasi strategis dan mudah untuk dilihat, baik itu pada ruang-ruang kota maupun bangunan, kondisi ini dapat dimaklumi karena signage merupakan *outdoor publicity* atau alat untuk menyampaikan pesan dengan jangkauan lokal dan hanya sejauh jangkauan visual (Kasali, 1995).

Point penting mengapa diperlukannya kajian penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan karena kehadiran signage di koridor jalan ini lebih cenderung memanfaatkan potensi ekonomi kawasan secara maksimal, sehingga terjadi pergeseran fungsi ruang kota menjadi ruang ekspresi media iklan untuk memenangkan persaingan pasar. Titik-titik pemasangan

signage yang terlalu banyak dan beragam serta ukuran signage yang tidak memenuhi skala manusia menimbulkan kekacauan fasade pada koridor jalan Gatot Subroto Medan. Bangunan merupakan salah satu elemen urban, maka signage yang menempel pada bangunan mempunyai pengaruh besar terhadap kualitas visual area *urban* (Carr, 1992). Penempatan signage pada bangunan akan mempengaruhi kondisi kawasan dimana tempatnya berada, oleh sebab itu penempatan signage dapat memberikan dampak positif atau dampak negatif pada kawasan tempatnya berada

Ditinjau dari aspek keselamatan, pemasangan beberapa signage pada koridor jalan Gatot Subroto Medan kebanyakan yang kurang baik sehingga dapat menyebabkan masyarakat yang melintas beresiko tertimpa oleh signage. Permasalahan seperti ini muncul karena belum adanya panduan penataan signage yang mengatur lokasi perletakan signage, bentuk, luasan, ketinggian dan hal-hal lain yang dapat memberikan kenyamanan kepada masyarakat yang sedang berada di kawasan tersebut. Penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pengguna jalan atau masyarakat kota sebagai subjeknya agar mudah mengidentifikasi dan tertarik pada tampilan visual, yakni berupa tatanan signage yang memenuhi aspek-aspek visual yang manusiawi.

Tujuan

Kajian Penataan Signage Di Jalan Gatot Subroto Medan sebagai upaya menciptakan kota yang manusiawi secara visual bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi kualitas penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan dipandang dari aspek-aspek visual yang manusiawi.
2. Memberikan pemecahan masalah yang tepat dalam penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan dalam bentuk rekomendasi penataan signage yang memenuhi aspek-aspek visual manusiawi.
3. Membuat konsep-konsep desain penataan signage yang menerapkan aspek-aspek visual yang manusiawi di jalan Gatot Subroto Medan.

Manfaat

Manfaat dari Kajian Penataan Signage Di Jalan Gatot Subroto Medan yaitu:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi Pemerintah Kota Medan dalam membuat panduan untuk acuan pemberian izin lokasi dan pengaturan teknis signage.
2. Menjadi rujukan bagi pihak swasta dalam pemasangan dan penataan signage yang ideal, ditinjau dari lokasi penempatan signage.
3. Sebagai bahan perbandingan dan ide baru untuk merefleksikan karakter estetika visual kawasan ruang luar yang berkualitas, khususnya di jalan Gatot Subroto, Medan.
4. Menjadikan signage sebagai elemen yang menyatu dengan bangunan dan lingkungannya, bukan hanya merupakan sebagai elemen tambahan saja.
5. Menjadikan konsep desain penataan signage yang menerapkan aspek-aspek visual yang manusiawi sebagai bahan rekomendasi atau cikal bakal untuk membuat panduan penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan bagi Pemerintah Kota Medan.

TINJAUAN TERHADAP SIGNAGE

Fungsi Estetika Visual

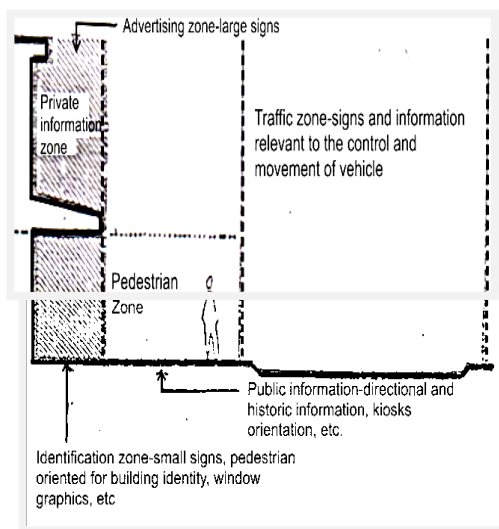
Gordon Cullen dalam bukunya *Reviving Main Street* menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu dipenuhi oleh suatu signage, yaitu aspek visibilitas, legibilitas dan redibilitas serta aspek estetika visual. Aspek visibilitas adalah kemampuan suatu signage untuk dapat terlihat oleh pengamat yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu : bentuk, penempatan, dimensi, material, pencahayaan dan jarak antar satu signage dengan signage lain. Legibilitas dan redibilitas adalah kemampuan pengamat untuk mengenal dan menangkap pesan sebuah signage, yang terdiri dari unsur-unsur lokasi, ukuran tulisan, jenis tulisan dan warna, sedangkan aspek estetika visual adalah ketepatan ekspresi dan keharmonisan suatu signage dengan lingkungan tempat dia berada, yang dapat memberikan karakter pada ruang kota.

Lokasi Perletakan Signage

Menurut Shirvani (1985) terdapat pembagian lokasi signage berdasarkan zona peruntukannya Adapun zona-zona tersebut antara lain:

1. Zona Periklanan (*Advertising Zone*)

2. Merupakan zona penempatan tanda informasi yang bersifat privat dan berukuran besar. Penempatan pada zona ini diperhitungkan untuk tidak mengganggu sirkulasi dan pandangan pejalan kaki.
3. Traffic zone (*Traffic Zone*)
4. Merupakan zona tanda informasi yang ditempatkan di badan atau pulau jalan. Peruntukan signage adalah yang relevan dengan kegiatan pengendalian sirkulasi lalu lintas.
5. Zona Pejalan Kaki (*Pedestrian zone*)
6. Merupakan zona tanda informasi untuk kepentingan umum, seperti petunjuk arah, orientasi pedestrian, papan informasi kota dan sebagainya.
7. Zona Identifikasi (*Identification zone*)
8. Merupakan zona yang diperuntukkan bagi orientasi identitas bangunan, rancangan etalase, dan tanda informasi yang berukuran kecil.



Lokasi Signage Menurut Zonanya
Sumber: Shirvani, Urban Design Process

Warna dan Pencahayaan Signage

Dalam pemilihan warna dan material signage yang menjadi pertimbangan utamanya adalah keindahan dan faktor kejelasan (*legibility*). Hal ini dikarenakan sasaran signage adalah untuk menarik perhatian orang yang melihatnya, maka signage dibuat dalam warna-warna mencolok. Untuk mengurangi efek negatif warna maka perlu penyesuaian warna sign dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Daniel dalam Kurniawan (2002) suatu objek akan kelihatan baik jika kombinasi warna tidak lebih tiga

macam, apabila lebih akan menimbulkan ketidakjelasan objek yang ingin ditampilkan.

Tipologi Signage

Secara teknis pemasangannya, signage dapat dibedakan dalam beberapa jenis (Kelly dan Raso, 1989), yakni

1. Signage yang berdiri sendiri (*free standing signs*)
2. Signage pada atap bangunan (*roof signs*)
3. Signage dari tenda (*canopy signs* dan *awning signs*)
4. Signage yang diletakkan pada bangunan atau dinding bangunan dengan menghadap arus kendaraan (*Projected Signs*)
5. Signage yang ditempatkan pada dinding (*wall signs*)
6. Signage yang digantung pada bagian bawah langit-langit pada serambi bangunan (*suspended signs*)
7. Signage di atas pintu keluar masuk bangunan (*marquee signs*)
8. Signage pada jendela atau pintu (*window/door signs*)

Faktor-Faktor Estetika

Keindahan (estetika) dalam arsitektur menurut Ishar (1993) adalah nilai-nilai yang menyenangkan mata, pikiran dan telinga. Keindahan bentuk lebih banyak berbicara mengenai sesuatu yang lebih nyata, oleh sebab itu dapat diukur atau dihitung. Kebutuhan akan keindahan (*aesthetics needs*), merupakan kebutuhan utama manusia, sebagaimana kebutuhan kita akan udara segar (Spreiregen 1978, Lang 1995).

Sedang Hubert dalam Ishar (1993) merumuskan bahwa keindahan sebagai hubungan harmonis yang dirasakan dari semua elemen yang diamati. Hubungan ini dapat diterapkan dalam hubungan kota dengan alam, atau hubungan antara bagian-bagian kota dan kehidupan sehari-hari. Menurut Lang (1995) dan Porteus (1996) ada tiga kategori estetika (*aesthetics*) yakni:

1. Sensory aesthetics, suatu keindahan yang berkaitan dengan sensasi menyenangkan dalam lingkungan meliputi suara, warna, tekstur dan bau.
2. Formal aesthetics, keindahan yang memperhatikan apresiasi dari bentuk, ritme, kekompleksitas dan hal-hal yang berkaitan dengan sekuens visual.

3. Symbolic aesthetic, meliputi apresiasi meaning dari suatu lingkungan yang membuat perasaan nyaman.

Elemen-elemen untuk menganalisa kualitas estetis urban design menurut Moughtin (1992) dan Moughtin et al (1995) terdiri dari keterpaduan, keseimbangan, proporsi, skala, kontras dan harmoni serta ritme. Estetika suatu kota dapat tercipta jika elemen-elemen kotanya memiliki unsur-unsur tersebut (Ishar, 1993).

Sasaran dan Fungsi Signage

Signage mempunyai dua sasaran, yaitu langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung menspesifikasikan identitas usaha, lokasi dan barang-barang bisnis serta pelayanan yang ditawarkan.. Sedangkan signage yang tidak mempunyai keterkaitan dengan kegiatan di dalam bangunan atau lingkungan setempat merupakan komunikasi tidak langsung. Rubenstein (1992) dalam bukunya *Pedestrian Malls, Streetscape and Urban Spaces*, menjabarkan beberapa fungsi utama signage yang menjadikannya elemen penting di dalam kota, yaitu:

1. Jati diri (identitas), mall identity, dapat berupa simbol atau logo untuk memberikan identitas suatu mall dan dapat digunakan sebagai informasi pada publik.
2. Rambu-rambu lalu lintas (traffic sign), yang meliputi rambu-rambu pada highway, lampu-lampu lalu lintas, rute-rute perjalanan, tanda parkir, tanda berhenti, penyeberangan pejalan kaki dan tanda petunjuk arah.
3. Jati diri komersial (commercial identity), dimana penempatan signage pada bangunan sebagai jati diri pertokoan seperti papan nama, sign advertising di sepanjang jalan atau blok bangunan.

ANALISIS

Analisa Perletakan Signage Terhadap Estetika Visual

a. Keterpaduan

Beragamnya dimensi dan jenis signage dengan perletakan yang tidak teratur membuat koridor jalan Gatot Subroto Medan berkesan sempit dan semrawut. Keberadaan signage cukup padat pada titik-titik lokasi yang dianggap strategis sedangkan di lokasi lain kosong. Beragam

tipe signage tersebut ditempatkan pada zona-zona yang dianggap dapat menguntungkan pemilik advertising dalam mempromosikan produknya tanpa memperhatikan kesesuaian terhadap lingkungan di sekitarnya



Analisa Keterpaduan Signage

Sumber: Analisa Peneliti, 2012

b. Proporsi

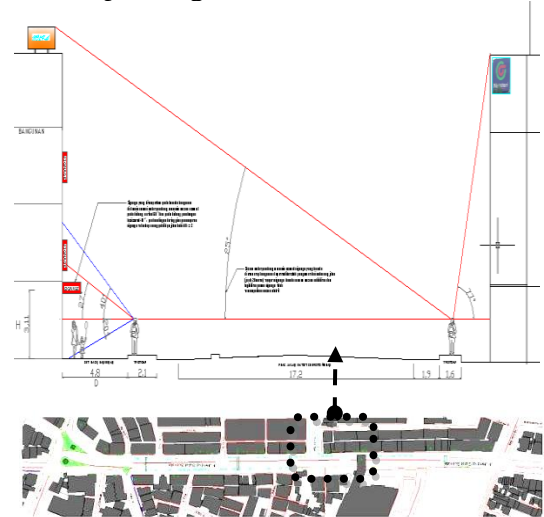
Menurut Ashihara (1991), proporsi keseimbangan suatu jalan dicapai ketika ukuran lebar jalan sama dengan ukuran ketinggian bangunan atau signage. Fungsi bangunan di jalan Gatot Subroto Medan didominasi oleh bangunan pertokoan dengan ketinggian rata-rata tiga lantai, sedangkan lebar badan jalan Gatot Subroto adalah 17,2 meter, lebar trotoar kanan 1,6 dan lebar trotoar kiri 2,1 meter. Bila kondisi ini dihubungkan signage yang memiliki ketinggian lebih dari 5 meter dan ditempatkan pada trotoar maka proporsi yang dihasilkan adalah $D/H < 1$ artinya kesan ruang yang tercipta akibat keberadaan signage yang berada di atas trotoar pejalan kaki atau di halaman bangunan tersebut berkesan sempit.



Analisa Proporsi Signage
Sumber: Analisa Peneliti, 2012

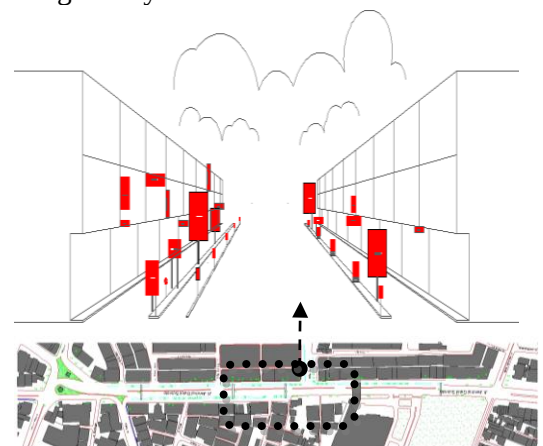
- c. **Skala**
Untuk mendapatkan jangkauan visual yang lebih luas banyak signage di jalan Gatot Subroto yang dimensinya diperbesar dan posisinya dibuat lebih tinggi dari objek-objek lain yang ada disekitarnya, salah satunya adalah signage yang diletakkan pada atap bangunan (*roof signs*) memberikan kesan yang lebih tinggi kepada bangunan tempatnya berada sehingga keadaan ini memberikan dampak kepada kesan skala ruang koridor jalan Gatot Subroto berupa kesan ruang sempit dan memberikan efek menekan pada ruang tersebut. Signage yang berada di atas atap bangunan hanya dapat terlihat oleh

pengamat dari seberang jalan (jarak ± 28 meter) tempat signage berada tetapi secara redibilitas dan legibilitas pesan signage tidak tersampaikan dengan efektif, dan posisi kepala pengamat akan mendongak ke atas apabila signage di pandang dengan sudut pandang lebih dari 60° .



Sumber: Analisa Peneliti, 2012

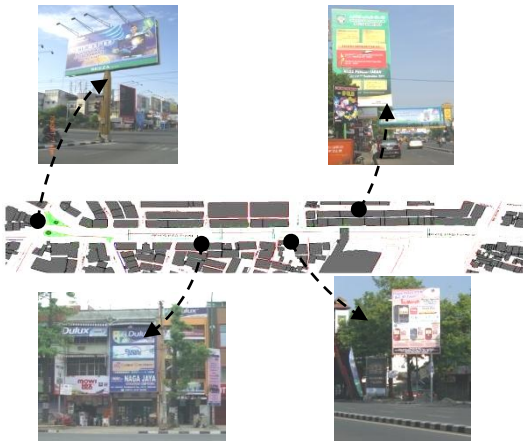
- d. **Irama**
Tidak adanya pengaturan jarak dan pembatasan jumlah signage pada kawasan jalan Gatot Subroto Medan mengakibatkan terjadinya penurunan estetika visual pada ruang kota. Masing-masing bangunan pertokoan berlomba-lomba memperlihatkan identitas bangunan melalui media signage yang ditempatkan pada setiap fasade bangunannya.



Sumber: Analisa Peneliti, 2012

e. Warna

Signage yang menempel pada bangunan (*wall signs*) maupun signage yang berdiri sendiri (*pole signs*) masing-masing menggunakan warna secara individu. Warna signage yang dominan adalah kombinasi antara warna terang dan gelap. Jika warna terang sebagai background maka tulisan, gambar ataupun logonya berwarna lebih gelap atau sebaliknya. Hal ini dilakukan pihak advertising sebagai upaya untuk menarik perhatian pengamat. Warna terang yang dijadikan background pada signage yang berada di jalan Gatot Subroto Medan didominasi warna putih, biru muda dan merah. Terkadang kombinasi warna yang terlalu bervariasi menimbulkan ketidakjelasan terhadap informasi yang ingin disampaikan atau ditampilkan oleh signage komersial yang berada di jalan Gatot Subroto Medan.

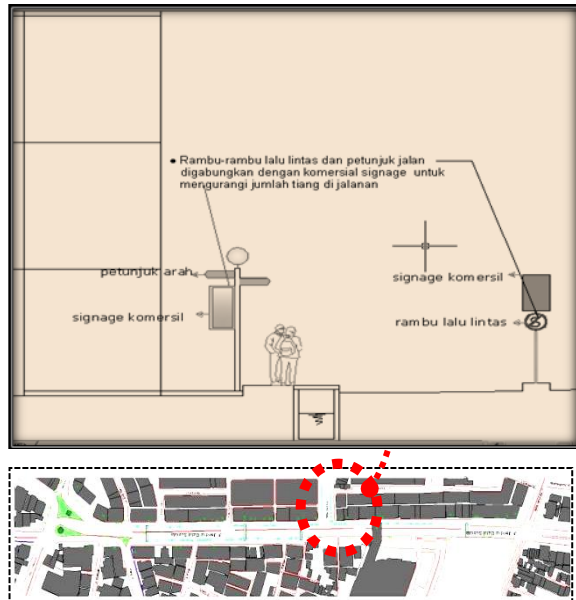


Analisa Penggunaan Warna Pada Objek Signage
Sumber: Analisa Peneliti, 2012

KONSEP DESAIN

Konsep Keterpaduan Penempatan Signage

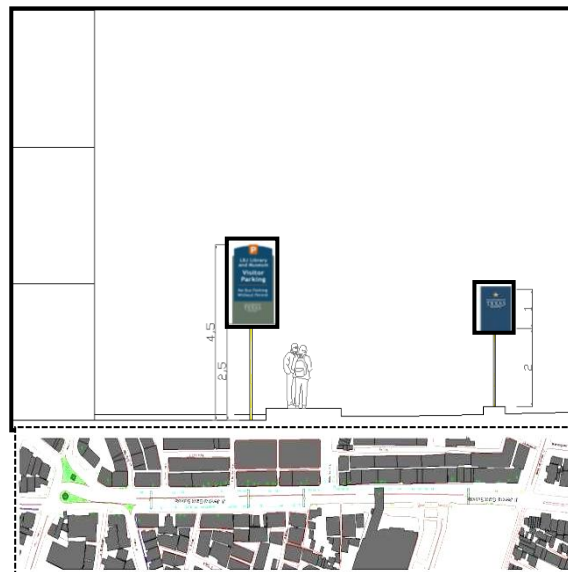
Signage akan lebih efisien jika dibuat terpadu dalam satu tiang (Barnet, 1982) dan seperti Spreiregen (1979) ungkapkan banyaknya tiang di jalanan akan mengurangi kualitas estetika. Rambu-rambu lalu lintas dan petunjuk jalan digabungkan dengan signage komersial maupun perabot kota lainnya secara terpadu pada satu tiang untuk mengurangi jumlah tiang di jalanan sehingga tidak terjadi tumpang tindih antara signage komersial dan non komersial.



Penerapan Konsep Keterpaduan Pada Signage Komersial dengan Signage Non Komersial

Konsep Penataan Perletakan Signage

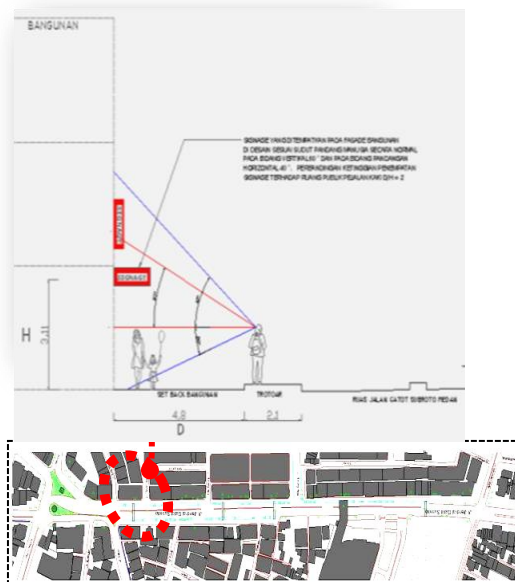
Perletakan tiang-tiang signage di luar jalur pejalan kaki akan memberikan kenyamanan dan kebebasan dalam pergerakan pengguna jalan untuk beraktifitas tanpa harus terganggu oleh tiang-tiang signage yang berdiri di atas jalur pejalan kaki.



Konsep Penataan Perletakan Signage pada Jalur Pejalan Kaki

Konsep Skala Sudut Pandang Manusiawi Terhadap Signage

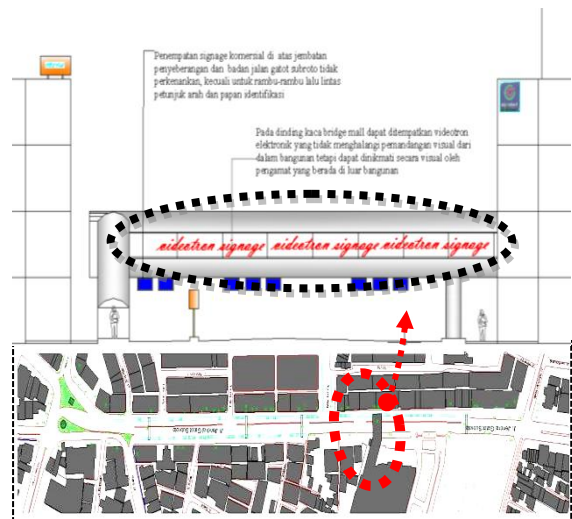
Signage yang ditempatkan pada fasade bangunan di desain sesuai sudut pandang manusia secara normal pada bidang vertikal yakni sudut 60° dan pada bidang pandangan horizontal manusia yaitu 40° . Perbandingan ketinggian penempatan signage terhadap ruang publik bagi pejalan kaki $D/H = 2$, sebab seluruh bagian objek signage akan dapat terlihat oleh visual manusia secara vertikal bila posisi pengamat dari signage berada pada jarak dua kali tinggi signage atau sudut lurus pandangan pengamat membentuk sudut 27° .



Konsep Skala Sudut Pandang Manusia

Konsep Penataan Proporsi Signage

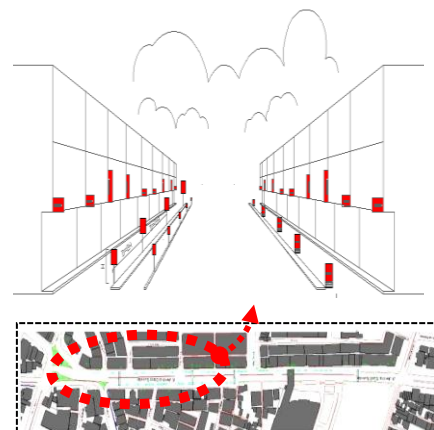
Menurut Ashihara (1991), proporsi keseimbangan suatu jalan dicapai ketika ukuran lebar jalan sama dengan ukuran ketinggian bangunan (signage), untuk itu penempatan signage komersial yang tidak proporsi di atas jembatan penyeberangan atau badan jalan Gatot Subroto tidak diperkenankan, kecuali untuk rambu-rambu lalu lintas, petunjuk arah dan papan identifikasi. Penempatan videotron elektronik pada dinding kaca mall bridge yang tidak menghalangi pemandangan visual dari dalam bangunan tetapi dapat dinikmati secara visual oleh pengamat yang berada di luar bangunan menjadi salah satu solusi penempatan signage di atas badan jalan Gatot Subroto Medan.



Konsep Proporsi Signage Terhadap Lebar Jalan

Konsep Penataan Irama Signage

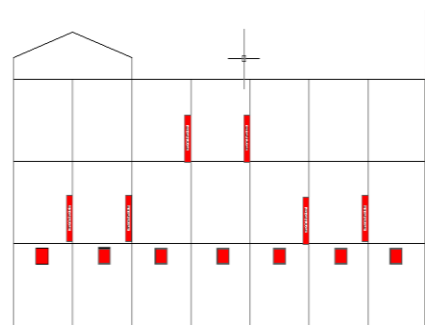
Pengaturan irama dengan menggunakan jarak yang tersistem akan memunculkan karakter serta dapat memberikan kesan pergerakan bagi pengamat yang berada di koridor jalan Gatot Subroto Medan. Mengelompokkan jenis signage yang seragam secara sistematis dan mengulangnya dalam interval jarak yang terpola memberikan irama pada deretan signage di jalan Gatot Subroto Medan. Pola irama yang dapat digunakan bisa berdasarkan jenis tipologi signage, dimensi signage dan jarak antar signage yang tersistem, alternative pola yang dapat digunakan antara lain; pola 1-1-1-1-1-1 (irama monoton), pola 1-2-1-2-1-2 (irama semi dinamis), pola 1-2-3-1-2-3 (irama sangat dinamis) atau kombinasi lain yang lebih dinamis dan tersistematis.



Konsep Penataan Irama Pada Signage

Konsep Penataan Jumlah Signage

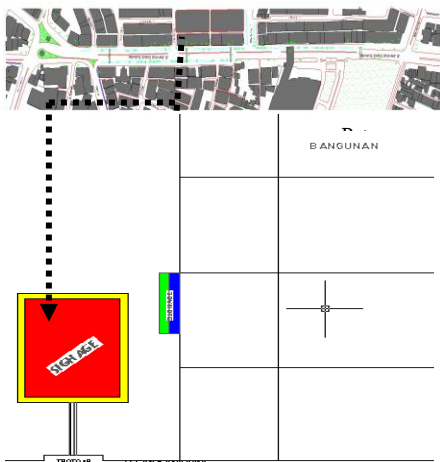
Jumlah maksimal signage yang diizinkan adalah dua buah per pemilik bangunan. Ketentuan ini diberlakukan untuk mempermudah pengamat dalam mengidentifikasi signage dan berorientasi di koridor jalan Gatot Subroto Medan. Kemampuan visual manusia untuk memahami maksud isi pesan yang ingin disampaikan melalui signage komersial pada satu tempat secara bersamaan tidak lebih dari dua objek signage karena visual manusia tidak akan efektif lagi untuk memahami isi pesan yang disampaikan lebih dari dua signage komersial pada satu tempat yang sama.



Konsep Penataan Jumlah Signage

Konsep Penataan Warna Signage

Objek signage yang ditempatkan pada jalan Gatot Subroto tidak boleh memiliki kombinasi warna lebih dari tiga macam agar informasi yang ingin disampaikan secara legibilitas dan redibilitas dapat terpenuhi. Menurut Daniel dalam Kurniawan (2002) suatu objek (signage) akan kelihatan baik jika kombinasi warna tidak lebih tiga macam, apabila lebih akan menimbulkan ketidakjelasan objek yang ingin ditampilkan.



Konsep Penataan Warna Pada Signage

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan mendasar tentang penataan signage di jalan Gatot Subroto Medan yang memenuhi kaedah-kaedah visual yang manusiawi serta penerapannya dalam konsep desain diantaranya:

- Dari beberapa teori mengenai penataan signage dalam upaya menciptakan kota yang manusiawi secara visual, penulis mengambil teori Gordon Cullen mengenai aspek yang perlu dipenuhi oleh suatu signage secara visual, yaitu aspek visibilitas, legibilitas dan redibilitas serta aspek estetika visual.
- Permasalahan utama mengenai keberadaan signage di jalan Gatot Subroto Medan sampai saat ini, yakni pada umumnya signage lebih memanfaatkan potensi ekonomi secara maksimal guna meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dari pada mengutamakan keindahan visual ruang kota.
- Konstruksi signage tidak diperkenankan berada di luar halaman atau dilarang berada di trotoar pejalan kaki dan penempatan konstruksi signage di atas trotoar tidak diperbolehkan, namun bila di lokasi tersebut terdapat elemen perlengkapan jalan seperti tempat sampah atau tempat telepon umum maka signage dapat digabungkan atau ditempatkan pada elemen tersebut.
- Pengaturan dimensi jarak dan ketinggian signage dapat dilakukan dengan memberikan interval jarak signage secara sistematis sehingga ada pengulangan jarak dan dimensi terhadap kelompok-kelompok signage pada setiap sekuens sehingga memberi irama pada deretan signage.
- Perletakan antara satu signage dengan signage lainnya diatur dengan menggunakan skala kemampuan jarak pandang manusia yakni 27° , maka jarak signage antara satu dengan yang lainnya harus berjarak minimal dua kali tinggi signage ($D/H=2$), sehingga aspek legibilitas dan redibilitas signage tersebut dapat terpenuhi.
- Untuk jenis signage yang ditempatkan pada jendela kaca (windows/ door signs) tidak diizinkan menutupi lebih dari 20% permukaan jendela atau pintu sehingga pengamat yang berada di luar maupun di dalam bangunan dapat melihat ke dalam.

- g) Setiap bangunan hanya boleh memiliki satu atau maksimal dua signage pada fasade bangunan, kecuali bila di dalam bangunan tersebut terdapat lebih dari satu kegiatan yang membutuhkan penyampaian informasi penting.
- h) Penataan warna signage adalah dengan memberikan kombinasi warna yang tidak terlalu beragam pada signage, sebab suatu objek signage akan kelihatan baik jika kombinasi warnanya tidak lebih tiga macam dan apabila lebih akan menimbulkan ketidakjelasan terhadap objek signage yang ingin ditampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashihara, Yoshinobu (1962), *Merancang Ruang Luar*, terjemahan dari judul asli; *Exterior Design in Architecture* oleh Sugeng Gunadi (1983)
- Barnet, Jonathan (1992), *An Introduction to Urban Design*. Harper and ROW Publishers, New York
- Broadbent (1980), *Sign, Symbol and Architecture*, John Wiley and Son. New York
- Budiharjo, Eko. Sujarto, Djoko (1998), *Kota yang Berkelanjutan (Sustainable City)*. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Cullen, Gordon (1961), *The Concise Townscape*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Ching, Francis D.K (1991) *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Penerbit Erlangga, Jakarta
- Carr, Stephen et all. (1992), *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press
- Carmona, Matthew (2003), *Public Places Urban Spaces*, The Dimension of Urban Design. Oxford Architectural Press
- Catanese, Antoni J.Snyder, James C. Susangko (1986), *Pengantar Perencanaan Kota*. Penerbit Erlangga, Jakarta
- Frey, Hildebrand (1999), *Designing the City. Toward a more sustainable urban forms*. E & FN Spon. London
- Ishar, H. K (1993), *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Jakle, John A (1987), *The Visual Elements of Landscape*, The University of Massachusetts Press, Amherst
- Kasali, Rheinald (1995), *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. PT. Pustaka Utama Grafiti, Jakarta
- Kelly, Eric Damain. Raso, Gary J (1992), *Sign Regulation for Small and Midsize Communities: A Planner Guide and Model Ordinance*, American Planning Assosiation, Washington
- Lynch, Kevin (1969), *The Image Of The City*, MIT Press Cambridge
- Rubenstein, Harvey M (1992), *Pesestrian Mall, Streetscapes, and Urban Spaces*, John Wiley and Sons, Inc, Canada
- Sanoff, Henry (1991), *Visual Research Methods in Design*, Van Nostrand Company Inc, New York
- Spreiregen, Paul D (1960), *The Architecture of Towns and Cities*, buku ke satu terjemahan
- Shirvani, Hamid (1985), *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, New York
- Zahnd, Markus (1999), *Perancangan Kota Secara Terpadu: Teori Perancangan Kota dan Penerapannya*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN REST AREA

Studi Kasus: Rest Area Tebing Tinggi, Sumatera Utara

Adhita Nugraha Mestika, M. Nawawiy Loebis, Wahyuni Zahrah

Program Studi Magister Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Univesitas Sumatera Utara

Abstract: *The travelers requirement place of resting a moment requires rest area that appropriate standard and based on the regulations without overruling the travelers behavior which have been made. A good rest area must can fulfill the travelers resting requirements based on result of observation and design evaluation on level of satisfaction of consumer by paying attention to behavior analysis and requirement of the riders during their voyage.*

Observing behavior means systematically watching people use their architecture environments individuals, pairs of people, small groups, and large groups. What do they do, how do activities relate to one another spatially, and how do physical environment affect participants activities. Rest area design process pass some steps, which is (1) data collecting phase, (2) analysis and synthesis phase, and (3) building concept design phase.

Limited resting time factor for rest area consumers demand amenity of access and clarity of orientation for all consumers. The organization of Facility found on rest area by paying attention to connection and contiguity between facilities, amenity of access and attainment, amenity and quantity of visitor group.

Keywords: *Architecture behavior, rest area, rider activity pattern, concept*

PENDAHULUAN

Arsitektur merupakan proses perancangan bangunan atau lingkungan binaan. Pemrograman sebagai tahapan mendasar dari proses perancangan, keberhasilannya sangat tergantung dari ketepatan informasi sesuai tujuan perancangan. Kajian perilaku merupakan kajian sistematis tentang hubungan-hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia sebagai pengguna.

Kepekaan untuk menganalisa dan menyimpulkan perilaku yang telah berjalan dan menjadi budaya ataupun kebiasaan masyarakat lingkungan binaan yang akan dirancang menjadi syarat penting untuk keberhasilan *design*. Tidak sedikit karya arsitektur yang lahir dari arsitek luput dari malfungsi, bahkan dari arsitek sekaliber Le Corbusier sekalipun (misalnya di Candigardh, India). Tidak adanya perhitungan mendalam terhadap perilaku yang akan diwadahi oleh sebuah bejana arsitektur menjadikan karya tersebut tidak tepat guna.

Untuk mengimbangi Laju Pertumbuhan Kendaraan bermotor dan kebutuhan atas efisiensi waktu selama diperjalanan maka diperlukan adanya suatu *rest area* atau tempat peristirahatan yang terpadu dan dapat mempermudah bagi pengendara untuk melakukan kegiatannya. Kebutuhan akan efisiensi waktu istirahat bagi pengendara kendaraan bermotor yang sedang melakukan perjalanan, sehingga tidak perlu terlalu lama berhenti.

Tempat istirahat atau dikenal secara lebih luas sebagai *rest area* adalah tempat beristirahat sejenak untuk melepaskan kelelahan, kejenuhan, ataupun ke toilet selama dalam perjalanan jarak jauh. Tempat istirahat ini banyak ditemukan di jalan tol ataupun di jalan nasional dimana para pengemudi jarak jauh beristirahat. (Neufert, 1978).

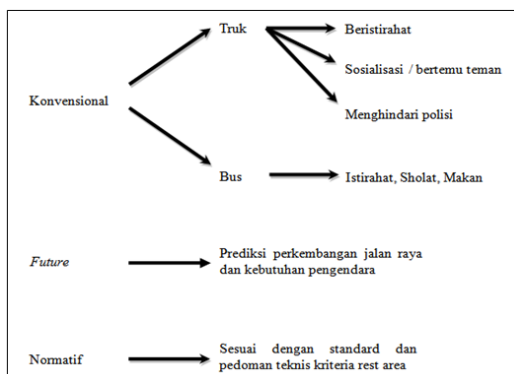
Dalam peraturan perundangan mengenai Lalu Lintas dan Angkutan Jalan ada ketentuan yang menyebutkan bahwa setiap mengemudikan

kendaraan selama 4 jam harus istirahat selama sekurang-kurangnya setengah jam, untuk melepaskan kelelahan, tidur sejenak ataupun untuk minum kopi, makan ataupun ke kamar kecil/toilet.

Fasilitas ditempat istirahat bervariasi menurut besar kecilnya tempat atau besar kecilnya lalu lintas yang dilewati tempat istirahat seperti:

- a. Toilet
- b. Kursi dan meja istirahat
- c. Musola/Mesjid
- d. Kantin/cafe/restoran
- e. SPBU/Pompa bensin
- f. Tempat perbelanjaan
- g. ATM

Evaluasi *design* yang berbasis perilaku dan kepuasan pengguna menitik beratkan kepada *rest area* yang timbul secara konvensional yaitu *rest area* yang telah terbentuk dimana nilai-nilai perilaku yang timbul secara alami dan unik tanpa berdasarkan aturan-aturan baku yang telah ada sehingga menarik untuk diamati.



Skema Kemungkinan Alasan Terbentuknya *Rest Area*

TINJAUAN PUSTAKA

Didalam menganalisa perilaku yang perlu diperhatikan adalah bagaimana orang menggunakan elemen-arsitektur secara pribadi, berpasangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Apa saja yang mereka lakukan, bagaimana aktifitas saling berkait, apa pengaruhnya terhadap si pengguna, dan bagaimana elemen fisik itu berpengaruh terhadap kegiatan.(Ziesel, 1981).

Mengamati perilaku di dalam setting-setting secara fisik menghasilkan data tentang aktifitas orang-orang dan hubungan-hubungan yang

diperlukan untuk mendukung mereka; tentang keteraturan-keteraturan perilaku; penggunaan-penggunaan yang diharapkan, penggunaan-penggunaan baru, dan penyalahgunaan-penyalahgunaan dari suatu tempat; dan tentang kemungkinan dan kendala-kendala tingkah laku yang lingkungan akibatkan.

Para perancang dapat menggunakan penelitian di dalam proyek-proyek desain yang besar untuk memahami lebih baik persamaan dan variasi-variasi di antara jenis-jenis masyarakat. Contohnya, sebagai ganti perancangan suatu sekolah untuk 273 individu yang unik dan berbeda, seorang perancang dapat menggunakan penelitian untuk membedakan kebutuhan dari para siswa, guru, pengurus sekolah, dan para pekerja pemeliharaan sekolah. Kita dapat menggunakan individu yang dapat mewakili dengan menguraikan posisi sosial atau status seseorang: status usia, status perkawinan, status pendidikan, status profesional, dan seterusnya. Melakukan pengamatan dan analisa perilaku (siapa, apa, dimana, kapan, dan untuk apa). Manusia sebagai pengguna akan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan berusaha mendapatkan yang terbaik sesuai dengan kebutuhan dasarnya dari lingkungannya tersebut. Pendekatan perilaku melalui pengamatan, mencatatkan, lalu kemudian dianalisis. Itu relatif sangat sederhana dan langsung ke pokok permasalahan.

Activity Patterns

Setiap aktifitas individu adalah suatu pola dari sistem aktifitasnya secara keseluruhan. Sistem aktifitasnya merupakan suatu aliran aktifitas selama suatu periode waktu yang spesifik (Chapin dan Brail, 1969)

Klasifikasi Chapin-Brail adalah suatu konsep yang memiliki nilai karena mereka membedakan 3 dasar dari pengaruh perilaku manusia

1. Tingkatan dari interaksi
Aktifitas dikategorikan menurut dari individu itu beraktifitas. Apakah sendiri, dengan kelompok keluarga, ataupun dengan orang lain.
2. Lokasi
Lokasi dari suatu aktifitas itu berada sangat menentukan dari subjek yang akan diamati aktifitasnya.

3. Kewajiban dan kebebasan untuk menentukan

Setiap individu dimungkinkan untuk melakukan berbagai aktifitas. Ada yang dilakukan menurut keinginannya. Namun ada pula yang merupakan suatu kewajiban karena keadaan.

Untuk menentukan suatu seting perilaku yang akan diamati dapat diambil data-data informasi yang dapat dikategorikan kedalam:

1. Manusia/pengguna
Data yang dapat diambil adalah siapa yang beraktifitas dan mengapa, siapa yang menentukan seting perilaku di area pengamatan.
2. Besarnya karakteristik
Berapa orang/jam yang berada disini, berapa besar ruangan yang dibutuhkan, berapa sering dan untuk berapa lama setting itu dipergunakan.
3. Objek Perilaku
Tipe seperti apa dan berapa banyak perilaku yang terjadi, bagaimana kemungkinan-kemungkinan stimulasi, respon, dan adaptasi yang mungkin terjadi.
4. Pola Aktifitas
Aktifitas apa yang terjadi disana, seberapa unik dan berulang hal-hal yang dilakukan pemakai.

Mengumpulkan dan menggunakan informasi Perilaku

Ada beberapa langkah-langkah penting yang harus diperhatikan didalam kita mengamati pola perilaku disuatu keadaan.

1. Survey, angket, dan wawancara
2. Mengukur atribut-atribut dari keadaan lingkungan visual
3. Pengukuran yang kurang menonjol dari keadaan alam dan utilitas arsitektur
Disini pengamatan yang detail dan spesifik terhadap suatu seting perilaku sangat penting agar didapatkan pola yang unik dan khas dari daerah pengamatan tersebut.
4. Evaluasi keadaan lingkungan; Pengamatan perilaku dan pengaruhnya terhadap lingkungan.
5. Kesimpulan evaluasi, kepuasan pengguna, dan penerapannya terhadap design.

METODOLOGI PERANCANGAN

Proses perancangan *rest area* melewati beberapa tahapan, yaitu (1) tahap pengumpulan data, (2) tahap analisis dan sintesis, dan (3) tahap konsep perancangan bangunan. Metode perancangan ini mengambil langkah-langkah yang dilakukan John Zeisel didalam bukunya "*Inquiry By Design: Tools For Environment-Behavior Research*".

Pengumpulan dan Klasifikasi Data

Pendekatan perancangan dilakukan dengan melakukan pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan melalui:

1. Mengamati elemen fisik
Didalam mengamati lingkungan fisik yang dapat menjadi gambaran dari perilaku yang telah terjadi didalam *rest area*. Elemen lingkungan yang menjadi lokasi penelitian diamati bagaimana pelaku menggunakan *rest area* itu; budaya mereka, kebiasaan mereka, dan bagaimana mereka menunjukkan jati diri mereka sendiri.
2. Survey/observasi perilaku
Proses pengamatan dilakukan dengan pencatatan diagram pola aktivitas perilaku, Foto-foto, dan penghitungan jumlah pengunjung yang datang ke lokasi *rest area*.
3. Wawancara
Wawancara yang dilakukan kepada pelaku yang beraktifitas di *rest area*. Pertanyaan yang secara sistematis untuk mengetahui apa yang pelaku pikirkan, apa yang dirasakan, apa yang dilakukan, apa yang diketahui, ada yang diyakini, dan apa yang diharapkan.
4. Kuesioner
Kuesioner diambil untuk mengetahui evaluasi *design* dan tingkat kepuasan pengguna *rest area* yang telah ada dan untuk mengetahui harapan pengguna di masa yang akan datang.

Analisis dan Sintesis

Analisis dilakukan pada *rest area* yang telah ada sebagai landasan perencanaan *rest area* yang sesuai dengan standar dan kebutuhan pengguna. Analisis ini untuk mengadopsi dan mempelajari pola perilaku yang mempengaruhi didalam proses perancangannya.

Hasil data primer dan sekunder yang diperoleh dikumpulkan untuk kemudian dianalisis menggunakan variabel arsitektur perilaku, yaitu menciptakan rasa yang berbeda dan keotentikan suatu tempat, pelaku dan kebutuhan mereka. Melalui analisis akan diperoleh potensi-potensi yang dimiliki serta permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi pada proses desain untuk kemudian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam keputusan desain.

Hasil analisis kemudian digunakan untuk menentukan konsep perancangan yang akan diterapkan pada bangunan. Penentuan konsep harus sesuai dengan tujuan perancangan serta dapat menjadi alternatif solusi bagi permasalahan.

Konsep Desain

Konsep desain terintegrasi antara zonifikasi tapak, organisasi ruang, pola gubahan massa, sistem struktur dan teknologi bangunan, sirkulasi serta sistem utilitas. Hasil konsep kemudian akan dikembangkan menjadi desain bangunan dalam bentuk gambar pra rancangan yang sesuai dengan standar profesional arsitek.

TINJAUAN UMUM PROYEK

Proyek Tesis design ini adalah fasilitas *rest area*. Fasilitas ini terdiri dari rumah makan, toko kelontong, bengkel sederhana dan tempat pencucian mobil. Proyek ini dilakukan dengan pendekatan arsitektur perilaku dimana pengamatan dilakukan berdasarkan pola aktifitas yang mempengaruhi ruang dan evaluasi kepuasan pengguna. Pengamatan dapat dilakukan berdasarkan kelompok waktu dan kelompok kegiatan (siapa, apa, dimana, kapan, dan untuk apa).

TINJAUAN KASUS PENELITIAN

Analisa Perilaku

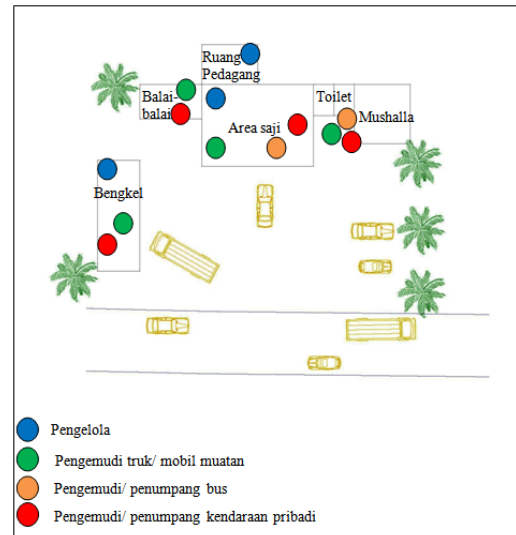
Yang menjadi kasus pengamatan disini adalah suatu fasilitas *rest area* yang terdapat dikota Tebing Tinggi. Akan lebih mudah untuk mewadahi/memfasilitasi pola perilaku yang sama dalam suatu lingkungan bina/setting fisik karena adanya kesamaan kebutuhan dan motivasi. Ada beberapa pelaku kegiatan yang dapat diamati yaitu:

a. Penjual/pengelola (pemilik lokasi kegiatan)

- b. Pengemudi truk/mobil muatan
- c. Pengemudi/penumpang bus
- d. Pengemudi/penumpang kendaraan pribadi

Pemetaan Perilaku Secara *Place-centered Mapping*

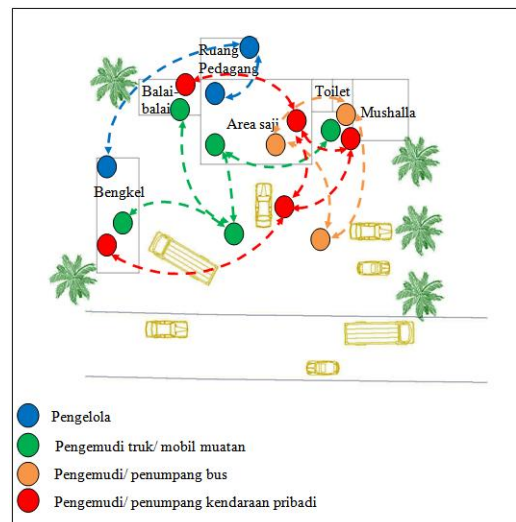
Yang akan dipetakan disini adalah ruang-ruang yang dipergunakan para pelaku di *Rest Area* Tebing Tinggi ini.



Pemetaan *Place-centered Mapping* Rest Area Tebing Tinggi

Pemetaan Perilaku Secara *Person-centered Mapping*

Yang akan dipetakan disini adalah pola pergerakan para pelaku di *Rest Area* Tebing Tinggi ini.



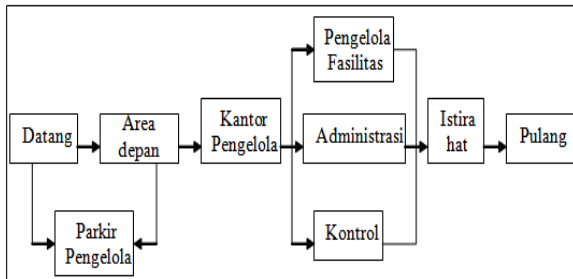
Pemetaan *Person-centered Mapping* Rest Area Tebing Tinggi

PEMBAHASAN DAN KONSEP

Pembahasan

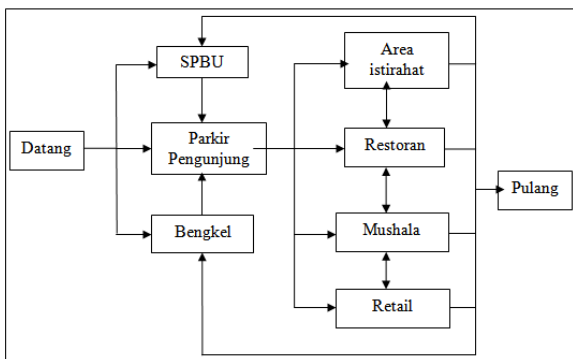
Berdasarkan dari hasil pengamatan maka pola kegiatan dan pergerakan pelaku dapat dijadikan didalam suatu diagram sederhana antara lain:

1. Pengelola dan Karyawan



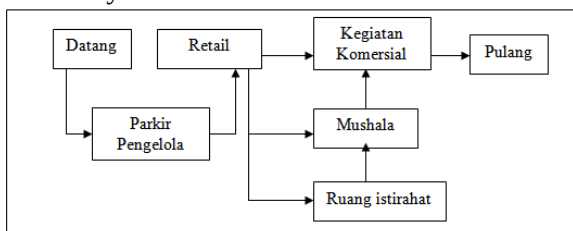
Pola Aktivitas Pengelola dan Karyawan

2. Konsumen



Pola Aktivitas Pengunjung

3. Penyewa Fasilitas Komersil

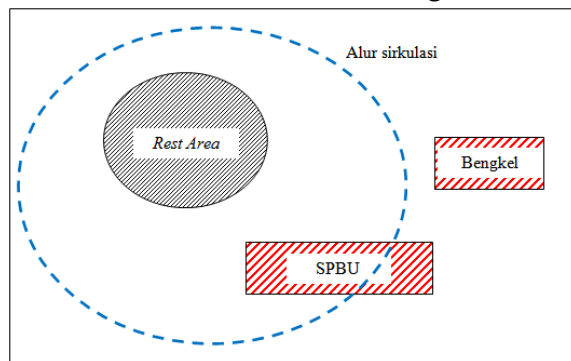


Pola Aktivitas Penyewa Fasilitas Komersil

Konsep

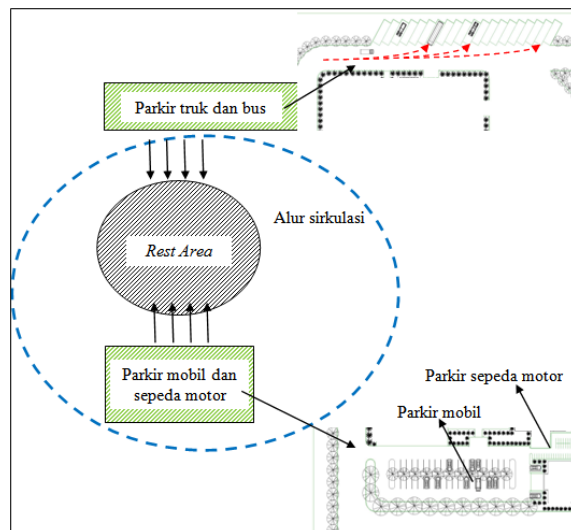
Penzoningan didalam rest atea ini terkait dengan perilaku pengguna dan juga sirkulasi kendaraan bermotor. Untuk area yang berhubungan langsung dengan kendaraan bermotor (SPBU dan bengkel) diberikan zona yang terpisah dengan fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan istirahat pengguna (Mushala, toilet umum, restoran, retail, balai peristirahatan). Untuk memudahkan sirkulasi didalam site dan untuk menghindari terjadinya persilangan

pengunjung yang hanya akan mengisi bahan bakar dengan pengunjung yang ingin beristirahat maka alur sirkulasi mengitari site.



Pembagian Zona dan Alur Sirkulasi Rest Area

Area parkir untuk mobil dan sepeda motor dipisah dengan parkir untuk truk dan bus dikarenakan ukuran truk dan bus yang besar membutuhkan ruang gerak yang lebih mudah dan lebih luas. Area parkir mobil dan sepeda motor terdapat pada area depan rest area sedangkan parkir truk dan bus pada area belakang yang mengikuti alur sirkulasi sehingga memudahkan truk dan bus untuk parkir.

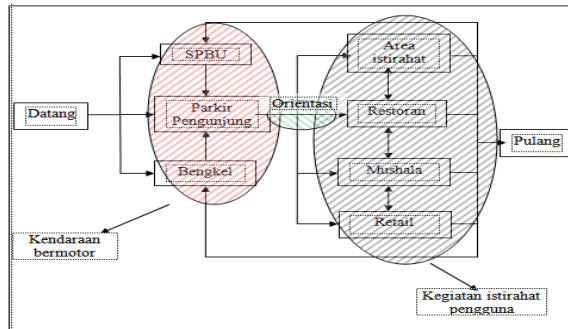


Rencana Area Parkir pada Rest Area

Berdasarkan dari hasil pengamatan serta evaluasi *design* maka didapat kebutuhan parkir pada saat beban puncak adalah 40 parkir mobil, 30 parkir sepeda motor, dan 20 parkir untuk truk dan bus.

Pada fasilitas *rest area*, kemudahan akses dan pencapaian dari fasilitas-fasilitasnya menjadi syarat utama agar pengguna dapat

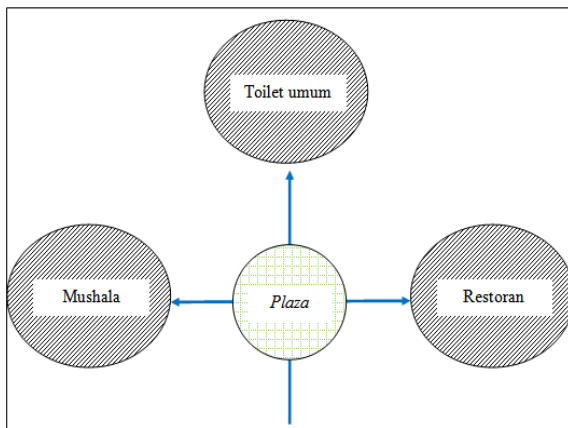
memaksimalkan waktu berhenti selama dalam perjalanan. Orientasi yang jelas juga memberikan kemudahan pengguna sehingga tidak terjadi kebingungan didalam melaksanakan kegiatan.



Pengelompokan Pola Aktivitas Pengunjung

Para pengunjung yang ingin beristirahat pada umumnya berorientasi terlebih dahulu sebelum memilih fasilitas apa yang akan dimasukinya. Kejelasan posisi fasilitas-fasilitas menjadikan pengunjung lebih mudah untuk menemukan fasilitas-fasilitas tersebut.

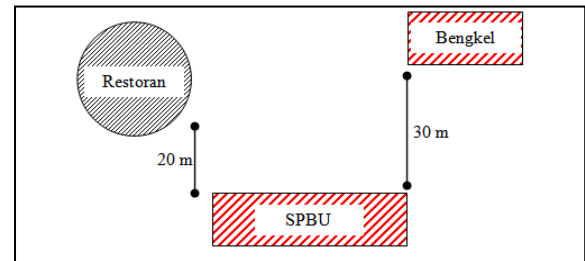
Fasilitas yang membutuhkan waktu yang lebih mendesak adalah fasilitas toilet umum. Sehingga fasilitas ini yang paling banyak diakses oleh para pengguna sesampainya di *rest area*. Di ikuti oleh fasilitas mushala dan restoran.



Orientasi dan Kemudahan Akses Rest Area

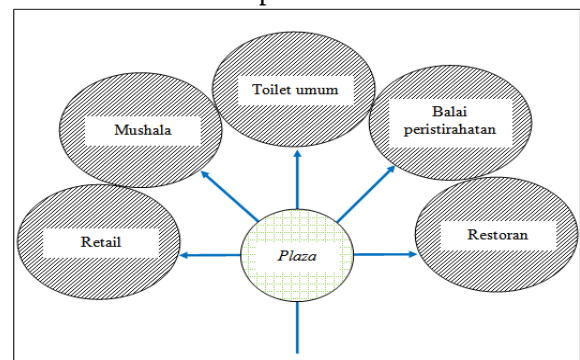
Untuk memudahkan akses dan memperjelas orientasi maka sistem *rest area* yang diterapkan adalah sistem terpusat. Dengan sebuah *plaza* sebagai titik orientasi, fasilitas-fasilitas pada *rest area* ini harus dapat dicapai dan ditemukan dengan mudah.

SPBU merupakan fasilitas yang sangat sensitif terhadap api. Pada fasilitas *rest area* yang menjadi titik rawan api adalah area restoran dan area bengkel. Berdasarkan peraturan standar keselamatan SPBU harus berada pada jarak aman 10 meter dari titik rawan api. Pada fasilitas ini SPBU berjarak 20 meter dari area restoran, dan berjarak 30 meter dari area bengkel.



Jarak SPBU terhadap Titik Rawan Api

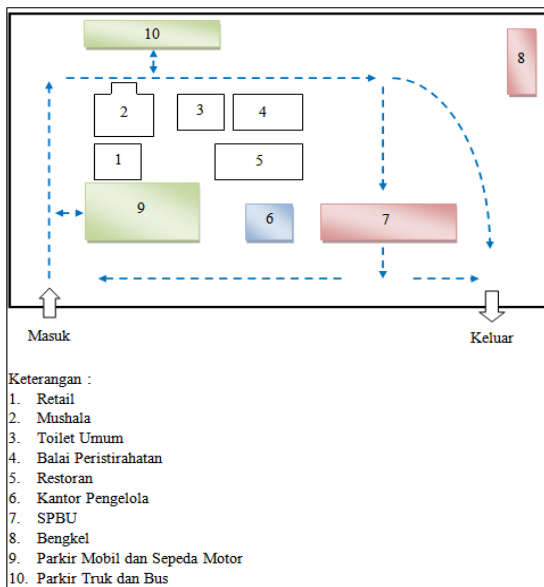
Setiap fasilitas didalam *rest area* ini harus dapat dicapai dengan mudah oleh para pengunjung. Koneksi antar fasilitas yang baik dan pengelompokan berdasarkan kegiatan mempermudah para pengunjung didalam menemukan fasilitas pada *rest area* ini.



Pola Hubungan Antar Ruang Rest Area

Dengan pola hubungan antar fasilitas yang terpusat maka pengunjung akan mendapatkan kemudahan akses dan memperjelas orientasi. Dengan demikian para pengunjung mendapatkan kemudahan dalam pencapaian, waktu berhenti yang lebih optimal dan efisien, serta lebih nyaman dalam menjalankan kegiatan istirahatnya.

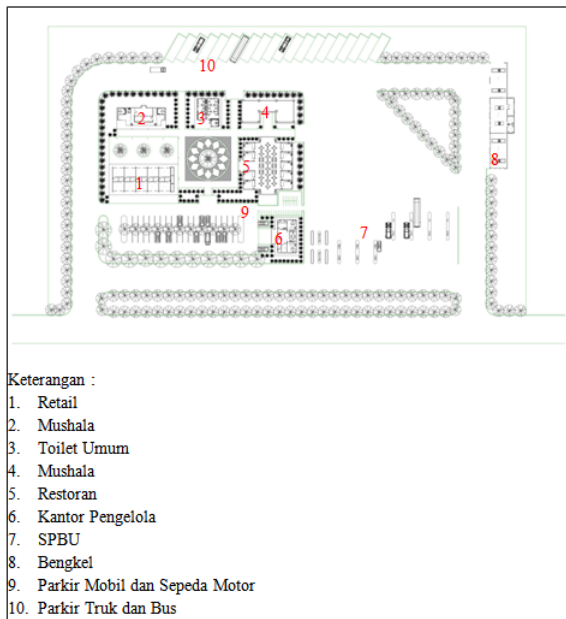
Berdasarkan pembahasan-pembahasan diatas maka didapat suatu zoning *rest area* yang baik yang sesuai dengan hasil pengamatan perilaku serta evaluasi *design* dan tingkat kepuasan pengguna *rest area*.



Zoning dan Sirkulasi Fasilitas Restrea

Site Plan

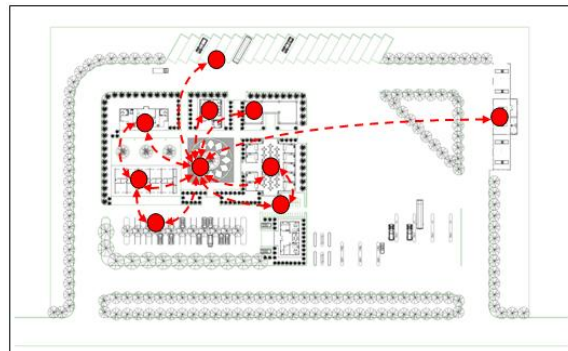
Kedekatan fungsi yang sejenis memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *rest area* ini. Jalur sirkulasi yang mengitari site dimaksudkan untuk menghindari adanya persilangan pengunjung yang hanya akan mengisi bahan bakar dengan pengunjung yang ingin beristirahat.



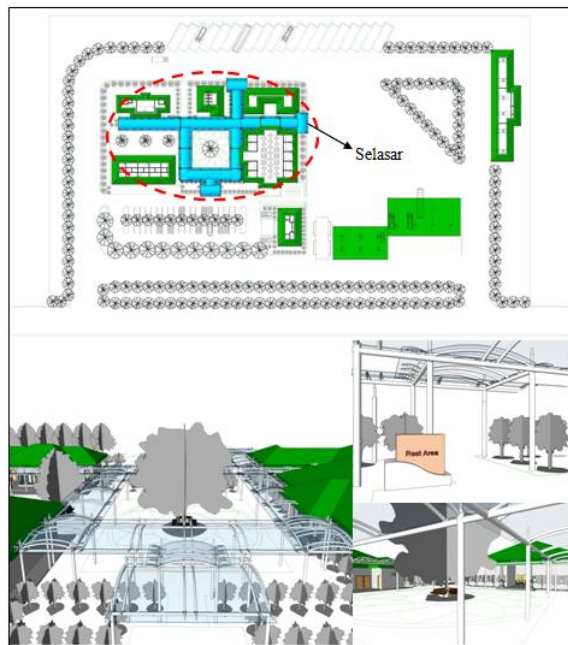
Siteplan Fasilitas Rest Area

Pergerakan para pengunjung didalam *rest area* ini sangat dinamis dan para pengguna bergerak dengan cepat untuk memenuhi kebutuhannya dikarenakan waktu berhenti yang sangat

terbatas. Masing-masing pengguna beraktifitas di fasilitas-fasilitas yang ada dan menjalankan kegiatan istirahat pengguna.

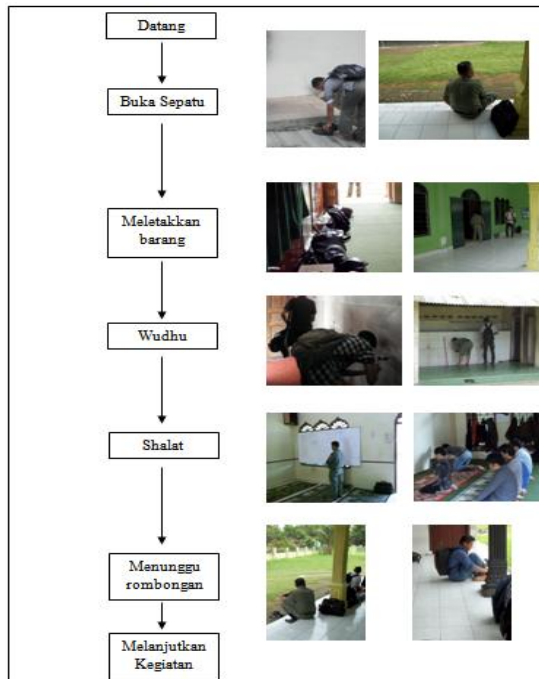
Pemetaan *Person-Centered Mapping* Pengunjung Fasilitas Rest Area

Dikarenakan fasilitas-fasilitas yang terdapat ditempat peristirahatan ini multi massa maka untuk menghubungkan antara fasilitas yang ada disediakan selasar yang dapat melindungi pengunjung dari hujan ataupun panas matahari.



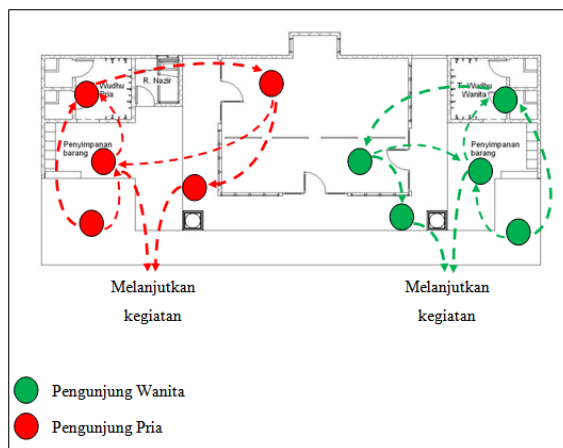
Selasar pada Fasilitas Rest Area Mushala

Pada umumnya para pengunjung yang datang ke mushala mempunyai alur kegiatan:



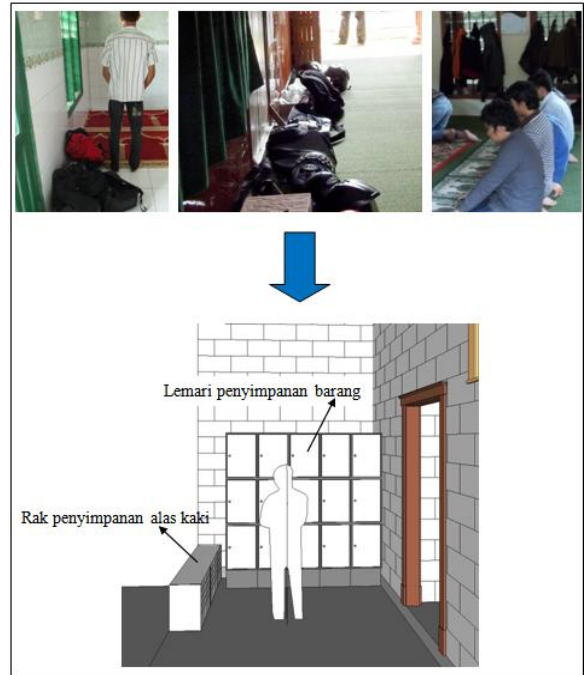
Pola Aktivitas Pengunjung Mushala

Pola pergerakan para pengunjung mushala pada *rest area* ini dapat dipetakan secara *Person-centered Mapping* yang memfokuskan pada pergerakan pengunjung selama berada pada mushala.



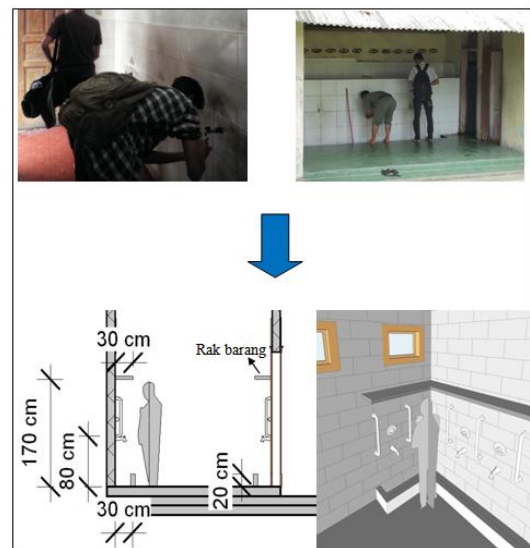
Pemetaan *Person-Centered Mapping*
Pengunjung Mushala

Pengunjung mushala dapat menyimpan barang sebelum memasuki area wudhu dan area mushala. Jemaah yang telah selesai Shalat ada yang langsung melanjutkan kegiatan dan ada juga yang duduk di area teras mushala sambil menunggu rombongannya sebelum kembali melanjutkan perjalanan.



Area Penyimpanan Barang pada Mushala

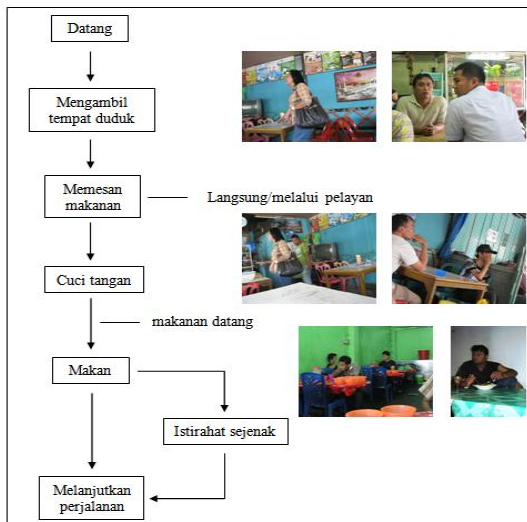
Pada area wudhu juga terdapat suatu rak khusus yang dapat dipergunakan para Jamaah untuk meletakkan barang sehingga terhindar dari terkena air.



Rak Khusus pada Area Wudhu
Restoran

Restoran yang terdapat pada *rest area* ini berkonsep Pujasera yang memberikan para pengunjung aneka pilihan makanan dengan sistem kios-kios makanan. Para pengunjung dapat memilih berbagai jenis dan pilihan makanan yang mereka kehendaki.

Pola aktifitas pengunjung yang terjadi pada area makan mempunyai alur kegiatan:



Pola Aktifitas Pengunjung Restoran

Dengan akses pintu masuk yang cukup besar maka kelompok pengunjung yang datang dalam jumlah yang besar dapat berjalan secara beriringan didalam kelompok mereka. Pengunjung yang masuk ke dalam restoran ataupun pengunjung yang keluar tidak perlu berdesak-desakan sehingga tidak mengganggu kenyamanan pengunjung area restoran ini.

Perhitungan besaran kapasitas pengunjung pada area restoran ini berdasarkan dari hasil pengamatan serta evaluasi *design*. Pada saat beban puncak yaitu pada waktu sarapan, makan siang dan makan malam pengunjung yang datang yaitu penumpang bus 30-40 orang; penumpang kendaraan pribadi 30-40 orang; dan pengemudi truk 15-20 orang. Maka restoran ini direncanakan berkapasitas 100 pengunjung.

Pada saat pengunjung restoran datang, mereka pada umumnya berorientasi terlebih dahulu sebelum memilih tempat untuk duduk. Sambil mengamati dan memilih tempat duduk yang paling nyaman dan paling sesuai dengan jumlah kelompok mereka.



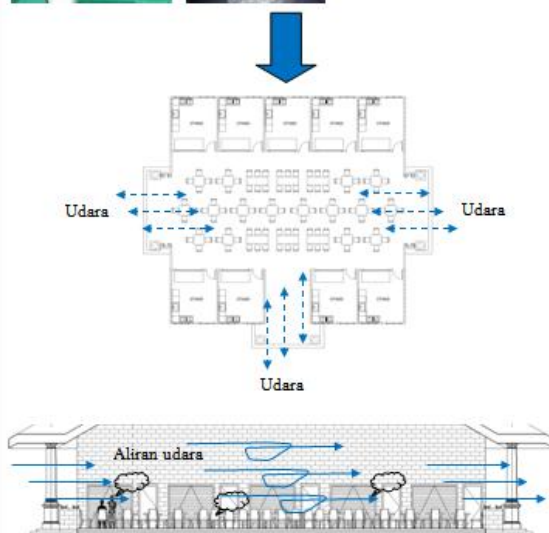
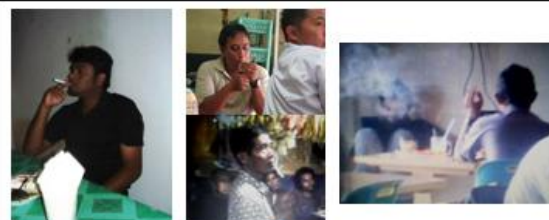
Orientasi Pengunjung Restoran

Setelah mereka memilih tempat duduk kemudian mereka memesan makanan secara langsung ataupun melalui pelayan. Sebahagian pengunjung mencuci tangan sambil menunggu pesanan makanan datang.



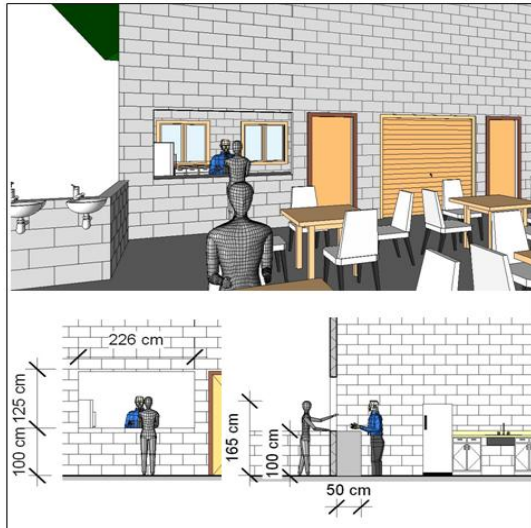
Pemetaan *Person-Centered Mapping* Pengunjung Restoran

Area makan yang terbuka diharapkan dapat memberikan sirkulasi udara yang baik demi kenyamanan pengunjung karena sebahagian pengunjung ada yang menghisap rokok.



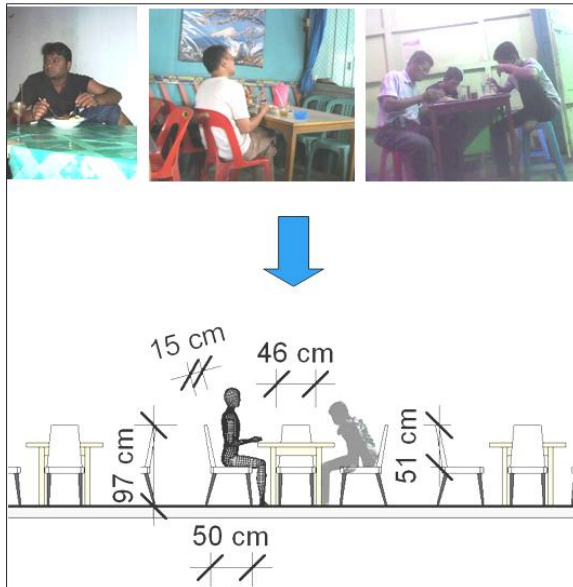
Konsep Aliran Udara pada Area Makan

Area *stand* makanan berupa kios-kios dengan dinding terbuka yang memudahkan pengunjung melihat kedalam sehingga pengunjung dapat memesan menu-menu yang ditawarkan dari tiap-tiap *stand* makanan tersebut.



Area Stand Makanan pada Restoran

Setting perabot menjadi hal yang penting didalam restoran ini. Besarnya kelompok pengunjung yang bervariasi serta perilaku sebahagian pengunjung yang makan sambil mengangkat kaki menuntut rancangan perabot yang berbeda dari perabot yang telah ada pada umumnya.

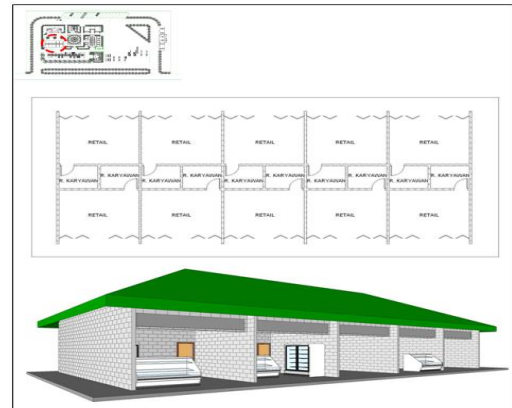


Perabot pada Area Makan Restoran

Ukuran kursi yang lebih besar memungkinkan pengunjung untuk makan sambil mengangkat kaki.

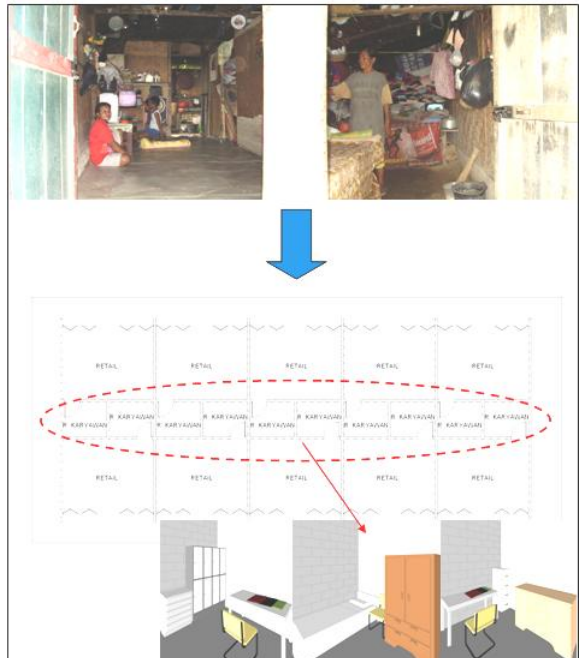
Retail

Retail yang berada di *rest area* ini merupakan tempat penjualan oleh-oleh khas Tebing Tinggi dan juga menyediakan perlengkapan dan persediaan para pengendara selama didalam perjalanan seperti tempat penjualan pulsa, makanan dan minuman ringan.



Denah dan Tampak Retail

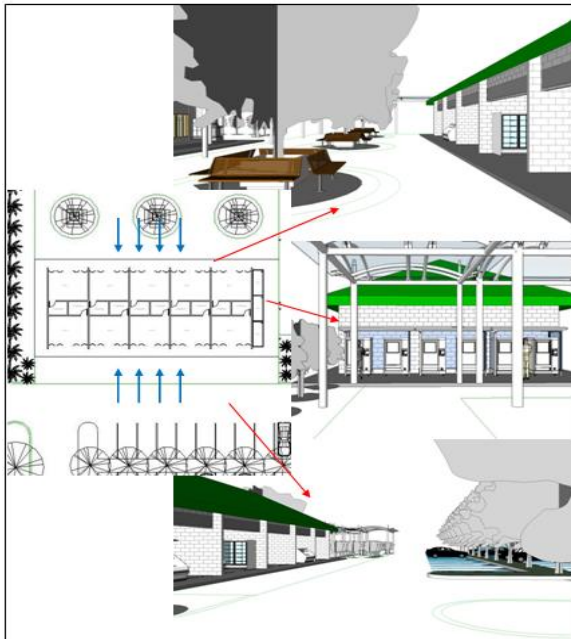
Terdapat sebuah ruang istirahat disetiap unitnya yang dapat dipergunakan untuk pedagang beristirahat dikarenakan fasilitas yang buka 24 jam.



Ruang Karyawan pada Retail

Ruang karyawan yang terdapat pada retail ini selain dipergunakan sebagai tempat istirahat juga dapat dipergunakan sebagai tempat penyimpanan barang pribadi para pedagang.

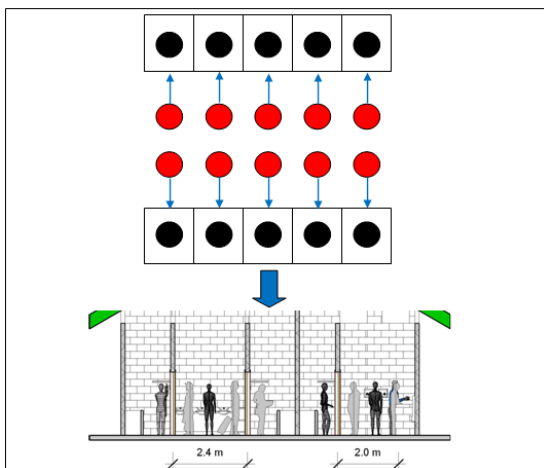
Retail ini mempunyai 2 orientasi yaitu yang pertama berorientasi ke arah parkir mobil dan sepeda motor; yang kedua ke arah Mushala.



Suasana Retail

Toilet Umum

Toilet umum ini terdiri dari toilet untuk pria, toilet wanita, dan juga ruang pelayanan bayi. Besaran kapasitas toilet umum ini dipengaruhi besaran kelompok pengunjung yang datang. Kelompok pengunjung yang terbesar dalam 1 periode datang adalah penumpang bus sebesar 30-40 orang. Dengan asumsi seluruhnya menggunakan toilet dan jumlah pria dan wanita dalam jumlah yang sama maka kapasitas toilet adalah 10 bilik untuk pria dan wanita.

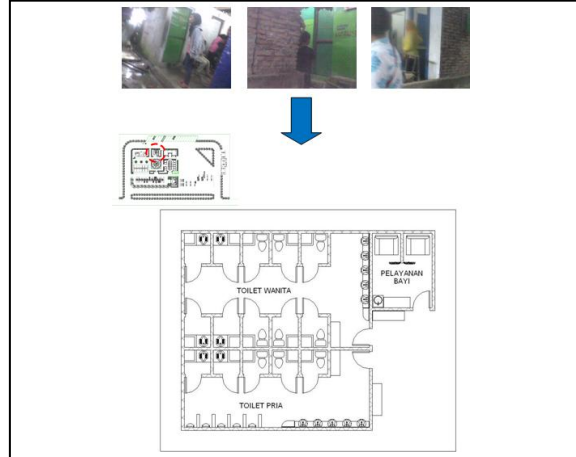


Skema Antrian Kamar Mandi

Dengan 10 bilik kamar mandi dan urinoir maka hanya 1 orang antrian yang terjadi disetiap biliknya. Area antrian yang lebih luas ditujukan

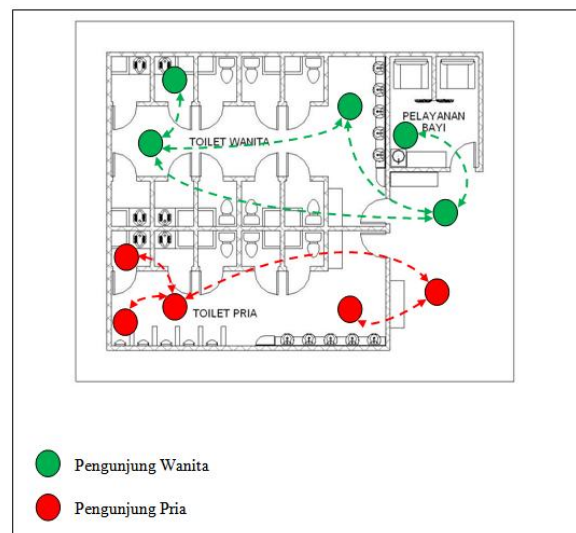
untuk menghindari penumpukan antrian pengguna.

Pada area toilet pria terdapat 5 bilik kamar mandi dan 5 urinoir. Pada area toilet wanita terdapat 10 bilik kamar mandi. Toilet duduk 60 % dari bilik kamar mandi yang ada dan toilet jongkok 40 % dari bilik kamar mandi yang ada.



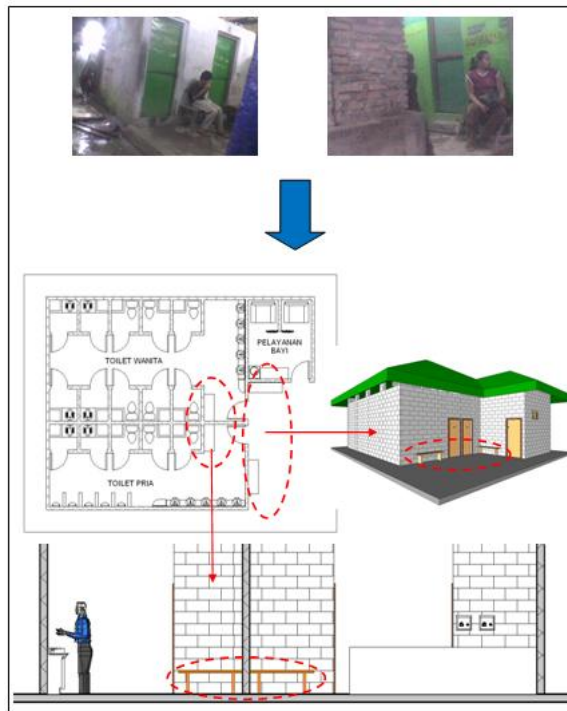
Keyplan dan Denah Toilet Umum

Pengunjung yang menggunakan kamar mandi memiliki berbagai kegiatan mulai dari sekedar mencuci tangan, buang air, mandi dan bersih-bersih diri, juga mengurus bayi yang tidak dapat dilakukan selama dalam masa perjalanan.



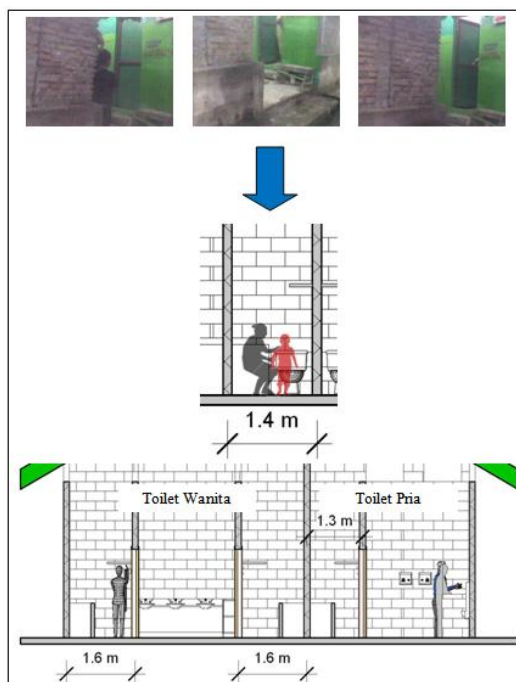
Pemetaan *Person-Centered Mapping* Pengunjung Toilet Umum

Pada saat antrian ramai tersedia bangku-bangku untuk para pengunjung duduk sambil menunggu antrian. Pengunjung yang telah melakukan perjalanan terkadang terlalu lelah untuk berdiri dalam antrian.



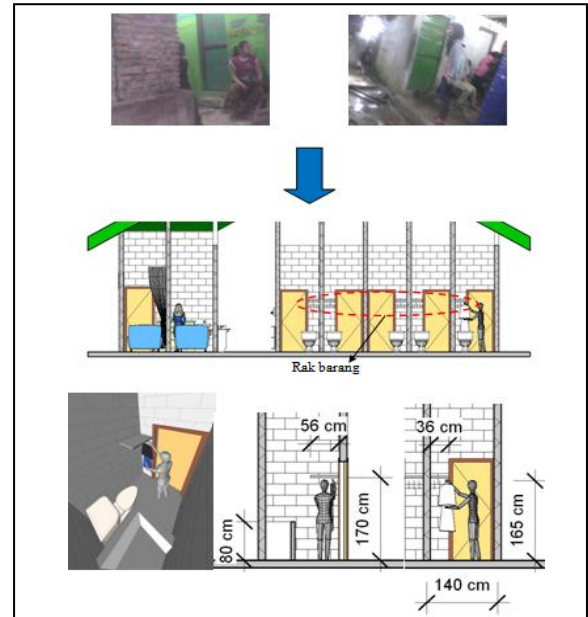
Area Duduk pada Toilet Umum

Pada area toilet wanita terdapat bilik kamar mandi dengan ukuran yang lebih besar yang dapat dipergunakan oleh para ibu yang membawa anak yang masih perlu ditemani pada saat berada di kamar mandi.



Besaran Ruang Bilik Kamar Mandi

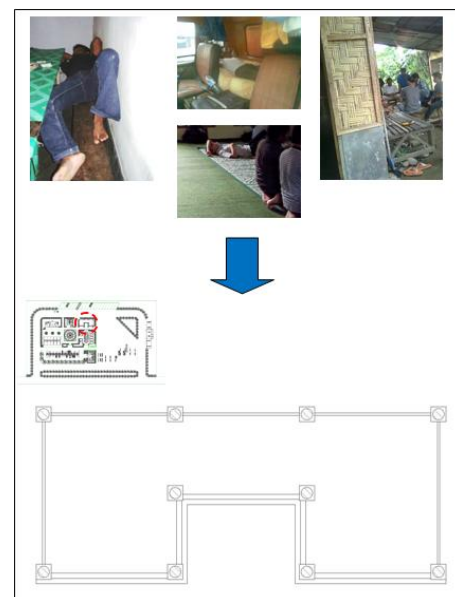
Toilet umum bagi pengunjung ini memiliki rak khusus untuk meletakkan barang di masing-masing bilik kamar mandinya.



Rak Khusus pada Bilik Kamar Mandi

Balai Peristirahatan

Balai peristirahatan ini ditujukan untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan pengunjung yang ingin beristirahat. Dan untuk mengantisipasi para pengunjung beristirahat ditempat yang tidak semestinya.

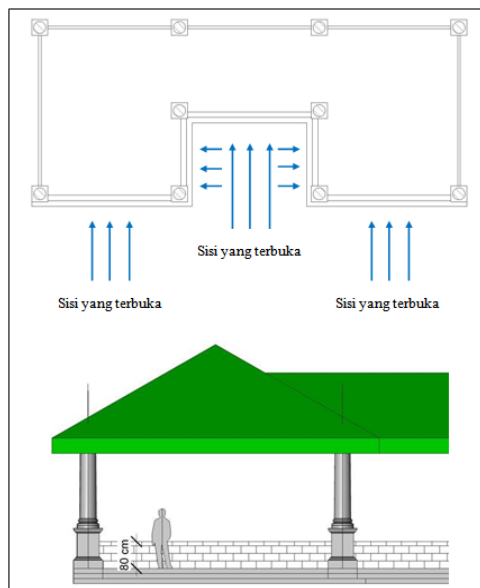


Keyplan dan Denah Balai Peristirahatan

Bangunan balai peristirahatan ini direncanakan berbentuk "U" dengan sisi bagian depan yang terbuka. Konfigurasi bentuk "U" tersebut

membentuk daerah ruang yang memiliki fokus kearah dalam serta orientasi kearah luar. Sisi tertutup balai peristirahatan ini hanya setinggi 80 cm atau setinggi pinggang manusia dewasa masyarakat Indonesia pada umumnya. Sisi yang terbuka pada area balai peristirahatan ini bersifat terbuka ke luar. Sisi yang terbuka memungkinkan fasilitas ini memiliki kontinuitas ruang dan kontinuitas visual dengan fasilitas yang berhadapan dengan balai peristirahatan ini.

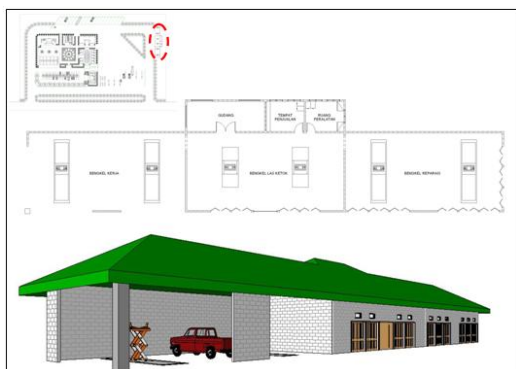
Balai peristirahatan ini dapat digunakan secara bebas oleh para pengunjung yang ingin beristirahat melepas lelah setelah melakukan perjalanan.



Konsep Ruang Balai Peristirahatan

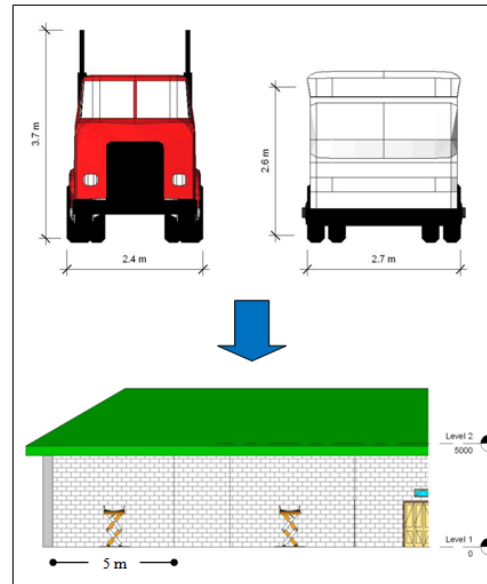
Bengkel

Bengkel menjadi fasilitas pendukung yang penting bagi pengunjung yang mengalami masalah dengan kendaraannya selama diperjalanan. Bengkel ini melayani kerusakan mesin dan badan kendaraan.



Denah Dan Tampak Bengkel

Bengkel ini memiliki sebuah area khusus yang terbuka untuk memberikan jasa perbaikan bagi kendaraan dengan ukuran besar seperti truk dan bus. Area yang tanpa dinding ini agar truk dan bus lebih mudah diperbaiki didalamnya. Dimensi ruang bengkel ini sangat terkait erat dengan besaran kendaraan yang dilayaninya. Agar kendaraan dengan ukuran besar seperti truk dan bus juga dapat dilayani di bengkel ini maka bentuk dan besaran ruang bengkel juga memperhatikan besaran dan ukuran truk/bus.



Dimensi Ruang Bengkel

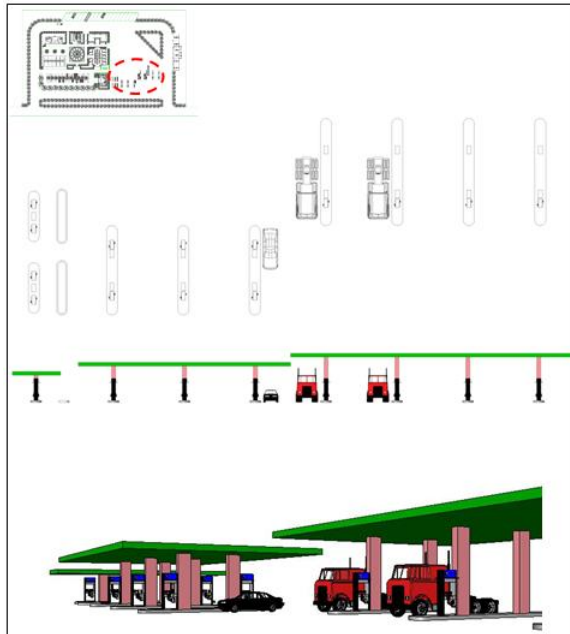
SPBU

SPBU pada rest area ini terletak pada area depan dan dipisahkan dari fasilitas-fasilitas peristirahatan. Kemudahan akses menjadi perhatian utama didalam memisahkan antrian kendaraan roda 2, kendaraan roda 4, juga truk/bus pada SPBU ini. Besaran kendaraan yang berbeda juga berpengaruh pada kemudahan kendaraan tersebut untuk bergerak mengikuti aliran antrian.

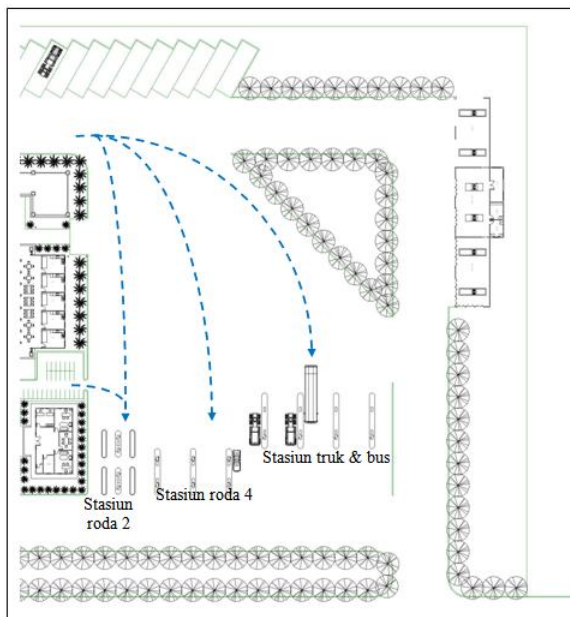
Pengaturan posisi peruntukan stasiun pompa bensin pada SPBU ini terkait dengan kemudahan akses kendaraan untuk bermanuver. Kendaraan berukuran besar seperti truk dan bus membutuhkan ruang gerak yang lebih besar.

Alur sirkulasi SPBU yang jelas dapat melancarkan aliran antrian yang terjadi. Hal ini juga berpengaruh pada kecepatan dan kemudahan pelayanan pengisian bahan bakar.

Kendaraan roda 2 yang ukurannya paling kecil berada pada sisi dalam SPBU karena selain kendaraan roda 2 tidak membutuhkan ruang gerak yang besar juga untuk menghindari persilangan sirkulasi dengan kendaraan yang lebih besar.



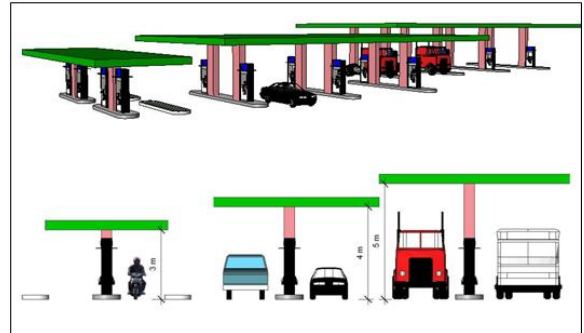
Denah dan Tampak SPBU



Pola Pergerakan Kendaraan pada SPBU

SPBU yang melayani kendaraan roda 2, kendaraan roda 4, truk/bus ini memiliki tinggi atap yang berbeda-beda yang bertujuan untuk

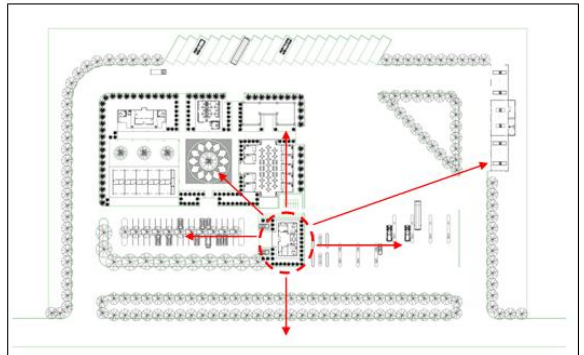
membedakan masing-masing peruntukan kendaraan sehingga menghindari kesalahan antrian.



Penampang atap SPBU

Kantor Pengelola

Kantor pengelola yang terletak tepat ditengah *rest area* ini dimaksudkan untuk kemudahan pergerakan kegiatan memantau jalannya seluruh aktifitas dari tempat peristirahatan karena pengelola tempat peristirahatan ini bertanggung jawab akan administrasi keseluruhan area peristirahatan.



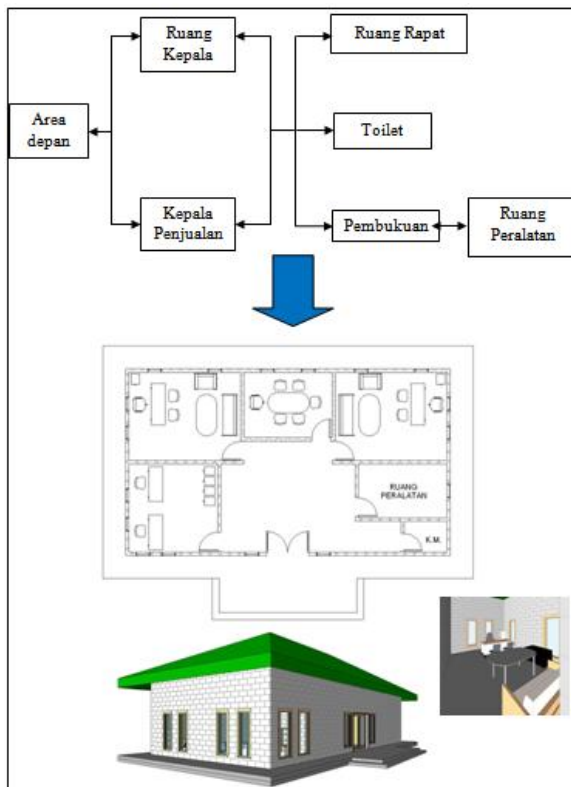
Hubungan antar Fasilitas dan Pola Pergerakan Kantor Pengelola

Dengan letak kantor pengelola yang strategis maka pihak pengelola dapat segera mengetahui apabila terjadi masalah-masalah pelayanan dan dapat bertindak cepat untuk mengatasinya.

Ruangan didalam kantor pengelola yang saling berdekatan dan terintegrasi dengan baik memudahkan koordinasi para pihak pengelola didalam menjalankan *rest area* ini.

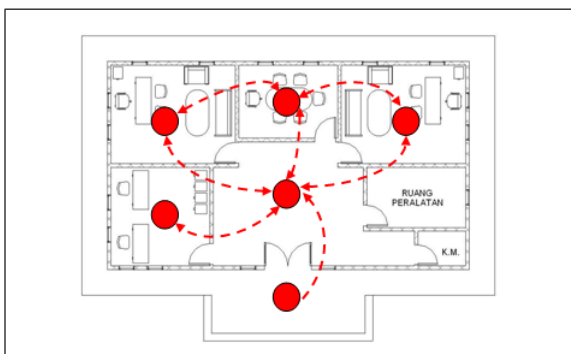
Pengaturan ruang dalam kantor pengelola ini terpusat dengan sebuah ruang *lobby* sebagai ruang penerima. Pergerakan para pengelola dapat secara cepat menuju ruang-ruang yang terdapat pada kantor pengelola ini. Tugas

menjalankan *rest area* mengharuskan para pengelola mempunyai koordinasi yang baik.



Hubungan antar Ruang, Denah, dan Tampak Kantor Pengelola

Dengan sistem kantor pengelola yang terpusat maka ruangan didalam kantor pengelola menjadi saling berdekatan dan terintegrasi dengan baik. Pengelola dapat menjalankan dan mengawasi *rest area* dengan lebih efisien. Pergerakan para pengelola didalam kantor pengelola ini menjadi lebih mudah untuk mengkoordinasikan kebutuhan dan masalah yang terdapat pada fasilitas-fasilitas *rest area*.



Pemetaan *Person-centered Mapping* kantor pengelola

KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan maka didapat beberapa kesimpulan yaitu:

- Proses pengamatan perilaku para pengendara dengan mencatat hal-hal yang unik dan khas dari perilaku para pengendara. Pengendara yang telah lelah diperjalanan memiliki perilaku-perilaku unik yang berbeda dari pola aktifitas pada umumnya.
- Evaluasi *design* yang berbasis perilaku dan kepuasan pengguna menitik beratkan kepada *rest area* yang timbul secara konvensional yaitu *rest area* yang telah terbentuk dimana nilai-nilai perilaku yang timbul secara alami dan unik tanpa berdasarkan aturan-aturan baku yang telah ada sehingga menarik untuk diamati.
- Penentuan fasilitas-fasilitas didalam *rest area* berdasarkan hasil pengamatan serta evaluasi *design* yang berbasis tingkat kepuasan pengguna dengan memperhatikan analisa perilaku dan kebutuhan para pengendara selama di perjalanan.
- Kelelahan pengunjung diperjalanan menuntut kenyamanan yang lebih bagi pengunjung pada saat mereka beristirahat di *rest area* karena keterbatasan gerak dan kegiatan mereka selama didalam kendaraan. Barang bawaan pengunjung yang sedang melakukan perjalanan menjadi perhatian khusus untuk difasilitasi didalam fasilitas *rest area*.
- Faktor waktu berhenti yang terbatas bagi pengguna *rest area* menuntut kemudahan akses dan kejelasan orientasi bagi para pengguna sehingga waktu berhenti dapat optimal. Alur sirkulasi pergerakan manusia dan juga kendaraan bermotor harus diperhatikan agar tercapai efisiensi waktu berhenti bagi para pengguna *rest area*.
- Rest area* dengan sistem terpusat memiliki kelebihan kemudahan akses dan memperjelas orientasi. Dengan demikian para pengunjung mendapatkan kemudahan dalam pencapaian, waktu berhenti yang lebih optimal dan efisien, serta lebih nyaman dalam beristirahat.
- Organisasi fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *rest area* harus memperhatikan hubungan dan kedekatan antar fasilitas, kemudahan akses dan pencapaian, kemudahan menemukan fasilitas dengan

cepat, serta besaran kelompok pengunjung yang datang.

Stokols, Daniel (1976), *Perspectives on Environment and Behavior*, University of California, Irvine.

DAFTAR PUSTAKA

Brolin, C, Brent (1980), *Architecture In Context*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.

Suptandar, J. Pamudji (1999), *Disain Interior*, Penerbit Djambatan, Jakarta.

Budiaharjo, Eko, Prof, Ir, MSc (1998), *Kontekstual dalam dialog Arsitektur*, Group konservasi Arsitektur & kota, Universitas Merdeka, Malang.

Trancik, Roger (1986), *Finding Lost Space*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.

Ching, Francis, D.K (1985), *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Bandung.

Walker, Theodore D (2002), *Rancangan Tapak & Pembuatan Detil Konstruksi Edisi Ketiga*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Ching, Francis, D.K (2001), *Building Construction Illustrated*, John Wiley & Sons, Inc, New York.

Ziesel, John (1981), *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*, Cambridge University Press, London.

De Chiara, Joseph dan Callender John (1980), *Time Saver Standart of Building Types*, Mc Graww Hill Book Company, New York.

Engel, Heinrich (1971), *Structure System*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.

Lang, Jon (1974), *Designing for Human Behavior*, Dowden, Hutchingson & Ross, Inc, Pennsylvania.

Neufret, Ernst (1995), *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Neufret, Ernst (1995), *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Ketiga*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Poerbo, Hartono, Ir, M.Arch (1992), *Utilitas Bangunan*, Penerbit Djambatan, Jakarta.

Porteous, Douglas (1977), *Environment & Behavior: Planning and Everyday Urban Life*, Addison-Wesley Publishing Company, Massachusetts.

Rapoport, Amos (1982), *The Meaning of the Built Environment*, Sage Publications, Beverly Hills.

PENGEMBANGAN TAMAN BUDAYASUMATERA UTARA TEMA: ARSITEKTUR VERNAKULAR

Eka Hardyta Yonanda Siregar, Wahyuni Zahrah, Nelson M. Siahaan
Departemen Arsitektur Fakultas Teknik USU

Abstract. Medan as the third largest city in Indonesia, has developed very rapidly in various fields, especially its tourism sector looks to increasing tourist arrivals to the field with a variety of purposes, both recreational and business and other purposes. Lots of places can be visited tourist attractions. But the development of arts and culture seems less attention even though we have a wealth of culture can be an important asset of the Indonesian nation. Especially fields that require an art activity includes the development of performing arts, staging, development, preservation, documentation and information center and arts and culture in Medan. Besides tourist facilities are expected to be able to accommodate the information needs for education, cultural preservation and the needs of residents will place for recreation, especially Medan in North Sumatra. Therefore, to further advance the field itself, the necessary development in the field of arts and culture there. In addition to the city of Medan in addition to introduce themselves, may also attract people who want to know and explore the cultural field also attracts foreign tourists who come and see all the arts and culture in the above Medan. Based on the above appeared an idea to design a cultural environment in the field that has the potential edutainment history with the concept, the goal lifted the culture of the past to restore the identity of the people of North Sumatra, namely North Sumatra Development of Cultural Park located on the road Pioneers of Independence, Medan. Vernacular architecture used as a design approach to represent the unique culture of Medan.

Keywords: cultural park, Medan, vernacular architecture

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang ber-Bhineka Tunggal Ika. Terdapat banyak suku bangsa dan budaya yang masing-masing memiliki ciri khas dan keunikan yang beraneka ragam. Semua keanekaragaman tersebut merupakan kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya yang sekarang cenderung dilupakan oleh masyarakat Indonesia dan lebih memilih budaya bangsa lain. Padahal jika kita mau mengenal lebih dekat lagi mengenai budaya bangsa, kita akan mengerti makna dan nilai luhur yang terkandung didalamnya.

Kekayaan budaya yang kita miliki ini dapat menjadi aset penting yang dimiliki bangsa Indonesia dan Medan khususnya yang membutuhkan suatu wadah pengembangan aktivitas berkesenian meliputi pertunjukan seni, pementasan, pengembangan, pelestarian, serta pusat informasi dan dokumentasi kesenian dan budaya di Medan. Untuk itu diperlukan suatu wadah atau sarana wisata lain yang dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung ke Medan. Selain itu sarana wisata tersebut diharapkan dapat dapat mengakomodasi kebutuhan informasi untuk keperluan

pendidikan, pelestarian budaya dan kebutuhan warga akan tempat untuk rekreasi di Sumatera Utara terutama Medan.

Medan sebenarnya memiliki Taman Budaya Sumatera Utara yang berada di Jalan Peintis kemerdekaan sebagai tempat untuk menampung semua kegiatan seni dan budaya yang ada akan tetapi Taman Budaya Sumatera Utara yang dibawah pemerintah provinsi dinas pariwisata di Medan ini, belum cukup memadai untuk mengadakan pertunjukan seni dan budaya Medan. Sebagai gedung pertunjukan dan sanggar sanggar seni, taman budaya ini belum memenuhi standar-standar yang ada pada gedung pertunjukan yang seharusnya. Terlihat dari kondisi eksistingnya dan interior bangunannya, bangunan ini belum mencerminkan gedung pertunjukan. (sumber: survey)

Berdasarkan hal tersebut diatas muncul sebuah pemikiran untuk mendesain suatu lingkungan kebudayaan di Medan yang memiliki potensi history dengan konsep edutainment, tujuannya mengangkat kembali budaya masa lampau untuk mengembalikan jati diri masyarakat Sumatera Utara yaitu Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara yang berada di jalan

Perintis Kemerdekaan, Medan. Hal ini juga bertujuan untuk membuat gedung pertunjukan, pementasan dan pembelajaran dengan suatu rupa baru konsep taman budaya sebagai tempat edukasi, rekreasi dan wisata yang memperhatikan standart-standartnya sehingga dapat menarik minat masyarakat terhadap kesenian budaya Sumatera Utara yang mungkin sudah lama ditinggalkan masyarakat Sumatera Utara. Juga untuk mewadahi semua aktifitas kesenian kebudayaan yang ada dan memberi tempat kepada masyarakat dan para seniman seniman yang ada untuk melestarikan kebudayaan Sumatera Utara sehingga kebudayaan tersebut bisa menjadi suatu identitas daerah yang kuat.

MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dan tujuan dilaksanakannya studi kasus proyek ini adalah:

1. Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara di Medan ini direncanakan dapat menjadi wajah baru dari Taman Budaya Sumatera Utara yang sudah ada sekarang.
2. Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara di Medan ini direncanakan sebagai sarana atau fasilitas edukasi dan rekreasi dengan skala regional di Medan.
3. Sebagai daya tarik dan sarana pariwisata dari kota Medan.
4. Ikut melestarikan dan mengenalkan kehidupan kesenian yang semakin tenggelam dan untuk mempertahankan kebudayaan tradisional.
5. Menjadi pusat pertunjukan seni, pementasan, pengembangan, pelestarian, serta pusat informasi dan dokumentasi kesenian dan budaya di Medan.

DESKRIPSI PROYEK

Pengertian Judul

Judul proyek yang direncanakan adalah “Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara di Medan”.

Pengembangan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan berarti pembangunan secara bertahap dan teratur yg menjurus ke sasaran yg dikehendaki.

Taman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian taman adalah kebun yang ditanami dengan bunga- bunga dan sebagainya (tempat bersenang); tempat (yang menyenangkan dsb).

Budaya

Cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Sumatera Utara

Provinsi Sumatera Utara terletak pada 1° - 4° Lintang Utara dan 98° - 100° Bujur Timur, Luas daratan Provinsi Sumatera Utara 71.680 km².

Lokasi Proyek

Lokasi proyek “Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara di Medan” ini terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan, Kelurahan Persiapan Perintis, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Luas lahan tapak Taman Budaya Sumatera Utara yang berada di Jl. Perintis Kemerdekaan adalah ± 18204,48 m². Dengan batas –batas tapak yaitu:

Utara	: Jl. Lain
Timur	: Jl. Adi Negoro
Selatan	: Jl. Perintis Kemerdekaan
Barat	: Jl. Sutomo

Pengertian Tema

Pendekatan tema Pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara adalah melalui pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Neo Vernakular berarti bentuk-bentuk yang mengacu pada “bahasa setempat” dengan mengambil elemen-elemen arsitektur yang ada ke dalam bentuk modern. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular, melainkan menampilkan karya-karya baru (mengutamakan visualnya).

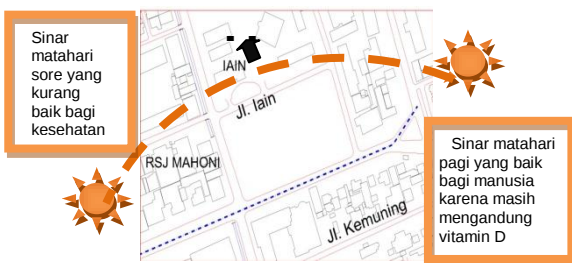
Arsitektur Neo-Vernakular berarti suatu lingkungan binaan yang didalamnya ditonjolkan bentuk-bentuk yang mengacu pada “bahasa setempat” dengan mengambil elemen-elemen

arsitektur yang ada ke dalam bentuk modern. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular, melainkan menampilkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Maka dapat dipahami bahwa pada dasarnya prinsip arsitektur Neo-Vernakular adalah melestarikan unsur-unsur lokal sehingga bentuk dan sistemnya terutama yang berkaitan dengan iklim setempat, seperti penghawaan, pencahayaan alami, antisipasi terhadap hujan. Prinsip dari arsitektur Neo-Vernakular ini adalah metode pendekatan terhadap regionalisme yang merupakan aspek mendasar. Dalam pendekatan ini Arsitektur Neo-Vernakular yang digunakan adalah Arsitektur Tradisional Sumatera Utara (sumber: <http://www.wikipedia.com>).

ANALISIS

Analisa Matahari



Potensi: Tapak telah memiliki orientasi yang cukup baik, dengan demikian suhu dalam bangunan tidak akan terlalu panas karena sebagian besar sisi bangunan tidak terkena radiasi secara langsung.

Masalah: Untuk analisa matahari, sebenarnya tidak ada masalah yang begitu signifikan, dikarenakan orientasi tapak yang baik. Namun suhu udara yang cukup tinggi untuk kawasan tapak tetap perlu diperhatikan. Karena pada siang hari, suhu udara cukup tinggi dan tidak ada *buffer* vegetasi di sekitar tapak yang memadai.



Solusi: Pada bagian yang terkena sinar matahari secara langsung, dapat diberikan *buffer* sebagai penyangkang dari cahaya matahari yang cukup tinggi. Membuat shading buatan atau alami. Untuk pencahayaan tapak diusahakan kontribusi dari pencahayaan alami. Khusus untuk ruang pertunjukan yang bersifat *indoor* pencahayaan memakai pencahayaan buatan.

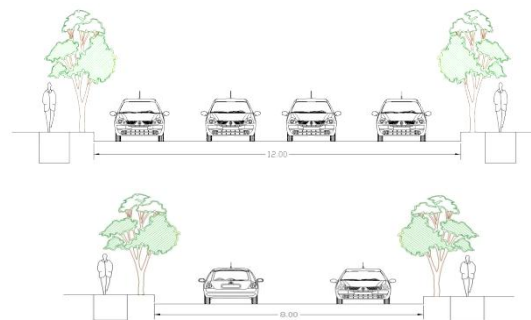
Analisa Sirkulasi

Analisa sirkulasi pada kawasan taman budaya ini akan dibagi kedalam dua bagian. Yakni kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut.

Kendaraan

Sebagai besar jalan disekitar tapak adalah jalan satu arah. Keadaan jalannya cukup baik, tidak terdapat kerusakan yang berarti.

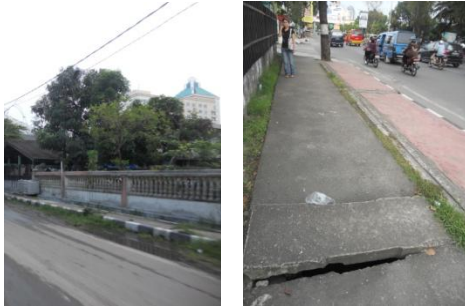
Terdapat tiga titik simpul kepadatan kendaraan pada kawasan ini, yaitu pada persimpangan empat yaitu Jl. Perintis Kemerdekaan dan Jl. Sutomo. Daerah lingkaran merah merupakan daerah yang padat kendaraan karena terdapat lampu merah dan simpang peralihan menuju ke jalan satu arah.



Potongan Lebar Jalan

Pejalan Kaki

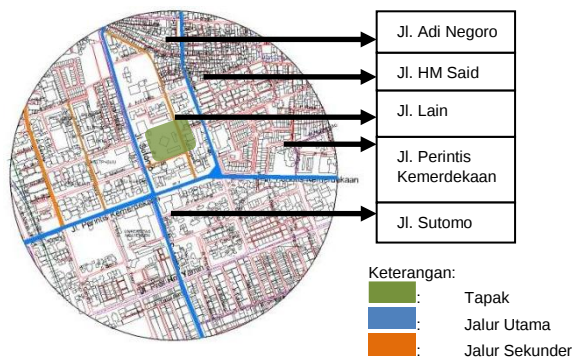
Pada tapak ini, terdapat pedestrian di pinggir jalan. Pedestrian ini berada di Jalan Perintis Kemerdekaan, Jalan Sutomo, Jalan IAIN dan Jalan Adi Negoro.



Kondisi Eksisting Pejalan Kaki

Analisa Pencapaian

Lokasi tapak yang berada di jalan Perintis Kemerdekaan sangat memudahkan pencapaian menuju tapak, karena berada di jalan arteri yang dilalui oleh pejalan kaki banyak kendaraan umum dan juga kendaraan pribadi. Untuk menuju tapak Taman Budaya Sumatera Utara dapat melalui empat jalan yang mengelilinginya. Tapak ini dilalui oleh 2 jalur utama yaitu Jalan Perintis Kemerdekaan dan Jalan Sutomo.



Peta Pencapaian Site

Analisa Ruang

Analisis ruang bertujuan untuk mengetahui ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan pada perancangan Taman Budaya Sumatera Utara yang terdapat di Jalan perintis Kemerdekaan, yang terdiri dari : analisa fasilitas serta analisa jumlah pengunjung dan daya tampung. (Time

Saver Standard for Building Types, 1996; Neufert, 1990).

Proyek Taman Budaya Sumatera Utara ini memiliki fasilitas sebagai berikut:

1. Fasilitas Administrasi
2. Fasilitas Latihan
3. Fasilitas Pertunjukan
4. Fasilitas Ruang Pameran
5. Fasilitas Rekreasi
6. Fasilitas Makan Minum
7. Fasilitas Penunjang
8. Fasilitas Parkir

Kapasitas gedung pertunjukan

Persentase pengunjung x (jumlah pengunjung * didapat dari perhitungan sebelumnya + jumlah penduduk) / 100 (sumber: Kota Medan dalam Angka (2012), BPS Sumatera Utara)

$$= 3,022 \times (4.306.635) / 100$$

$$= 130.147 \text{ orang/tahun}$$

Total pertunjukan rata-rata per tahun = 150 pertunjukan

Maka diperoleh kapasitas gedung pertunjukan sebesar orang $130.147 / 150 = 867$ orang/pertunjukan

Jumlah diatas terdiri dari 390 wisatawan dan 477 penduduk.

Dari data diatas dapat diperoleh jumlah maksimal pengunjung Taman Budaya Sumatera Utara pada tahun 2022 adalah 792 orang + 449 orang = 1241 orang

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Dasar

Konsep dasar adalah konsep yang menjadi dasar pengembangan Taman Budaya Sumatera Utara ini. Konsep ini akan berhubungan dengan penerapan tema sebagai pendekatan perancangan. Konsep dasar dari perancangan Taman Budaya Sumatera Utara ini adalah bagaimana menjadikan Taman Budaya sebagai fasilitas publik, juga sebagai tempat pendidikan sekaligus rekreasi bagi masyarakat kota Medan maupun bagi masyarakat selain kota Medan yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan Sumatera Utara.

Taman Budaya Sumatera Utara juga diharapkan dapat menjadi oasis kota Medan. Seperti di padang pasir yang luas, dimana terdapat suatu

mata air, perumpamaan ini juga dimaksudkan ke perancangan Taman Budaya Sumatera Utara yaitu aka nada sebuah taman hijau yang luas diantara gedung gedung bertingkat yang ada di kota Medan.

Konsep Perancangan Tapak

Konsep perancangan tapak adalah konsep perancangan yang berhubungan dengan desain ruang luar/ tapak dimana bangunan akan dibangun. Konsep ini diperlukan sebagai gambaran awal tentang bagaimana bentuk bangunan dan segala area di sekitarnya yang dapat mendukung bangunan tersebut.

a. Ruang Luar

Pembagian ruang luar pada Taman Budaya Sumatera Utara ini terbagi atas beberapa bagian yaitu amphiteater, area terbuka hijau sebagai tempat berlatih anggota sanggar, area terbuka sebagai tempat rekreasi dan area parkir. Untuk perancangan area terbuka hijau atau taman akan dirancang dengan perbedaan level. Pembagian ruang luar memiliki konsep radial dengan satu titik pusat yaitu *amphitheater* dan bangunan sebagai *background* dari *amphitheater* tersebut. Berdasarkan konsep tersebut, maka pola lingkaran sangat cocok untuk menjadi pola tapak Taman Budaya Sumatera Utara ini.

Penggunaan konsep lingkaran sebagai pola tapak ini dikarenakan kekuatan lingkaran terletak pada kesederhanaan, perasaan kesatuan yang lengkap dan keutuhan namun juga melambangkan dualitas gerak dan keheningan seperti yang diungkapkan oleh Benjamin Hoff (1981) "*the unmoving leg of the compass makes the perfect circle possible*".

Karena adanya pembagian zona pada kebutuhan ruang, maka bangunan yang ada memiliki beberapa zona. Fasilitas yang membutuhkan bangunan yaitu fasilitas latihan, gedung pertunjukan, fasilitas penunjang dan kantor pengelola.

b. Bangunan

Konsep bangunan utama Taman Budaya Sumatera Utara ini diletakkan pada pojok kanan atas tapak, dikarenakan jalan didepan tapak merupakan jalan peralihan ke satu arah dari pertemuan antara Jalan Perintis Kemerdekaan dan Jalan Sutomo. Sehingga orientasi ke arah

pojok kanan atas tapak sangat baik untuk dilihat.



Orientasi Bangunan

Konsep utama dari ruang dalam ini yaitu adanya integrasi ruang luar dan dalam. Hal ini dapat diterapkan dengan minimnya perbedaan level lantai yang dapat membuat ruang tersendiri. Perbedaan level lantai akan membuat pengunjung akan terus berjalan mengikuti alur pejalan yang disediakan tanpa menyadari bahwa pengunjung telah mengelilingi berbagai macam area di Taman Budaya Sumatera Utara ini.

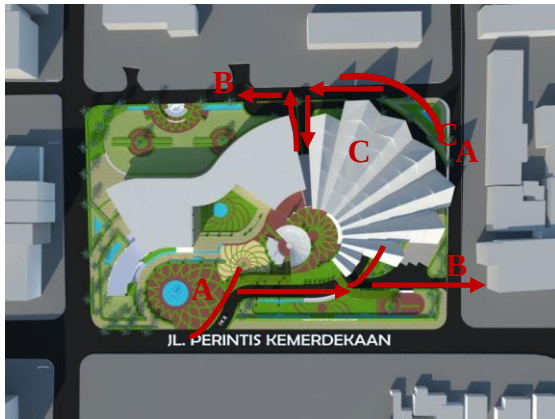
Konsep massa bangunan utama yaitu gedung pertunjukan di Taman Budaya Sumatera Utara ini menggunakan bentukan setengah lingkaran seperti kipas mengikuti bentukan tapak dengan pola radial.

Konsep Sirkulasi

Konsep berisi gambaran tentang rancangan awal tentang pencapaian menuju ke lokasi dan tata sirkulasi yang akan terjadi di lokasi. Jenis sirkulasi ada dua, yaitu sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan.

Konsep Pencapaian ke dalam Tapak

Untuk jalur masuk pedestrian terdapat tiga titik jalur masuk yaitu berada di Jalan Perintis Kemerdekaan, Jalan Adi Negoro dan Jalan IAIN. Untuk jalur masuk dan keluar kendaraan yaitu di Jalan Perintis Kemerdekaan dan Jalan Adi Negoro untuk memudahkan pengaturan kendaraan yang akan masuk dan keluar dari lokasi. Untuk jalur parkir berada di basement sehingga jalur masuk kendaraan langsung diarahkan ke arah basement.



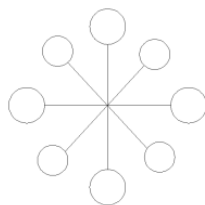
- A: Jalur masuk kendaraan
B: Jalur keluar kendaraan
C: Drop off kendaraan

Konsep pencapaian

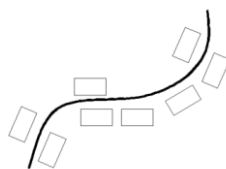
Jalur masuk kendaraan dari Jalan Perintis Kemerdekaan dimulai dari titik A kemudian arah sirkulasinya diarahkan langsung ke basement. Kemudian sirkulasi kendaraan diarahkan keluar dari basement yang ditunjukkan oleh titik B. Drop off kendaraan adalah di titik C yaitu terdapat di samping amphiteater sehingga pengunjung dapat langsung mengakses gedung pertunjukan dan juga sanggar- sanggar. Titik drop off juga terdapat tepat di gedung pertunjukan yaitu dari Jalan Adi Negoro. Parkir kendaraan terdapat di basement.

Konsep Sirkulasi didalam Tapak

Untuk sirkulasi di dalam tapak menggunakan sirkulasi yang sederhana dan tidak membingungkan.



Pola Radial



Pola Spines

Untuk sirkulasi didalam tapak menggunakan penggabungan antara sirkulasi radial dan spines, dimana sirkulasi radial dan splines memiliki alur yang terkesan lebih dinamis dan natural.

Dengan sirkulasi ini maka pola hubungan antar ruang tidak membingungkan.

Sirkulasi berperan sebagai elemen penting dalam menghubungkan antara 1 bangunan ke bangunan yang lain. Sesuai dengan konsep tapak yang membagi zona zona tapak berdasarkan etnis, maka arah sirkulasi spines sangat cocok untuk konsep ini kemudian zona ini berujung pada ampiteater di tengah tapak tersebut.

Konsep Vegetasi dan Ruang Terbuka Hijau

Vegetasi pada tapak direncanakan akan mengelilingi tapak sesuai dengan kebutuhan. Besarnya kuantitas vegetasi pada tapak dikarenakan karena kurangnya vegetasi di sekitar tapak sesuai dengan yang telah dibahas pada analisa vegetasi di bab sebelumnya. Perancangan lingkungan yang natural dan menyatu dengan alam dimana semua orientasi dari bangunan terhadap alam.

Vegetasi pada tapak direncanakan berupa area yang ditumbuhi rumput hijau dan beberapa jenis pohon dengan tingkat kerimbunan yang rendah. Ini dimaksudkan agar vegetasi pada tapak tidak menghalangi view dari luar ke dalam terhadap bangunan.

Ruang terbuka hijau dimanfaatkan sebagai sarana latihan outdoor bagi anggota sanggar sanggar yang ada di Taman Budaya. Ruang terbuka ini juga berfungsi sebagai sarana rekreasi dimana di bagian ini dapat melihat semua kegiatan kebudayaan di Sumatera Utara.

Konsep Perancangan Bangunan

a. Gubahan Massa Tata Ruang Bangunan

Massa bangunan dipilih berdasarkan kriteria yang mendukung seperti lokasi dan fungsi bangunan. Massa bangunan yang ada di tapak ini adalah gedung utama sebagai gedung pertunjukan, sanggar dan fasilitas pendukung. Fungsi bangunan utama sebagai gedung pertunjukan memiliki bentukan massa setengah lingkaran seperti kipas dan juga bentukan sanggar - sanggar dan fasilitas pendukung mengikuti pola tapak yang radial..

Tata ruang dalam adalah konsep yang berisi tentang gambaran susunan ruang dalam bangunan. Susunan ruang ditentukan dari analisa kebutuhan ruang dan fungsi ruang di

dalam bangunan tersebut. Pada gedung pertunjukan ruangan yang ada adalah ruang pertunjukan, galeri, ruang pameran, administrasi. Pada bangunan sanggar terdiri dari sanggar musik, teater dan seni rupa yang dibagi menjadi dua bangunan. Sedangkan pada gedung pendukung zona didalam nya terdiri dari wisma, toko souvenir dan perpustakaan.

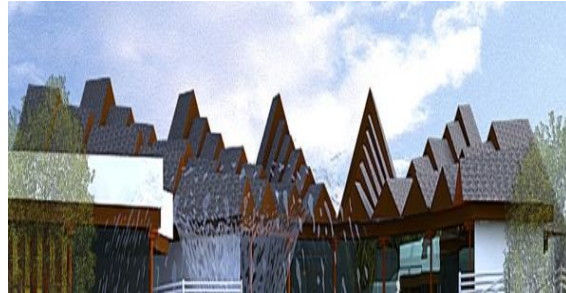
a. Integrasi Ruang Luar dan Dalam

Penyatuan antara ruang luar dan dalam sehingga terjadi keselerasan antara ruang luar dan ruang dalam bangunan. Hal ini dapat dicapai dengan jalur pedestrian di sekeliling lokasi yang didesain nyaman yang membuat aliran pedestrian yang dapat diikuti oleh pengunjung. Alur ini diharapkan memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung, pengunjung yang berada di luar akan juga merasa berada di dalam bangunan, begitu sebaliknya.

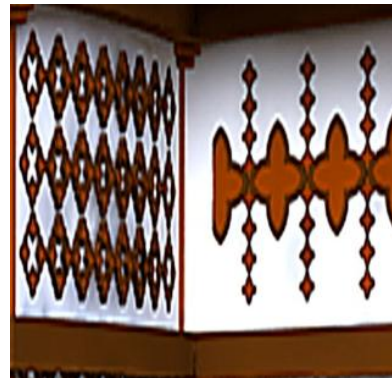
b. Fasade Bangunan

Konsep fasade bangunan utama yaitu gedung pertunjukan adalah pengambilan siluet dari rumah adat Sumatera Utara, dengan tampilan visual yang lebih modern sesuai dengan tema Arsitektur Neo vernacular yang diterapkan dalam desain Taman Budaya ini.

bangunan utama ini, permainan ketinggian atap. Pola siluet ini juga diterapkan sebagai ornamen pada fasade bangunan yang di susun dengan pola pengulangan.



Atap gedung utama



Rumah Adat Sumatera Utara

Ada bangunan utama gedung pertunjukan, siluet atap rumah adat dipakai pada atap utama gedung pertunjukan. Pola atap dengan filosofi kebudayaan dimana kebudayaan itu semakin tinggi semakin diagungkan, sehingga pada



Suasana Eksterior

KESIMPULAN

Dari Penjabaran teori-teori Arsitektur Neo Vernakular di atas dapat diketahui beberapa prinsip-prinsip penerapan konsep Arsitektur Neo Vernakular terhadap desain bangunan, penulis memberikan beberapa kesimpulan mendasar tentang Neo Vernakular serta penerapannya di dalam sebuah desain, diantaranya:

- a. Penerapan ornamen arsitektur tradisional dalam fasade bangunan.
- b. Penerapan atap yang di design agar terlihat lebih modern.
- c. Penggunaan material material kaca pada fasade bangunan.
- d. Design yang banyak menggunakan garis kurva sehingga design tersebut terlihat lebih donamis berbeda dengan asrtiktur tradisonal yang lebih banyak menggunakan garis linier.
- e. Penerapan yang lebih modern tetapi tidak meninggalkan unsure unsure tradisionalanya.

DAFTAR PUSTAKA

Time Saver Standard for Building Types, Time Saver Standards, A Hand Book of Architectural Design, 1996., New York,Mc GrawHill.

Kota Medan dalam Angka (2012), BPS Sumatera Utara.

Neufert, Ernst (1990), *Data Arsitek Jilid 2*. terjemahan oleh Sjamsu Amril, Jakarta. Erlangga

Neufert, Ernst (1990), *Data Arsitek Jilid 1*. terjemahan oleh Sjamsu Amril, Jakarta. Erlangga

PUSAT SENI PERTUNJUKAN DAN AKTIVITAS RUANG LUAR REMAJA DI KOTA MEDAN TEMA: ARSITEKTUR EKSPRESIONISME

Hermawati, Nelson M. Siahaan, Novrial

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara

Abstract. *Adolescence is a time of transition from childhood to adulthood and experiencing the development of all aspects/functions to enter adulthood. Teens who are growing and developing it has potential as a generation of people who are obliged to continue the struggle of the obligation to continue the national struggle, preserve culture, and develop the potential of self and nation, fatherly it is necessary to create a healthy climate that allows the creativity of young people develop naturally and responsibly. Activity of activities which accommodate creativities, soul and spirit of youth is necessary to make them more productive. Activities favored by teens such as sports, recreation, development of artistic talent and skill, gathering and entertainment. Provision of facilities to be one important factor in adolescent development efforts in the hope through the facilities available with both the youth can engage in activities that suit their talents and interests so that these activities will initially only be passion or hobby could be developed into something more serious and focused. To realize this, we need a more rational solution given the present state and future of the nation with all its demands and its development. Provision of facilities for young people should not be stopped and should continue to be implemented, and should continue to be refined in accordance with the conditions and period. One manifestation of this effort is to add a container that can accommodate youth activities in their spare time outside of formal education because the facility is very less and not affordable, especially youth of the cost factor.*

From the description, in Medan need to be developed more in the container in the form of the Performing Arts Center and Outer Space Activities of Youth in the city of Medan as the containers are provided to perform various activities in order to channeling interests and talents of youth in accordance with the character following the teenager's growing trend of the times, so that teens can interact, create and relax with each other in a positive and focused in an integrated environment between educational and recreational activities are comfortable. Expressionism architecture used as an approach to design as representation of teens' character.

Keywords: art, youth activity, expressionism architecture

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di zaman yang penuh persaingan seperti sekarang ini, kita telah melupakan hal-hal yang bersifat sosial. Hal ini ditunjukkan dengan keterpurukan mental masyarakat terutama dari kaum pemuda yang mulai kehilangan jati diri mereka. Sebagai penerus bangsa, para remaja/kaum pemuda hendaknya mendapat perhatian lebih dari masyarakat dan pemerintah. Hal ini tampak dari kurangnya wadah untuk menampung kegiatan-kegiatan positif dari para pemuda, baik dari hal seni, olahraga sampai hal-hal yang berbau akademik.

Maka tidak jarang kita temukan para pemuda melakukan kegiatan-kegiatan mereka secara diam-diam (*underground*). Karena kurangnya perhatian dan pengarahan serta kurangnya publikasi tentang peraturan yang baik kepada mereka, sehingga mereka sering keluar dari batas kewajaran.

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Zakiah Darajat (1990) adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik

bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan manusia. Memasuki usia remaja, manusia mulai mencari identitas diri dalam rangka mempersiapkan diri menuju dewasa. Menurut Gunarsa S.D (1989), pada masa itu terjadi kecenderungan untuk memisahkan diri dari orang tua karena mereka bukan lagi anak-anak. Mereka ingin pengalaman yang luas dengan teman-teman sebaya dan bersama-sama berusaha mencapai kebebasan dan menghayati kebebasan tersebut.

Kegiatan mengisi waktu senggang menjadi bagian dalam konteks kehidupan remaja dan akan sangat bermanfaat bagi pengembangan diri apabila fasilitas yang disediakan cukup menunjang sehingga dapat meminimalisir masuknya pengaruh negatif yang menjadi sumber timbulnya masalah sosial kemasyarakatan oleh remaja seperti tawuran, penggunaan obat-obat terlarang dan pergaulan bebas.

Penyediaan fasilitas menjadi salah satu faktor penting dalam usaha pembinaan remaja dengan harapan melalui fasilitas yang tersedia dengan baik maka remaja dapat melakukan kegiatan yang sesuai dengan bakat dan minat mereka sehingga nantinya kegiatan-kegiatan yang semula hanya bersifat kegemaran atau hobi bisa lebih berkembang menjadi kegiatan yang lebih serius dan terarah. Penyediaan fasilitas bagi remaja tidak boleh berhenti dan harus terus dilaksanakan, serta harus terus disempurnakan sesuai dengan kondisi dan periodenya.

Dari uraian tersebut, di Medan perlu dikembangkan lagi wadah dalam bentuk Pusat Seni Pertunjukan dan Aktivitas Ruang Luar Remaja di Kota Medan sebagai wadah yang disediakan untuk melakukan berbagai kegiatan dalam rangka penyaluran minat dan bakat remaja yang sesuai dengan karakter remaja yang terus berkembang mengikuti tren perkembangan zaman, sehingga remaja dapat berinteraksi, berkreasi dan berekreasi dengan sesamanya

secara positif dan terarah dalam lingkungan terpadu antara kegiatan edukatif dan rekreatif yang nyaman.

MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan dari proyek ini adalah:

1. Merancang fasilitas yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat terutama bagi para remaja untuk mengaplikasikan, meningkatkan serta mengembangkan ide positif, hobi serta kreativitas mereka yang selama ini tidak diperhatikan oleh masyarakat ataupun pemerintah dalam bidang seni dan olahraga.
2. Menjadikan ruang sosialisasi dan tempat berkumpulnya kegiatan yang sifatnya positif dan efektif bagi para remaja serta wadah untuk memamerkan karyanya tersebut.
3. Menyediakan tempat yang dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi para remaja.

DESKRIPSI PROYEK

Pusat Seni Pertunjukan dan Aktivitas Ruang Luar Remaja di Kota Medan ini adalah sebuah fasilitas seni pertunjukan dan ruang sosial di kota Medan yang dibangun untuk menjadi wadah para remaja yang ingin mengekspresikan diri ke dalam dunia seni dan mengembangkan sosialisasi para remaja.

- Lokasi: Diapit oleh Jl. Kapten Patimura dan Jl. Iskandar Muda Kel. Darat, Kec. Medan Baru, Medan, Sumatera Utara.
- LuasLahan: +/- 1.4 Ha
- Batas-batas:
 - Sebelah utara berbatasan dengan Jl. Kuyit dan rumah penduduk,
 - Sebelah selatan berbatasan dengan persimpangan 4 yakni, Jl. Kapten Patimura, Jl. Iskandar Muda, Jl. Wahid Hasim dan Jl. Jamin Ginting,
 - Sebelah timur berbatasan dengan Jl. Kapten Patimura,

- Sebelah barat berbatasan dengan Jl. Iskandar Muda.
- Status Proyek: Site berada pada kawasan yang cukup padat penduduk dan berada diantara lokasi komersil, perkantoran, pendidikan dan perumahan penduduk. Bangunan yang terdapat pada site terdiri dari retail-retail, kantor swasta, rumah penduduk yang sebagian kondisi bangunan nya sudah tua dan fungsi site yang baik tidak terpakai dengan baik oleh bangunan retail yang mendominasi lahan tersebut.

STUDI BANDING

a. Scape Youth Park dan Scape Skate Park Singapore

Scape Youth Park dan *Scape Skate Park Singapore* adalah sebuah fasilitas publik yang khusus diperuntukan untuk kegiatan remaja. Tempat ini dirancang dengan harapan dapat memberikan hal-hal positif bagi remaja. Dimana fungsi *Scape Youth Park* dan *Scape Skate Park Singapore* adalah sebagai ruang sosial yang sekaligus menjadi tempat berkreasi para remaja.



Area skate board



Area Grafiti

b. Singapore of the Art (SOTA)



Singapore of the Art

The School of Arts adalah Sekolah seni di Singapura yang berdiri sendiri. Hal ini diprakarsai oleh Kementerian Informasi, Komunikasi dan Seni, dan melayani para remaja yang memiliki bakat dan kemampuan di bidang seni. Bangunan ini dibangun di distrik Seni dan warisan dari Singapura, berdekatan dengan The Cathay.

c. Zion Art Center



Zion Art Center

Zion Art Center ini didedikasikan untuk menginspirasi kreativitas para pemuda, dengan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler termasuk bidang tari, drama, musik, produksi radio, seni visual, media kreatif dan banyak lagi. Sebuah hubungan yang kreatif banyak dipilih seniman sebagai dasar untuk pekerjaan mereka, atau sekedar hang out.

PEMBAHASAN TEMA

Ekspressionisme Architecture

Ekspressionisme adalah kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan

efek-efek emosional. Ekspresionisme bisa ditemukan di dalam karya lukisan, sastra, film, arsitektur, dan musik. Istilah emosi ini biasanya lebih menuju kepada jenis emosi kemarahan dan depresi daripada emosi bahagia (sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Ekspresionisme>)

Arsitektur atau *architecture* berasal dari bahasa Yunani, *arche* dan *tectoon*. Kombinasi kedua kata tersebut berarti “*the chief of master carpenter*” (tukang ahli bangunan utama) yang menyumbangkan pengetahuan bukan sekedar keterampilan saja. Menurut Richard L. Crowther, pengertian arsitektur adalah ilmu membangun, untuk melakukan penyusunan elemen-elemen teknologi menjadi sebuah bangunan. (sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur>).

Interpretasi Tema

Ekspresionis, melukiskan perasaan yang paling dalam, emosi, sedih, marah dan sebagainya. Ekspresi merupakan cabang dari Analogi Linguistik yang pada dasarnya adalah satu cara untuk menjelaskan bagaimana ungkapan-ungkapan dapat dicapai dengan membatasi komponen-komponen pada elemen-elemen yang bermanfaat, yang kemudian dapat diperhalus atau diperindah sesuai dengan kepantasan tuntutan.

Konsep dasar yang ingin diterapkan pada perancangan Pusat Seni Pertunjukan Dan Aktivitas Ruang Luar Remaja di Kota Medan ini adalah bagaimana menerapkan ekspresi aktifitas para pemuda yang kreatif, berani dan mandiri kedalam bentuk dan karakter bangunan yang dirancang. Sehingga bentuk yang tercipta memiliki karakter yang dinamis dan penuh semangat yang dapat dirasakan oleh masyarakat ketika melihat dan berada didalamnya.

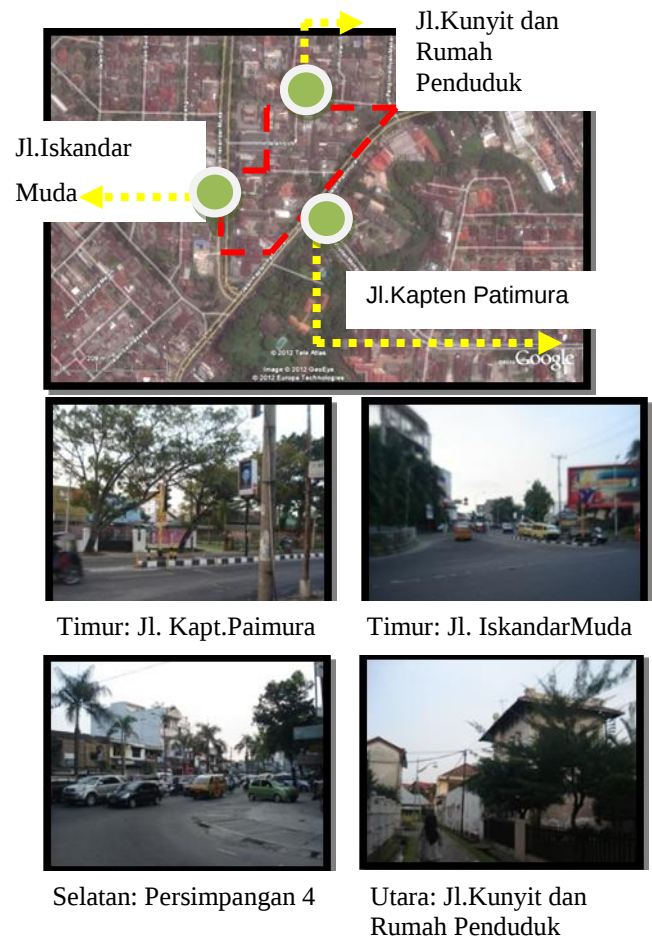
Pengambilan tema Ekspresionisme Desain dalam Arsitektur pada Pusat Seni Pertunjukan Dan Aktivitas Ruang Luar Remaja di Kota Medan ini adalah untuk menampilkan bentuk bangunan yang mengkomunikasikan perasaan dan emosi yang tercipta pada fungsi dan pengguna dari bangunan tersebut sehingga

bentukan bangunan dapat lebih bervariasi dan memiliki daya tarik yang kuat serta memiliki identitas.

METODOLOGI PERANCANGAN

Berikut akan dipaparkan data dan informasi lainnya yang berkaitan dengan site:

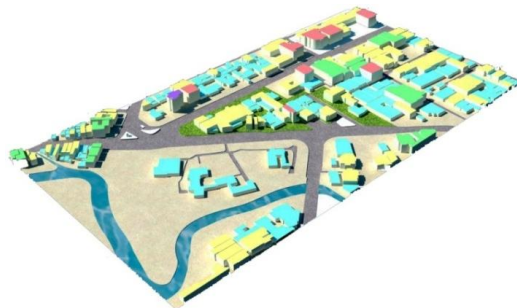
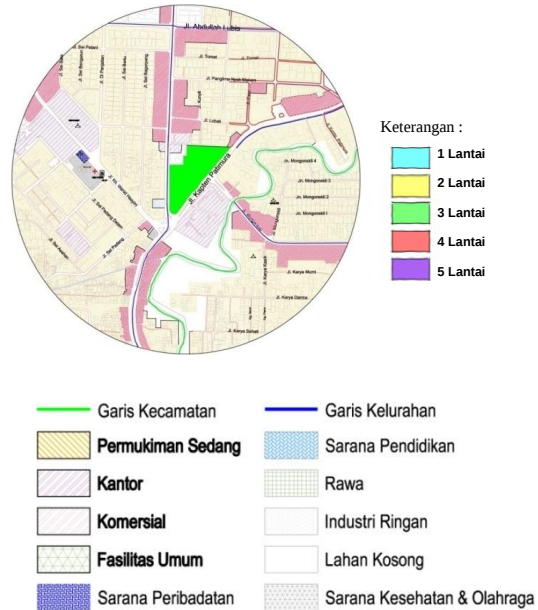
- Judul Proyek : Pusat seni pertunjukan dan aktivitas ruang luar remaja di Kota Medan
- Lokasi : Jl. Kapten Patimura, Kel. Darat, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara
- Ukuran : $\pm 14.000 \text{ m}^2 / \pm 1,4 \text{ Ha}$
- Batas Site :



- Kondisi Eksisting Site



Peta Tata Guna Lahan dan Ketinggian Bangunan



Berdasarkan peta tata guna lahan dan ketinggian bangunan, sebagian besar kawasan memiliki fungsi hunian. Tetapi pada Jalan Kapten Patimura dan Jalan Iskandar Muda lebih didominasi fasilitas komersil dan permukiman dengan ketinggian 1-5 lantai.

Analisa Sirkulasi dan Pencapaian

1. Kendaraan

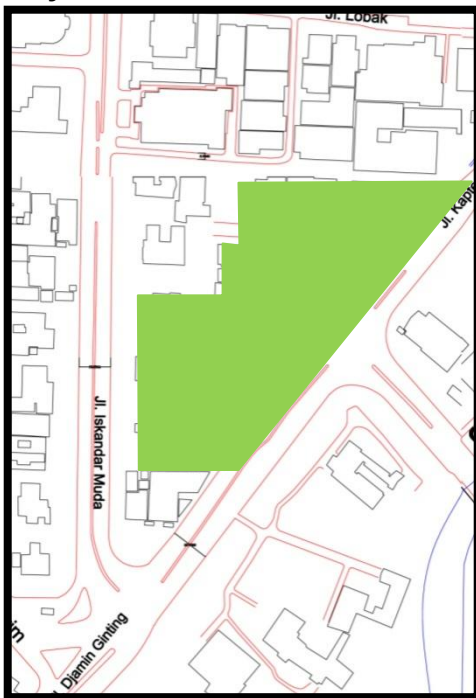
Potensi: Kawasan ini dilalui oleh berbagai macam jenis kendaraan umum, sehingga dapat dikatakan bahwa site ini cukup mudah untuk dicapai dari berbagai tempat.

Masalah: Banyaknya jumlah kendaraan umum, kerap menyebabkan kemacetan di sekitar site,

sehingga mengganggu kenyamanan pengendara lainnya.

Tanggapan: Untuk mengatasi kemacetan yang kerap disebabkan oleh angkutan umum, maka akan dibuat halte bagi pengguna yang menggunakan angkutan umum agak menjorok ke bagian dalam site, serta penyediaan parkir untuk taksi dan becak serta disediakan jalur lambat pada site bagi penjemput.

2. Pejalan Kaki



Peta Analisa Pencapaian Pejalan Kaki

Keterangan:

 Pedestrian dengan lebar 1,2 meter dan merupakan pedestrian yang ramai

 Tidak terdapat pedestrian/ menggunakan badan jalan dan cenderung sepi



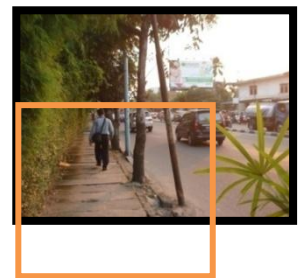
Jl. Kunyiit



Jl. Iskandar Muda



Jl. Kapten Patimura



Jl. Kapten Patimura

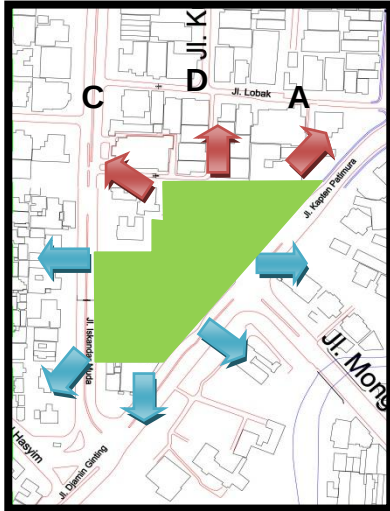
Potensi: Kawasan ini memiliki jalur kendaraan yang cukup ramai, sehingga mudah untuk dicapai termasuk dengan berjalan kaki. Jumlah angkutan umum yang ada jumlahnya jenisnya cukup banyak sehingga kawasan ini dapat dijangkau dari jarak yang cukup jauh.

Permasalahan: Keadaan pedestrian di Jl. Kapten patimura dan Jl. Iskandar Muda pada beberapa titik mengalami kerusakan, yaitu terdapatnya lubang yang cukup besar. Konflik antara pejalan kaki dan kendaraan di jalan sekunder, karena tidak ada pedestrian hingga kenyamanan pejalan kaki dan kendaraan terganggu.

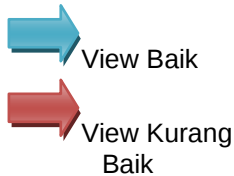
Tanggapan: Mendesain tempat pemberhentian angkot dengan jalur kendaraan, sehingga tidak terjadi kemacetan. Pemisahan jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan pada jalan sekunder sehingga konflik antara keduanya dapat dipisahkan.

Analisa Orientasi

View dari Dalam Keluar



Keterangan:



Pada sekitar site, tidak ada bagian tertentu dari kawasan yang cukup menarik, sehingga bangunan tidak perlu diorientasikan ke satu arah tertentu. Sehingga memaksimalkan semua sisi site menjadi bagian yang menonjol untuk memberi nilai baru bagi kawasan sekitar site.

View dari Luar Kedalam Site (Menuju Bangunan)

View ke dalam yang paling baik adalah dari Jalan Kapten Patimura dan Jl. Iskandar Muda, sehingga fasade bangunan pada bagian ini harus dibuat menarik. Desain harus dapat merepresentasikan pusat seni pertunjukan dan aktivitas ruang luar remaja di Kota Medan.



Potensi: Site dilalui jalan yang cukup padat serta dikelilingi pemukiman penduduk dan area komersil sehingga gampang untuk dilihat. Ketinggian bangunan sekitar relative rendah (2-4 lantai), sehingga tidak mengganggu view dari luar menuju bangunan.

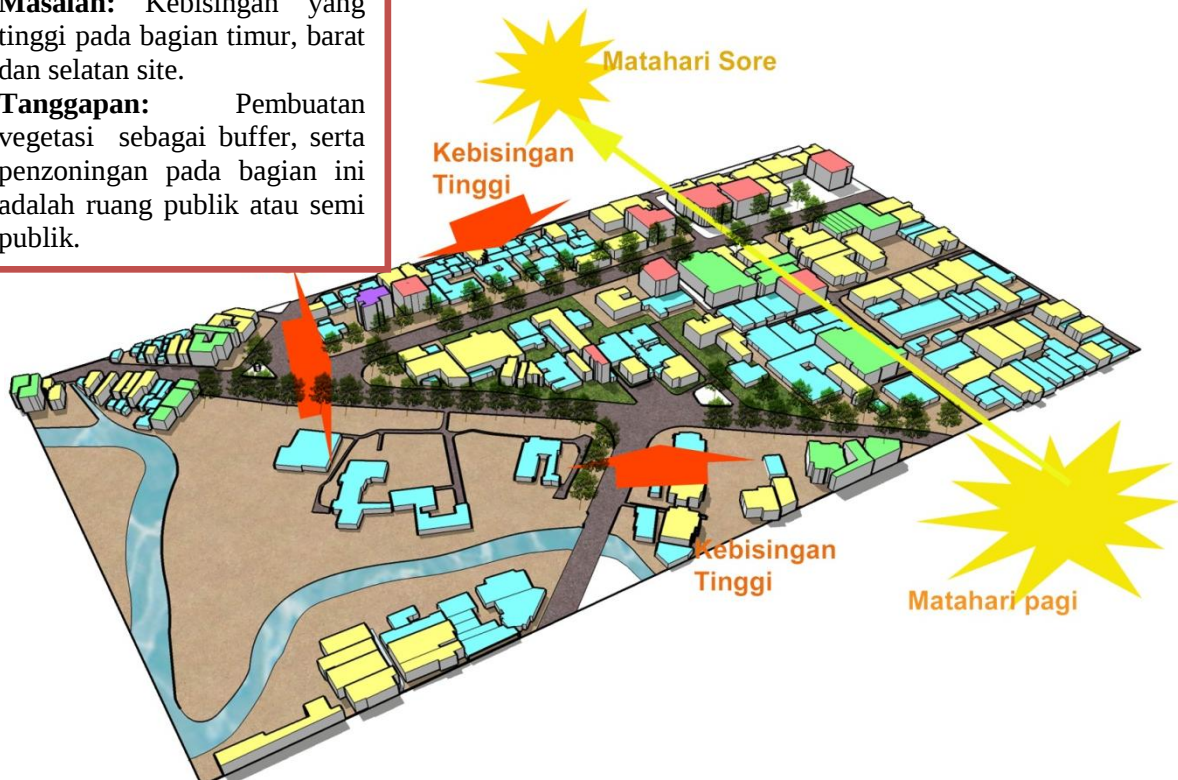
Masalah: Degradasi kualitas lingkungan sekitar, sehingga juga memperburuk citra kawasan sekitar, termasuk site.

Tanggapan: Pada bagian site yang gampang terlihat dari jalan sekitar, maka fasade bangunan akan dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik dan dapat merepresentasikan sebuah pusat kegiatan seni. Perbaikan kualitas kawasan sekitar, sehingga nantinya bangunan yang akan didesain memiliki keharmonisan dengan kawasan sekitarnya.

Analisa Kebisingan, Analisa Matahari,
Analisa Vegetasi

Masalah: Kebisingan yang tinggi pada bagian timur, barat dan selatan site.

Tanggapan: Pembuatan vegetasi sebagai buffer, serta penzonongan pada bagian ini adalah ruang publik atau semi publik.



Potensi: Tata hijau pada kawasan ini cukup baik, hanya perlu sedikit dirawat

Masalah: Tidak ada masalah yang berarti tentang ruang terbuka dan tata vegetasi. Namun keindahan dari vegetasi belum dapat terlihat. Masih banyak pohon yang belum tumbuh besar.

Tanggapan: Vegetasi pada kawasan ini perlu dirawat, serta ditata untuk meningkatkan estetika kawasan.

Potensi: Site sudah memiliki orientasi yang baik, karena berorientasi timur-barat, sehingga menyebabkan bagian bangunan yang terkena sinar matahari lebih sedikit dan suhu bangunan tidak begitu tinggi. Bangunan sekitar site, terutama pada bagian utara dan selatan, memiliki ketinggian rata-rata 2-4 lantai, sehingga secara tidak langsung sudah menjadi peneduh bagi jalur pejalan kaki dari arah tersebut.

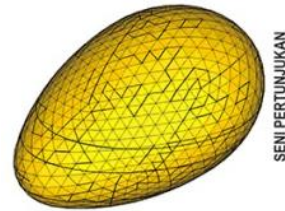
Masalah: Untuk analisa matahari, sebenarnya tidak ada masalah yang begitu signifikan, dikarenakan orientasi site yang baik. Namun suhu udara yang cukup tinggi untuk kawasan site tetap perlu diperhatikan. Karena pada siang hari suhu udara cukup tinggi dan tidak ada *buffer* vegetasi di sekitar site yang memadai.

Tanggapan: Untuk pencahayaan site diusahakan kontribusi dari pencahayaan alami. Khusus untuk ruang pertunjukan yang bersifat *indoor* pencahayaan memakai pencahayaan buatan. Pada ruang publik akan diusahakan dengan pembuatan *skylight* sehingga dapat dilakukan penghematan listrik. Pada bagian timur dan barat site, akan ditempatkan vegetasi yang berfungsi sebagai *buffer* panas, sehingga pejalan kaki yang melewati daerah tersebut dapat merasa nyaman.

Program Ruang

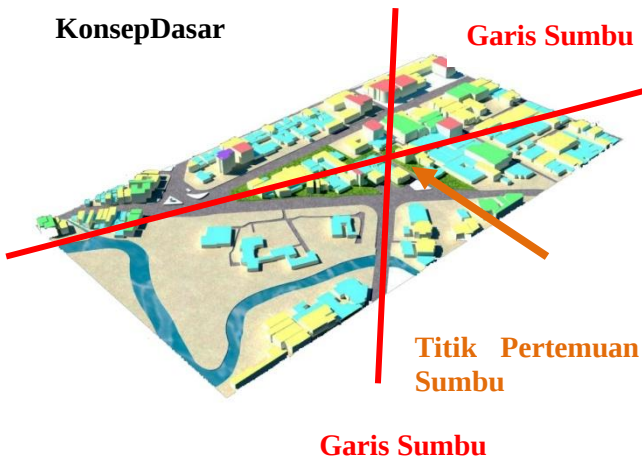
Fasilitas-fasilitas yang terdapat pada bangunan ini adalah:

1. Fasilitas Pertunjukan
 - a. Ruang Teater (1000 kursi)
 - b. Resital Studio (150 kursi)
2. Fasilitas Pelatihan
 - a. Studio tari
 - b. Studio musik
 - c. Studio teater
 - d. Studio rekaman
3. Fasilitas Administrasi
4. Fasilitas Operasional
5. Fasilitas Ruangluar
 - a. Area *skate board*
 - b. Area Grafiti
 - c. *Amphitheatre*
6. Fasilitas Pendukung
 - a. Area makan dan Minum
 - b. Perpustakaan Seni
 - c. Toilet



KONSEP PERANCANGAN

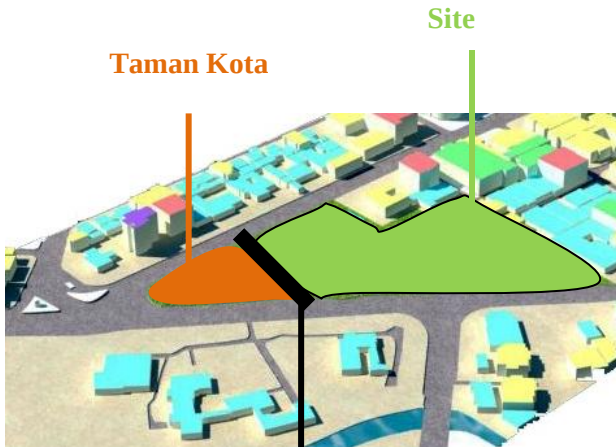
Konsep Dasar



Pada site terdapat dua garis sumbu yang dianggap penting dan bertemu pada satu titik. Pertemuan kedua garis sumbu ini merupakan sebuah titik penting dan ini akan menjadi titik dimana sebuah bentuk yang akan menjadi primadona site akan berdiri.

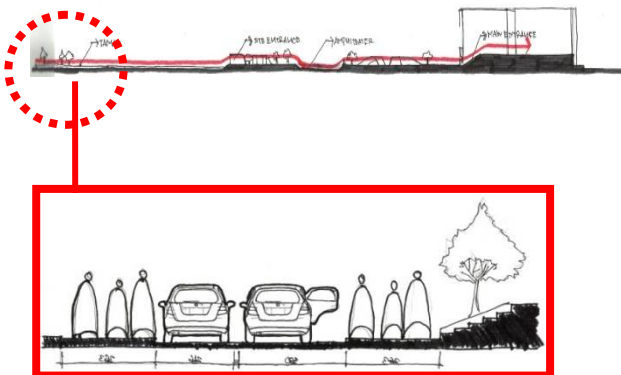
Ekspresi dari sebuah seni pertunjukan dan seni visual yang dinamis, selalu berubah (bergerak), tegas namun selalu memiliki kelembutan. Hal ini diterjemahkan ulang dan diinterpretasikan kedalam sebuah elemen kurva dan dimaksudkan untuk mewakili ekspresi untuk kegiatan remaja yang sering berubah dan bergerak kesegala arah dengan mengambil bentuk telur sebagai ekspresi sebuah permulaan bagi setiap kehidupan, diharapkan kawasan ini dapat menghasilkan anak bangsa yang penuh dengan seni dan kebebasan dalam berekspresi. Sebuah telur sebagai primadona kawasan yang dibalut dengan elemen keras, ringan dan transparan dan sangat menyatu dengan lansekap yang mengekspresikan sebuah kelembutan dan kebebasan.

7. Konsep Tapak

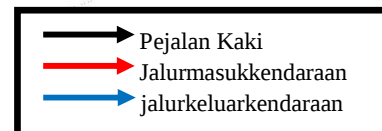
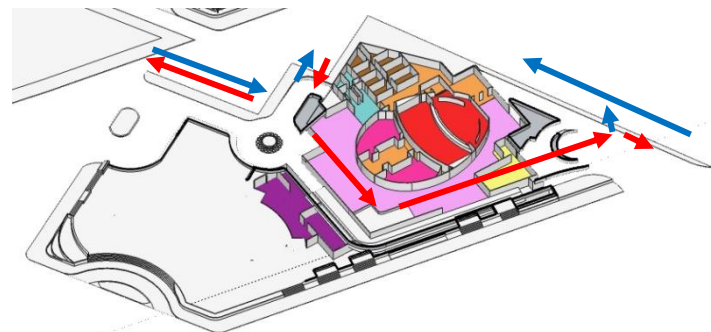
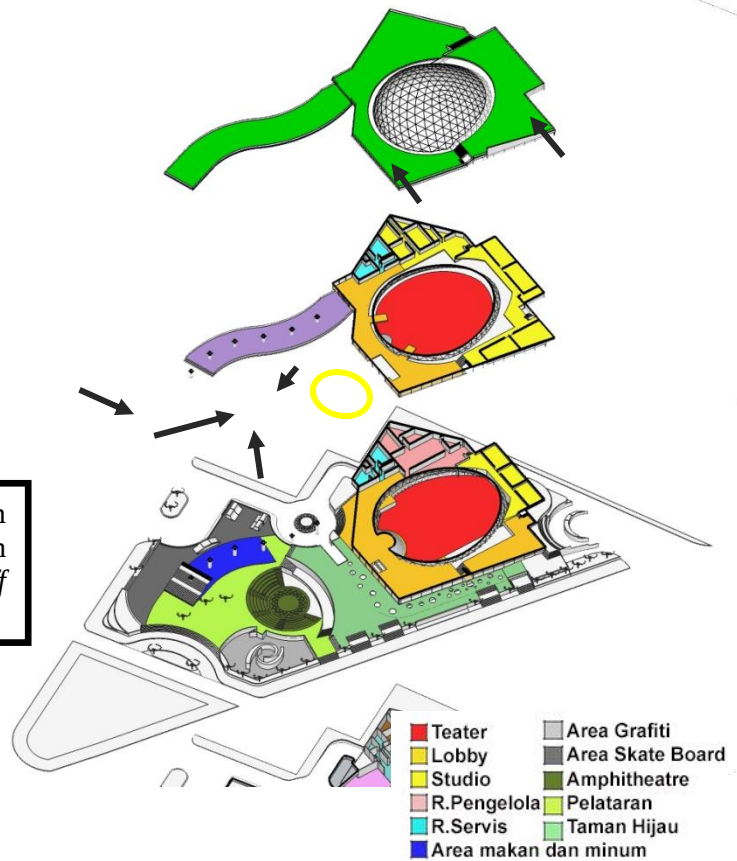


Jalan buatan yang berada diantara site dan taman kota yang dibuat untuk mengurangi kemacetan pada persimpangan 4 dan sebagai jalur *drop off* bagi pengunjung.

Pada tapak memainkan ketinggian level yang berbeda-beda untuk memberikan kesan yang tidak monoton bagi remaja dan sekaligus menjadi pemisah zona-zona kawasan.



Taman Atap



HASIL RANCANGAN



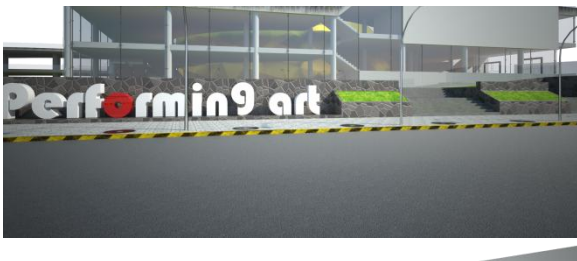
Perspektif Mata Burung



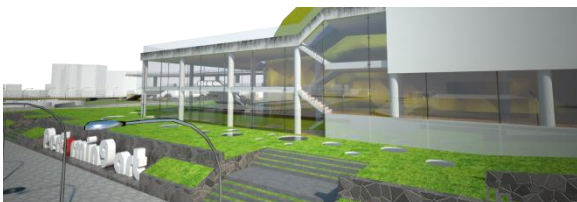
View dari Jl. Iskandar Muda



View dari Jl. Jamin Ginting



View dari Jl. Mongonsidi



View dari Jl. Kapten Patimura



Suasana Amphitheatre



Suasana area Grafiti



Suasana Area Skate Board



Suasana Area Makan dan Minum



Suasana Entrance dari Jl. Iskandar Muda



Suasana Entrance dari Jl. Kapten Patimura



Suasana pada Malam Hari



Suasana Area Duduk didalam Bangunan

DAFTAR PUSTAKA

- Antonlode, Anthony C (1992), *Poetic of Architecture, Theory of Design*, VNR.
- Badan Pusat Statistik Medan (2010). *"Medan Dalam Angka"*. Medan: Badan Pusat Statistik
- Bambang Witjaksono. *Majalah Concept Vol.4* edisi 19,2007
- Ching, Francis, D.K (1985), *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Bandung.
- De Chiara, Joseph dan Callender John (1980), *Time Saver Standart of Building Types*, Mc Graw Hill Book Company, New York.
- Harris, Charles W.Nicholas T. Dines (1988), *Time Saver Standarts for Landscape Architecture*. McGraw-Hill Book Company. New York
- Poerwadaminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka.
- James C Snyder, Anthony, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga
- Neufert, Ernst (1995), *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Ketiga*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernst dan Sjansu Amril (1995), *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua*, Erlangga, Jakarta.
- Poerbo, Hartono, Ir, M.Arch (1992), *Utilitas Bangunan*, Djambatan, Jakarta.
- Suptandar, J. Pramuji (2004), *Faktor Akustik Dalam Perancangan Disain Interior*, Djambatan, Jakarta.
- Walker, Theodore D (2002), *Rancangan Tapak dan Pembuatan Deral Konstruksi Edisi Ketiga*, Erlangga, Jakarta.

MARINE RESEARCH CENTER PANDANG ISLAND KABUPATEN BATUBARA Tema: Arsitektur Ekologis

Ilham Syahputra Lubis, Sri Gunana, Hajar Suwantoro

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik USU

Abstract: *Indonesia is the state of the islands comprising the land and ocean area of ± 5.8 million sq. km and about 70 % of its territory is the ocean waters to the shoreline along ± 81.000 km. Marine indonesia is divided into 2.3 million miles 2 perairan kepulauan/sea nusantara, 0.8 million sq. km territorial waters and 2.7 million sq. km region exclusive economic zones (ZEE) (dishidros tni al, 1987) and most of the rest of indonesia is in the form of broad the ocean. Therefore indonesia has the potential of large marine biodiversity, covering resources minerals, and energy. With the potential of the sea was then we could harness for recreation and scientific investigation maritime. One of the potential marine indonesia is the beauty of undersea life itself. Hence needed a container where man as an element management of natural resources can start getting to know and then dig deeper about its beauty under the sea while visiting.*

Keywords: *metaphor architecture, marine research, education, science, research*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Hampir 97,5% luas permukaan bumi merupakan lautan, dan sisanya adalah perairan air tawar. Sekitar 2/3 berwujud es di kutub dan 1/3 sisanya berupa air tanah yang berada pada kedalaman 200 – 600m di bawah permukaan tanah. Dari keseluruhan air tanah hanya 0,006% yang mengalir di permukaan bumi.

Indonesia adalah Negara bahari yang sangat kaya dengan keindahan alam. Sejak dahulu dikenal sebagai Negara bahari dengan luas lautnya 2,8 juta km². Juga memiliki kewenangan atas 2,7 – 3,0 juta km² atas zona ekonomi eksklusif (ZEE) yang ditarik 200 mile terhadap baseline. Kewenangan tersebut antara lain meliputi hak untuk mengelola sumber daya hayati dan non hayati yang terkandung didalamnya (data berdasarkan United Nation, UNCLOS 1982 artikel 47).

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terdiri dari daratan dan lautan seluas $\pm 5,8$ juta Km² dan sekitar 70 % wilayahnya merupakan perairan laut dengan garis pantai sepanjang ± 81.000 km. laut Indonesia terbagi atas 2,3 juta

Km² perairan kepulauan/laut nusantara, 0.8 juta Km² perairan teritorial dan 2,7 juta Km² kawasan Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) (Dishidros TNI AL, 1987) dan sebagian besar dari seluruh luas Indonesia adalah berupa lautan. Karena itu Indonesia memiliki potensi laut yang besar meliputi sumber daya hayati, mineral, dan energy. Dengan potensi laut tersebut maka kita dapat memanfaatkan untuk rekreasi dan penyelidikan ilmiah kelautan. Salah satu dari potensi laut Indonesia adalah keindahan kehidupan bawah laut itu sendiri. Oleh karena itu perlu suatu wadah dimana manusia sebagai unsur pengelola kekayaan alam dapat mulai mengenal dan kemudian menggali lebih dalam tentang keindahan di bawah laut sambil berekreasi.

Wilayah kelautan Indonesia menyimpan keanekaragaman hayati laut tertinggi, sehingga menjadikan Indonesia sebagai salah satu Negara terpenting di dunia. Keanekaragaman hayati laut yang dimiliki Indonesia meliputi 2500 jenis moluska, 2000 jenis krustasea, 6 jenis penyu laut, 30 jenis mamalia laut, dan terdapat sekitar 3500 jenis ikan yang mana merupakan 37% dari keseluruhan jenis ikan dari seluruh dunia. Selain itu juga terdapat berbagai jenis karang dan

terumbu laut yang merupakan tempat tinggal bagi hewan laut.

Pembangunan kelautan harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Ini merupakan salah satu butir kesepakatan yang tertuang dalam Chairman's Text yang dibahas oleh Contact Group on Ocean. Penguasaan iptek merupakan hal penting dan terkait dengan kesepakatan yang lain yaitu mengatasi kasus penangkapan ikan secara ilegal dan perusakan terumbu karang yang selama ini sulit ditangani dengan system pengawasan dan perlindungan secara konvensional.

Melihat potensi yang ada karena itu kegiatan observasi kelautan di Indonesia menjadi sangat penting baik dari segi eksplorasi dan eksploitasi sumber daya alam, maupun pemantauan pencemaran, pemantauan cuaca untuk melihat perubahan cuaca global, hingga memantau praktek ilegal seperti pencurian ikan. Sistem analisis dan observasi kelautan juga diperlukan dalam perencanaan pembangunan berkelanjutan kelautan mulai dari skala nasional hingga regional.

MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dari perencanaan dan perancangan Marine Research Center ini adalah:

- a. Sebagai tempat edukasi bagi masyarakat Indonesia khususnya bagi para peneliti dan masyarakat.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang kelautan.
- c. Meningkatkan fungsi dan peran objek Penelitian Kelautan Pulau Pandang.
- d. Meningkatkan kecintaan dan kepedulian masyarakat terhadap laut.
- e. Memupuk rasa cinta bahari yang identik dengan Indonesia sebagai Negara Bahari.
- f. Merangsang kunjungan wisatawan, utamanya mancanegara sehingga mampu menaikkan pendapatan devisa Negara.
- g. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang begitu banyak dan eksotiknya kekayaan laut Indonesia.

DESKRIPSI PROYEK

Pengertian Judul

Judul proyek ini adalah "*Marine Research Center Pandang Island Kabupaten Batubara*". Secara terminology, judul ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Marine/ocean/laut** adalah istilah umum. sebagai kata sifat biasanya berlaku untuk hal-hal yang berkaitan dengan laut, seperti biologi laut, ekologi laut dan geologi laut. Laut atau bahari adalah kumpulan air asin yang luas dan berhubungan dengan samudra. Air laut merupakan campuran dari 96,5% air murni dan 3,5% material lainnya seperti garam-garaman, gas laut, bahan-bahan organik dan partikel-partikel tak terlarut. Sifat-sifat utama air laut ditentukan oleh 96,5% air murni. (Wikipedia)
2. Research/Riset/Penelitian sering di deskripsikan sebagai suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, dan sistematis, yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta. Kata ini diserap dari bahasa Inggris research yang diturunkan dari bahasa Perancis yang memiliki arti harfiah "menyelidiki secara tuntas" (Wikipedia)
3. Center/Pusat dalam bahasa Indonesia berarti pusat yang dapat diartikan sebagai inti yang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan (poerwadarminta).

Dalam Bahasa Inggris, Center diartikan "*a place at which an activity or complex of activities is carried*", yang dapat diartikan juga sebagai titik poin yang menjadi tempat tujuan yang menarik bagi orang untuk menuju tempat tersebut (www.thefreedictionary.com/center).

The Island Pandang/Pulau Pandang, kabupaten Batubara merupakan pulau kecil di perairan Selat Malaka, kecamatan Tanjung Tiram, Kabupaten Batubara. kaum nelayan menyebutnya Pulau Si Angsa Dua, karena bentuk fisiknya yang unik mirip unggas berleher panjang "angsa".

Jadi berdasarkan jabaran terminologi pengertian di atas, maka "Marine Research Center In The island Of Pandang, kabupaten Batubara" dapat diartikan sebagai suatu tempat atau bangunan yang berfungsi untuk meningkatkan peranan objek Penelitian Kelautan Batubara serta sebagai wadah sarana rekreasi sekaligus sarana pendidikan informal bagi masyarakat.

LOKASI PROYEK

Lokasi proyek "Marine Research Center Pandang Island Kabupaten Batubara" ini terletak di radius 200m dari Pulau Pandang, Kec. Tanjung Tiram, Kabupaten Batubara dengan luas site $\pm 1,5$ Ha.

Batas-batas Tapak

Batas Utara : Selat Malaka
 Batas Selatan : Pulau Salah Nama
 Batas Timur : Selat Malaka
 Batas Barat : Perairan Laut PT. Inalum Kuala Tanjung

PENGERTIAN TEMA

Tema yang diangkat oleh penulis adalah tema Arsitektur Metafora.

Arsitektur Metafora berasal dari bahasa latin yaitu "Methapherein" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melewati dan "pherein" yang berarti membawa.

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Teori Arsitektur Metafora

Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya, "Poetic of Architecture: Theory of Design", mengidentifikasi metafora arsitektur ke dalam 3 katagori, yakni:

1. Metafora Abstrak (*Intangible Metaphor*): Rancangan mengacu kepada hal-hal yang bersifat abstrak dan tidak dapat dibedakan. Metafora Abstrak dapat dilihat pada beberapa karya Arsitek Jepang, seperti Kisho Kurokawa. Kisho Kurukawa mengangkat konsep simbiosis dalam karya-karyanya. Kisho Kurokawa mencoba membawa elemen sejarah dan budaya pada

engawa (tempat peralihan sebagai "ruang antara" pada bangunan: antara alam dan buatan, antara masa lalu dan masa depan). Konsep ini dapat dilihat pada karya Kisho Kurokawa, salahsatunya yaitu Nagoya City Art Museum. Elemen sejarah dan budaya merupakan sesuatu objek yang abstrak dan tidak dapat dibedakan (*Intangible*). Oleh karena itu, karya Kisho Kurokawa tergolong pada Metafora Abstrak.



Nogaya Art Museum

2. Metafora Konkrit (*Tangible Metaphor*): Merupakan penggunaan metafora yang langsung dan terang-terangan sehingga orang awam dapat langsung bisa memahami bentuk bangunan tersebut. Bentuk ini biasanya menggambarkan fungsi dari bangunan tersebut untuk tujuan tertentu, misalnya untuk publikasi. Stasiun TGV yang terletak di Lyon, Perancis adalah salah satu contoh karya arsitektur yang menggunakan gaya bahasa metafora konkrit karna menggunakan kiasan obyek benda nyata (*tangible*). Stasiun TGV ini dirancang oleh Santiago Calatrava, seorang arsitek kelahiran Spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.



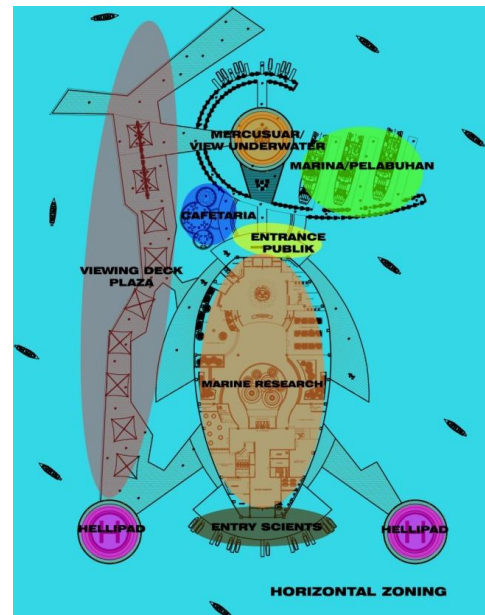
Stasiun TGV

3. Combination: Rancangan arsitektur yang memiliki metafora abstrak dan konkrit didalamnya menghasilkan suatu penerapan yang tidak secara langsung menampilkan

sebuah bentuk melainkan terdapat sebuah tahap tranformasi di dalamnya. Hal ini mengakibatkan adanya tanggapan yang berbeda dari setiap pengamat terhadap bangunan tersebut. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah EX Plaza Indonesia karya Budiman Hendropurnomo yang diterjemahkan menjadi gubahan masa lima kotak yang miring sebagai ekspresi gaya kinetic mobil, kolom-kolom penyangganya sebagai ban mobil.



EX Plaza Indonesia



Zoning Horizontal Bangunan

KONSEP PERANCANGAN

Ide Konsep Bangunan



Kapal yang memiliki struktur bentuk yang mengapung dipermukaan laut.



Taman yang mengapung yang berfungsi sebagai tempat istirahat atau bersantai atau bermain.



View Bird Eksterior Building

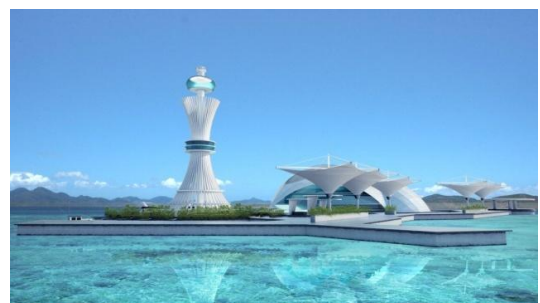
Konsep Massa



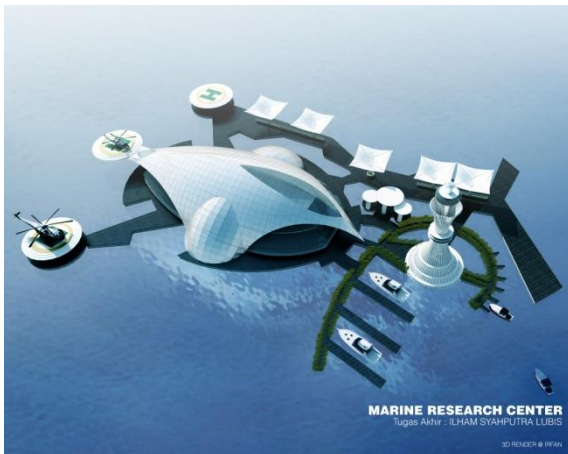
Ikan Pari

Bentukan di ambil dari binatang laut yang banyak terdapat di area pulau pandang tersebut. Memiliki sayap dan ekor yang panjang.

Pada area entrance pengunjung terdapat mercusuar dan di lantai bawah terdapat view underwater. Di area sebelah kiri terdapat area plaza untuk pengunjung berekreasi.



View Eksterior Building



View Bird Eksterior Building



View Night Eksterior Building

Pada fasad bangunan, fasad di bentuk sesuai dengan tema yang dipakai yaitu arsitektur metafora, yang secara visual terlihat seperti ikan pari. Area entrance sciences terdapat di area belakang bangunan guna untuk memisahkan area sirkulasi pengunjung rekreasi edukasi dan sciences. Fasilitas pendukung yang lain terdapat di area depan yaitu restoran outdoor. Untuk area indoor pengunjung terdapat aquarium Raksasa sebagai tempat kumpulan-kumpulan hewan langka yang sudah diteliti oleh para sciences.



Aquarium Raksasa

KESIMPULAN

Dari penjabaran teori-teori Arsitektur Metaphor di atas dapat diketahui prinsip-prinsip penerapan konsep Arsitektur Metaphor terhadap desain bangunan, penulis memberikan beberapa kesimpulan mendasar tentang arsitektur metafora serta penerapannya di dalam sebuah desain. Dapat disimpulkan juga bahwa baik penikmat laut (masyarakat) maupun penikmat edukasi rekreasi laut (mahasiswa/pelajar) membutuhkan sebuah wadah yang dapat mengakomodasi segala jenis kegiatan *marine research*. *Marine research* tersebut juga bisa sebagai wadah para *scientist* lokal maupun mancanegara dalam meneliti binatang laut yang semakin lama semakin puna keberadaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Kabupaten Batubara. 2007. *Asahan Dalam Angka*

Jimmy S. Juwana (2004), *Panduan Sistem Bangunan Tinggi untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama

Neufert, Ernst dan Sunarto Tjahjadi (1997), *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst dan Sjamsu Amril (1995), *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.

<http://batubarakabupatenbps.go.id/index.php?start=5>

<http://vanguarq.wordpress.com/2010/08/12/landscape-competition-bali-2010-marine-research-center/>

http://www.architizer.com/en_us/projects/view/marine-research-center-prevent-and-protect/19342/

<http://inhabitat.com/starwars-inspired-facility-at-sea/>

<http://batubarakabupatenbps.go.id/index.php?start=5>

http://glory-d-must.blogspot.com/2009/03/hunian-vertikal-di-atas-air_26.html

<http://www.ilmusipil.com/rumah-tinggal-terapung-diatas-laut>

<http://www.beckettrankine.com/category/topics/projects-structure/pontoons-floating-structures>

<http://www.rig-systems.com/>

<http://marinebio.org/marinebio/careers/research-labs.asp>

http://www.zeldawiki.org/Marine_Research_Laboratory

<http://www.its.caltech.edu/~mirsky/kml.htm>

http://en.wikipedia.org/wiki/Naval_architecture

<http://en.wikipedia.org/w/index.php?search=marine+research+center&title=Special%3ASearch>

ISSN 2086-910x

