

Bentuk Analogi Seni Pertunjukan dalam Arsitektur

Laksmi Dewayani dan Nur Endah Nuffida

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: nuffida@gmail.com

Abstrak—Indonesia memiliki keragaman budaya. Keragaman budaya tersebut sudah dikenal hingga mancanegara. Keragaman yang ada di Indonesia terdiri atas bahasa, perilaku, cara berpakaian, makanan, kesenian, dan lain-lain. Kesenian adalah bagian dari kebudayaan, dimana merupakan sarana untuk mengekspresikan rasa jiwa manusia yang memiliki unsur keindahan dan keelokan, dimana proses penciptaannya dapat melengkapi sisi batin bagi manusia (emosional). Kesenian terdiri atas seni tari, seni musik, seni rupa, seni kontemporer, serta seni peran. Pada proyek perancangan ini, metafora yang penulis gunakan ada *combined metaphor*, dimana pada bentuk, konsep dalam serta plaza dapat mengadaptasi dari unsur pertunjukan. Dengan proses pendekatan *movement*, modern, dan *image* pada metode metafora, sehingga keluaran objek arsitektural mengarah kepada bentuk-bentuk baik secara visual maupun tidak. Dengan menjadikan arsitektur sebagai bentuk dari bahasa maka akan dapat memberikan kemudahan bagi metafora untuk berkomunikasi langsung dengan arsitektur salah satu contoh memetamorakan bentuk-bentuk arsitektur seperti konsep, analisa dan sebagainya.

Kata Kunci—Analogi, Image, Movement, Modern.

I. PENDAHULUAN

KEBUDAYAAN merupakan salah satu ciri khas dari Indonesia yang sudah dikenal hingga mancanegara. Beragamnya kebudayaan inilah yang mendorong masyarakat Indonesia sendiri untuk mengetahui ataupun mempelajarinya. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa masyarakat Indonesia juga belajar budaya asing seiring dengan era globalisasi, keragaman serta keindahan yang ada dari budaya luar mulai banyak diadaptasi dan dikreasikan dengan budaya asli Indonesia itu sendiri.

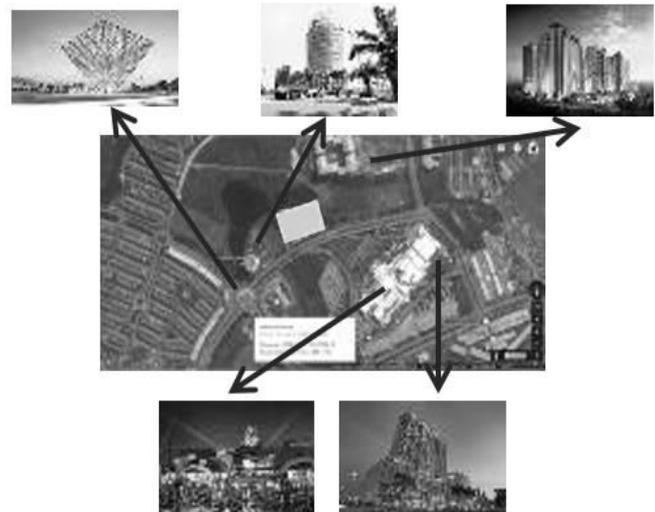
Kesenian adalah bagian dari kebudayaan, dimana merupakan sarana untuk mengekspresikan rasa jiwa manusia yang memiliki unsur keindahan dan keelokan, dimana proses penciptaannya dapat melengkapi sisi batin bagi manusia (emosional). Kesenian terdiri atas seni tari, seni musik, seni rupa, seni kontemporer, serta seni peran (seperti wayang dan cerita Ramayana-Shinta).

Pertunjukan, salah satu upaya untuk merepresentasikan hasil karya seseorang ataupun kelompok dalam bidang seni. Pertunjukan-pertunjukan yang biasa penulis kunjungi (menurut pengalaman pribadi penulis) sudah semakin berkembang, dari acara-acara musikal, sentratri baik domestik maupun internasional, meliputi bidang pertunjukan tari klasik, tari tradisional, tari modern, tari kontemporer, dan sebagainya. Dengan masuknya budaya-budaya internasional inilah yang juga memicu peminat seni di Indonesia semakin berkembang pula.



Gambar 1. Seni pertunjukkan.

Sumber: Google



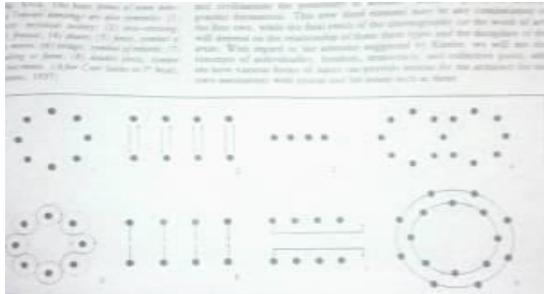
Gambar 2. Batasan Lahan Eksisting.

Sumber: Google

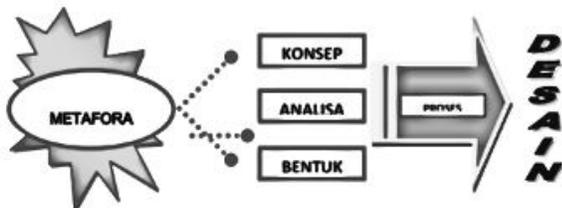
Gedung Pertunjukkan sebagai wadah pembuktian adanya bentuk arsitektur bagi pengguna objek rancangan untuk mendalami karakteristik / kualitas objek dalam edukasi khususnya bidang seni pertunjukan, menunjukkan identitas budaya bagi suatu daerah tertentu, serta dapat membangun ruang baru yang dapat digunakan pada fungsi kegiatan yang berbeda-beda.



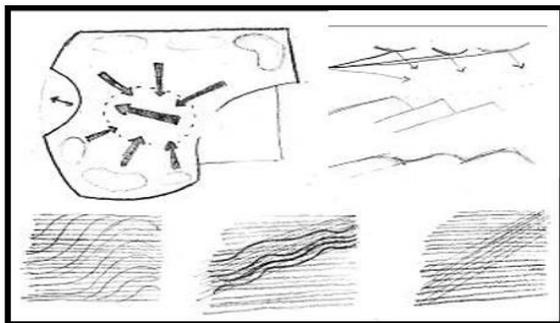
Gambar 3. Eksisting lahan.
Sumber: Google Maps



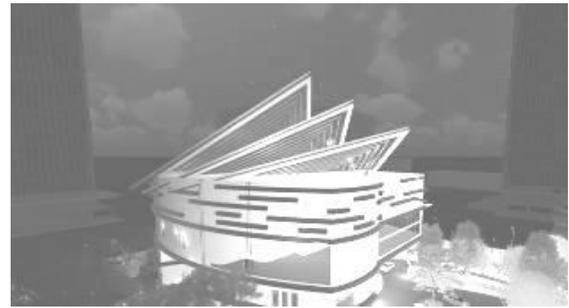
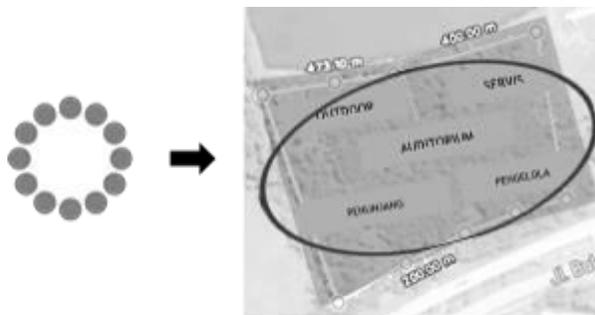
Gambar 4. Bentuk dasar dari tarian grup (tim) dari Frederick Kiesler.
Sumber: Poetics of Architecture



Gambar 5. Proses Pemikiran metode metafora.
Sumber: Google



Gambar 6. Proses analogi.
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Hasil analogi pada bentuk atap objek rancang.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

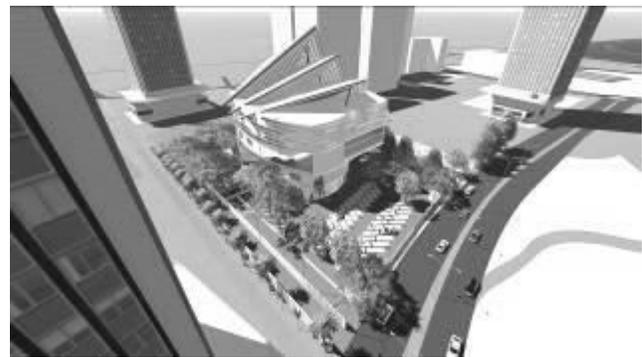
Gambar 8. Pola penerapan unsur *society*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Hubungan antar ruang dalam Site.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



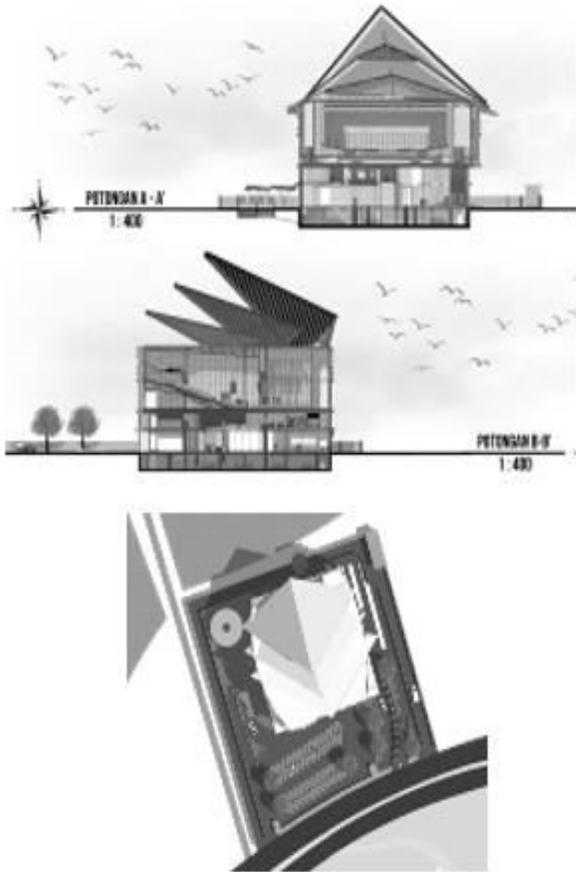
Gambar 10. Pola sirkulasi pada site.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

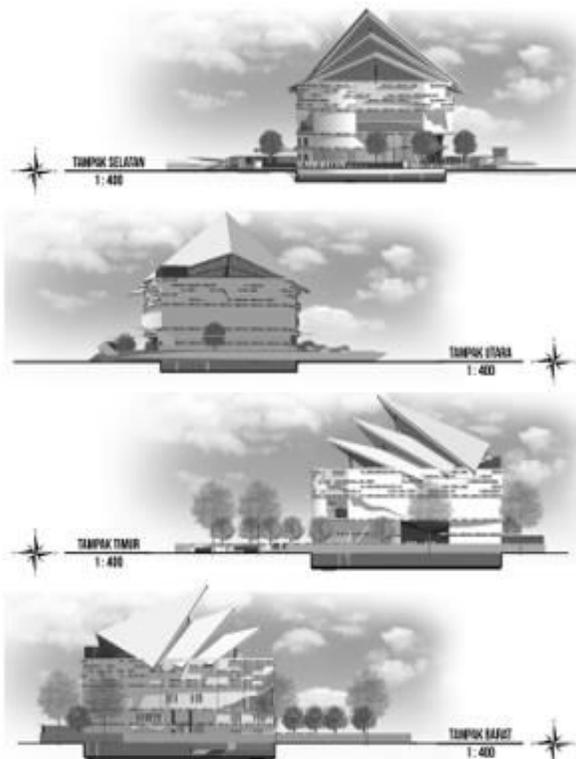
II. METODE PERANCANGAN

Metafora merupakan suatu metode yang memandang suatu bangunan atau konsep sebagai sesuatu yang berbeda. Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design*, metafora dapat dikelompokkan menjadi 3: Intangible Metaphor (Metafora tak teraba), Tangible Metaphor (Metafora teraba), dan Combined Metaphor (Metafora kombinasi) (gambar 5).

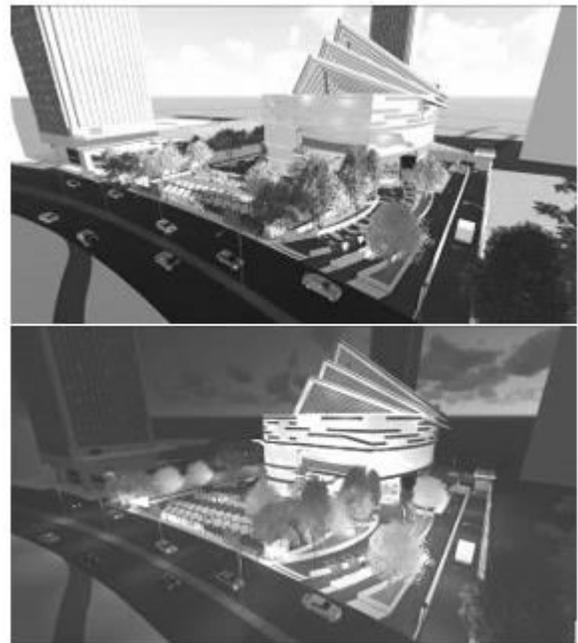
Pada proyek perancangan ini, metafora yang penulis gunakan ada *combined metaphor*, dimana pada bentuk, konsep dalam serta plaza dapat mengadaptasi dari unsur pertunjukan. Dengan menjadikan arsitektur sebagai bentuk dari bahasa maka akan dapat memberikan kemudahan bagi metafora untuk berkomunikasi langsung dengan arsitektur salah satu contoh memetaforakan bentuk-bentuk arsitektur seperti konsep, analisa dan sebagainya.



Gambar 11. Orientasi Massa Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Tampak Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Tampak Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Muka Site
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 15. Entrance dan Ruang Dalam Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Metafora arsitektural berkenaan dengan pendefinisian wujud bentuk arsitektur (Geoffrey Broadbent), yaitu bagaimana menjelaskan dan mencari hubungan logis antara kiasan tertentu dari arsitek kedalam bentuk ruang bangun rancangannya, sebagai makna kedua disamping pemenuhan fungsi bangunan. Sebagai contoh, bila mengamati sebuah bangunan dengan bentuk-bentuk yang menimbulkan banyak

kesan, kadang menilainya melalui perbandingan dengan bangunan lain, suatu objek atau konsep yang memiliki kemiripan dan mewakili sifatsifat konsep tersebut. Dengan penilaian seperti itu, jelas bangunan tersebut akan dilihat sebagai kiasan suatu objek atau konsep yang telah diterjemahkan kedalam bentuk bangunan sebagai bentuk ekspresi metaforik.

A. *Metoda pada tapak*

Mengadaptasi dari bentukan grand piano yang memiliki bentuk dinamis kemudian ditransformasikan (extrude) keluar pada salah satu sisi bentuk rancangan, sehingga terdapat bentukan baru. Kualitas dari grandpiano mengambil pola string yang bersilangan dan diterapkan untuk elemen tapak luar dari lahan (gambar 6).

B. *Metoda pada bentuk atap*

Dengan melihat segala sesuatunya secara abstrak, kualitas akustik dari gedung pertunjukkan, berupa pantulan pantulan yang terjadi dari interior auditoriumnya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bentuk atap untuk keperluan ciri khas (gambar 7).

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Objek rancang merupakan objek yang dapat menampung berbagai macam aktivitas masyarakat, khususnya Kota Bekasi yang belum memiliki wadah untuk kegiatan bereksprei dan berapresiasi bagi peminat seni pertunjukan. Arsitektur yang dihadirkan merupakan implementasi dari pendekatan yang dilakukan, mulai dari zoning, sirkulasi, massa bangunan, hingga pada pemaknaan mengenai unsur analogi yang diterapkan kedalam bangunan.

Arsitektur yang dihadirkan dalam objek rancang "Summarecon Theater: berasal dari bentukan tapak yang mengimitasi bentuk dasar dari grand piano. Dengan pendekatan body language dari unsur seni pertunjukkan dikaitkan dengan suatu hal yang dinamis dimana merupakan segala sesuatu yang selalu bergerak. Sehingga bentukan pada denah yang terbentuk merupakan representasi dari pergerakan yang terus-menerus.

Implementasi Konsep Pada Rancangan adalah sebagai berikut:

A. *Zoning*

Objek terdiri dari 5 fasilitas, dengan metode metafora yang menggambarkan dari bentukan dasar tarian (grup) bahwa terdapat posisi melingkar yang artinya society.

Pengelompokkan ini didasari oleh kebutuhan, aksesibilitas, dan privasi dari masing-masing pengguna. Kemudian muncul pengelompokkan fasilitas pengguna, yaitu auditorium, servis area, fasilitas pengelola, fasilitas pengunjung, dan fasilitas ruang luar (gambar 8).

B. *Sirkulasi*

Sirkulasi didalam objek dibagi menurut penggunaannya yaitu sirkulasi kendaraan, manusia, dan loading. Pola sirkulasi yang digunakan adalah pola sirkulasi radial, yang menempatkan pusat bangunannya yaitu pada auditorium agar pengunjung dapat berjalan dengan nyaman. Untuk sirkulasi didaerah servis memiliki akses pintu masuk dan keluar yang berbeda dari akses keluar masuk yang utama (gambar 9 dan gambar 10).

C. *Massa Bangunan*

Orientasi massa utama lebih tinggi daripada zona fasilitas lainnya. Tampang keseluruhan bangunan utama orientasinya menghadap langsung dari akses jalan.

Peletakan masa objek arsitektural ini akan fokus terhadap bagaimana suatu arsitektur dapat menunjukkan identitas suatu budaya tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung (gambar 10).

IV. KESIMPULAN

Dengan memerhatikan unsur-unsur yang masuk ke dalam seni pertunjukan sehingga dapat mengekspresikan ke arsitekturan terhadap pengguna, bukanlah suatu hal yang tidak mungkin, bila dengan menggunakan pendekatan metafora. Karena arsitektur hadir sebagai perwujudan bahwa dapat menjadi suatu wadah yang dapat tepat sasaran untuk mengedukasi pengguna mengenai pengetahuan serta keterampilan dalam bidang kesenian.

Summarecon Theater dibentuk melalui pendekatan mengenai pemahaman manusia tentang pemikiran abstrak dari sesuatu, yang disini berhubungan dengan seni pertunjukan, sehingga objek ini dapat memberikan peluang-peluang yang berbeda dari setiap individu dan dapat mengetahui maksud awal dari perancangan. Dengan demikian arsitektur dapat terus berkembang dan dapat terus dirasakan kualitasnya oleh penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Antoniades, Anthony C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [2] Broadbent, Geoffrey, (postscript), (1988). *Design in Architecture: Architecture and The Human Sciences*. London: David Fulton Publishers.
- [3] Lawson, Fred. (2000). *Congress, Convention & Exhibition Facilities: Planning, Design, and Management*. Michigan: Architectural
- [4] Duerk, Donna P., (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [5] Barron, Michael (2009). *Auditorium Acoustics and Architectural Design*. New York: Spon Press
- [6] Kiesler, Frederick. (1964). *Inside the Endless House: Art People and Architecture*. Jurnal. New York: Simon and Schuster.
- [7] Suciyanti, C. 2010. Jurnal Online: "Gestur, Movement, dan Guide" [ONLINE] <http://dramakreasi.blogspot.com/2010/04/apa-ya-gestur-itu.html#ixzz4MsuB13nB>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2016.