

BAB III

“VISUAL ILLUSTRATION MAPPING”

III.A. Menuju Alam Berpikir Kreatif Manusia

“kreativitaslah yang menjadikan anda hidup”

Jordan E. Ayan

(Sumber: *Bengkel Kreativitas* By Jordan E. Ayan, Penerbit Kaifa)

“Mencipta berarti mengerjakan sesuatu yang baru”

Martin Luther, 2008

(Sumber: *The Art of Creative Thinking* By John Adair, Penerbit Golden Books)

Banyak orang yang mengabaikan kreativitas, sebab dia tidak menyadari betapa besarnya manfaat kreativitas. Tugas manusia sebagai individu yang diberi karunia akal dan budi pekerti, yang merupakan modal utama untuk dapat berpikir kreatif. Dalam penciptaan ide kreatif manusia harus dapat mengarahkan alam pikirannya menuju alam persepsi, ide dan perasaan yang kemudian digabungkan dalam suatu konsep atau visi. Secara garis besar alam pikiran kreatif seorang individu adalah kemampuan individu dalam melihat kemungkinan-kemungkinan dan hubungan-hubungan yang tidak tampak oleh alam pikiran individu biasa atau yang tidak mampu berpikir secara kreatif.

Dalam melahirkan ide-ide kreatif seorang individu hanya dituntut untuk dapat menggabungkan ide-ide atau unsur-unsur yang sudah ada. Dan hasilnya merupakan sebuah kombinasi ide-ide atau hal-hal yang tadinya terasa mustahil menjadi bernilai, maka seorang individu tersebut dapat dipandang sebagai pemikir kreatif. Karena dapat memberikan nilai tambah

pada sintesis yang isinya lebih dari gabungan bagian-bagiannya. Kreatifitas adalah daya pikir dan semangat yang memungkinkan individu untuk mengadakan sesuatu yang memiliki kegunaan, keindahan atau arti penting dari sesuatu yang kelihatannya tidak ada. Definisi kreatif adalah sebagai berikut¹¹ :

- Keinginan / kebutuhan untuk mengubah / mengembangkan (*improve*)
- Melihat sebuah situasi/permasalahan dari sisi lain (*see differently*) dan melakukan “*think outside the box*”.
- Terbuka pada berbagai gagasan bahkan yang tidak umum/aneh sekalipun (*open*).
- Mengimplementasikan ide perbaikan (*acting*).



Gambar 3.1 : Urban street concept
Sumber : www.core77.com

Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu dituntut untuk dapat berpikir secara kreatif, agar dapat menjadi individu yang memiliki karakter

¹¹ [_http://portfolio.petra.ac.id/user_files/76-010/pikir-anak.ppt](http://portfolio.petra.ac.id/user_files/76-010/pikir-anak.ppt)

yang tangguh dan tidak gampang menyerah. Mengapa setiap individu harus mampu berpikir kreatif ?, karena hidup selalu berhadapan dengan masalah, maka perlu ide-ide untuk mengatasi masalah tersebut. Setiap individu dituntut harus dapat berpikir kreatif mencari ide-ide untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Persaingan hidup tidak akan pernah berhenti, setiap individu akan menghadapi produk yang sama dalam menjual dan memasarkannya. Individu harus mampu berpikir kreatif dalam menghasilkan ide-ide untuk membuat atau memperbaiki produk tersebut agar tetap unggul. Seringkali, yang membedakan setiap individu dengan individu lain ialah kreativitas individu tersebut dalam mencari solusi, menghasil ide-ide terobosan dalam menjalankan tugasnya. Individu yang kreatif tidak akan pernah menyerah dengan keadaan, karena selalu memiliki solusi alternatif.

Berikut ini beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk dapat melakukan untuk mengembangkan proses berpikir kreatif ¹²:

- **KNOWLEDGE** : Mencari pengetahuan sebanyak mungkin (pengalaman, buku, internet, bertanya pada ahli/awam dsb.)
- **THINKING** : berpikir dalam-dalam
- **INCUBATION** : Relax, bermain (membiarkan alam bawah sadar bekerja)
- **EUREKA /AHA** : ketemu ide

¹² _http://fportfolio.petra.ac.id/user_files/76-010/pikir-anak.ppt

- **DEVELOPMENT** : Pengembangan ide (fungsional, menguntungkan, efisien, berguna)
- **PRACTICE** : punya waktu untuk melatih berpikir kreatif.

III.A.1. *Science to creativity*

Science atau ilmu pengetahuan adalah suatu rangkaian bagan konseptual dan merupakan konsep yang saling berhubungan sebagai suatu hasil pengamatan dan percobaan. *Science* pada dasarnya dibentuk oleh rasionalisme pikiran dan logika dari proses pengolahan data oleh otak. Dalam menemukan ide-ide atau penemuan daya cipta, *science* merumuskan hukum-hukum alam sebagai sesuatu kebenaran yang mutlak dan berlaku umum. “Seorang *scientist*” (peneliti) sepanjang penyelidikannya bisa meramalkan tentang faktor alam yang mempengaruhi gejala alam, dan hal tersebut tidak akan berubah dengan catatan sepanjang penyelidikan tersebut hingga sekarang. Catatan ini membuka kemungkinan bahwa nanti, jika penyelidikan menunjukkan hal lain, hukum itu kan berubah juga sampai ditemukan lagi penemuan lain.

Dalam mengembangkan proses berpikir kreatif, *science* merupakan modal awal menuju kreatif, begitu pula sebaliknya tanpa kreatifitas *science* tidak akan pernah berkembang. Dalam berpikir kreatif seringkali melibatkan suatu lompatan dalam keadaan situasi yang “gelap”. Sesuatu yang baru harus terus dicari dan diuraikan dalam mencari sesuatu yang baru dan tidak dapat ditempuh dalam satu lompatan.

Menemukan suatu analogi tentang seperti apa kira-kira ide yang belum diketahui, merupakan separuh jalan usaha untuk mencapai tujuan. Kemudian lakukan proses sebaliknya dengan menjadikan hal-hal biasa menjadi suatu hal yang aneh, sebab benda-benda atau ide-ide yang sudah biasa akan menghentikan semangat berpikir untuk bereksplorasi. Pada saat indera mata melihat sesuatu yang dianggap aneh, asing, problematik dan tidak memuaskan, stimultan-stimultan otak akan terpacu untuk berpikir. Kemudian indera peraba akan melakukan sketsa-sketsa terhadap benda-benda, ide-ide yang aneh. Setelah itu renungkan dan pusatkan perhatian terhadap sketsa-sketsa tersebut. Kemudian cari esensi yang belum diketahui terhadap benda-benda atau ide-ide yang aneh tersebut. Dibalik hal-hal yang biasa ada sebuah dunia yang menakjubkan yang belum diketahui dan perlu dieksplorasi.

“Membuat presepsi tentang sesuatu yang sangat kecil adalah intelijensi ”

Lou-Tzu, 2008

(Sumber: *The Art of Creative Thinking* By John Adair, Penerbit Golden Books)

Individu yang mampu berpikir kreatif akan memiliki kemampuan mengaplikasikan dan mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan yang mungkin tidak memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya, untuk menemukan sebuah model dan analogi yang baru. Oleh karena itu, tidak mengejutkan apabila para penemu dan para pemikir kreatif akan memiliki pengetahuan dibanyak bidang (*universal*). Kurangnya keahlian

atau pengetahuan khusus dalam suatu bidang tidak menjadi penghalang untuk memberikan kontribusi kreatif.

Sikap yang harus dibentuk dalam memahami suatu masalah adalah mencoba untuk melebarkan relevansi. Perhatikan teknologi-teknologi yang ada didalam bidang-bidang selain bidang yang dipelajari atau dengan kata lain *“think outside the box”*.

Berpikir merupakan proses melakukan perjalanan dan pemikir yang sejati selalu memiliki proses yang memiliki arah, namun hal ini tidak dapat dibakukan. Karena jalan atau alur pemikiran yang tidak terduga atau suatu kekacauan alam berpikir dapat memiliki kemungkinan lebih bermanfaat dari pada mengikuti rute yang baku dan telah ditentukan. Seorang pemikir kreatif perlu menjelajah dan selalu memiliki pola pikiran yang terbuka, seperti seorang penjelajah yang banyak akal.

Namun jangan pernah menunggu hal-hal yang tidak terduga atau sebuah kekacauan yang terjadi menjadi lebih bermanfaat, kerana semua hal itu hanya kebetulan terjadi pada saat proses pemecahan masalah. Pada intinya belajar untuk mencermati segala sesuatu merupakan tindakan yang terpenting, sebab kegiatan melihat dan mengenali suatu petunjuk dalam peristiwa-peristiwa tak terduga, menuntut kepekaan dan pengamatan yang jeli. Seperti yang dikemukakan oleh Albert Einstein *“Saya tidak punya bakat khusus, selain rasa ingin tahu yang sangat besar dan jangan pernah berhenti untuk bertanya”*.

III.A.2. *Visual to creativity*

“Seorang tolol tidak akan melihat pohon yang sama dengan yang dilihat oleh seorang yang bijaksana”

William Blake, 2008

(Sumber: *The Art of Creative Thinking* By John Adair, Penerbit Golden Books)

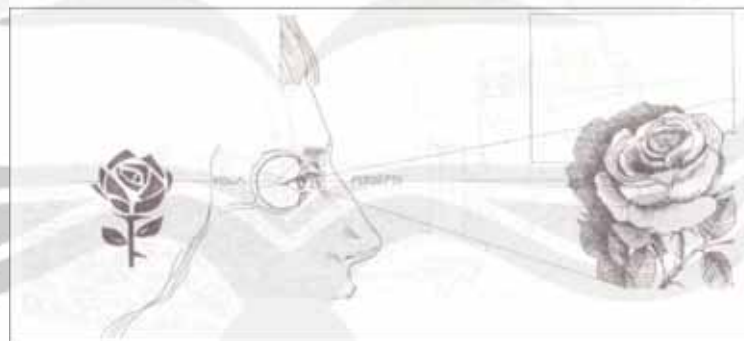
Observasi yang dilakukan oleh indera pengelihat akan mengalami transformasi dalam tingkatan yang berbeda-beda dalam pikiran kreatif. Karena setiap benda atau objek yang dilihat memiliki gabungan unsur-unsur lain dalam suatu gagasan yang baru. Berpikir kreatif bermula dari melihat atau membuat hubungan-hubungan. Segala sesuatu memiliki hubungan dengan segala sesuatu yang lainnya, tetapi alam pikiran belum tentu dapat melihat hubungan itu. Pengamatan merupakan sebuah keterampilan dan tidak semudah yang kedengarannya, nyaris mustahil untuk dapat melakukan pengamatan yang benar-benar obyektif. Karena biasanya individu cenderung untuk melihat apa yang sudah diketahui. Hal ini merupakan kebiasaan yang dapat beberapa kemungkinan kreatif ditinggalkan. Untuk menumbuhkan kemungkinan berpikir kreatif, perlu ditanamkan kebiasaan untuk sikap selektif dalam melakukan pengamatan yang dipandu oleh suatu ide atau prinsip tentang apa yang dicari. Dan salah satu bentuk latihan terbaik adalah melukis atau membuat sketsa ide desain. Melihat adalah cara dasar untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia, hal ini merupakan bakat yang tidak banyak dimiliki oleh setiap individu.

“Hal terbesar yang pernah dilakukan jiwa manusia di dunia ini ialah melihat sesuatu dan mengatakan apa yang ia lihat dengan cara yang lugas. Ratusan orang dapat berbicara diantara satu orang yang dapat berpikir, tetapi ribuan orang dapat berpikir diantara satu orang yang dapat melihat”.

John Ruskin, 2008

(Sumber: Modern of Painters, http://en.wikipedia.org/wiki/John_Ruskin)

Melihat (memerhatikan dan mengamati) merupakan kegiatan memberikan perhatian analisis cermat dan jujur, bahwa apa yang dilihat oleh mata merupakan salah satu hal yang sangat penting. Pengamatan dapat menyiratkan usaha untuk melihat orang, benda atau kejadian yang seolah-olah belum pernah dilihat sebelumnya. Sebenarnya segala sesuatu yang diajarkan kepada setiap individu bukanlah pengalaman melainkan pengamatan.



Gambar 3.3 : *Visual process*

Sumber : Menggambar suatu proses kreatif, hal: ????, Francis D.K. Ching

II.A.3. *Imagination to creativity*

Pikiran bawah sadar mempunyai peranan penting dalam memainkan peran melakukan sebuah keputusan, pemecahan masalah dan berpikir kreatif. “Pikiran dalam” merupakan unsur terpenting dalam berpikir

kreatif. Didalam otak manusia terdapat dua jenis kecerdasan yang berbeda. Kecerdasan analitis, konseptual, verbal terletak dibelahan otak kiri, sedangkan kecerdasan intuitif dan artistik dibelahan otak sebelah kanan.

Berikut ini kerangka kerja berpikir efektif¹³, ketika sedang berpikir tiga fungsi dasar berpikir bekerja atau menunggu giliran untuk memainkan peran :

1. Menganalisis : menguraikan kedalam bagian-bagian, membagi suatu ensitas kedalam elemen-elemen pembentuknya. Makna aslinya ialah “membelah” dan mengaplikasi objek-objek abstrak.
2. Mensintesis : merupakan kata kerja yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti “membebaskan, melonggarkan. Pembentukan sebuah keutuhan yang kompleks dengan penyatuan unsur-unsur, khususnya proses pembentukan konsep-konsep, ide-ide umum, teori-teori dan sebagainya.
3. Menilai : merupakan proses pemberian nilai atau harga, khususnya bila dibandingkan dengan benda-benda lain. Dari kata kerja latin “valere” yang berarti “kuat, bernilai” . Menilai berkaitan dengan

¹³ _ The Art of Creative Thinking By John Adair, Penerbit Golden Books

berpikir kreatif karena konsep kreatif itu sendiri adalah konsep yang sarat nilai.

Pikiran dibawah sadar dapat digambarkan secara metafora kapal selam dilaut untuk menggambarkan bahwa berpikir kadang-kadang meninggalkan permukaan dan melanjutkan perjalanan dengan menyelam ke kedalaman lautan, kemudian muncul lagi dalam pikiran sadar. Bukannya bersifat kacau, namun gudang ingatan dan emosi yang ditekan untuk mampu melakukan pekerjaan yang jelas. Apa yang sedang berlangsung dikedalaman pikiran sana? Jawabannya ialah tak seorangpun tahu. Pikiran dalam memiliki kemampuan sendiri untuk menganalisis, mensintesis dan menilai. Ketika telah menyelesaikan pekerjaannya, kemudian pikiran dalam mencetak temuan-temuan atau solusi-solusinya kedalam pikiran sadar. Temuan “cetakan” ini tidak selalu berupa ide-ide yang imajinatif atau kreatif dalam arti sebagai “keutuhan” baru dan bernilai yang hadir sendiri ke dalam pikiran. Pikiran dalam adalah sebuah *rendezvous*, merupakan tempat pertemuan antara pemikiran manusia dan ilham Tuhan, yang melahirkan ide-ide kreatif murni dan kreasi-kreasi baru.

III.A.4. *Drawing to creativity*

Proses akhir dari segala tindakan diatas adalah menuangkan ide-ide perancangan ke dalam selembar kertas kosong sebagai catatan penting sebagai gudang ide. Menggambar merupakan proses interaktif dari

melihat, memvisualisasikan dan mengekspresikan ide desain. Gambar yang dilihat dapat memperkaya penemuan-penemuan baru tentang dunia. *Image* yang dituangkan dalam selembar kertas dapat mengekspresikan dan mengkomunikasikan pemikiran dan persepsi suatu ide desain.



Gambar 3.4 : Studi bentuk gereja di Imatra, Alvar Alto
Sumber : menggambar suatu proses kreatif, hal :??? Francis D.K. Ching

III.B. Architectural Mapping (Pemetaan Arsitektur)

Dunia perancangan yang terus berkembang dan penuh persaingan saat ini, manusia selalu dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan suatu permasalahan (tak terkecuali arsitek sebagai seorang perancang). Perlu adanya penemuan suatu gagasan-gagasan baru yang dapat menambah kekayaan intelektual juga memberikan rangsangan (stimulan), serta membuka wawasan tentang kemungkinan-kemungkinan baru bagi para perancang untuk terus berkreasi. Pemecahan masalah akan selalu berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif, untuk mampu berpikir kreatif haruslah dilalui beberapa tingkatan atau tahapan dalam

proses kreatif itu sendiri (Kiswando, 2000)¹⁴. Dan didalam perkembangannya saat ini banyak sekali metode-metode yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara kreatif dan inovatif di dalam dunia arsitektur, salah satunya adalah dengan pemetaan arsitektur.

Dengan adanya pola kehidupan yang cepat sekali berubah, sebagaimana dilihat pada *contemporary space* yang memiliki karakter mobilitas tinggi dan dinamis, informal, semangat ruang yang baru, memanifestasi dirinya sendiri sebagai sebuah skenario yang beragam, berubah, bercampur dan bergeser. Berhadapan dengan ketidak-stabilan baru, kenyataan yang begitu cepat berubah (Arinto, 2006)¹⁵. Maka diperlukan sebuah metode pendekatan yang dapat lebih mudah dipahami sebagai suatu proses kreatif, inovatif, bebas, dan baru (*fresh*). Pemetaan Arsitektur sebagai sebuah metode dalam proses perancangan arsitektur, merupakan cara berpikir baru bagi perancang untuk melihat sebuah rancangan dari berbagai kemungkinan yang ada dan tanpa dibatasi oleh apapun. Di sini perancang diberi kebebasan untuk membuat sebanyak mungkin kemungkinan dalam waktu singkat, menemukan hal-hal baru dari permainan-permainan bebas, serta menemukan identitas dalam desainnya.

¹⁴ _ http://puslit.petra.ac.id/search_engine/cache/INT/INT030102/INT03010202.txt

¹⁵ _ http://arsitekuajy.tripod.com/campus_pemetaan.html



Gambar 3.5 : Gambar Mit instant house project
Sumber : www.iaac-digitalarchitecture.blogspot.com

III.B.1. Architectural mapping method (metoda pemetaan arsitektur)

1. Teaching Practice

Seorang perancang khususnya arsitek diharapkan peka terhadap segala peristiwa yang terjadi sebagai landasan proses kreatif. Proses kepekaan dapat dilakukan dengan cara membuat sketsa-sketsa semua kejadian yang dianggap menarik, meskipun hal itu dirasa kurang penting. Namun melalui dokumen-dokumen hasil sketsa suatu saat akan terasa bermanfaat.

Banyak sekali kegiatan untuk melatih kepekaan, seperti melakukan perjalanan, diskusi, fotografi dan sebagainya. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dari berbagai kegiatan merupakan instrumen agenda yang dapat dimanfaatkan untuk panduan dalam menciptakan desain yang kreatif dan inovatif. Belajar melatih kepekaan merupakan proses belajar memproduksi dirinya sendiri dan

objek yang ditangkap melalui pengalaman visual. Setelah dokumen-dokumen terkumpul langkah selanjut adalah mencoba mengkritisinya.

Untuk menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif merupakan proses berpikir yang cukup panjang, memerlukan wawasan dan pengalaman yang cukup luas. Selain itu juga intuisi dalam berspekulasi untuk memutuskan sesuatu juga harus tinggi, kemudian direfleksikan atau ditinjau ulang kesesuaian hasil karya dengan konsep yang akan dicapai.



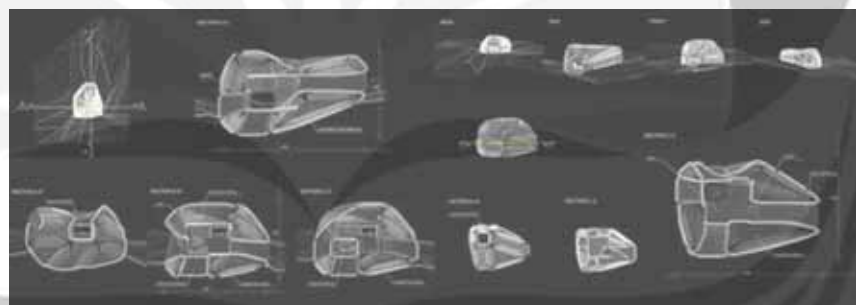
Gambar 3.6 : SPAN workshop-Zahahadid Studio
Sumber : www.iaac-digitalarchitecture.blogspot.com

2. Process

Seorang individu merupakan seorang kreator dan kreatifitas, hal ini melatar belakangi terciptanya bermacam-macam bentuk masa. Didalam proses belajar berarsitektur kreativitas dibentuk dari rasa. Untuk dapat menciptakan gubahan masa, individu melakukan pendekatan melalui merancang atau menciptakan kreasi beberapa

macam bentuk masa dengan pendekatan teori arsitektur. Dalam proses merancang individu dituntut untuk dapat berkonsentrasi, bersikap kritis dan fokus terhadap segala permasalahan desain untuk mendapatkan hasil akhir rancangan yang kreatif dan inovatif.

Menciptakan sebuah rancangan melalui rasa merupakan sebuah proses pembentukan individu yang kreatif dan tanggap terhadap berbagai aspek permasalahan dalam mendisain sebuah rancangan bangunan. Sebuah ide merupakan perwujudan dari transformasi hasil penelitian dan analogi permasalahan lingkungan sekitar yang diwujudkan kedalam rancangan.



Gambar 3.7 : *Plan of the House*

Sumber : www.iaac-digitalarchitecture.blogspot.com

3. *The Programme*

Dalam melakukan proses merancang individu harus mempunyai misi dan visi, apa yang ingin diselesaikan dan dicapai dari hasil akhir proses kreatif. Memprogram secara struktur sangat penting dalam proses merancang, individu dapat melakukan dengan membuat daftar atau sketsa segala sesuatu yang diperlukan dalam proses merancang.

Sehingga pada saat proses kreatif berlangsung segala tuntutan dapat terpenuhi dan terpecahkan.

Menstrukturkan dapat dilakukan dengan memulai dari segala sesuatu yang abstrak dan berbagai aspek yang berhubungan dengan rancangan. Dari sesuatu yang abstrak dan acak, coba dilakukan re-struktur sehingga dapat dipilih mana yang penting dan mana yang tidak. Segala sesuatu yang tidak penting jangan pernah ditinggalkan, mungkin dari sesuatu yang tidak penting dapat bermanfaat dan berubah menjadi sesuatu yang sangat penting. Dengan melakukan strukturisasi segala permasalahan yang bersifat abstrak, individu diharapkan dapat dengan mudah memecahkan permasalahan secara runtut, karena proses merancang merupakan proses kreatif yang bersifat *recycle* (mengulang).

III.B.2. *Form to programme*

1. *The scratch technique* (teknik goresan)

Melalui media goresan garis-garis yang bersifat abstrak dan melakukan manipulasi dan juxtaposition (penjajaran) komposisi terhadap media tersebut. Proses manipulasi “*scratch*” adalah menjadikan goresan-goresan garis sebuah komposisi bentuk atau permukaan yang tidak dikenali. Jadikan “*scratch*” memiliki bentuk berkarakter yang kuat dan mungkin sebuah bentuk yang tidak lazim atau aneh. Dengan bentukan-bentukan karakter “*scratch*” yang aneh yang sudah memiliki nilai lakukan pemilihan unsur-unsur pokok dari

beberapa bentukan “*scratch*”, pilih “*scratch*” yang memiliki karakter yang kuat atau menonjol.



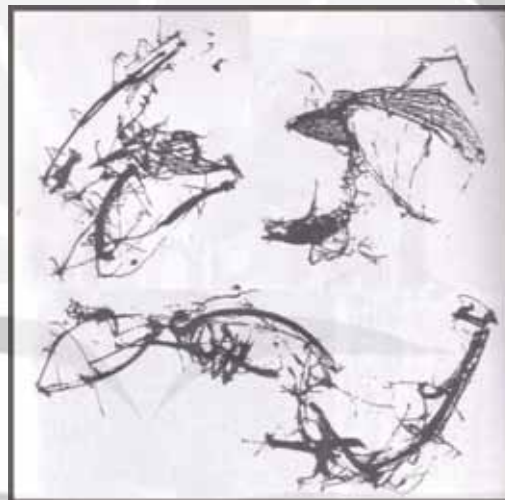
Gambar 3.8 : *Scratch mapping by Zahahadid*
Sumber : www.iaac-digitalarchitecture.blogspot.com

Setelah melakukan proses seleksi, kemudian komposisikan ulang “*scratch*” terpilih dengan menggunakan material yang baru menjadi susunan bentuk yang baru dan menarik. Yang menarik dari proses ini setiap individu akan memperoleh susunan bentuk yang baru yang berbeda-beda, sehingga didapatkan banyak alternatif bentuk. Pada intinya pengoperasian strategi desain ini adalah bagaimana melakukan sebuah keputusan untuk mendirikan, memutuskan dan menegakan sebuah komposisi bentuk dari beberapa alternatif susunan bentuk. Dan strategi desain ini merupakan strategi yang diciptakan oleh individu itu sendiri.

2. *Mapping* (pemetaan)

Di metode pemetaan ini individu menunjukkan hasil kerja keras dengan menemukan banyak sekali komposisi yang dapat dihasilkan dari proses “*scratch*”. Dengan banyaknya komposisi bentuk yang

dapat ditemukan, lalu buat penilaian dan mencoba membuat struktur. Buat keputusan dengan memilih bentuk-bentuk yang dianggap menarik, dalam hal ini imajinasi sangat berperan penting. Dengan proses penyeleksian bentuk akan memperuncing gambaran bentuk yang akan digunakan. Terbentuklah matrik topografi bentuk-bentuk terpilih, yang merupakan bentukan dari keseluruhan map dari bentuk-bentuk “scratch”. Mapping merupakan menemukan suatu bentuk yang menarik dan menghilangkan suatu bentuk yang kurang menarik.



Gambar 3.9 : *Scratch mapping*
Sumber : *form to programme*, Kevin Rhowbotham

Setelah proses topografi akan didapatkan sebuah koreografi dari bentuk-bentuk yang diseleksi. Koreografi bentuk ini masih dibaca sebagai gambar grafik yang bersifat abstrak. Dari koleksi koreografi garis-garis dan bentuk bentuk yang bersifat abstrak di eksplorasi menjadi bentuk-bentuk yang tidak asing dari kacamata individu. Individu mulai melakukan pengaturan dan organisasi dari bentuk-bentuk yang memiliki karakter dengan membuat lintasan, goncangan,

lontaran, getaran, perulangan. Metode diatas merupakan beberapa metode alternatif yang dapat dilakukan untuk membentuk organisasi koreografi bentuk yang baru.

3. *In space and time*

Inti dari dunia petualangan perancangan arsitektur berhubungan dengan totalitas pengelihatan. Pengelihatan sangat berperanan penting untuk membaca kembali segala situasi yang berhubungan dengan dunia arsitektur. Dengan pengelihatan beberapa objek tidak hanya diam namun ada juga objek yang bergerak. Dalam hal ini perlu dicermati bahwa kemampuan mata untuk menangkap objek yang bergerak tidak sejalan dengan kemampuan tangan dalam menuangkan sketsa alur gerak kedalam selembar kertas. Dibutuhkan teknologi yang dapat membantu menangkap objek yang bergerak, seperti camera, handycam dan sebagainya. Dengan menggunakan teknologi ini gambar-gambar yang ditangkap dapat diuraikan sesuai dengan urutan gerakanya. Penguraian gambar-gambar tersebut dengan metode *slowmotion*. Dan akhirnya didapatkan runtutan gambar objek yang bergerak.



Gambar 3.10 : *Slow-motion mapping*
Sumber : *form to programme*, Kevin Rhowbotham

Dari runtutan objek yang bergerak bisa didapatkan runtutan objek-objek yang dinamis. Objek di-“tracing” dengan menghubungkan titik-titik secara bebas tanpa ada batasan (proses eksplorasi), melalui proses “tracing” akan didapatkan runtutan gerak garis-garis yang dinamis yang dapat menjadi panduan dalam memperoleh gambaran bentuk-bentuk denah, tampak, detail dan sebagiannya. Dengan kata lain dari proses “in space and time” akan didapatkan sebuah “series working”.

4. Parasite (benalu)

Metode parasite adalah sebuah metode riset alternatif dengan menggunakan panduan objek eksisting yang sudah ada. Objek eksisting seperti bangunan lama yang sudah berdiri diberikan sentuhan atau bentuk fasad yang baru. Bentuk eksisting bangunan yang teratur dengan metode parasit coba di buat menjadi lebih dinamis.

Metode parasite ini mencoba membuat gambaran abstrak ledakan dari eksisting bangunan, dengan tidak mengurangi estetika eksisting bangunan lama. Dengan panduan eksisting bangunan lama coba dilakukan pembayangan sketsa, bila bangunan itu diledakan dan menghubungkan garis-garis secara bebas dan tidak ada batasan. Dengan metode parasit ini bangunan akan terasa menjadi lebih dramatis. Strategi selanjutnya melakukan super-impose, membuat lapisan-lapisan layer-layer hasil sketsa eksplorasi garis-garis dari pembayangan ledakan.



Gambar 3.11 : *Parasite mapping*
Sumber : *form to programme*, Kevin Rhowbotham

III.B.3. *Deteritorialisation*

Deteritorialisasi merupakan langkah selanjutnya, setelah melakukan keempat metode diatas. Alam pikiran rasional digunakan pada metode deteritorialisasi, setelah bermain-main di alam pikiran imaginasi melalui keempat metode diatas. Organisasi gambar-gambar abstrak yang didapat distruktur ulang dan berikan nilai melalui pengamatan secara dua dimensi yang disebut index. Index adalah kode yang diberikan untuk mengidentifikasi gambar-gambar abstrak yang dikelompokan dengan tabel sesuai dengan pengelompokan estetika, sehingga didapatkan sebuah serial produk dari gambar-gambar abstrak.

Konsep dari metode deteritorialisasi adalah menstrukturkan kembali bentuk-bentuk gambar abstrak yang didapatkan dari metode sebelumnya dengan bermain-main melalui alam pikiran imaginasi yang dengan bebas, di rasionalisasikan dengan menstrukturkan kembali dengan memberikan analisa nilai sesuai dengan kelompok-kelompok yang dibentuk secara sistematis.



Gambar 3.12 : *Deteritorialisasi*
Sumber : *form to programme*, Kevin Rhowbotham

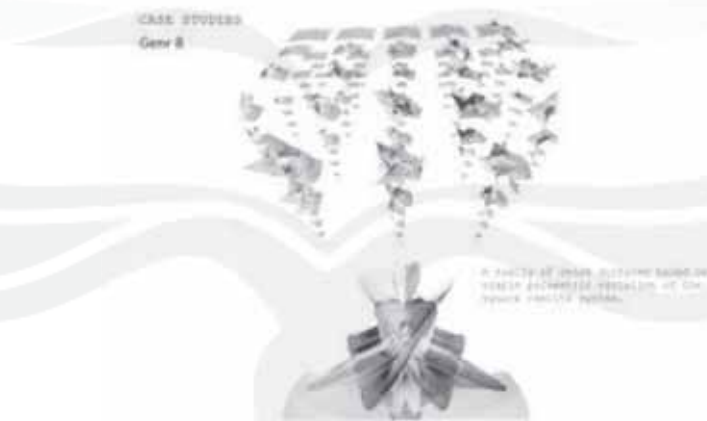
Objek-objek yang dianalisa diringkas menjadi bagan sebagai panduan perancangan (*portfolio project*). Produk bagan index objek yang didapat merupakan materi informasi perancangan. Eksplorasi objek-objek gambar abstrak dengan menggunakan super-imposse dengan menggunakan alam pikiran rasional.

III.B.4. Territorialities

Territorialities adalah pengidentifikasian index gambar-gambar abstrak dengan istilah-istilah yang akan digunakan. Pemberian keterangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk abstrak sesuai dengan fungsi, rasa, kondisi, emosi dan sebagainya sesuai dengan

alam pikiran rasional dan persepsi perancang. Pengidentifikasian gambar-gambar abstrak merupakan kekuatan konsep perancangan dalam menentukan bentuk fungsi, denah, tampak, sirkulasi, zoning ruang, bentuk struktur dan lain-lain. Teritorialisasi terintegrasi dari bermacam-macam pendekatan yang dapat dilakukan.

Dengan bantuan teknologi bentuk-bentuk abstrak dapat dieksplorasi menjadi tiga dimensi dengan bantuan software. Bentuk-bentuk abstrak biasanya dianimasikan sehingga membentuk sebuah bentuk abstrak baru secara tiga dimensi. Selain melalui animasi metode yang biasa dilakukan adalah dengan mirror, perulangan, rotasi, penggabungan (*merge*), potongan atau irisan dan masih banyak lagi metode yang dapat digunakan.



Gambar 3.13 : *Territorialities*
Sumber : *form to programme*, Kevin Rhowbotham

Bentuk-bentuk abstrak yang sudah teridentifikasi kemudian dikembalikan kedalam site, eksplorasi bentuk-bentuk abstrak tersebut dan atur komposisi sesuai dengan konsep dan persepsi.

III.B.5. Kesimpulan proses desain *Architectural Mapping*



Gambar 3.14 : *Form to Programme Flow*
Sumber : Analisa Penulis

III.D. *Visual Illustration Mapping*

III.D.1. *Blending menthoad creativity thinking and architectural mapping*

Pola Pikir Kreatif	Berpikir Pemetaan Arsitektur	Tindakan
Improve	The scratch technique	Knowledge
See defferenty	Mapping In space time Parasite	Thingking Incubation
Open	Deterritorialisations	Eureka/AHA (ketemu ide)
Acting	Territorialities	Development Practice

Bagan 3.1 : Metode proses berpikir Pemetaan Arsitektur
Sumber : Analisa Penulis

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan tentang tahapan berpikir secara kreatif. Tahapan tersebut ada 3 fase tahapan berpikir dan selalu berhubungan dan selalu berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk menghasilkan produk desain yang fenomenal pikiran harus mampu terus mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi atau ditemukan.



Gambar 3.15 : Skema pola pikir Pemetaan arsitektur
Sumber : Analisa Penulis



Bagan 3.2 : Pola garis besar kerangka berpikir konsep perancangan Pusat Apresiasi Desain Grafis
Sumber : Analisa Penulis