

ARSITEKTUR BERCEKITA
STORYTELLING ARCHITECTURE

oleh
Intan Lestari
040405030Y

Dosen Pembimbing
Paramita Atmodiwirjo ST M.Arch PhD

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi persyaratan menjadi
Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA
Semester Genap 2008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Arsitektur Bercerita

Yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Arsitektur pada Departemen Arsitektur Universitas Indonesia, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Indonesia maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Depok, 16 Juli 2008

Intan Lestari
NPM 040405030Y

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini:

Judul : **Arsitektur Bercerita**
Nama : **Intan Lestari [040405030Y]**

Telah dievaluasi kembali dan diperbaiki sesuai dengan pertimbangan dan komentar para Penguji dalam sidang skripsi yang berlangsung pada hari Rabu, 2 Juli 2008.

Depok, 16 Juli 2008
Dosen Pembimbing

Paramita Atmodiwirjo ST M.Arch PhD
NIP 132 207 740

PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena hanya dengan karuniaNya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai bagian terakhir untuk melengkapi proses studi program S1 Departemen Arsitektur FTUI. Skripsi berjudul Arsitektur Bercerita ini adalah bentuk penghargaan saya terhadap dunia arsitektur yang telah mengisi empat tahun terakhir hidup saya. Sebelumnya tidak pernah terbayangkan sebagai mahasiswa arsitektur berarti harus melalui tahap pencucian otak dan menghabiskan malam-malam yang panjang. Namun sekarang tidak terbayang untuk hidup tanpa tekanan dan malam-malam panjang tersebut. Semoga skripsi ini bukan menjadi akhir, tetapi awal bagi banyak malam yang akan datang untuk berkreasi dan berkarya.

Pada kesempatan ini juga saya ingin berterima kasih kepada mereka yang telah membantu dan memungkinkan terselesaikannya skripsi ini.

..Departemen Arsitektur dan setiap makhluk hidup di dalamnya. Terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan.

..Ibu Paramita Atmodiwirjo dan keluarga, Pak Yandi, Bagus, Tari. Terima kasih untuk motivasi sekaligus kebingungan yang diberikan, atas semua pinjaman koleksi bukunya, dan setiap pemikirannya yang membuka jalan. Mungkin kami masih tersesat tanpa bimbingan Mba Mita.

..Bapak Dr. Ir. Hendrajaya M.Sc, selaku koordinator mata kuliah skripsi yang selalu menjadi motivator dan menyemangati kami semua.

..Bapak Ir. Emirhadi Suganda M.Sc dan Ibu Ir. Evawani Ellisa M.Eng PhD selaku penguji dalam sidang skripsi atas komentar dan masukannya.

..keluarga tercinta, ibu, bapdit, indra, nenek, yang selalu berada di belakang saya selama ini. Doa dan dukungan kalian berarti segalanya.

..cindut dan deboul, yang menempuh jalan memusingkan yang sama, terima kasih telah menjadi teman kelompok yang dapat diandalkan untuk bekerjasama dan bersenang-senang tentunya.

..alif, pandu, gibran, three musketeer dari kelompok sebelah, tempat berkeluh kesah!

..untuk 2004 yang luar biasa, kalian yang terbaik, annis, deceu, majang, anggie, arnin, milla, lissa, lia, terry, daija, anna, likur, lusi, mussa, lintang, calo, tasya, tito, gemblung, laksi, ahmmad, mirja, putera, adi, gugun, ugi, novry, ajo, fiqi, dan semuanya...Terimakasih untuk 4 tahun yang tidak terlupakan!

..teman-teman arsitektur, senior, junior, angkatan 2000-2007, terima kasih telah menjadi keluarga besar yang selalu menceriakan kampus.

..sahabat-sahabat terdekat..nomé, berusaha menepati janji lulus bersama di balairung!

..kucing-kucing di rumah, miauw!.. (terima kasih telah menjadi penghibur dan teman bermain di tengah kepenatan)

..susu coklat, teh earl grey, euro 2008, dan la furia roja.. paduan tepat menemani pengerjaan skripsi, malam-malam menyenangkan...

..pihak lain yang dengan bodohnya tidak saya sebutkan, dukungan dalam bentuk apa pun amat saya hargai. Skripsi ini adalah penghargaan atas jasa kalian.

..per tutti mi amo, grazie!

Skripsi ini tentu tidak luput dari ketidaksempurnaan karena itu sebelumnya saya memohon maaf sebesar-besarnya. Demikian pengantar ini, semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang positif dan bermanfaat di masa depan. Terima Kasih.

Jakarta, 15 Juli 2008

Intan.

ABSTRACT

The necessity to tell and hear stories is a natural need and essential to human life. A story was believed could add a value to a certain object and made it more appealing. This writing was inspired by the search for a means toward meaningful architecture. A state of architecture that can be achieved with the appreciation from human as the user of the product of architecture.

This is when a story has an advantage to create storytelling space, the kind of space that we require when there is a need for human appreciation. The course to discuss about this storytelling space, will divide into two approaches. The first is Gaston Bachelard's poetic space and the second will be using *maps* and *tours* as explains by Michel De Certeau. These two approaches signify the importance of human as a user of the space which also made us an actor of the story. A role that plays part whether that space can be enjoyed as humankind enjoys a story or not.

Within the analyzing process afterwards, i discover that the two approaches happen inside the space. Moreover they identify it and made it more understandable for its user. When the user understands what is present beyond physical aspect or what appear on the surface, is when architecture develops into something more meaningful.

ABSTRAK

Kebutuhan untuk menyampaikan dan mendengar sebuah cerita adalah sebuah kebutuhan alamiah dan memiliki nilai yang penting dalam kehidupan manusia. Sebuah cerita diyakini mampu menambah suatu nilai kepada sebuah objek dan membuat orang lain tertarik. Pembahasan dalam skripsi ini bermula dari pencarian terhadap sebuah upaya untuk mencapai arsitektur yang bermakna. Arsitektur yang bermakna disini dapat dicapai melalui apresiasi manusia sebagai pengguna dari arsitektur tersebut.

Saat berusaha untuk mencapai apresiasi inilah dimana sebuah cerita kemudian memegang peran, sehingga munculah ruang yang bercerita. Pembahasan terhadap ruang bercerita ini akan menggunakan pendekatan ruang puitis seperti yang diungkapkan oleh Gaston Bachelard, dan pendekatan cerita sebagai panduan melalui keberadaan *maps* dan *tours* yang dijelaskan oleh Michel de Certeau. Kedua pendekatan ini menegaskan faktor manusia sebagai pengguna ruang yang menjadi aktor dalam cerita. Sebuah peranan yang turut menentukan apakah ruang tersebut mampu dinikmati layaknya manusia menikmati sebuah cerita.

Dalam proses analisis terhadap ruang yang kemudian dilakukan, ditemukan bahwa kedua aspek pendekatan tersebut hadir di dalam ruang dan menjadikannya memiliki identitas serta lebih dimengerti oleh penggunanya. Saat pengguna memahami sesuatu yang hadir melebihi sebuah bentuk fisik atau yang terlihat di permukaan, maka saat itulah tercapai arsitektur yang lebih bermakna.

DAFTAR ISI

Pernyataan Keaslian Skripsi	i
Lembar Pengesahan Skripsi	ii
Pengantar	iii
Abstract	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.	4
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.5 Metode Penulisan	4
1.6 Urutan Penulisan	6

Bab 2 Arsitektur Sebagai Cerita

2.1 Bercerita dan Berarsitektur	7
2.2 Cerita Melalui Ruang	10
2.2.1 Ruang Puitis	11
2.2.2 Nilai dan Dimensi Kedekatan	13
2.2.3 Pengguna Sebagai Penikmat Sekaligus Penulis Cerita	14
2.3 Cerita Sebagai Panduan	17
2.3.1 Plot.	17
2.3.2 Deskripsi <i>Maps-Tours</i> dan <i>Seing-Going</i>	19
2.3.3 Pendekatan <i>Maps</i> dengan Melihat.	20
2.3.4 Pendekatan <i>Tours</i> dengan Mengalami	22
2.3.5 Menghubungkan <i>Maps</i> dan <i>Tours</i>	24

Bab 3 Studi Kasus : Ruang yang Bercerita

3.1 Ruang Puitis, <i>Maps</i> , dan <i>Tours</i> dalam pembentukan ruang yang bercerita.	26
3.2 Analisis Ruang	
3.2.1 Cerita dari Taman Martha Tiahahu	28
3.2.2 Cerita dari Taman Bunga Nusantara	36
3.3 Menggali Potensi 'Bercerita' dari Ruang	44

Bab 4 Kesimpulan 49

Daftar Gambar	ix
Daftar Pustaka	xi

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 PENDAHULUAN

gambar 1.1 diagram pemikiran penulisan skripsi

BAB 2 ARSITEKTUR BERCEKITA

gambar 2.1 diagram peran cerita dalam ruang

gambar 2.2 jejak gerak manusia dalam ruang

gambar 2.3 kegiatan manusia mengubah *maps* menjadi *tours*

gambar 2.4 *warm curve* dan *cold angle*

gambar 2.5 diagram peran cerita sebagai panduan

BAB 3 STUDI KASUS: RUANG YANG BERCEKITA

gambar 3.1 diagram analisis ruang yang bercerita

gambar 3.2 panorama taman martha tiahahu

gambar 3.3 berbagai sudut dan kegiatan taman martha tiahahu

gambar 3.4 *plan* taman martha tiahahu

gambar 3.5 ruang taman martha tiahahu

gambar 3.6 air mancur

gambar 3.7 pelataran

gambar 3.8 area taman

gambar 3.9 patung di area taman

gambar 3.10 *maps* dari taman martha tiahahu

gambar 3.11 deretan pot tanaman

gambar 3.12 pagar pembatas

gambar 3.13 *tours* dari taman martha tiahahu

gambar 3.14 panorama taman bunga nusantara

gambar 3.15 berbagai sudut dan kegiatan taman bunga nusantara

- 
- gambar 3.16 *plan* taman bunga nusantara
gambar 3.17 peta taman bunga nusantara
gambar 3.18 ruang taman bunga nusantara
gambar 3.19 jalan setapak
gambar 3.20 *topiary* kelinci
gambar 3.21 *topiary* merak
gambar 3.22 jam taman
gambar 3.23 *maps* dari taman bunga nusantara
gambar 3.24 jalan yang menjadi alur
gambar 3.25 taman bertema
gambar 3.26 *tours* dari taman bunga nusantara
gambar 3.27 diagram sintesis taman martha tiahahu
gambar 3.28 diagram sintesis taman bunga nusantara

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsitektur bukanlah sekedar bentuk fisik. Sesuatu yang melatari bagaimana sebuah fisik itu tercipta yang menjadikannya lebih bermakna dan sebuah makna lah yang menjadikan arsitektur sesuatu yang istimewa. Pencarian akan arsitektur yang bermakna pula yang melatari penulisan skripsi ini. Sebuah pembahasan yang berusaha untuk memaparkan bagaimana sebuah ruang yang dapat dinikmati layaknya manusia membaca sebuah cerita, adalah suatu hal yang dapat membuat suatu karya menarik. Sebuah proses yang akhirnya memberikan judul kepada pembahasan ini sebagai arsitektur bercerita.

Mengapa sebuah cerita? Sebuah cerita menjadikan sesuatu menarik bagi orang lain. *“Because there is a natural storytelling urge and ability in all human beings, even just a little nurturing of this impulse can bring about astonishing and delightful results”* [Mellon, 1998:h.1]. Karena kehidupan manusia merupakan sebuah cerita, maka adalah sesuatu yang alami bila kita tertarik dan ingin menjadi bagian dari sebuah cerita.

Sebagai manusia kita menemukan ketertarikan terhadap sesuatu saat merasakan seolah ‘mengenal’ sesuatu tersebut, dan merupakan penjelasan logis mengapa kita terbawa emosi saat menonton sebuah film atau mendengar sebuah lagu. *“We are lonesome animals. We spend all our life trying to be less lonesome. One of our ancient methods is to tell a story begging the listener to say –and to feel- ‘yes, that’s the way it is, or at least that’s the way i feel it’.. You’re not as alone as you thought”* [Steinback, 1930:h.introduction]. Jadi dapat dipahami bahwa bercerita adalah kebutuhan alamiah bagi manusia yang menggunakannya untuk menciptakan hubungan dengan manusia lain untuk membuat dirinya sendiri dapat lebih dimengerti.

Cerita atau disebut juga sebagai narasi atau *narrative*, adalah sesuatu yang tersusun pada media tertentu yang dianggap sesuai untuk menyampaikan suatu nilai yang penting untuk diketahui oleh orang lain. Bercerita atau *storytelling* adalah salah satu bentuk seni tertua dalam kebudayaan manusia, yang telah ada sepanjang sejarah sejak manusia mulai mengenal bahasa, dan bahkan sebelum itu. Bentuk paling awal dari bercerita adalah secara oral dengan media berupa suara, dibantu dengan gerak tubuh dan ekspresi [Narrative History, Wikipedia]. Seiring berlalunya peradaban cerita telah digoreskan, dipahat, diukir, dilukis, ditulis, dicetak, dan direkam. Sehingga suatu ide atau gagasan yang sebelumnya hidup dari generasi ke generasi hanya dengan mengandalkan ingatan saja, kini memiliki media lain untuk menjaganya.

Dengan adanya media-media baru ini terjadi peralihan dari sebuah bentuk non fisik menjadi bentuk fisik. Sebuah proses bercerita kini dapat dilakukan tidak hanya secara langsung dari mulut ke mulut, namun secara tidak langsung melalui perantara sebuah objek. Keadaan yang menjadikan seorang artis, penulis, pencipta musik, dan sutradara memiliki satu kesamaan, mereka semua adalah pencerita atau narator. Melihat keadaan ini timbul suatu pertanyaan bukankah ini berarti bahwa seorang arsitek adalah juga seorang pencerita?

Menyampaikan sebuah cerita memang tidak dianggap oleh banyak pihak sebagai tugas seorang arsitek, tetapi pemahaman dan pengertian bahwa arsitektur dapat menjadi suatu alat yang dapat mewujudkan tempat-tempat paling menakjubkan bagi manusia adalah alasan yang hampir cukup bagi setiap arsitek untuk memanfaatkannya dan menciptakan bangunan yang lebih bermakna. Arsitek si Pencerita dan tidak hanya Arsitek si Pembangun dapat menjadi suatu hal yang menarik. *“Storytelling is not typically thought of as the role of architect, but truth be told, the ability to guide and shape one’s set of experiences through design is arguably the most impacting of narrative devices”* [Maze, 2006:h.1]

Leon Van Schaik dalam *introduction* untuk *Poetics in Architecture*, menyebutkan bahwa *narrative architecture* adalah upaya yang telah digunakan untuk menyatukan *specialist knowledge* yang dimiliki oleh para perancang (pencerita) dengan *human knowledge* yang dimiliki oleh orang-orang yang menggunakan hasil perancangan (orang yang

menikmati cerita). Sehingga hasil karya yang dihasilkan menjadi lebih relevan dengan manusia dan tidak terasa asing. *"I believe that where architecture avoids the nexus between these two realms, built form fails to engage us and alienation ensues"* [Van Schaik, 2002:h.5]. Istilah *narrative architecture* ini juga telah dipakai untuk menjelaskan upaya menghubungkan *words* dan *spatial experience*, dalam upaya mencari suatu bentuk arsitektur yang berorientasi kepada manusia sebagai pengguna ruangnya.

Pemahaman akan bagaimana sebuah ruang dapat dialami seperti mengalami sebuah cerita akan menjadi sebuah pengetahuan yang berharga dalam upaya menuju arsitektur yang lebih bermakna. Sebuah pemahaman yang diharapkan mampu menjawab pertanyaan, **bagaimana apresiasi terhadap arsitektur dapat dicapai melalui ruang yang dapat dinikmati layaknya sebuah cerita? Aspek apa saja yang dapat menjadikan sebuah ruang menjadi bercerita?**

1.2 Permasalahan

Bagaimana sebuah ruang diproses layaknya sebuah cerita, dapat ditinjau dari beberapa aspek. Skripsi ini akan membahas aspek yang dianggap relevan untuk memahami bagaimana ruang yang dapat dinikmati seolah cerita terwujud sebagai permasalahannya. Untuk menyampaikan cerita yang dibutuhkan adalah sebuah bahasa sebagai media. Dalam hal ini aspek manusia dan gerakannya sebagai aktor di dalam ruang yang akan menjadi 'bahasa' untuk mempelajari dan mengamati proses sebuah ruang dalam 'bercerita'. Bagaimana bahasa tersebut dapat digunakan dan menjadi pembelajaran untuk menciptakan ruang yang bercerita akan menjadi nilai positif dari penulisan ini.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Pembahasan mengenai arsitektur bercerita yang akan dilakukan di dalam skripsi ini adalah dengan berusaha memahami bagaimana suatu ruang dinikmati seperti membaca sebuah cerita. Pemahaman tersebut dimungkinkan dengan memahami pengalaman yang diciptakan oleh ruang terhadap tubuh manusia.

Pengalaman ini terbagi kembali ke dalam beberapa faktor, yang meliputi fisik maupun emosi. Kedua faktor ini tertuang ke dalam pembahasan mengenai bagaimana sebuah ruangan dapat memiliki cerita dan bagaimana manusia mengidentifikasi ruang melalui proses melihat dan mengalami.

1.4 Tujuan Penulisan

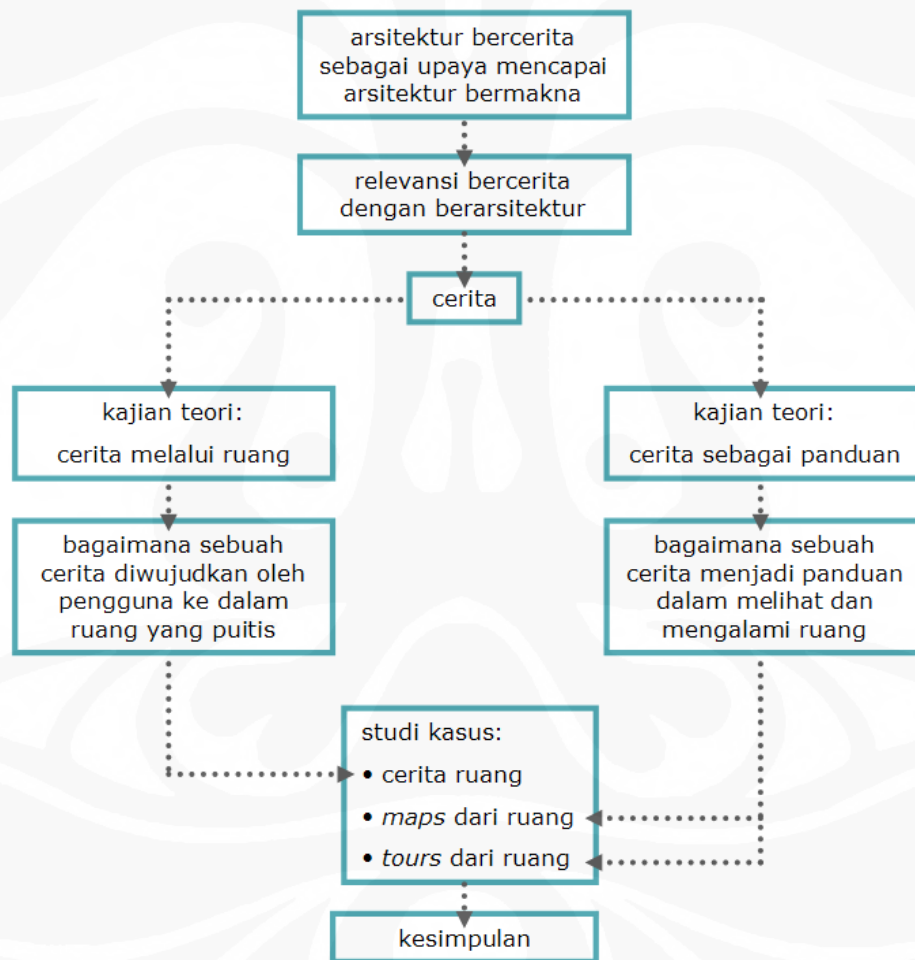
Tujuan dari penulisan ini adalah untuk melihat potensi yang dimiliki oleh sebuah cerita dan proses bercerita untuk mencapai arsitektur yang bermakna. Bukan sekedar ruang kosong namun sebuah karya yang memiliki suatu kelebihan yaitu dapat menjadi sesuatu yang berarti bagi penggunanya, karena pengguna tersebut telah menjadi bagian tidak terpisahkan didalamnya.

1.5 Metode Penulisan

Metode yang ditempuh dalam penulisan ini adalah studi kepustakaan yang berkaitan dengan fungsi sebuah cerita, dilihat dari dua aspek yaitu cerita melalui ruang dan cerita sebagai panduan. Dalam cerita melalui ruang akan dibahas mengenai ruang puitis dan manusia sebagai faktor yang menentukan dalam pembentukan ruang tersebut. Dalam cerita sebagai panduan akan dibahas bagaimana sebuah plot, serta *tours* dan *maps*, sebagai sebuah cara manusia mengidentifikasi ruang.

Hasil dari studi kepustakaan tersebut kemudian digunakan sebagai alat untuk menganalisa dan meninjau ruang. Ruang tersebut berupa dua buah ruang publik, yaitu Taman Martha Tiahahu dan Taman Bunga Nusantara. Tinjauan terhadap ruang tersebut dilakukan melalui pengamatan langsung dan wawancara kepada pengguna ruang, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih utuh terhadap ruang yang dianggap bercerita ini.

Proses yang menghubungkan latar belakang, kajian teori, dan studi kasus yang dilaksanakan sampai menemukan sebuah kesimpulan digambarkan oleh diagram berikut,



gambar 1.1 diagram pemikiran penulisan skripsi

1.6 Urutan Penulisan

Penulisan ini terbagi ke dalam 4 bab, yaitu:

Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang gambaran keseluruhan penulisan, penjelasan mengenai objek penulisan, serta metode yang ditempuh untuk berusaha memaparkan dan memahami objek tersebut.

Bab 2 Arsitektur Sebagai Cerita

Berisi tentang teori dari literatur-literatur yang telah dikumpulkan dan dianggap relevan untuk menjelaskan dan memahami apa yang penulis definisikan sebagai arsitektur bercerita dan aspek apa saja yang dianggap mampu menciptakannya. Terbagi menjadi dua pendekatan, yaitu cerita melalui ruang dan cerita sebagai panduan.

Bab 3 Studi Kasus: Ruang Yang Bercerita

Berisi tinjauan, analisis, dan sintesis terhadap dua buah ruang publik, yaitu Taman Martha Tiahahu dan Taman Bunga Nusantara. Studi kasus yang dilakukan dengan menggunakan pengetahuan yang telah didapatkan dari studi literatur pada bab 2. Pemilihan terhadap ruang publik ini didasarkan pada keberagaman objek dan kegiatan yang terdapat disana, untuk memudahkan pemahaman terhadap teori yang telah dibahas.

Bab 4 Kesimpulan

Berisi kesimpulan umum sebagai hasil dari penulisan.

BAB 2 ARSITEKTUR SEBAGAI CERITA

2.1 Bercerita dan Berarsitektur

Saat seorang pencerita menyampaikan ceritanya, maka efeknya akan terbangun secara abstrak dalam pikiran dan yang memegang peran besar disini adalah imajinasi dari pendengarnya. Lewat arsitektur, cerita ini dapat terbangun dalam pengertian yang sesungguhnya, sehingga membawa bercerita selangkah lebih maju lagi karena kini cerita tersebut tidak hanya dapat dinikmati secara abstrak tetapi juga dialami secara fisik [Maze, 2006:h.1].

Seperti disebutkan dalam pendahuluan bagaimana bercerita adalah suatu kegiatan menyampaikan sesuatu kepada orang lain, maka bercerita dapat dianggap sebagai sesuatu yang universal. Sedangkan berarsitektur adalah salah satu cara yang dapat ditempuh untuk bercerita atau menyampaikan sesuatu tadi. Dilihat dari hubungan ini maka, pengertian bercerita adalah sesuatu yang lebih luas, dan berarsitektur adalah bagian atau bentuk yang lebih khusus dari bercerita. Keduanya menjadi relevan satu sama lain karena sama-sama memiliki kebutuhan terhadap apresiasi manusia lain. Keduanya menyusun sesuatu melalui sebuah proses dan dipandu oleh sebuah tatanan untuk menghasilkan karyanya.

Plot dalam bercerita menyatukan dan menghubungkan unsur di dalam cerita yang akhirnya ikut menentukan bagaimana jalan cerita tersebut. Demikian dalam arsitektur yang bercerita, plot ini yang menjadi panduan efek apa yang akan diciptakan sesuai dengan cerita yang ingin yang disampaikan, yang akhirnya menentukan bagaimana wujud karya tersebut. Bercerita dan berarsitektur ternyata tidaklah terlampau berbeda. *“Architecture is the ultimate portrayal of a narrative. It is physical, interactive, and permanent. It is a real time immersive experience that can be enjoyed by multiple readers simultaneously. It is a story”* [Maze, 2006:h.1].

Pendekatan bercerita telah dimanfaatkan saat terdapat kebutuhan akan pemahaman orang lain akan sesuatu. Suatu kenyataan yang membuat bercerita dapat menjadi metode bagi upaya untuk membuat orang lain memahami sesuatu yang ingin kita sampaikan. Pertama-tama sebuah cerita akan menarik perhatian mereka, sebelum akhirnya mereka merasa terlibat di dalam cerita tersebut. Saat manusia telah terlibat dan merasa terhubung maka muncul kesempatan bagi mereka untuk lebih terbuka terhadap pemahaman dan makna.

Makna yang dimaksud disini adalah sesuatu yang terkandung dalam sebuah objek yang mampu membuat kita menilai dan melihat dibalik sebuah fisik. Sebuah cerita termasuk ke dalam makna ini. Cerita ini dapat berupa berbagai hal, namun yang menjadi penting dalam pembahasan ini adalah bukan makna atau cerita apa yang ingin disampaikan, karena pembahasan tersebut akan menjadi terlalu luas, sehingga difokuskan kepada bagaimana cerita tersebut dinikmati di dalam sebuah ruang.

Saat keadaan seorang manusia telah lebih terbuka untuk menerima pemahaman dari sebuah makna, maka keadaan ini dapat dimanfaatkan bagi perancang untuk menggunakan pendekatan sebuah cerita. Karena saat cerita tersebut tersampaikan maka akan berpotensi untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya tersebut. Dengan demikian bercerita menjadi sesuatu yang relevan terhadap keinginan akan arsitektur yang lebih bermakna. Dimana terdapat interaksi dan pemahaman antara manusia dan karya. *“Places are produced in that wonderful interaction of people, place, narrative, and time. When the people desert these places, narrative are forgotten, ties break, and the place is unmade”* [Archibald, 1999:h.150].

Melihat hubungan dan relevansi yang telah disebutkan, arsitektur bercerita dapat menjadi suatu pendekatan menuju arsitektur yang lebih bermakna. Semua perancang selalu ingin karyanya menyampaikan sesuatu atau dengan kata lain ‘bercerita’. Arsitektur disini menjadi media yang dapat dimanfaatkan oleh si arsitek. Terkadang dengan cara yang sangat jelas atau kadang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Idealnya mereka tidak ingin karya mereka dalam kebisuan. Suatu keadaan yang tersampaikan melalui pernyataan John Ruskin, ..*“Better the rudest work that tells a story or records a fact, than the richest without meaning”*. Jadi makna atau cerita yang

melatari sebuah karya yang menjadi penting. Hal ini yang menjadikan merancang menjadi sesuatu yang menarik, tidak hanya mengkomposisi, tetapi mengerti mengapa komposisi tersebut terbentuk. Demikian arsitektur akan berkembang dari sekedar 'bahasa' visual menjadi 'bahasa' pengalaman.

Pemilihan bahasa tersebut kemudian yang menjadi penting agar sebuah cerita tersampaikan dengan baik. Dapat dipahami bahwa sumber cerita dapat berasal dari mana saja. Mungkin berupa suatu pengalaman yang bersifat pribadi, maupun objek atau kejadian yang diketahui dan dialami oleh banyak orang. Seperti halnya dengan sebuah makna yang dapat berupa berbagai hal, maka darimana munculnya atau penilaian seberapa bagus sebuah cerita atau makna tersebut tidak akan dibahas disini. Bagaimana cerita tersebut tersampaikan dalam sebuah ruang, adalah yang menjadi lebih penting dalam pembahasan ini dan membuat kita kembali kepada pentingnya menggunakan bahasa yang tepat.

Mengingat bagaimana semua perancang selalu menginginkan makna dalam karyanya, hampir bisa dipastikan bahwa semua bentuk arsitektur tentu memiliki makna. Tetapi apakah makna tersebut tersampaikan atau tidak yang akan membedakannya. Disini menjadi penting untuk memahami bagaimana sebuah ruang dialami oleh manusia sehingga manusia dapat menangkap 'cerita' yang ada di ruang tersebut. Jadi arsitektur bercerita dapat pula diartikan sebagai arsitektur yang bermakna dan mampu menyampaikan makna tersebut kepada orang lain. Bagaimana suatu makna tersebut tersampaikan akan dijelaskan melalui pembahasan mengenai ruang puitis dan fungsi cerita sebagai panduan di dalam dua sub bab selanjutnya.

2.2 Cerita Melalui Ruang

Seorang manusia berjalan. Ia menemukan sebuah bidang vertikal. Bidang tersebut menghalanginya, ia menjadi merasa dibatasi. Namun demikian ia menemukan pula bahwa ia dapat bersandar pada bidang tersebut, melepas lelahnya. Ia memperhatikan bahwa bidang tersebut menahan teriknya sinar matahari, dan menimbulkan bayangan dimana ia bisa beristirahat. Ini adalah contoh bagaimana persepsi manusia berperan dalam bagaimana manusia tersebut menilai ruangnya. Hal ini yang juga dapat dimanfaatkan dalam mewujudkan arsitektur yang bercerita, dengan memanfaatkan elemen ruang sebagai media untuk menyampaikannya.

Penyampaian cerita melalui ruang adalah juga penyampaian makna melalui arsitektur. Sesuatu yang disebut oleh Gaston Bachelard dalam bukunya *The Poetics of Space* sebagai suatu pendalaman akan hal-hal yang bernilai dalam arsitektur. *“To me, The Poetics of Space still seems to promise a means to ‘thicker’ description of conditions that matter in architecture”* [Van Schaik, 2002:h.5]. Lewat bukunya Bachelard berusaha untuk menghubungkan pengetahuan arsitektural dengan imajinasi manusia yang disebutnya puitis. *“..it seeks to construct a permanence out of the ephemeral..”* [Van Schaik, 2002:h.6]. Didalamnya adalah pembahasan mengenai sesuatu yang bersifat *ephemeral* ini, yaitu faktor yang berhubungan dengan perasaan pribadi manusia yang wujudnya sementara, namun dapat mempengaruhi sesuatu yang sifatnya permanen seperti ruang. Arsitektur puitis adalah arsitektur yang menilai kepentingan makna diatas sebuah penampilan dari permukaan.

Manusia mencipta cerita melalui ruang. Melalui perjalanannya masing-masing melalui setiap ruang manusia menciptakan ceritanya sendiri. Suatu pengalaman ruang yang dialami oleh indera manusia, yang kemudian membentuk psikologis manusia tersebut dan kemudian menimbulkan persepsi kepada setiap ruang yang akan dan hendak dialaminya. Setiap perjalanan manusia melalui ruang maka dengan sendirinya ia telah merekam cerita, yang akan digunakannya lagi saat menemukan ruang lainnya.

“The Journey through space, from cradle to grave, an inscribed inner landscape that some argue has shared elements from our earlier evolutionary step. ‘Each one of us then should speak of his roads, his crossroads, his roadside benches; each one of us should make a surveyor’s map of his lost fields and meadows. Thus we cover the universe with drawings that we have lived” [Van Schaik, 2002:h.5].

2.2.1 Ruang Puitis

“Can architecture directly engage with the inner experience of people? does it have universal or spiritual content?” Hal ini yang ditanyakan oleh Leon Van Schaik dalam *Poetics in Architecture*. Dalam buku yang dibuat 40 tahun setelah masa Bachelard dan *Poetics of Space*-nya ini, kembali menegaskan adanya keinginan dan kebutuhan akan ruang yang lebih dari sekedar fisik namun juga memiliki makna. Makna yang menjadikan pentingnya peranan dan interaksi manusia di dalamnya. Makna yang mampu menjadikan sebuah arsitektur dimana penggunaanya sebagai penikmat cerita, dan arsiteknya sebagai pencerita. Maka sang arsitek tersebut menjiwai pekerjaan seorang *poet*. Menjadi penting baginya untuk mengetahui cara yang tepat untuk ‘bercerita’ mengenai sesuatu, yang dalam prosesnya tidak hanya dapat dicapai melalui satu cara, namun terdapat berbagai cara lainnya. *“Writers let us read their treasure boxes, it being understood that a well calculated geometrical description is not the only way to write ‘a box’ ”* [Bachelard, 1964:h.83]

Seperti layaknya bidang vertikal yang dicontohkan pada sub bab sebelumnya yang dapat memiliki berbagai makna bagi manusia, Pernyataan dari Bachelard tadi turut mendukung bahwa arsitektur bercerita adalah sesuatu yang melebihi fisik atau permukaan saja, tetapi membutuhkan manusia dalam mengalami ruang, dan sekaligus mengalami cerita tersebut. Saat manusia bisa memahami suatu nilai di balik fisik sebuah ruang maka saat itulah tercipta sebuah ruang yang puitis.

Sebuah bangunan bukanlah seperti tulisan yang mudah untuk dibaca dan tidak memiliki makna yang tersirat. Tapi lebih seperti puisi yang membutuhkan pemahaman mendalam melebihi apa yang terlihat di permukaan. Sebagai ganti dari huruf dan kata-kata bagi penulis, arsitek memiliki elemen seperti bentuk, ruang, dan skala yang dapat dimanfaatkan untuk bercerita, layaknya seorang penulis menyusun kalimatnya.

“The poetic image is a sudden salience on the surface of the psyche... it emerges into the consciousness as a direct product of the heart, soul, and being of man apprehended in his actuality” [Bachelard, 1964:h.Introduction]. Sesuatu yang puitis menurut Bachelard adalah suatu gambaran yang terbentuk dalam pikiran manusia sebagai produk dari kenyataan yang pernah dialaminya. Sesuatu yang terjadi kepada sisi psikologis manusia tersebut yang turut mewujudkan sebuah ruang puitis. Bahwa fenomena yang ada mampu mempengaruhi seorang manusia dan menciptakan yang disebut sebagai sebuah nilai *intimacy*, nilai yang muncul dari hubungan manusia dengan ruang. Adalah hubungan seperti ini pula yang penting untuk menjadikan sebuah ruang yang mampu 'dibaca' dan dimaknai.

Keberadaan *intimacy* yang akan dibahas lebih lanjut dalam sub bab berikutnya, adalah salah satu nilai yang berperan dalam pembentukan ruang puitis. Ruang yang puitis ini menjadi penting untuk dipahami karena ia merupakan perwujudan dari ruang yang sesungguhnya memiliki makna bagi penggunanya. Sesuai yang ingin dicapai dalam sebuah ruang bercerita.

2.2.2 Nilai dan Dimensi Kedekatan

Dalam *The Poetics of Space*, Bachelard menjelaskan bagaimana manusia dapat memiliki yang disebut dengan nilai *intimacy*. Nilai *intimacy* atau dapat diartikan sebagai nilai kedekatan adalah sesuatu yang menentukan seperti apa hubungan antara ruang dengan manusia tersebut, sehingga tercipta sebuah dimensi yang baru berupa *dimension of intimacy*. *“The space we love is unwilling to remain permanently enclosed. It deploys and appears to move elsewhere without difficulty; into other times, and on different planes of dream and memory”* [Bachelard, 1964:h.39]. Saat seorang manusia merasakan kedekatan terhadap ruang tertentu, maka ada sesuatu dari ruang itu yang akan tertinggal dalam diri manusia tersebut. Sesuatu ini dapat berbeda bagi seperti manusia, karena menyangkut hal seperti perasaan atau kenangan, hal-hal yang kemudian menjadi asal mula dari nilai kedekatan.

The dimension of intimacy, ini dapat menjadi satu elemen pembentuk ruang yang pada akhirnya paling menentukan tingkat ke-puitis-an suatu ruang. Dimensi baru ini juga dapat menjadi sesuatu yang tidak terbatas. *“...for someone who is a good judge of values, and who sees things from the angle of the values of intimacy, this dimensions can be an infinite one”* [Bachelard, 1964:h.86]. Nilai kedekatan yang dirasakan seorang manusia adalah yang turut mempengaruhi apakah manusia tersebut akan mampu melihat dibalik fisik ruang tersebut. Cara untuk mencapai kedekatan ini adalah melalui cerita, yang seperti telah dijelaskan pada bab pendahuluan, memiliki kekuatan untuk menciptakan hubungan dan ketertarikan manusia.

Cerita juga memiliki peran dalam mendeskripsikan ruang yang tercipta, dan mentransformasi antara *space* dan *place*. *“Stories thus carry out a labor that constantly transforms places into spaces or spaces into places. They also organize the play of changing relationships between places and spaces”* [De Certeau, 2002:h.75]. Sebuah cerita adalah yang membedakan suatu ruang dari ruang yang lain, sehingga muncullah sebuah tempat istimewa berupa ruang yang telah teridentifikasi oleh sebuah cerita. Tempat-tempat ini juga dapat tercipta karena cerita yang ada menciptakan suatu kedekatan yang kemudian mengubah sebuah *space* yang pada awalnya asing menjadi *place* yang *intimate*.

Dimension of intimacy atau dimensi kedekatan adalah yang membuat suatu ruang memiliki suatu identitas yang membedakannya dari sekedar ruang yang lain. Aldo Van Eyck, dalam deskripsinya yang terkenal mengenai pengertian sebuah tempat mengatakan, *“Whatever space and time mean, place and occasion mean more. For space in that image of man is place, and time in the image of man is occasion”* [Van Eyck dalam Lawson, 2001:h.20] Jadi dalam mengalami sebuah ruang, manusia cenderung mengidentifikasinya berdasarkan kejadian yang berlangsung disana, atau dengan kata lain dapat diterjemahkan sebagai cerita apa yang telah ia tulis disana. *“Buildings and feature of buildings can acquire meanings for a particular group of people – perhaps because of some events actually unconnected with the spatial or material forms, but simply because they happened there”* [Lawson, 2001:h.87]. Cerita-cerita ini yang akan memberi makna terhadap ruang tersebut. Keadaan yang kembali mempertegas akan keberadaan suatu dimensi lain selain dimensi fisik.

Kedekatan yang mampu dirasakan oleh seorang manusia terhadap sebuah ruang berperan penting dalam menentukan apakah ruang tersebut akan menjadi sesuatu yang bermakna atau tidak baginya, dan pada akhirnya menjadikan ruang tersebut memiliki cerita dibaliknyanya atau hanya menjadi sesuatu yang kosong.

2.2.3 Pengguna Sebagai Penikmat Sekaligus Penulis Cerita

Manusia adalah bagian yang tidak terpisahkan dari arsitektur bercerita. Karena untuk merekahlah cerita tersebut ditujukan dan mereka juga yang kemudian akan menuliskan cerita yang terus-menerus berlangsung di ruang tersebut. Keberadaan suatu ruang dapat dimengerti dengan lebih mendalam melalui pengamatan akan kegiatan dan gerak manusia di dalamnya. Selain menunjukkan bagaimana ruang tersebut ditempati, juga memberikan gambaran bagaimana indera dan pikiran manusia bekerja secara alami terhadap keadaan ruang tersebut. *“Space calls for action, and before action, the imagination is at work”* [Bachelard, 1964:h.10]. Ruang yang bercerita seolah memancing manusia untuk menggunakannya terlebih dahulu lewat pikiran mereka. Sehingga

mereka kemudian akan lebih menikmati pengalaman ruang tersebut, karena selain berfungsi secara fisik, namun juga dapat dicerna melalui sisi psikologis.

Pengguna memegang peran penting sebagai aktor dalam ruang, dimana mereka menulis cerita berdasarkan plot atau *setting* yang ada. Suatu fenomena yang dapat terlihat dari perilaku dan cara mereka bergerak. “*Spaces form important constituent parts of what we might call the ‘settings’ in which we behave*” [Lawson, 2001:h.23].

“*The poetic idea emanates from this operation of movement inside the lines*” [Bachelard, 1964:h.193]. Terlihat bahwa cara bergerak dan yang disebut sebagai *lines* dimana mereka bergerak dapat digunakan untuk menangkap seperti apa ruang tersebut dimaknai. Sebuah plot kini juga berkembang menjadi sebuah konsep yang selain mengarahkan juga menjadi sesuatu yang mempersatukan ruang tersebut. Dari pengamatan akan bagaimana ruang ditempati oleh penggunanya sebagai penulis cerita, maka akan didapat pengetahuan akan bahasa yang paling universal dalam ‘membaca’ ruang yaitu bahasa tubuh manusia. Pengetahuan yang seperti dijelaskan pada bab pendahuluan sebagai *human knowledge*, yang dapat dimanfaatkan oleh perancang untuk diintegrasikan kepada *specialist knowledge* yang dimilikinya.

“*We shall see the imagination build walls of impalpable shadows, comfort itself with the illusion of protection – or just the contrary, tremble behind thick walls, mistrust the staunchest ramparts, in short, in the most interminable of dialectics, the sheltered being gives perceptible limit to his shelter*” [Bachelard, 1964:h.5]

Imajinasi yang ditimbulkan oleh suatu ruang adalah yang membuat penggunanya mampu merasakan suatu makna dibalik bentuk fisik tersebut. Contohnya seperti disebutkan pada kutipan pernyataan di atas bagaimana manusia merasa terlindungi oleh *illusion of protection* dari sebuah dinding.

Untuk mengontrol bagaimana manusia menilai, ‘membaca’, dan menikmati ruang dapat memperhatikan dan menerapkan nilai-nilai kedekatan. Nilai yang didapat dengan keberadaan sebuah cerita yang memaknai penyusunan elemen ruang tersebut.



gambar 2.1 diagram peran cerita dalam ruang

Secara garis besar hubungan dan posisi cerita dalam proses ini dapat digambarkan dengan diagram sederhana di atas.

Dari pembahasan pada sub bab ini, dapat disimpulkan bahwa cerita berfungsi dalam menambahkan nilai-nilai kedekatan dan menjadikan penggunaannya untuk turut menjadi aktor penulis ceritanya, “*With the positions and movements of our bodies we arrange space*” [Franck, 2000:h.37]. Melalui geraknya manusia menulis cerita yang akhirnya menyusun ruang. Namun selain aspek yang lebih berat kepada pendekatan psikologis manusia ini, cerita juga dapat berfungsi sebagai panduan yang akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

2.3 Cerita Sebagai Panduan

Seperti sebuah cerita yang memiliki elemen tidak terpisahkan berupa plot, arsitektur yang dinikmati selayaknya menikmati cerita, juga seolah memiliki suatu panduan akan bagaimana ruang-ruang yang ada akan 'dibaca' atau digunakan oleh penggunanya. Dimana sebuah panduan mampu menjadi salah satu bahasa yang dapat digunakan dalam proses bercerita tersebut. *“Architecture does not simply suggest movement; it frequently choreographs it encouraging us to move in particular ways, adopting particular position, sometimes quite insistently”* [Franck, 2000:h.38].

“Architecture organizes and structures space for us, and its interiors and the objects enclosing and inhabiting its rooms can facilitate or inhibit our activities by the way they use this language” [Lawson, 2001:h.6]. Dalam *Language of Space*, Bryan Lawson menjelaskan tentang sesuatu yang disebut sebagai *behavioural setting*. Pengertian dari *behavioural setting* ini serupa dengan yang dimaksud dengan panduan disini, yaitu suatu alat untuk mengendalikan pengguna ruang tersebut melalui ruang yang diciptakan. Sebuah panduan yang pada pembahasan selanjutnya akan disebut dengan menggunakan istilah plot.

2.3.1 Plot

“Story or narrative is framed by the plot... a plot is like the pencil outline, when the story is comparable to the finished painting” [plot (narrative), Wikipedia]. Karakter dari sebuah cerita adalah adanya sebuah plot. Sebuah plot adalah sebuah struktur, panduan bagaimana cerita tersebut akan tersampaikan. Saat akan bercerita si pencerita akan menentukan sebuah plot yang juga akan menghubungkan semua elemen yang akan terlibat di dalam cerita tersebut.

Dalam arsitektur bercerita struktur ini yang menyusun kesatuan ruang. *“Narrative structures have the status of spatial syntaxes”* [De Certeau, 2002:h.72]. Hal ini relevan karena dalam proses merancang salah satu metode yang dapat ditempuh adalah melalui pendekatan terhadap pengalaman seperti apa yang ingin diciptakan oleh ruang itu.

Dengan kata lain si arsitek akan menciptakan ruang sesuai dengan bagaimana plot yang diinginkan *“Choosing a pathway is the first step towards the creation. Paths in architecture create the layout, the sequences of spaces and events; they lay down the structure of the narrative by introducing a diagram of distribution”* [Franck, 2000:h.84].

Arsitektur bercerita adalah suatu arsitektur yang memanfaatkan cerita untuk mengorganisasi ruang. Seperti disebutkan oleh Michel de Certeau. *“They Transverse and organize places; they select and link them together; they make sentences and itineraries out of them. They are spatial trajectories”* [De Certeau, 2002:h.72]. *They* yang dimaksud disini adalah cerita yang berfungsi sebagai plot dari ruang yang terbentuk atau disebutkan sebagai *spatial trajectory*, yang berarti sesuatu yang mengendalikan bagaimana ruang tersusun. Cerita yang telah mengambil peran sebagai *spatial trajectory* ini yang kemudian menjadi tatanan dalam mewujudkan ruang tersebut, seperti fungsi tata bahasa atau *grammar* bagi sebuah bahasa.



gambar 2.2 jejak gerak manusia dalam ruang [http://www.flickr.com]

Plot yang terjadi dalam ruang, dapat diamati melalui pergerakan manusia. Gerakan alami yang diambil oleh tubuh manusia memiliki sebuah plotnya tersendiri agar ia dapat bergerak dengan mudah dan nyaman. Gerak tersebut meninggalkan jejak di dalam ruang yang dapat 'dibaca'.

“When architecture designed from the body, from its needs, desires, and aspirations, when it completes and extends the body in the best ways possible, it creates a series of “paths” for the body to follow easily and comfortably that enhance our experience of daily routines, and that may bring about change in our lives” [Franck, 2000:h.51].

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kehadiran sebuah plot yang berasal dari bahasa tubuh manusia, dapat menjadi instrumen dalam upaya menuju arsitektur yang lebih dihargai oleh manusia tersebut. Selain melalui pemahaman terhadap plot, fungsi cerita sebagai panduan ini akan diperjelas oleh pembahasan mengenai *maps* dan *tours* pada sub bab berikutnya.

2.3.2 Deskripsi *Maps-Tours* dan *Seeing-Going*

Menurut De Certeau, cerita memiliki kemampuan mendeskripsikan ruang, yang bergerak diantara kemungkinan yang disebutnya sebagai *maps* dan *tours*. “..description oscillates between the terms of an alternative: either **seeing** (the knowledge of an order of places) or **going** (spatializing actions)” [De Certeau, 2002:h.76]

Seeing dan *going* berarti dua cara pendekatan yang berbeda. *Seeing* atau melihat lebih mengandalkan kepada visualisasi, sedangkan *going* atau mengalami adalah melalui pengalaman saat bergerak. Sisi visual dari *seeing* menjadikannya sebuah pendekatan terhadap *maps*, sedangkan sisi pengalaman ruang melalui *going* mendekatkannya kepada *tours*.



gambar 2.3 kegiatan manusia mengubah *maps* menjadi *tours* [http://urbantapestries.net]

Menghubungkan dengan yang disebut Leon Van Schaik sebagai *human knowledge* dan *specialist knowledge*, maka *maps* dan *tours* dapat diartikan sebagai keduanya. *Maps* adalah *specialist knowledge* karena ia mendeskripsi dengan cara *scientific*, yang dalam sebuah proses perancangan dimiliki oleh sang arsitek, sedangkan *tours* yang dialami seorang manusia dalam kegiatan sehari-hari merupakan *human knowledge*. Seperti dijelaskan De Certeau, *maps* mendeskripsikan berdasarkan fisik (“there are...”), yang dimaksudkan disini adalah menunjukkan faktor fisik yang berada dalam ruangan tersebut. Sedangkan *tours* mendeskripsikan berdasarkan gerakan (“you enter, you go across, you turn...”), yang ditunjukkan disini adalah gerakan yang dapat kita lakukan di dalam ruang. [De Certeau, 2002:h.76]

Berdasarkan pengertian dari keduanya, dapat disimpulkan terdapat dua aspek disini yang dapat dimanfaatkan untuk mendeskripsi ruang. Dua aspek yang juga dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk mengenali keberadaan ruang sebagai cerita. Kedua aspek tersebut adalah kegiatan mengalami dan melihat. Dua pendekatan yang akan dijelaskan pada pembahasan sub bab berikutnya.

2.3.3 Pendekatan *Maps* dengan Melihat

Maps berhubungan dengan proses menilai atau mengetahui ruang tersebut berdasarkan pengetahuan yang sudah ada. Sehingga disebut sebagai *seeing*, sebuah proses yang turut bergantung kepada persepsi manusia akan sebuah ekspresi tertentu. *Seeing* yang disebutkan oleh De Certeau ini juga dijelaskan sebagai *the knowledge of an order of places*. Dimana pengguna menangkap dan memahami cerita yang ada berdasarkan pengetahuan akan *order* dari tempat tersebut.

Seeing menekankan pada aspek visual yang berarti membutuhkan pengetahuan akan sesuatu yang telah ada sebelumnya. Hal ini dapat dihubungkan dengan keberadaan sesuatu yang disebut sebagai *universal expression* [Lobell, 1983:h.69]. Ekspresi universal adalah sesuatu yang ditangkap oleh manusia pada umumnya saat melihat sebuah objek. Bercerita melalui suatu benda fisik dapat dilakukan dengan mempertimbangkan apa yang akan ditangkap oleh indera manusia saat melihat objek tersebut. Steen Eiler Rasmussen dalam *Experiencing Architecture* menulis bagaimana sesuatu dapat dinilai sebagai sesuatu yang *'soft'* atau *'hard'* hanya dengan melihatnya tanpa menyentuhnya. Dalam *Poetics of Space*, Bachelard juga menulis hal serupa, *"an angle is cold and a curve warm...that the curve welcomes us and the oversharpe angle rejects us"* [Bachelard, 1964:h.146]



gambar 2.4 *warm curve* dan *cold angle*
[www.modernvaseandgift.com]

Fenomena yang dapat dipelajari disini adalah bahwa ada sesuatu yang dimiliki olehnya, sehingga manusia dapat menilai seperti itu. Bahwa ada sebuah ekspresi yang bersifat universal bagi indera manusia.

“A narrative picture will move the feelings of the beholders when the man painted therein manifest clearly their own emotions it is a law of our nature... that we weep with the weeping, laugh with the laughing, and grief with those who grieve” [Alberti dalam Goldwater, 1976:h.35]

Sebuah ekspresi yang bernilai universal ini biasanya berasal dari persepsi atau rangsangan yang diterima oleh indera manusia. Persepsi yang kemudian mempengaruhi penilaian seseorang terhadap sesuatu dan pada akhirnya juga turut mempengaruhi perilaku dan tindakan manusia tersebut. *“In daily life we generally act on the basis of our spontaneous perceptions, without trying to classify or analyze our impressions”* [Norberg-Schulz, 1968:h.27]

Ekspresi universal telah memungkinkan bagi arsitek untuk mengontrol efek seperti apa yang akan ditimbulkan oleh rancangannya [Thiis-Evensen, 1987:h.383]. Dari pemahaman akan cara manusia berpikir dan menilai ini adalah yang kemudian turut mendasari keberadaan *archetype* dalam arsitektur. *“Archetype are part of the collective unconscious, like it, they are shared by all human beings in all cultures”* [Lobell, 1983:h.69]. Dengan sumber pengetahuan seperti *archetype* seorang perancang seolah memiliki sebuah kamus akan ekspresi apa yang ditimbulkan oleh suatu bentuk atau susunan tertentu. Sebuah panduan yang tersusun berdasarkan pengetahuan akan sisi psikologis manusia karena sisi ini yang turut menentukan makna dan cerita dari sebuah arsitektur. *“In the same way as symbolic meanings in architecture, existential expressions form images to which we react. This means we ‘use’ our surroundings psychologically prior to using them physically”* [Thiis-Evensen, 1987:h.383].

2.3.4 Pendekatan *Tours* dengan Mengalami

Tours berhubungan dengan proses mengalami langsung ruang tersebut atau dapat disebut sebagai *going*. De Certeau mendeskripsikan *going* sebagai *spatializing action*, yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang menciptakan ruang. Dimana pengguna mengalami sendiri ruang untuk kemudian menjadi bagian dari cerita dibalik ruang tersebut melalui pengalaman yang didapat.

Dalam proses merancang salah satu metode yang dapat ditempuh oleh seorang arsitek adalah melalui pendekatan terhadap pengalaman ruang. Dengan menggunakan plot, pengalaman ruang ini yang dirancang bagi pengguna ruang dan mengisi plot tersebut. Plot ini juga dapat berperan untuk mempengaruhi emosi maupun cara manusia tersebut berkegiatan di dalamnya. *Going* yang lebih cenderung kepada eksplorasi ruang juga dapat menggunakan pengetahuan bagaimana indera manusia mengalami ruang.

Tentang bagaimana hubungan dapat tercipta antara manusia dengan ruangnya telah dijelaskan oleh sub bab sebelumnya melalui nilai kedekatan, yang dapat disimpulkan bahwa secara umum, adalah mungkin untuk merancang gerak manusia melalui pemahaman akan sisi psikologisnya. *Tours* disini juga merupakan pendekatan melalui sisi psikologis pengguna dimana ia memandu pikiran si pengguna untuk menggunakan ruang sesuai cara yang diinginkan (sesuai dengan plot yang ada). Hal ini dimaksudkan untuk memastikan para pengguna turut menyadari kehadiran si cerita bila saat itu mereka belum menangkap pengalaman ruang yang dimaksud, maka *tours* ada untuk memandunya.

“A poet...is hyper-alert to the inner world by making form and color speak” [Bachelard, 1964:h.174]. Seorang pencerita yang mampu menciptakan *tours* seolah menjadi seorang *poet* yang berbicara melalui bentuk dan warna untuk memandu dan menciptakan pengalaman ruang yang sesuai. Ia harus bersentuhan dan sensitif kepada yang disebut sebagai *inner world*. Dunia yang dapat diartikan sebagai psikologis dari orang yang akan dipandunya melalui ceritanya.

“By using narrative format a route is provided which can introduce the unexpected and unfamiliar” [Borden, 1996]. Sebuah ruang dapat memiliki makna yang baru melalui *route* yang mampu mengenalkan si pengguna kepada pengalaman ruang tertentu, yang menurut Borden dapat menjadi *unexpected* dan *unfamiliar*. *Unexpected* yang dimaksud lebih ke sisi yang positif dalam menilai ruang tersebut, yang seolah melihat sisi lebih cerah dalam memaknai sesuatu, seperti yang diungkapkannya dalam frase ...*Beneath the Pavement: The Beach*, yang mengungkapkan bagaimana ruang sehari-hari seperti jalan aspal dapat menjadi pantai, sesuatu yang menyenangkan.

Menurut Michel de Certeau dalam tulisannya *The Practice of Everyday Life*, ...*artist walk is a spatial story*. Ini menunjukkan bahwa ada sesuatu yang dapat dicapai melalui sebuah proses mengalami atau melalui ruang. Sebuah *route* atau *walk* mampu menciptakan ruang yang disebutnya sebagai *narrative space*.

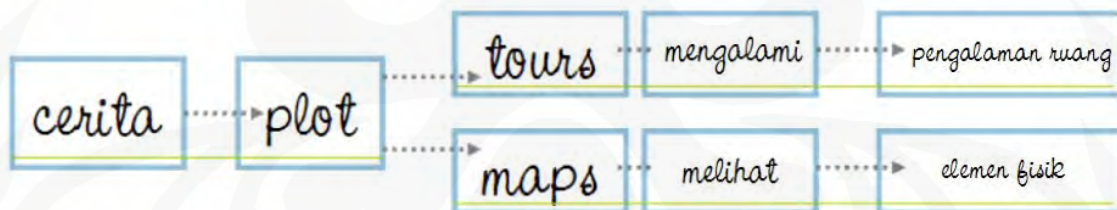
Dalam sebuah *narrative space* yang melengkapi sebuah ruang adalah *walk* yang diambil oleh penggunanya. *Walk* tersebut akan mengantarkan mereka kepada sebuah pengalaman, yang kemudian menjadi cerita di dalam ruang itu. Maka seorang pengguna telah berperan aktif dalam menentukan cerita yang terjadi di dalam ruang tersebut dengan cara mereka menanggapi fisik atau keadaan ruang. Hal ini menegaskan adanya hubungan timbal balik antara ruang dan manusia.

2.3.5 Menghubungkan *Maps* dan *Tours*

Menghubungkan antara *Maps* dan *Tours* adalah salah satu upaya untuk mencapai sebuah karya yang bercerita, karena sebuah ruang akan lebih utuh bila mengandung kedua aspek tersebut. *“We understand it’s forms and it’s features via the kinds of movement they afford or imply”* [Franck, 2000:37]. Dari pernyataan tersebut kita dapat mengerti bagaimana manusia memahami sesuatu yang ia lihat, tidak terlepas dari gerak yang dapat ia lakukan.

Dengan menghubungkan keduanya, ada hubungan timbal balik yang tercipta antara manusia dan ruang yang ada. Keadaan yang kembali mendukung peranan manusia sebagai penulis cerita seperti yang telah disebutkan dalam sub bab sebelumnya. Bahwa oleh dan untuk manusia lah sebuah ruang tercipta. *“Organized gestures...are not simply performed in “physical space”, in the space of bodies. Bodies themselves generate spaces which are produce by and for their gestures”* [Lefebvre, 1991:216].

“Maps are of places..tours are of spaces, and stories transform spaces into places”, [De Certeau, 2002:h.75], terlihat ada hubungan antara *tours* dan *maps* yang disatukan oleh sebuah cerita. Hal ini mendukung upaya menghubungkan keduanya untuk mencapai arsitektur yang bercerita.



gambar 2.5 diagram peran cerita sebagai panduan

Diagram sederhana tersebut menunjukkan hubungan dan posisi antara *tours* dan *maps* yang diawali dengan adanya sebuah *plot* yang berfungsi sebagai panduan yang dihasilkan dari keinginan untuk menyampaikan sebuah cerita kepada orang lain.

Pencapaian hal tersebut konsisten dengan tujuan arsitektur yang bercerita, yaitu karya yang dapat dinikmati melalui tidak hanya visual tetapi juga dapat dipahami salah

satunya melalui pengalaman. Sehingga arsitektur bercerita ini dapat berfungsi dalam mencapai arsitektur yang lebih bermakna, karena tidak hanya memiliki makna tersebut tetapi juga mampu menyampaikannya.

Dari pembahasan sub bab ini dapat disimpulkan pengalaman menikmati cerita yang melibatkan baik kegiatan melihat maupun mengalami. Dari kedua aspek tersebut yang berhubungan maka pemahaman seorang manusia terhadap sebuah ruang akan lebih utuh. Membuat manusia lebih menghargai ruang tersebut dan menjadikannya lebih bermakna. Contoh langsung dari kegiatan melihat dan mengalami ini akan dibahas pada bab studi kasus.

BAB 3 STUDI KASUS: RUANG YANG BER CERITA

3.1 Ruang Puitis, *Maps*, dan *Tours* dalam pembentukan ruang yang bercerita

Untuk mendukung pemahaman akan ruang bercerita maka akan ditinjau mengenai aspek puitis dan aspek cerita sebagai panduan dalam sebuah ruang. Ruang yang dipilih untuk ditinjau berupa ruang publik, dimana terdapat berbagai jenis objek dan kegiatan yang menjadikan penggunaannya sebagai aktor dari cerita di dalam ruang tersebut. Keberagaman yang ada akan mempermudah pemahaman terhadap teori yang telah disampaikan pada bab sebelumnya. Untuk melakukan analisis terhadap ruang puitis maka akan memanfaatkan cerita dari pengguna yang didapatkan dari proses wawancara. Sedangkan untuk melakukan analisis cerita sebagai panduan maka akan terbagi ke dalam dua aspek yaitu pengamatan terhadap *maps* dan *tours*. Sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, kedua hal tersebut adalah cara manusia dalam mengenali ruang dan cerita yang berlangsung didalamnya.

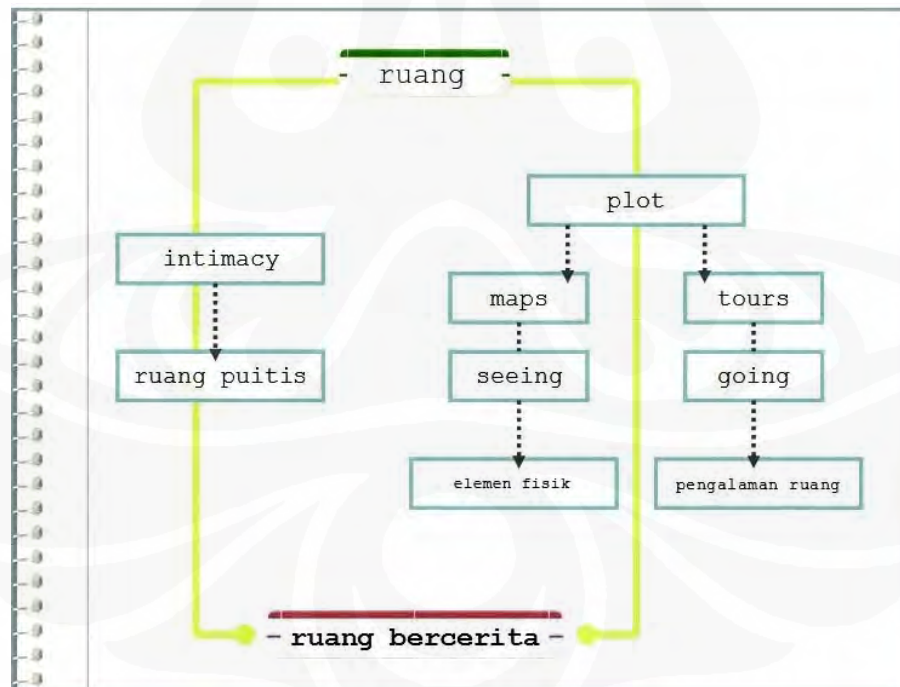


diagram 3.1 diagram analisis ruang yang bercerita

Kedua jalur proses seperti yang tergambar pada diagram analisis akan menjadi alur dari studi kasus. Dalam tinjauan kasus ini untuk memahami jalur proses yang pertama maka metode yang digunakan adalah wawancara mengenai cerita berdasarkan sudut pandang pengguna yang berkegiatan di ruang tersebut. Sedangkan untuk jalur proses yang kedua metode yang digunakan adalah melalui pengamatan langsung keberadaan *maps* dan *tours*.

Keberadaan *maps* dalam suatu ruang akan dianalisis berdasarkan elemen fisik yang membentuk ruang tersebut. Aspek yang diamati meliputi:

- Fisik ruang yang dianalisis
- Konsep bentukan dan fungsi ruang
- Makna dari elemen atau objek pembentuk ruang yang ada
- Bagaimana ekspresi dari elemen atau objek tersebut 'dibaca' oleh manusia

Keberadaan *tours* akan dipelajari melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan berbagai pengguna ruang. Aspek yang diamati meliputi:

- Gerak manusia di ruang tersebut
- Kegiatan yang berlangsung di dalam ruang
- Pengalaman yang diterima dan diproses oleh indera sang pengguna ruang
- Objek yang memiliki nilai atau cerita khusus

Keberadaan *maps* dan *tours* ini akan dimanfaatkan dalam analisis terhadap ruang, dimana pemahaman akan keduanya adalah sebuah upaya untuk menemukan plot yang terdapat disana.

Proses analisis yang akan dilakukan terhadap ruang-ruang ini adalah pengintegrasian antara kedua kajian teori, tentang ruang puitis dan cerita sebagai panduan yang telah dibahas di dalam dua sub bab pada bab 2. Kita membutuhkan pemahaman akan integrasi dari faktor-faktor ini juga karena demikianlah cara persepsi seorang manusia bekerja secara alami. *"Our perception is integrative of sensory modality in a way that allows both pattern and structure and external meaning to be appreciated"* [Lawson, 2001:h.81]. Sehingga pada kesimpulan nanti didapatkan pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana ruang-ruang bercerita ini tercipta.

3.2 Analisis Ruang

3.2.1 Cerita dari Taman Martha Tiahahu

Hari baru saja dimulai saat sekelompok orang berjalan dengan tergesa-gesa melewati sebuah pintu gerbang berwarna merah yang tidak terlalu besar bertuliskan "Taman Wisata Martha Tiahahu" menuju arah Terminal Blok M. Seperti hari-hari kerja lainnya orang-orang berseragam biru mulai bekerja di dalam kawasan taman tersebut. Mereka bercerita tentang tugasnya untuk membersihkan, merapikan, dan menyiram tanaman yang tumbuh disekitar area hijau. Beberapa meja berpayung yang diletakkan mengelilingi air mancur di tengah taman terlihat ditempati orang-orang yang duduk menghabiskan waktu paginya. Ada yang membaca koran, makan, atau sekedar duduk dan berbincang. Seorang bapak mengatakan bahwa ia selalu membaca koran pagi di tempat tersebut selama bertahun-tahun, karena ia senang berada di ruang terbuka dan lokasinya dekat dengan tempat ia bekerja.



gambar 3.2 panorama taman martha tiahahu

Suasana masih terlihat lengang, dengan suara bising lalu lintas kendaraan terdengar dari kejauhan. Di dalam taman bunyi suara air mancur terdengar sangat jelas dan meredam suara lainnya, setidaknya demikian sebelum para penjual di kios di sekitar taman mulai memutar musik keras-keras dari radionya, yang membuat suasana menjadi riuh dan suara saling bercampur. Beberapa anak muda yang memasuki kawasan taman dengan membawa gitar mulai turut bernyanyi mengikuti alunan musik yang terdengar, sambil sesekali berhenti lalu tertawa dengan suara yang cukup keras. Menurut mereka suasana yang santai di tengah kepadatan yang mereka cari saat menghabiskan waktu di tempat ini.

Semakin siang suasana bertambah ramai, terutama oleh orang-orang yang hanya singgah untuk beristirahat di bawah teduhnya bayangan pohon. Ada yang menikmati makanan dan ada yang duduk di sekitar air mancur. Ada pula yang mencelupkan kaki mereka ke dalam kolam, yang menimbulkan pertanyaan kenapa mereka mau melakukannya karena air yang kehijauan tidak terlihat bersih sama sekali. Seorang ibu menemani dua anaknya yang masih kecil bermain air. Ia mengatakan tidak keberatan anaknya bermain di tempat tersebut karena dulu ia juga senang melakukan hal yang serupa. Jauh di tengah kolam terdapat papan bertuliskan "dilarang mandi atau membuang sampah di kolam".



gambar 3.3 berbagai sudut dan kegiatan taman martha tiahahu

Menjelang sore hari keadaan menjadi lebih ramai, ada pedagang yang berjualan minuman, anak-anak berseragam sekolah yang lalu lalang kemudian duduk berkelompok, dan orang-orang yang sekedar lewat untuk menuju terminal. Di luar pagar kawasan taman banyak orang berdiri menunggu kendaraan umum sambil sesekali mereka melihat-lihat keadaan di dalam taman. Saat keadaan mulai gelap lampu taman yang terdapat di beberapa tiang-tiang tinggi mulai menyala. Beberapa dari lampu itu tidak menyala dan bahkan pecah, yang menjadikan kawasan taman tersebut hanya diterangi cahaya seadanya. Kesan yang ditimbulkan menjadi tidak aman, apalagi kawasan tersebut dikelilingi rimbun pohon, yang sebelumnya bayangannya terasa menyejukkan kini berubah menjadi suram di tengah gelapnya kota di malam hari.

Menemukan *Maps* dari Taman Martha Tiahahu

Taman Martha Tiahahu adalah sebuah ruang publik berupa taman kota yang terletak di daerah Blok M, Jakarta Selatan. Kawasan taman kota ini berbatasan dengan Terminal Blok M, Jalan Raya Sisingamangaraja, dan kawasan perbelanjaan Melawai. Tidak heran sehari-harinya taman ini digunakan dan dilewati oleh ratusan orang yang beraktivitas di sekitar kawasan tersebut. Taman



gambar 3.4 *plan* taman martha tiahahu
[<http://wikimapia.org>]

ini memiliki pola yang simetris, dengan air mancur sebagai titik tengahnya. Desain awalnya memiliki empat akses, namun pada kesehariannya hanya satu yang terbuka dan dapat digunakan untuk akses keluar dan masuk. Di sekeliling air mancur terdapat pelataran selebar kurang lebih lima meter dimana diletakkan meja-meja berpayung.



gambar 3.5 ruang taman martha tiahahu

Elemen utama yang menyusun taman ini adalah:

- air mancur
- pelataran/plaza
- taman

Air mancur sebagai titik pusat dari kawasan taman menjadikannya sebuah atraksi bagi pengguna ruang tersebut. Ekspresi yang ditimbulkannya bagi mayoritas pengguna ruang adalah kedinamisan dari gerakan jatuhnya air, yang menjadikannya memiliki suatu nilai yang dapat ditonton, dan seolah menjadi nyawa dari ruang yang bermaksud menyegarkan penggunanya. Pelataran yang luas memiliki ekspresi kebebasan bergerak, terbukti dengan beragamnya perilaku manusia di atasnya, anak-anak kecil yang berlarian, dan sedikitnya objek lain yang akan menghalangi kebebasan gerakan manusia. Taman yang ditumbuhi tumbuhan memiliki cerita yang lain. Dahulu satwa dibiarkan tinggal bebas di kawasan ini. Sekarang tinggal tersisa beberapa kawanan unggas yang dipelihara di sebuah kandang. Untuk menegaskan ceritanya sebagai taman wisata maka dibuatlah patung-patung binatang dari batu seperti gajah, rusa, dan bahkan dinosaurus. Patung yang tidak berukuran besar ini ditujukan untuk dapat dinaiki oleh anak-anak, namun sekarang karena keberadaan pagar tidak dapat berfungsi dengan semestinya. Yang pada akhirnya menimbulkan perasaan menggelitik karena patung-patung tersebut jadi terlihat seperti satwa di kebun binatang yang dipagari.



gambar 3.6 air mancur



gambar 3.7 pelataran



gambar 3.8 area taman



gambar 3.9 patung di area taman



gambar 3.10 *maps* dari taman martha tiahahu

Gambar diatas mewakili elemen yang ditemukan dalam Taman Martha Tiahahu yang menyusun *maps* dalam ruang tersebut.

Mengalami *Tours* dari Taman Martha Tiahahu

Konsep taman ini adalah untuk wisata, walaupun mungkin orang akan bingung wisata seperti apa yang dapat dinikmati di wilayah ini. Saat menjelajahi taman ini satu-satunya yang menjadikannya menarik hanyalah air mancur di tengah kawasan. Air Mancur tersebut memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman ruang yang ada. Tentu saja, karena hampir semua hal yang mempengaruhi indera kita dipengaruhi olehnya. Contohnya indera penglihatan, pendengaran, dan penciuman, yang sangat dipengaruhi oleh pemandangan, suara, dan bau air yang ada. Oleh sebab itu mayoritas pengguna merasakan pengalaman yang seolah 'menyegarkan', yang kemudian menjadi konsisten dengan tujuan taman tersebut sebagai tempat istirahat publik yang diharapkan mampu menjadi oase dan penyegaran dari hiruk pikuk kota.

Saat memasuki kawasan taman ini gerak pengunjung seolah diarahkan menuju pusat kawasan berupa air mancur yang menjulang di tengah kolam. Kegiatan cenderung hanya berlangsung di kawasan pelataran yang memiliki permukaan perkerasan yang dilapisi pasangan batu dan lantai. Kawasan hijau yang ditumbuhi tanaman sebenarnya berbatasan langsung, namun dibatasi oleh adanya pagar kawat setinggi manusia, yang menjadikan taman tersebut seolah menjadi hiasan saja bagi keseluruhan area. Keberadaan pagar ini sebenarnya tidak terlalu mengganggu secara visual, namun seolah memisahkan pengalaman ruang yang seharusnya berupa satu kesatuan yang utuh. Dengan tidak langsung pagar ini membatasi kegiatan manusia hanya di pelataran yang memiliki perkerasan tersebut.



gambar 3.11 deretan pot tanaman

Terdapat berbagai objek yang mampu untuk mengatur gerak manusia, seperti pot tanaman. Pot-pot ini diletakkan berjajar dan menjadi pembatas di pelataran yang lapang. Di jalan yang merupakan akses, jajaran pot ini terletak di tengah seolah membatasinya menjadi dua jalan, akses untuk masuk dan untuk keluar. Para pengguna

cenderung berkegiatan mengikuti susunan ruang terbuka yang ada. Terutama karena objek yang memfasilitasi kegiatan yang ada, seperti meja dan kursi diletakkan menurut susunan demikian. Namun karena skala ruang yang lapang, ada beberapa orang yang menggunakannya sesuai keinginan mereka sendiri seperti duduk di undakan tangga yang ada atau bersandar ke pagar pembatas.

Plot yang dapat ditangkap dari susunan ruang di kawasan taman ini adalah membebaskan penggunaannya untuk beristirahat di dalamnya. Plot ini ditangkap oleh pengguna ruang tersebut dengan membiarkan diri mereka bahkan lebih bebas lagi dalam menggunakan ruang yang ada. Tidak heran bila ada saja orang yang dengan tidak segannya duduk di lantai bahkan berbaring dengan hanya dialasi selembar koran. Plot ini terasa sedikit terganggu dengan adanya pembatasan seperti pagar kawat. Menurut cerita pagar ini awalnya tidak ada, namun karena sulit menjaga keadaan tanaman di area hijaunya, maka seperti biasa pemerintah mengambil jalan praktis yaitu menutupnya dengan pagar. Mungkin pemerintah berpikir setidaknya tanaman itu dapat terlihat indah walau hanya dapat dipandang saja dan tidak dirasakan lagi. Padahal dari sudut pandang pengguna pagar tersebut membuat bagian taman tersebut tidak dapat lagi dinikmati.

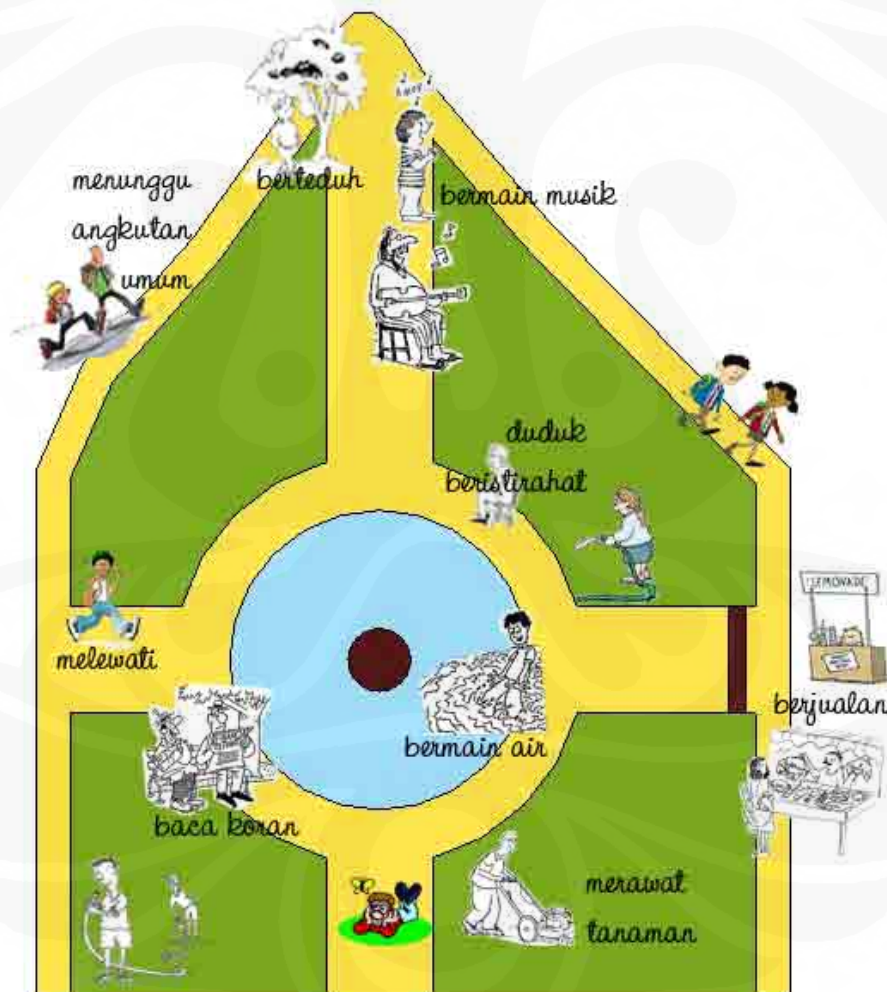


gambar 3.12 pagar pembatas

Objek lainnya yang berada di sekitar kawasan taman ini terlihat tersusun dengan baik, dan memiliki kesan diseragamkan. Contohnya terlihat dari pot tanaman berbagai bentuk dan ukuran yang semuanya berwarna kuning dan terlihat baru. Penyeragaman ini membuat masing-masing pot itu kehilangan karakter dan terlihat sama satu sama lain. Penyeragaman yang juga membuat hilangnya sebuah nilai keintiman dari objek tersebut dan sepenggal cerita dari tempat tersebut. Orang-orang yang mengenal tempat tersebut dari dulu mungkin tidak lagi memiliki pot yang ia kenali karena dulu

sering didudukinya, yang ada tinggal pot serupa yang semuanya berwarna kuning. Sehingga dinilai dari dimensi kedekatan, tempat ini seiring berlalunya waktu kehilangan sedikit demi sedikit nilainya yang kemungkinan besar turut dipengaruhi lingkungan kota yang cepat berubah disekelilingnya.

Para pengguna yang ada di kawasan taman ini berperan aktif dalam mengisi cerita dan mengidentifikasi ruang yang ada. Terbukti dengan perubahan suasana yang sangat terasa saat ruang tersebut kosong dan ramai. Taman ini dikenal dan memiliki identitas sebagai tempat beristirahat, karena itulah yang kebanyakan dilakukan oleh orang-orang di tempat ini. Pengalaman ruang saat menjelajah tempat ini juga didominasi oleh suasana santai yang kembali menegaskan makna dibalik ruang ini sebagai ruang bagi publik melepas penatnya di tengah kesibukan kegiatannya.



gambar 3.13 tours dari taman martha tiahahu

3.2.2 Cerita dari Taman Bunga Nusantara

Sekelompok orang terlihat bersemangat berjalan sambil berbincang-bincang melewati patung angsa hitam raksasa menuju pintu masuk taman bunga di akhir minggu yang cerah tersebut. Setelah membeli tiket di loket mereka memasuki pintu masuk menuju pelataran dengan pemandangan keseluruhan wilayah taman. Pelataran bangunan utama tersebut seolah terletak di atas sebuah bukit yang menghadap ke lembah penuh hamparan bunga yang tersusun rapi, dan terlihat seperti karpet berwarna-warni. Dari pelataran tersebut semua orang bergerak ke arah bawah menuju hamparan bunga tersebut melalui tangga yang menurun. Di tengah tangga tersebut terdapat kolam air mancur, yang suara aliran airnya memenuhi suasana di sekitarnya.



gambar 3.14 panorama taman bunga nusantara

Para pengunjung bergerak naik dan turun tangga tersebut, sambil sesekali berhenti untuk menyentuh bunga yang ada. Tidak sedikit orang yang mengambil foto atau sekedar duduk di samping bak tempat bunga-bunga tersebut tumbuh. Begitu juga dengan sekelompok orang yang masuk tadi, mereka langsung menyebar, dan begitu mencapai bagian bawah tangga mereka berpecah menurut keinginan masing-masing dan kemudian hilang dari pandangan.

Seorang ibu duduk di beristirahat di ujung tangga. Ia bercerita bahwa ia mengantar keluarganya yang tertarik untuk berkunjung ke tempat tersebut. Ibu itu sudah pernah mengelilingi seluruh taman, dan dalam cuaca cukup panas seperti saat itu ia tidak merasa tertarik untuk mengelilinginya lagi. Ia hanya tertarik untuk mengunjungi bursa tanaman untuk melihat apakah ada tanaman menarik yang dapat dibelinya.

Suasana terlihat sepi karena jumlah pengunjung yang ada tersebar dan tidak sebanding dengan taman yang terlihat begitu luas. Matahari dan langit terlihat cerah, menimbulkan semangat bagi pengunjung untuk menjelajahi tempat itu. Selepas dari tangga terdapat jalan setapak yang menuntun menuju ke arah tertentu. Satu-satunya yang menjadi panduan adalah peta bergambar yang menjelaskan letak taman-taman bertema yang tersebar di seluruh penjuru taman bunga ini. Taman-taman bertema ini memiliki faktor menariknya masing-masing, namun kecenderungan pengunjung adalah mengikuti alur yang ada, dari yang paling dekat lalu mengambil gerakan memutar seluruh taman, untuk akhirnya kembali ke bangunan utama.

Memasuki taman-taman bertema tadi menimbulkan atmosfer dan suasana yang baru. Susunan dan permainan warna dari tanaman yang ada berhasil menimbulkan perbedaan karakter dari tiap ruang. Tanaman-tanaman yang ada memiliki latar belakangnya masing-masing dan mampu menyampaikan cerita yang diinginkan bagi pengunjungnya dengan cara yang eksplisit.



gambar 3.15 berbagai sudut dan kegiatan taman bunga nusantara

Siang yang terik tidak terasa begitu panasnya karena perlindungan puluhan pohon yang ada. Namun menjelajahi taman ini mengikuti jalan setapak yang ada bisa sangat melelahkan, sehingga bangku taman yang tersebar di kawasan taman selalu terisi oleh orang-orang yang melepas lelah, sambil makan atau minum, atau menikmati pemandangan dan angin yang berhembus. Menjelang sore, langit terlihat mendung yang membuat orang berjalan tergesa-gesa menuju bangunan utama, karena tidak ingin terjebak hujan di tengah taman. Beberapa dari mereka kemudian ada yang mencegat kendaraan di dalam taman yang berbentuk kereta yang kebetulan lewat. Tidak terlihat adanya lampu taman, karena memang tidak dibutuhkan karena taman yang tutup pada pukul lima sore, sehingga tidak ada pengunjung di malam hari.

Menemukan *Maps* dari Taman Bunga Nusantara

Taman Bunga Nusantara merupakan sebuah objek agro wisata yang dibuka pada tahun 1995. Terhampar di kawasan seluas 23 hektar di daerah Cipanas, Jawa Barat, yang merupakan ruang pameran raksasa dari aneka spesies, bentuk, dan warna bunga dari seluruh belahan dunia yang sesuai dengan iklim Indonesia. Keseluruhan taman terbagi lagi ke dalam beberapa bagian taman yang memiliki tema masing-masing, seperti taman perancis, taman mediterania, taman bali, taman jepang, dan sebagainya. Kawasan masing-masing taman bertema itu dihubungkan oleh jalan yang memutar seluruh kawasan. Di tengah-tengah kawasan terdapat jam raksasa dan menara pandang yang menjadi satu-satunya bangunan yang menjulang di antara hamparan tanaman.



gambar 3.16 *plan* taman bunga nusantara
[<http://wikimapia.org>]



gambar 3.17 peta taman bunga nusantara



gambar 3.18 ruang taman bunga nusantara

Elemen utama yang menyusun taman ini adalah:

- Jalan setapak/path
- Taman bertema

Dua elemen utama dari plot taman ini adalah sebuah jalan setapak dan beberapa taman sebagai cerita yang ingin disampaikan yang terletak di sepanjang jalan tersebut. Seperti telah dijelaskan sebelumnya jalan tersebut memiliki ekspresi mengarahkan bagi orang-orang yang berjalan di atasnya. Jalan ini juga yang menyatukan dan memegang keseluruhan alur kegiatan di dalam kawasan tersebut. Taman-taman yang ada seolah terpisah-pisah dan berdiri sendiri-sendiri tanpa ruang penghubung berupa jalan tersebut.

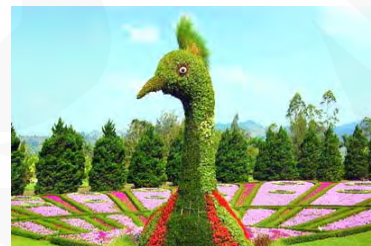


gambar 3.19 jalan setapak

Sedangkan taman-taman yang terdapat di sepanjang taman tersebut menyampaikan ceritanya dengan menciptakan susunan atau bentuk tertentu, yang kadang cenderung bersifat simbolik yang ditunjukkan adanya objek tanaman yang menyerupai bentuk tertentu atau dikenal dengan sebutan *topiary*. Ekspresi yang ditimbulkan oleh taman-taman ini adalah bersifat menghibur terutama dengan mencipta pemandangan yang indah untuk dinikmati. Tema yang ada menjadi konsep bentukan setiap taman tersebut. Sehingga ekspresi yang tercipta seolah kita memasuki dunia habitat alami dimana jenis tumbuhan tersebut tumbuh. *Topiary* tanaman berupa binatang raksasa dan objek seperti jam taman raksasa menjadi atraksi tersendiri yang menegaskan kembali unsur hiburan dari tempat ini.



gambar 3.20 topiary kelinci



gambar 3.21 topiary merak

Perpaduan kedua elemen di atas membentuk ruang yang ditujukan untuk dijelajahi agar menemukan cerita di sepanjang proses menjelajahi tersebut.



gambar 3.22 jam taman



gambar 3.23 maps dari taman bunga nusantara

Gambar tersebut mewakili elemen yang ditemukan dalam Taman Bunga Nusantara yang menyusun *maps* dalam ruang tersebut.

Mengalami *Tours* dari Taman Bunga Nusantara

Konsep dari taman ini adalah berupa ruang pameran dari tumbuhan dan bunga itu sendiri. Indera yang paling berperan dan mempengaruhi pengalaman ruang yang ada adalah indera penglihatan, yang disuguhkan pemandangan tanaman yang tertata apik. Selain kelebihan mengenai keindahannya mungkin tidak ada rangsangan hal lain yang begitu kuatnya untuk mempengaruhi indera manusia. Sekilas mungkin orang akan berpikir dengan banyaknya bunga, pastilah menimbulkan bau yang sedap, namun karena tersebar dalam ruang terbuka yang sedemikian luasnya, maka faktor penciuman tidak memegang peranan penting. Demikian juga pendengaran, karena tidak terdapat suara-suara signifikan yang mendominasi. Suasana cenderung senyap, dan hanya sesekali terdengar suara manusia bila sekelompok manusia lain kebetulan mendekat.

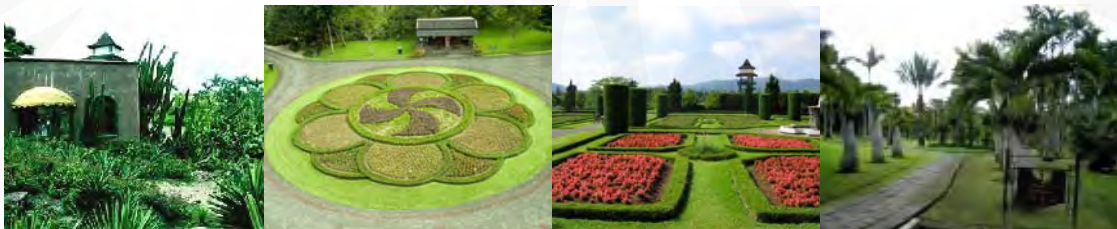
Gerak manusia dalam mengalami ruang yang ada cenderung mengikuti alur dari sebuah jalan setapak. Jalan setapak ini kemudian terbukti penting karena keberadaannya mengantarkan dari satu taman bertema menuju taman yang lainnya. Jadi keberadaannya dapat dinilai sebagai plot atau *behavioural setting* bagi penggunaannya, yaitu para pengunjung taman. Ruang gerak tersebut teridentifikasi dengan baik karena begitu jelas dengan wujud perkerasan dan tanaman yang memagari di kedua sisinya. Objek lain seperti bangku yang diletakkan di sisinya juga memiliki orientasi terhadap jalan setapak ini. Selama bergerak di atas jalan ini yang menentukan pengalaman ruang adalah keadaan dan susunan tanaman di sekelilingnya, yang berperan mengubah perasaan dan menyampaikan ceritanya masing-masing. Jalan setapak ini memiliki fungsi penting dalam mengatur pengalaman ruang yang ada, karena ia berperan besar dalam mengarahkan gerak manusia.



gambar 3.24 jalan yang menjadi alur

Objek lain yang menentukan pengalaman ruang yang ada adalah tema yang menginspirasi masing-masing taman. Perubahan suasana dari satu bagian taman ke bagian lain membuat pengguna seolah sedang berada dalam sebuah buku cerita dan mnejalani cerita dari satu bab ke bab lain. Tidak ada plot khusus yang mengatur susunan taman tema ini satu sama lain. Sehingga pengguna lah yang memegang peran dalam menentukan alur ceritanya masing-masing. *Setting* setiap taman tema begitu khas dan simbolik, sehingga memiliki nilainya masing-masing, seorang pengguna mungkin merasakan kedekatan dan dapat merasa nyaman dengan satu *setting* namun di saat lain merasa tidak nyaman dengan *setting* yang lain.

Setting atau plot keseluruhan dari tempat ini adalah bercerita mengenai dunia tumbuhan dari berbagai penjuru dunia melalui ruangpamer raksasa yang mampu dijelajahi dengan berjalan kaki. Dimana pengalaman ruang yang diciptakan adalah seolah pengunjung tengah membalik sebuah ensiklopedi bergambar mengenai bunga. Dari satu taman tema menuju taman lainnya seperti membalik satu halaman ke halaman lain.



gambar 3.25 taman bertema



gambar 3.26 tours dari taman bunga nusantara

Gambar di atas mewakili kegiatan-kegiatan dan gerak yang dialami oleh pengguna di dalam ruang Taman Bunga Nusantara. Kegiatan yang menjadi aspek penentu *tours* dalam ruang tersebut.

3.3 Menggali Potensi 'Bercerita' dari Ruang

Kedua tempat yang telah diceritakan menunjukkan keberadaan sebuah ruang dinilai dari sudut pandang manusia sebagai pengguna. Melalui gabungan dari cerita yang diberikan pengguna, kita dapat mempelajari yang dimaksud Bachelard dalam *Poetic of Space*, mengenai kedekatan terhadap suatu ruang dipengaruhi oleh faktor perasaan akan kejadian yang terjadi disana [Bachelard, 1964:h.Introduction]. Sedangkan dari keberadaan *maps* dan *tours* yang disebutkan oleh De Certeau, kita dapat mempelajari bagaimana proses melihat dan mengalami dalam sebuah ruang tersebut [De Certeau, 2002:h.72].

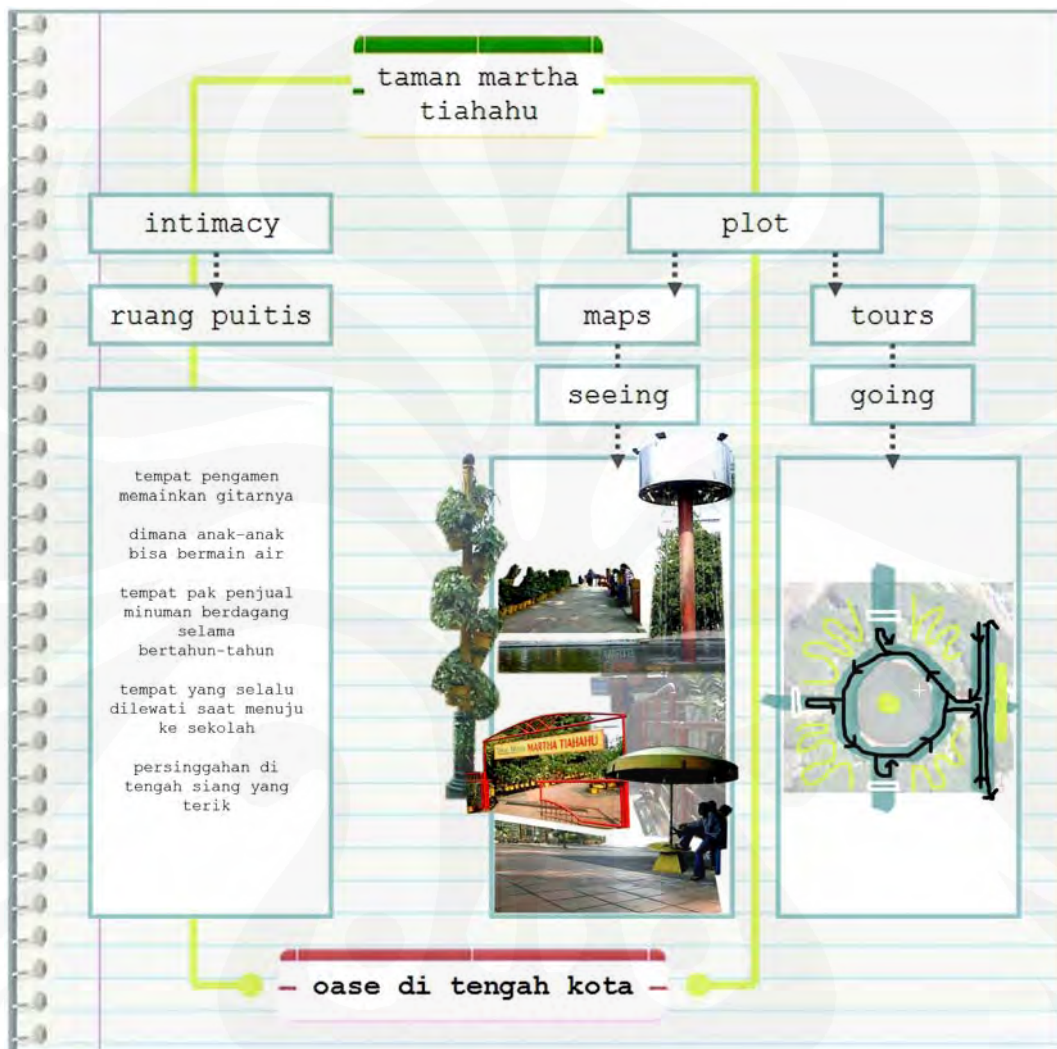
Pada Taman Martha Tiahahu dari cerita pengguna, tertangkap keberadaan sebuah nilai *intimacy*. Contohnya bagaimana seorang ibu yang menjadikan ruang yang ada tempat bermain bagi anaknya. Melihat keadaan yang ada sekarang tidak banyak yang akan menilai tempat tersebut demikian, namun ingatan akan tempat itu sebagai tempat bermainnya dulu, yang menciptakan ruang yang tidak dirasakan oleh orang lain. Contoh lainnya saat sekumpulan pemuda datang untuk bermain musik, mereka mengungkapkan kecenderungan untuk memilih duduk di tempat yang biasa mereka duduki, karena mereka merasa lebih betah dan nyaman disana. 'Betah' dan 'nyaman' ini adalah hasil dari kedekatan yang mereka rasakan pada suatu bagian dalam ruang itu. Tidak heran mereka memilih bagian yang dapat mengakomodasi mereka untuk duduk dan bermain musik dengan nyaman. Kepekaan terhadap kecenderungan gerak manusia adalah yang memegang peran dalam menentukan apakah fungsi tertentu mampu dicapai oleh suatu ruang. Seperti yang diungkapkan Karen Franck mengenai arsitektur sebagai perpanjangan dari gerakan manusia. Arsitektur yang demikian terlihat lebih relevan terhadap keinginan menciptakan ruang yang menginginkan suatu cerita yang personal terjadi di dalamnya. [Franck, 2000:h.51]

Pada Taman Bunga Nusantara juga terdapat nilai *intimacy* yang terkandung oleh tempat tersebut. Seorang ibu yang pernah mengunjungi tempat itu, dapat merasakan perasaan senang saat berkunjung kembali kesana, bahkan walaupun dia tidak menjelajahinya kembali. Ingatan yang dimilikinya sudah cukup untuk membentuk perasaan serupa seperti yang dialaminya dulu. Disini terlihat bahwa makna di balik ruang tersebut telah menggantikan fisik ruang itu dalam mempengaruhi penggunaannya.

Di dalam ruang yang luas dan cukup lapang seperti kedua tempat ini, sebuah ceritalah yang kemudian mengidentifikasi suatu bagian menjadi lebih bernilai daripada bagian lainnya. Hal yang sesuai dengan deskripsi sebuah tempat oleh Aldo Van Eyck, “*whatever space and time mean, place and occasion mean more. For space in that image of man is place, and time in the image of man is occasion*” [Van Eyck dalam Lawson, 2001:h.20]. Saat pengunjung menjelajah tempat-tempat ini ia menikmati *setting* dari ruang yang disuguhkan, kemudian ia berkegiatan di dalam *setting* tersebut yang membuatnya mengenali tempat tersebut lewat kegiatan yang pernah dilakukannya dan menjadikannya memiliki nilai kedekatan (“disana tempat kami berfoto, disana kami sering melakukan...”).

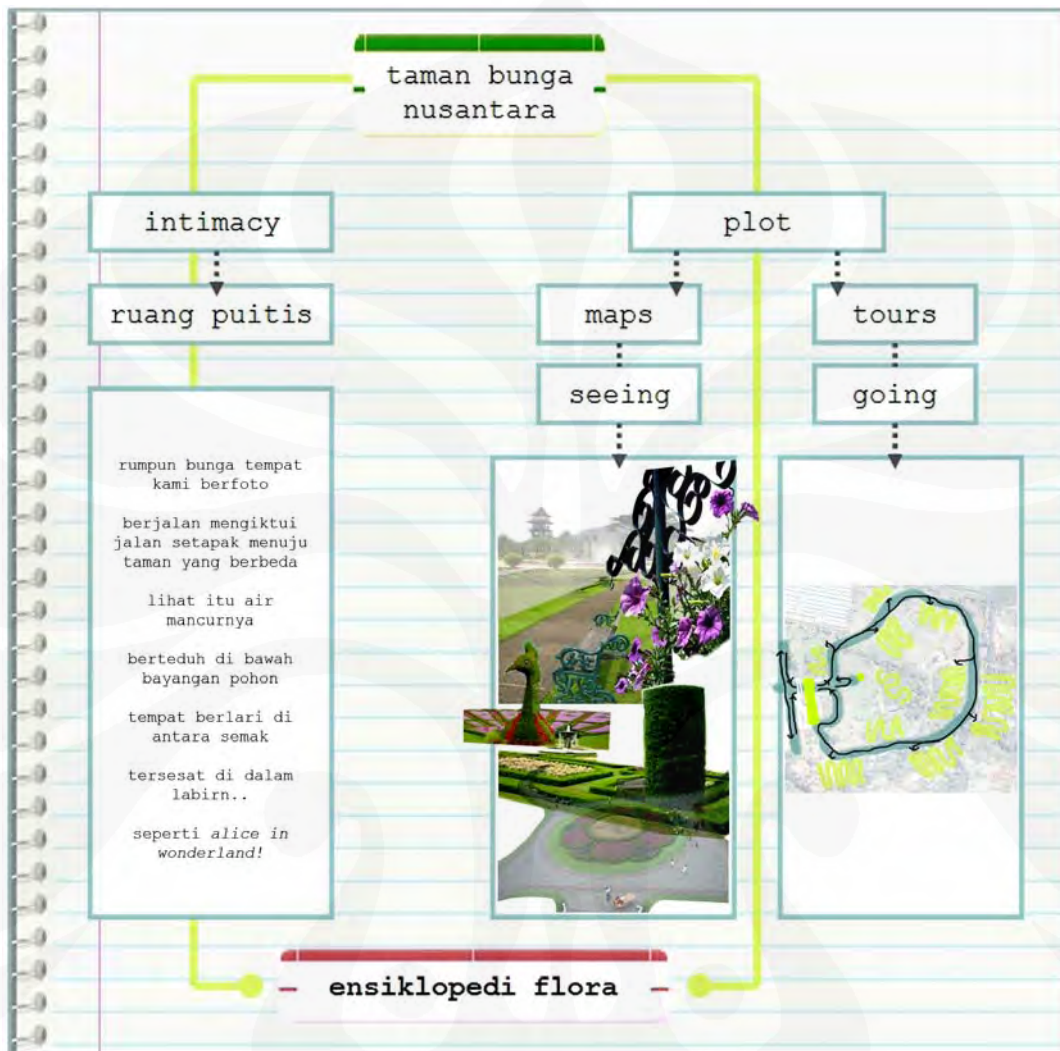
Berdasarkan pengamatan yang ada dapat diketahui bahwa *setting* yang lebih bernilai bagi pengguna adalah yang mengakomodasi tubuh, gerak, maupun perasaan mereka. Sehingga untuk menjadikan sebuah ruang yang memiliki nilai, seorang arsitek butuh kepekaan terhadap konteks ruang. Bila hal ini tidak tercapai maka akan sulit bagi pengguna merasa terganggu untuk memanfaatkan ruang tersebut, dan akhirnya tidak ada cerita pengguna yang akan tertulis disana.

Dari hasil tinjauan, kita dapat memahami bahwa *maps* dan *tours* memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada upaya untuk mendeskripsikan ruang, sedangkan perbedaannya terletak pada cara deskripsinya. *Maps* adalah cerita akan fisik dari ruang tersebut, sedangkan *tours* mendeskripsikan cerita akan gerakan atau kegiatan yang manusia lakukan. Hal ini memberikan pemahaman mengapa De Certeau menjelaskan keduanya dengan *seeing* dan *going*. Pada kedua ruang terlihat bagaimana *maps* dan *tours* menjadi panduan melalui cara yang berbeda, yaitu dengan melihat dan mengalami. Saat manusia melihat atau *seeing*, kedua tempat mengandalkan objek yang cukup simbolik untuk mendukung ceritanya, seperti air mancur pada Taman Martha Tiahahu dan *topiary* pada Taman Bunga Nusantara. Sedangkan saat manusia mengalami atau *going*, yang berperan besar adalah indera dan perasaan. Pada Taman Martha Tiahahu, orang dapat mengenali cerita sebagai ruang beristirahat melalui udara yang cukup bersih dan sejuknya bayangan pohon. Sedangkan pada Taman Bunga Nusantara orang dapat mengenali ceritanya sebagai ruang pameran lewat jalannya yang mengarahkan dan indah susunan tanaman.



gambar 3.27 diagram sintesis taman martha tiahahu

Bagan diatas menunjukkan hubungan antara aspek yang telah dijabarkan sebelumnya di dalam Taman Martha Tiahahu. Bagaimana cerita yang ada menggambarkan emosi yang dimiliki oleh para pengguna ruang, sedangkan *tours* dan *maps* yang ada menambah pengetahuan tentang plot yang ada di dalam ruang. Gabungan dari keduanya melengkapi apa yang disebut sebagai ruang bercerita dan menjadikannya seperti berbicara kepada kita akan ceritanya sebagai oase di tengah kota.



gambar 3.28 diagram sintesis taman bunga nusantara

Sebuah ensiklopedi flora raksasa, begitulah yang disampaikan oleh faktor yang melibatkan baik emosi maupun fisik, dari Taman Bunga Nusantara. Seperti tinjauan yang sebelumnya bagan ini berusaha merangkum seluruh faktor tersebut, untuk lebih memperjelas bagaimana proses sebuah ruang yang bercerita dapat terbentuk.

Lewat faktor *maps* dan *tours*, kita dapat mempelajari efek dari bentuk, susunan, dimensi terhadap manusia secara psikologis, yang kemudian diterjemahkan menjadi sebuah bahasa tubuh dalam berkegiatan di tempat tersebut. Bahasa ini yang perlu dipahami oleh seorang arsitek karena keduanya merupakan perpaduan antara *human knowledge* dan *specialist knowledge* [Van Schaik, 2002:h.5]. Faktor ini yang merupakan sebuah plot cerita dari si perancang yang dituliskan untuk penggunaanya.

Lewat faktor cerita pengguna, kedua ruang menunjukkan bahwa, mereka yang berkegiatan di dalam ruang menangkap suatu makna di balik bentuk fisik ruang itu. Cerita-cerita demikian menambah *human knowledge*, yang tentunya dimiliki oleh semua orang yang pernah merasakan berkegiatan di tempat tersebut. Cerita yang mereka berikan terhadap tempat itu kemudian secara tidak langsung menjadi identitasnya, yaitu sebagai sebuah oase dan sebuah ensiklopedi. Disini si pengguna melengkapi dan menyelesaikan plot cerita yang telah dihadirkan di ruang tersebut oleh si perancang.

Terlihat adanya hubungan antara perancang dan pengguna, sehingga ruang yang diciptakan tadi menjadi bahasa antara keduanya. Dengan adanya sebuah bahasa yang baik, maka terbukalah kesempatan yang lebih besar bagi arsitektur yang lebih bermakna dan tidak sekedar sebuah fisik. Inilah yang menjadi nilai positif dari ruang yang bercerita, sesuai yang diungkapkan Van Schaik tentang *...architecture that directly engage with the inner experience of people*.

BAB 4 KESIMPULAN

Berdasarkan kajian mengenai apa yang disebut sebagai arsitektur yang bercerita dapat dinyatakan bahwa, arsitektur bercerita adalah merupakan bentuk pendekatan yang menginginkan adanya suatu penghargaan terhadap nilai dibalik sebuah fisik atau melebihi yang terlihat di permukaan. Penghargaan terhadap nilai ini terjadi saat manusia sebagai pengguna arsitektur merasakan menjadi bagian dari cerita di dalam ruang. Hal tersebut dapat tercapai saat gerak maupun kegiatan yang berlangsung membuat mereka mampu merasakan kedekatan yang akhirnya menimbulkan apresiasi terhadap ruang itu. Apresiasi inilah yang akan menjadikan sesuatu lebih bermakna.

Upaya arsitektur bercerita dalam prosesnya memenuhi pencarian akan arsitektur bermakna, dapat dicapai melalui proses menyatukan pengetahuan yang dimiliki oleh perancang dengan pengetahuan yang berasal dari keseharian manusia, menjadi pemahaman yang utuh. Aspek ruang puitis dan cerita sebagai panduan adalah merupakan bagian dari pemahaman yang utuh ini. Melalui ruang puitis dapat dipelajari bagaimana terciptanya nilai kedekatan yang melekat pada sisi psikologis manusia dan mewujudkan suatu ruang menjadi ruang bermakna. Melalui cerita sebagai panduan dapat dipelajari bagaimana manusia mendeskripsi ruang dengan cara melihat melalui faktor fisik maupun mengalami melalui faktor gerakan. Kedua faktor yang menggambarkan melalui keberadaan *maps* dan *tours*. Dengan demikian terlihat peran manusia sebagai aktor dalam sebuah arsitektur bercerita.

Dari tinjauan terhadap ruang yang dilakukan, kembali menegaskan bahwa manusia memegang peranan yang penting. Dari cerita dan penilaian yang ditangkap indera manusia lah sebuah ruangan teridentifikasi. Analisis yang dilakukan berdasarkan sudut pandang ruang puitis dan cerita sebagai panduan, menghasilkan sintesis yang seolah menjadi judul dari cerita yang tertulis di tempat tersebut. **Sehingga sebuah pencarian akan arsitektur bermakna ini, menemukan sebuah jawaban dalam arsitektur bercerita, melalui hubungan antara manusia dengan ruang yang tidak hanya dapat dinikmati secara fisik namun juga emosi.**

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C. (1990). *Poetics of Architecture; Theory of Design*. New York: Architectural Record Books
- Archibald, Robert R. (1999). *A Place To Remember; Using History To Build Community*. Maryland: AltaMira Press
- Architectural Design. (2002). *Poetics in Architecture; editor. Leon Van Schaik*. London: Wiley Academy
- Bachelard, Gaston. (1964). *Poetics of Space*. Boston: Beacon Press
- Borden, Iain. (1996). *Strangely Familiar: Narratives of Architectures in The City*. London: Routledge
- Caudill, William W, William M. Peña, Paul Kennon. (1981). *Architecture and You; How To Experience and Enjoy Buildings*. New York: Whitney Library of Design
- De Certeau, Michel. (2002). *Spatial Stories*, dalam Andrew Ballantine, *What is Architecture*. London & New York: Routledge
- Franck, Karen A. & R. Bianca Lepori. (2000). *Architecture Inside Out*. Great Britain: Wiley Academy
- Goldwater, R & M.Treves. (1976). *Artists on Arts*. London
- Lang, John. (1987). *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan. (1986). *How Designers Think; The Design Process Demystified*. London: The Architectural Press Ltd

- Lawson, Bryan. (2001). *Language of Space*. Oxford: Architectural Press
- Lefebvre, Henri. (1991). *The Production of Space*; trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Basil Blackwell
- Lobell, Mimi. (1983). *Spatial Archetype*. Re Vision Vol.6 No.2
- Mellon, Nancy. (1998). *The Art of Storytelling*. UK: Element Books
- Moore, Charles W & Donlyn Lyndon. (1999). *Chambers for a Memory Palace*. Massachusetts: The MIT Press
- Moore, Charles & Gerald Allen. (1976). *Dimensions; Space, Shape, and Scale in Architecture*. New York: Architectural Record Books
- Norberg-Schulz, Christian. (1968). *Intentions in Architecture*. Massachusetts: The MIT Press
- Rasmussen, Steen Eiler. (1987). *Experiencing Architecture; 20th Edition*. Cambridge: The MIT Press
- Simpson, Timothy A. (2000). *Street, Sidewalks, Stores, and Stories*; dalam *Journal of Contemporary Ethnography December 2000*. Ohio: Sage Publications
- Steinback, John. (1930). *In Awe of Words*. Exeter University: The Exonian 75th Anniversary Edition
- This-Evensen, Thomas. (1987). *Archetypes in Architecture*. Oslo: Norwegian University Press

Tuan, Yi Fu. (1981). *Space and Place; The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minneapolis Press

Yin, Robert K. (1994). *Case Study Research; Design and Methods*. California: Sage Publications

WEBSITE


Architectook. (<http://architectook.net/spatial-stories/#more-398>). diakses pada 6 april 2008

eNotes. (<http://www.enotes.com/famousquotes/tag/stories-and-storytelling>). diakses pada 7 april 2008

Maze, J. *Narrative and The Space of Digital Architecture*. (<http://web.dcp.ufl.edu/maze/PUB/publications/2006-digitalnarrative.pdf>). diakses pada 14 maret 2008

Wikipedia, The Free Encyclopedia. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Narrative>). diakses pada 1 maret 2008

Wikipedia, The Free Encyclopedia. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Plot_\(narrative\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Plot_(narrative))). diakses pada 1 maret 2008



...Miracles are a retelling in small letters of the very same *story* which is written
across the whole world in letters too large for some of us to see..

[C.S Lewis]