

## **BAB III**

### **TINJAUAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

#### **3.1 Tinjauan Arsitektur Kontemporer**

##### **3.1.1 Sejarah Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba, gaya arsitektur ini didasari oleh semangat perubahan yang berakar dari revolusi Industri di Inggris. Revolusi Industri mengakibatkan munculnya tipologi bangunan baru yang sebelumnya belum pernah ada, seperti tipologi pabrik, gudang, dan sebagainya. Revolusi industri juga mengakibatkan adanya material dan teknik baru dalam arsitektur. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru pada masa tersebut kemudian terus berkembang ke era art dan craft, yaitu situasi masyarakat mulai jenuh dengan fabrikasi dan melakukan gerakan sosial craftsmanship. Arsitektur kontemporer berlanjut ke era perkembangan seni, seperti kubisme, futurisme, dan neoplastisisme. Arsitektur kontemporer semakin lama semakin berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak ingin terpaku pada aturan-aturan klasik lagi<sup>23</sup>.

##### **3.1.2 Pengertian Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang. Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur yang kontemporer yang terdapat di Indonesia. Karya ini dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan trend arsitektur dalam negeri. Trend yang berkembang dalam satu dasawarsa terakhir didominasi oleh pengaruh langgam Arsitektur modern yang memiliki kesamaan ekspresi dengan karya arsitektur modern dari belahan dunia barat di dekade 60-an. Karya-karya arsitektur kontemporer Indonesia memiliki kesamaan dengan karya Mies van de Rohe, Wassily karya Marcel Breuer atau kursi B306 chaise-lounge karya Le Corbusier dan lounge chair karya Charles Eames.

Arsitektur kontemporer telah diakui sebagai salah satu pendekatan dalam merancang secara internasional sehingga banyak ahli yang mengemukakan pendapat mengenai definisi dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai

---

<sup>23</sup>Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald.

berikut;

1. Konemann, *World of Contemporary Architecture XX*

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.”

2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996)

“Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”<sup>24</sup>.

3. L. Hilberseimer, *Comtemporary Architects 2* (1964)

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer AR 2211 | Teori Desain Arsitektur 2 mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia.”<sup>25</sup>

### 3.1.3 Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Schimbeck menyatakan bahwa arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecahan bagi arsitektur hari esok dan situasi masa kini. Seorang kritikus arsitektur Charles Jenks pun mulai memperkenalkan suatu metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur ‘bersandi ganda’ (double coded), teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi periode tertentu<sup>26</sup>.

Di Indonesia arsitektur kontemporer, yang ditolak ukur dalam satu dasawarsa

---

<sup>24</sup> Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

<sup>25</sup> Hilberseimer, L. (1964). *Comtemporary Architects 2* .

<sup>26</sup> Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*.

terakhir memiliki dominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu:

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat<sup>27</sup>.

### 3.1.4 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
5. memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan Hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

### 3.1.5 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

No	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan ekspresif dan dinamis
2	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masiv
3	Harmonisasi Ruang Luar dan	Penerapan courtyard sehingga memberikan

<sup>27</sup> Gunawan, E. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

	dalam	<p>suasana ruang terbuka di dalam bangunan</p> <p>Pemisahan ruang luar dengan ruang dalam dengan menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai.</p>
4	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang orang untuk datang karena memberikan kesan terbuka
5	Kenyamanan Hakiki	Kenyamanan tidak hanya dirasakan oleh beberapa orang saja (mis : orang normal) tetapi juga dapat dirasakan oleh kaum difabel. Misalnya penggunaan ramp untuk akses ke antar lantai.
6	Eksplorasi Elemen Lansekap	<p>Mempertahankan vegetasi yang kiranya dapat dipertahankan yang tidak mengganggu sirkulasi diluar maupun dalam site.</p> <p>Penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain.</p> <p>menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada site sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang.</p>
7	Bangunan yang kokoh	Menerapkan sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta material modern sehingga memberi kesan kekinian

### 3.1.6 Preseden dalam Arsitektur Kontemporer

#### a. Museum Tsunami Aceh



*Gambar 23. Museum Tsunami Aceh*

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

Museum tsunami adalah sebuah museum yang dirancang oleh salah satu arsitek terkenal Indonesia yaitu Ridwan Kamil. Museum ini merupakan salah satu cara untuk mengenang kejadian tsunami yang terjadi di Aceh pada tanggal 26 Desember 2004. Museum Tsunami Aceh diresmikan pada tahun 2009.

Bangunan ini menyerupai sebuah kapal yang memiliki cerobong besar ditengah bangunan dan menggunakan material kaca yang ditutup oleh secondary skin yang merupakan salah satu ciri khas dari arsitektur kontemporer.

Berikut ruang-ruang utama yang ada di Museum Tsunami Aceh

#### 1. Ruang Renungan

Dalam ruangan ini terdapat sebuah lorong sempit dan remang sekaligus dapat mendengarkan suara air yang mengalir beserta suara azan. Pada kiri dan kanan dinding lorong tersebut terdapat air yang mengalir yang di ibaratkan gemuruh tsunami yang pernah terjadi di masa silam.



*Gambar 24. Ruang Renungan*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

## 2. Memorial Hill

Setelah berjalan melewati Lorong Tsunami, pengunjung akan memasuki Ruang Kenangan (Memorial Hall). Ruangan ini memiliki 26 monitor sebagai lambang dari kejadian tsunami yang melanda Aceh ada 26 Desember 2004. Setiap monitor menampilkan gambar dan foto para korban dan lokasi bencana yang melanda Aceh pada saat tsunami sebanyak 40 gambar yang ditampilkan dalam bentuk slide. Gambar dan foto ini seakan mengingatkan kembali kenangan tsunami yang melanda Aceh atau disebut space of memory yang tidak mudah untuk dilupakan dan dapat dipetik hikmah dari kejadian tersebut.

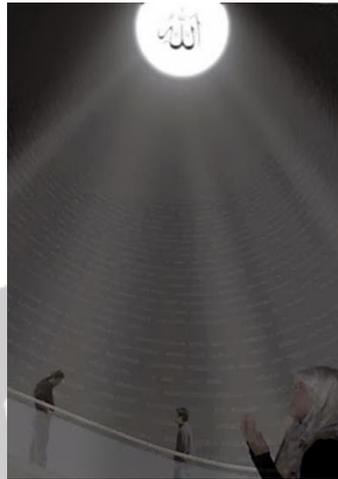


*Gambar 25. Ruang Memorial Hill*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

## 3. Ruang "The Light of God"

Setelah melewati ruang memorial hill, anda akan memasuki ruang "The Light of God", yaitu sebuah ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya remang-remang. Pada puncak ruangan terlihat kaligrafi arab berbentuk tulisan ALLAH. Pada dinding-dinding ruangan ini dipenuhi tulisan nama-nama korban tsunami yang tewas dalam peristiwa besar tersebut. Bangunan ini mengandung nilai-nilai Religius yang merupakan cerminan hubungan manusia dengan sang pencipta / Allah. Ruangan berbentuk silinder dengan cahaya remang dan ketinggian 30 meter ini memiliki kurang lebih 2.000 nama-nama korban tsunami yang tertera di setiap dindingnya.



Gambar 26. Ruang The Light of God

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 4. Lorong Cerobong

Setelah Sumur Doa, pengunjung akan melewati Lorong Cerobong (Romp Cerobong) menuju Jembatan Harapan. Lorong ini sengaja didesain dengan lantai yang berkelok dan tidak rata sebagai bentuk filosofi dari kebingungan dan keputusasaan masyarakat Aceh saat didera tsunami pada tahun 2004 silam, kebingungan akan arah tujuan, kebingungan mencari sanak saudara yang hilang, dan kebingungan karena kehilangan harta dan benda, maka filosofi lorong ini disebut Space of Confuse. Lorong gelap yang membawa pengunjung menuju cahaya alami melambangkan sebuah harapan bahwa masyarakat Aceh pada saat itu masih memiliki harapan dari adanya bantuan dunia untuk Aceh guna membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologis masyarakat Aceh yang pada saat usai bencana mengalami trauma dan kehilangan yang besar.

#### 5. Jembatan Harapan

Lorong cerobong membawa pengunjung ke arah Jembatan Harapan (space of hope). Disebut jembatan harapan karena melalui jembatan ini pengunjung dapat melihat 54 bendera dari 54 negara yang ikut membantu Aceh pasca tsunami, jumlah bendera sama dengan jumlah batu yang tersusun di pinggiran kolam. Di setiap bendera dan batu bertuliskan kata „Damai“ dengan bahasa dari masing-masing negara sebagai refleksi perdamaian Aceh dari peperangan dan konflik sebelum tsunami terjadi. Dengan adanya bencana gempa dan tsunami,

dunia melihat secara langsung kondisi Aceh, mendukung dan membantu perdamaian Aceh, serta turut andil dalam membangun (merekonstruksi) Aceh setelah bencana terjadi.



*Gambar 27. Jembatan Harapan*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 6. Ruang Multimedia

Pada Lantai dua museum, merupakan akses ke ruang-ruang multimedia seperti ruang audio dan ruang 4 dimensi "tsunami exhibition room", ruang pre-tsunami, while tsunami, dan post-tsunami.



*Gambar 28. Ruang Pameran dan Multimedia*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 7. Ruang Geologi, Perpustakaan, Souvenir

Kemudian lantai 3 Museum ini tersedia beberapa fasilitas-fasilitas seperti ruang geologi, perpustakaan, musalla, dan souvenir. Pada ruang geologi, anda dapat memperoleh informasi mengenai bencana yaitu tentang bagaimana gempa dan

tsunami terjadi, melalui penjelasan dari beberapa display dan alat simulasi yang terdapat dalam ruangan tersebut.

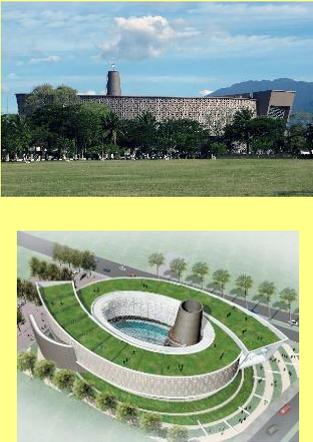
#### 8. Ruang Penyelamatan.

Tingkat akhir Gedung Museum Tsunami Aceh, berfungsi sebagai tempat penyelamatan darurat / Escape building apabila terjadi tsunami lagi di masa yang akan datang. Tingkat atap ini tidak dibuka untuk umum karena mengingat konsep keselamatan dan keamanan pengunjung, dan hanya akan dibuka saat darurat atau saat dibutuhkan saja.

Bangunan Museum Tsunami Aceh akan di kaji melalui 7 prinsip arsitektur kontemporer menurut Schirmbeck

*Tabel 5. Kajian Museum Tsunami Aceh*

Prinsip Kontemporer	Kenyataan	Gambar Bangunan
1. Bangunan kokoh	Bangunan terlihat kokoh menyerupai bentuk kapal	
2. Gubahan ekspresif dan dinamis	Gubahan massa berasal dari bentuk kapal dan tidak kaku (berbentuk oval)	
3. Konsep ruang terkesan terbuka	Pada lantai dasar merupakan area terbuka dan dijadikan area komunal sehingga dapat menyatu dengan ruang luar	

<p>4. Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam</p>	<p>Pada lantai dasar terdapat jembatan yang dibawahnya terdapat air, sehingga memberikan kesan sedang berada dialam terbuka.</p>	
<p>5. Memiliki fasad yang transparan</p>	<p>Museum tsunami menggunakan fasad yang terbuat dari kaca yang kemudian diberi secondary skin</p>	
<p>6. Kenyamanan Hakiki</p>	<p>Pada pintu masuk menggunakan ramp sehingga ramah bagi kaum difabel.</p> <p>Menonjolkan penggunaan beton sebagai bahan utama sehingga memberikan kesan kejujuran</p>	
<p>7. Eksplorasi elemen lansekap</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lansekap mengoptimalkan penggunaan vegetasi.</li> <li>- Pada bagian atap bangunan menggunakan roof garden yang dapat dijadikan area komunal</li> </ul>	

## b. Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta



*Gambar 29. Tampak Depan Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Museum Gunung Api Merapi memiliki 2 lantai yang diresmikan tahun 2010 silam ini menjadi salah satu tempat wisata menarik di daerah Hargobinangun, Sleman. Bentuk bangunannya unik, berbentuk trapesium dengan salah satu sisi puncaknya mengerucut membentuk segitiga.

Berikut ruangan yang ada di Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta:

### 1. Ruang Replika

Pada ruangan ini terdapat replika sebaran awan panas dari 3 buah letusan Gunung Merapi, yakni pada tahun 1969, 1994 dan 2006. Alat inilah yang membuat seluruh ruangan bergemuruh karena alat ini dapat bergerak dan memperlihatkan sebaran awan panas dan aliran lava pijar pada waktu kejadian.



*Gambar 30. Ruang Replika Gunung Api Merapi*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

### 2. Ruang display sisa letusan

Pada ruangan ini terdapat koleksi benda-benda sisa letusan tahun 2006 hingga koleksi foto-foto Gunung Merapi dari zaman ke zaman yang di pajang sedemikian rupa hingga mudah di amati.



Gambar 31. Koleksi Ruang Display

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

### 3. Ruang Simulasi

Ruang ini berada pada lantai 2, pada ruangan ini setidaknya ada 9 tipe benda koleksi dan alat peraga yang tersimpan, mulai dari display letusan dan erupsi merapi, lorong peraga simulasi LCD, peraga simulasi tsunami hingga peraga simulasi gempa.

### 4. Ruang Teater

Pada ruangan ini pengunjung akan disuguhi sebuah film pendek berdurasi 24 menit berjudul Mahaguru Merapi. Film ini menunjukkan dua sisi merapi yang begitu berbeda.



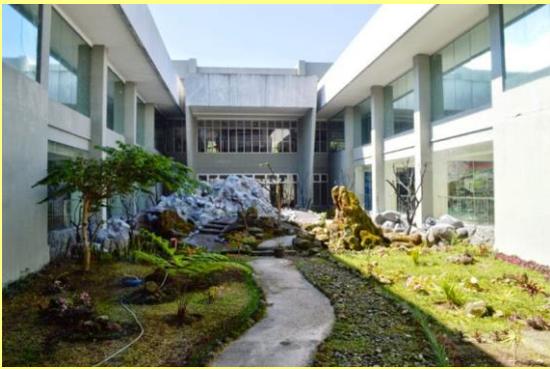
Gambar 32. Ruang Teater

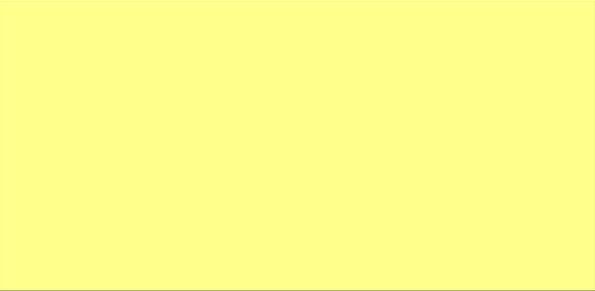
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Bangunan Museum Merapi Jogja akan di kaji melalui 7 prinsip

arsitektur kontemporer menurut Schirmbeck

Tabel 6. Kajian Arsitektur Kontemporer Museum Merapi

Prinsip Kontemporer	Kenyataan	Gambar Bangunan
1. Bangunan kokoh	Bangunan terlihat kokoh menyerupai bentuk gunung	
2. Gubahan ekspresif dan dinamis	Gubahan massa berasal dari bentuk gunung, dan menjadi ikon merapi di daerah Sleman	
3. Konsep ruang terkesan terbuka	Pada tengah bangunan terdapat area terbuka yang batuan hasil dari letusan merapi	
4. Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Pada dinsip bangunan menggunakan kaca, sehingga memberikan kesan menyatu dengan courtyard yang ada di tengah bangunan	

<p>5. Memiliki fasad yang transparan</p>	<p>Pada area hall, menggunakan fasad kaca sehingga mengundang orang untuk datang</p>	
<p>6. Kenyamanan Hakiki</p>	<p>Penyediaan ramp, sehingga mempermudah untuk kaum difabel</p>	
<p>7. Eksplorasi elemen lansekap</p>	<p>-Lansekap mengoptimalkan penggunaan vegetasi. - Pada area sekitar bangunan masih mempertahankan vegetasi alami, seperti pohon tinggi</p>	