

BAB IV TINJAUAN TEORITIKAL ANALOGI DALAM ARSITEKTUR DAN KARAKTER KOMPETITIF

4.1. Tinjauan Suprasegmen Arsitektur

4.1.1. Bentuk

Bentuk merupakan garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sebuah bentuk khusus (Ching, 2007). Terdapat tiga bentuk dasar, yaitu:

a. Lingkaran

Merupakan sebuah bidang melengkung yang memiliki jarak yang sama di setiap titik dengan sebuah titik pusat di dalam kurva. Lingkaran bersifat stabil dan menjadi pusat atau poros dari lingkungannya.



Gambar 4. 1. Lingkaran
Sumber: Ching, 2007

b. Segitiga

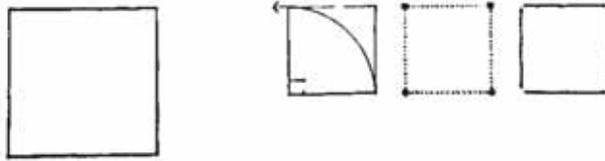
Merupakan bidang yang ditutup oleh tiga sisi dan memiliki tiga sudut. Segitiga menunjukkan stabilitas dan keseimbangan apabila diletakkan pada posisi yang tepat.



Gambar 4. 2. Lingkaran
Sumber: Ching, 2007

c. Bujur Sangkar

Merupakan bidang yang memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat buah sudut tegak lurus. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional.



Gambar 4. 3. Bujur Sangkar

Sumber: Ching, 2007

Sebagai tambahan bagi bentuk dasar, bentuk-bentuk memiliki sifat visual sebagai berikut:

- a. Ukuran, merupakan dimensi fisik panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk.
- b. Warna, merupakan fenomena persepsi cahaya dan visual yang bisa digambarkan dalam hal persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Warna dapat mempengaruhi beban visual sebuah bentuk.
- c. Tekstur, merupakan kualitas visual dan terutama indera sentuhan yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk dasar, tatanan, dan proporsi bagian-bagiannya. Tekstur juga dapat menentukan tingkat dimana permukaan sebuah bentuk merefleksikan atau menyerap cahaya.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat terkait yang menentukan pola dan komposisi elemen-elemen:

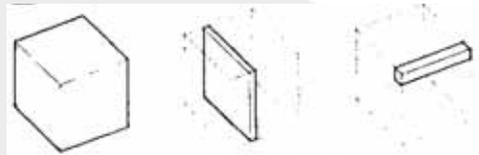
- a. Posisi, merupakan lokasi relatif suatu bentuk terhadap lingkungannya atau area visual di dalamnya tempat di mana ia dilihat.
- b. Orientasi, merupakan arah relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, atau terhadap orang yang melihat bentuk tersebut.
- c. Inersia visual, merupakan derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Hal ini bergantung pada geometri dan orientasi bentuk terhadap bidang dasar, gaya tarik gravitasi, dan garis pandang kita.

Bila dikaitkan dengan fungsi atau utilitasnya, bentuk merupakan gabungan antara firmitas dan venustas. Ekspresi bentuk merupakan apa yang pengamat lihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya (Smithies, 1984). Setiap orang memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda, maka tanggapan terhadap ekspresi bentuk juga akan berbeda-beda. Ekspresi bentuk dipengaruhi oleh fungsi, struktur, dan budaya.

Seluruh bentuk lain dapat dianggap sebagai suatu transformasi dari solid-solid primer, variasi-variasi dimunculkan melalui:

a. Transformasi Dimensional

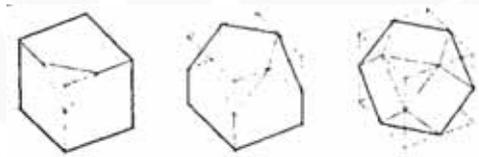
Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan cara merubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai anggota sebuah keluarga bentuk.



Gambar 4. 4. Transformasi Dimensional
Sumber: Ching, 2007

b. Transformasi Substraktif (Pengurangan)

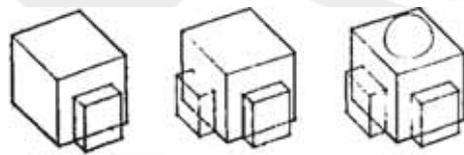
Dengan mengurangi sebagian volumenya, suatu bentuk dapat mempertahankan identitas asalnya ataupun ditransformasikan ke bentuk yang lain.



Gambar 4. 5. Transformasi Substraktif
Sumber: Ching, 2007

c. Transformasi Aditif (Penambahan)

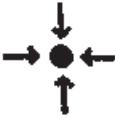
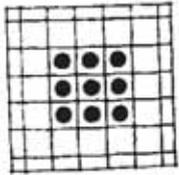
Dengan menambahkan volume suatu bentuk dapat menentukan apakah identitas bentuk awalnya diubah atau dipertahankan.



Gambar 4. 6. Transformasi Aditif
Sumber: Ching, 2007

Bentuk aditif dapat dikategorikan berdasarkan sifat hubungan yang ada baik di antara bentuk komponen maupun konfigurasi keseluruhannya.

Tabel 4. 1. Bentuk-Bentuk Aditif

No	Bentuk-Bentuk Aditif	Gambar
1	<u>Terpusat</u> Sebuah bentuk sekunder yang dikelompokkan terhadap sebuah bentuk berinduk pusat, dominan.	
2	<u>Linier</u> Serangkaian bentuk yang disusun secara berurutan di dalam sebuah baris.	
3	<u>Radial</u> Suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah bentuk pusat dalam secara radial (arah jari-jari).	
4	<u>Terklaster</u> Suatu koleksi bentuk yang digabungkan bersama oleh keberdekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya.	
5	<u>Grid</u> Seperangkat bentuk modular yang dihubungkan serta diatur oleh suatu jaring tiga dimensional.	

Sumber: Ching, 2007

Penegasan bentuk atau artikulasi adalah cara bagaimana permukaan-permukaan sebuah bentuk bersama-sama menciptakan bentuk dasar dan volumenya. Suatu bentuk dapat dipertegas dengan cara:

- a. Membedakan bidang-bidang yang berdekatan dengan pernggantian material, warna, tekstur, atau pola
- b. Mengembangkan sudut sebagai elemen-elemen linier independen bidang-bidang yang berdekatan tersebut

- c. Membuang sudut-sudut untuk memisahkan secara fisik bidang-bidang yang bertetangga
- d. Menerangi bentuk tersebut untuk menciptakan kontras tajam pada tingkat nada di sepanjang tepi sudut-sudutnya (Ching, 2007).

4.1.2. Jenis Bahan

Jenis bahan bangunan yang digunakan dalam sebuah bangunan memiliki kekenyalan, kekerasan, dan ketahanan yang berbeda-beda. Sifat-sifat tersebut memiliki batas yang jika dilampaui maka akan menyebabkan bahan tersebut menjadi retak, patah, atau runtuh. Sifat dari bahan juga dapat menunjukkan suatu karakter dari tampilannya.

Tabel 4. 2. Beberapa Macam Bahan Dasar Beserta Sifat dan Kesan yang Ditimbulkan

Material	Sifat	Kesan Penampilan	Contoh Pemakaian
Kayu	Mudah dibentuk, juga untuk konstruksi-konstruksi yang kecil, bentuk-bentuk lengkung	Hangat, lunak, alamiah, menyegarkan	Bangunan rumah tinggal dan tempat masyarakat membutuhkan kontak langsung dengan bangunan.
Batu bata	Fleksibel, terutama pada detail dapat untuk macam-macam struktur, bahkan untuk struktur-struktur besar	Praktis	Banyak digunakan untuk bangunan perumahan, monumental, komersial
Semen (<i>stucco</i>)	Dapat untuk eksterior dan interior, cocok untuk diberikan segala macam warna, mudah rata (homogen), mudah dibentuk	Dekoratif	Bangunan-bangunan di daerah mediterania, untuk elemen-elemen dekorasi
Batu alam	Tak membutuhkan proses, dapat dibentuk (diolah)	Berat, kasar, alamiah, sederhana, informil	Untuk pondasi, dinding dekoratif, banyak digunakan untuk bangunan-bangunan kecil, terutama rumah tinggal
Batu kapur	Mudah bergabung dengan bahan lain, mudah rata	Sederhana, kuat (jika digabung dengan bahan lain)	Bangunan rumah tinggal, bangunan ibadah (katedral-katedral di Perancis)
Marmar		Mewah, kuat, formil, agung	Bangunan-bangunan untuk menunjukkan

Material	Sifat	Kesan Penampilan	Contoh Pemakaian
			kekuasaan, kemewahan, dan kekuatan
Beton	Hanya menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh	Bangunan-bangunan monumental, bangunan pemerintahan
Baja	Hanya menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar	Bangunan-bangunan pemerintahan, bangunan-bangunan utilitas
Metal	Efisien	Ringan, dingin	Bangunan-bangunan komersil
Kaca	Tembus pandang, biasanya digabung dengan bahan lain	Ringkih, dingin, dinamis	Hanya sebagai pengisi
Plastik	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan (karena merupakan bahan pabrik), dapat diberi bermacam-macam warna	Ringan, dinamis, informil	Bangunan-bangunan yang sifatnya santai

Sumber: Hendraningsih, dkk dalam buku *Peran, Kesan, dan Pesan Bentuk Arsitektur* (1985: 20-21)

4.1.3. Warna

Menurut D.K. Ching, warna merupakan fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Warna merupakan atribut yang paling mencolok yang membedakan bentuk satu dengan lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi bobot visual pada bentuk. Warna memiliki tiga dimensi, yaitu:

a. Jenis warna (*hue*)

Jenis warna merupakan atribut yang digunakan untuk mengenali dan menjelaskan warna, seperti merah, kuning, ataupun biru.

b. Nilai

Nilai merupakan terang dan gelap warna bila dibandingkan dengan hitam dan putih.

c. Saturasi

Saturasi merupakan pekat atau pucatnya warna yang tergantung pada jumlah *hue* dalam suatu warna.

Secara psikologis, warna mempengaruhi kesan dan penciptaan karakter manusia yang melihatnya.

Tabel 4. 3. Pengaruh/Efek, Kesan, dan Karakter Warna

Warna	Efek	Kesan		Karakter
		Positif	Negatif	
Merah 	Menarik, menstimulus	Menggairahkan, semangat, enerjik, aktif, kuat, hangat	Agresif, berdarah, intens, hebat, dahsyat	Warna yang paling dominan dan dinamis; yang mudah menarik perhatian dan menolak/melawan warna lain
Orange 	Menarik, menstimulus, menyenangkan (ceria)	Menghidupkan, enerjik, ceria/periang, <i>ekstrovert</i> , sangat sosial	Mengganggu, keras (jika terlalu pekat)	Warna yang lebih lembut dan bersahaja daripada merah
Kuning 	Ceria/periang	Cerah menyinari, periang, penting/vital, spirit tinggi	Egosentris dan menyilaukan	Warna paling menyenangkan, hangat, penuh keceriaan, dan inspirasi
Hijau 	Relaksasi, pasif/pendiam	Alami, tenang, tenteram, menyegarkan	Umum, membosankan, bersalah	Warna paling mampu menarik stimulus/dorongan
Biru 	Relaksasi	Kalem, aman, nyaman, tenang/bijaksana, kontemplasi	Dingin, melankolis, depresi, menakutkan	Warna antithesis dari merah. Memiliki sifat tenang dan lebih santai daripada merah.
Ungu 	Lembut, menundukkan	Eksklusif, bermartabat	Kesendirian, sedih, angkuh/sombong	Warna yang memberi kesan halus dan kekayaan, atau memunculkan keresahan dan penurunan

Sumber: Frank H. Mahnke, and Rudolf H. Mahnke, 1993, *Color and Lighting in Manmade Environment*, pp. 11-13.

Warna juga dapat memberikan karakter ruang dalam dan menimbulkan respon tertentu dari penggunaanya.

Tabel 4. 4. Pengaruh/Efek Warna pada Karakter Ruang Dalam

Warna	Efek	Kesan/Karakter
Merah 	Plafond	Berat, mengganggu, menekan
	Dinding	Agresif, dinamis
	Lantai	Sadar, semangat, waspada
Merah muda 	Plafond	Lembut, menyenangkan, sangat intim
	Dinding	Menghambat keagresifan, lemah, manis
	Lantai	Terlalu halus, asing/kurang familier
Coklat 	Plafond	Menekan, berat
	Dinding	Aman, meyakinkan
	Lantai	Mantap, kuat, stabil
Orange 	Plafond	Merangsang, menarik perhatian
	Dinding	Aman, meyakinkan
	Lantai	Aktif, berorientasi gerak
Kuning 	Plafond	Terang, bercahaya, merangsang
	Dinding	Hangat, menarik (silau jika terlalu terang)
	Lantai	Meninggikan, menyenangkan
Hijau 	Plafond	Protektif (melindungi)
	Dinding	Sejuk, aman, kalem, penuh andalan, pasif
	Lantai	Alami, lembut, dingin, santai
Biru 	Plafond	Warna langit, sejuk, kurang konkrit, menekan dan berat (jika terlalu pekat)
	Dinding	Sejuk dan dingin (jika terang), mendorong dan berkesan dalam (jika terlalu gelap)
	Lantai	Inspirasi pergerakan mudah, penting
Ungu 	Plafond	Sangat jarang dipakai pada ruang dalam, kecuali ruang-ruang insidental. Pada area yang luas dapat mengganggu fokus mata dan membingungkan.
	Dinding	
	Lantai	
Abu-abu 	Plafond	Seperti berbayang
	Dinding	Netral dan membosankan
	Lantai	Netral
Putih 	Plafond	Kosong/luang-mendukung pembauran cahaya
	Dinding	Netral, hampa/lengang, steril, tanpa energi
	Lantai	Terkesan sulit disentuh

Hitam 	Plafond	Kosong
	Dinding	Tidak menyenangkan, gelap seakan terpenjara
	Lantai	Aneh, abstrak

Sumber: Frank H. Mahnke, and Rudolf H, Mahnke, 1993, Color and Lighting in Manmade Environment, pp. 11-13.

4.1.4. Tekstur

Menurut D.K. Ching tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur menentukan sampai dimana permukaan suatu benda memantulkan atau menyerap cahaya datang. Tekstur merupakan karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada waktu menyentuh. Tekstur juga dapat menunjukkan kualitas pemantulan cahaya yang menimpa benda tersebut.

Terdapat dua tipe tekstur dasar, yaitu:

a. Tekstur sentuhan

Tekstur sentuhan bersifat nyata dan dapat dirasakan oleh sentuhan.

b. Tekstur visual

Tekstur visual belum tentu nyata atau hanya ilusi.

4.1.5. Proporsi dan Skala

Menurut D.K. Ching, proporsi mengacu ke hubungan suatu bagian dengan yang lainnya atau dengan keseluruhan, atau antara satu objek dan yang lainnya (Ching, 2001). Hubungan ini menunjuk pada besar, kuantitas, atau derajat. Proporsi berguna untuk meningkatkan kesatuan dan harmoni.

Prinsip utama skala berhubungan dengan proporsi. Skala secara spesifik mengacu pada ukuran sesuatu, relatif terhadap beberapa standar yang diketahui atau konstanta yang digunakan. Skala dibagi menjadi:

a. Skala mekanis

Skala mekanis merupakan ukuran atau proporsi suatu benda yang relatif terhadap standar ukuran yang sudah diterima.

b. Skala visual

Skala visual merupakan ukuran atau proporsi suatu benda yang menunjukkan ukuran relatif terhadap ukuran lain yang diketahui atau ukuran diasumsikan.

c. Skala manusia

Skala manusia adalah skala yang didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Skala ini tidak dipakai sebagai alat ukur yang mutlak karena dimensi manusia berbeda-beda.

4.2. Tinjauan Tata Rupa

Rupa bangunan sering disebut juga fasad. Kata fasad diambil dari bahasa Perancis, yaitu *façade* yang secara harafiah berarti depan atau muka. Fasad adalah suatu sisi luar (eksterior) sebuah bangunan, umumnya terutama yang dimaksud adalah bagian depan, tetapi kadang-kadang juga bagian samping dan belakang bangunan¹⁶. Fasad dapat mencerminkan citra dan ekspresi seluruh bagian bangunan, bahkan jiwa bangunan, maka fasad dapat menjadikan suatu bangunan memiliki ciri atau kekhasan tersendiri dibandingkan dengan bangunan lain.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengolahan fasad adalah sebagai berikut:

4.2.1. Gaya

Gaya atau karakter fasad ditentukan oleh pernak-pernik fasad, warna, dan berbagai ornamen yang disesuaikan dengan karakter bangunan yang telah ditentukan dan akan ditampilkan.

4.2.2. Material

Kombinasi material dapat memberikan tekstur yang menarik secara visual. Material dapat diolah dengan cara *finishing* dinding cat, tempelan batu, ataupun dinding ekspos.

¹⁶ <http://id.wikipedia.org/wiki/Fasad>, diakses 24 Februari 2015 pukul 22:21

4.2.3. Warna

Warna dapat membuat bangunan menjadi lebih hidup. Pengolahan gelap terangnya warna dapat memberikan kesan yang berbeda.

4.2.4. Irama

Irama maju mundur perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kesan yang monoton. Maju-mundurnya tampak depan dipengaruhi oleh penempatan ruang pada denah.

4.2.5. Penyesuaian Iklim (Tropis)

Pada bangunan di iklim tropis, perlu adanya bagian bangunan yang dapat menjadi penghalang matahari dan menghindari tampias hujan. Bagian bangunan tersebut dapat berupa kanopi atau bentuk-bentuk lainnya.

4.3. Tinjauan Karakter Kompetitif

4.3.1. Pengertian Kompetitif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kompetitif berarti berhubungan dengan kompetisi (persaingan). Kompetisi sendiri berasal dari Bahasa Latin *to competere* yang berarti mencari bersama, menyetujui, atau menyepakati bersama. Dalam kompetisi tidak ditemukan indikasi yang menjadikan musuh orang lain sebagai objek atau musuh. Kompetitif juga berarti memiliki nilai lebih dibandingkan orang lain atau kompetitor, sehingga memberikan keuntungan atau manfaat lebih. Kelebihannya seseorang yang kompetitif dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan *attitude* (sikap dan perilaku).

Persaingan yang terjadi merupakan persaingan sehat, sikapnya rasional, efektif, efisien, dan dapat menerima kekalahan. Hasil yang dicapai dari semua kompetisi bukanlah kemenangan (*winning*), melainkan memukul mundur (*beating*). Bersaing secara sehat memiliki acuan yang akan mendorong terciptanya energi dan akan dapat memacu prestasi diri seseorang. Jika harus bersaing, seharusnya dimulai dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Berani memulai
- 2) Fokus pada keunggulan
- 3) Transformasi energi konkurensi

4.3.2. Kompetitif dalam Olahraga

Tujuan di dalam olahraga kompetitif adalah prestasi. Penekanan terhadap prestasi ini seperti halnya keriang, karena mampu melakukan sesuatu sebaik mungkin atau melebihi orang lain sebagai faktor penentu kegiatan olahraga (Gross, 1973 dalam Hagele, 1992). Adapun 3 dimensi karakteristik prestasi olahraga, yaitu: prestasi itu dinyatakan melalui aspek jasmaniah, maka diarahkan untuk menguasai, memelihara, dan mengoptimalkan keterampilan gerak.

Pengejaran dalam pencapaian prestasi merupakan pencapaian semu, karena dalam pencapaian tersebut tempat, waktu, lawan, situasi, dan kondisi yang berbeda satu tempat dengan yang lain, serta penyempurnaan teknik dan prasarana yang lebih lengkap. Aspek kepribadian yang cukup dominan dalam penampilan atlet adalah motivasi, emosi, dan kognisi. Motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melakukan sesuatu hal atau menampilkan sesuatu perilaku tertentu¹⁷. Motivasi dapat dirangsang secara intrinsik (diri sendiri) ataupun ekstrinsik (orang lain). Menurut sejumlah pakar (Anshel, 1997; Duda, 1993; Weinberg & Gould, 1995) terdapat beberapa sumber motivasi, yaitu orientasi pelaku, orientasi situasional atau lingkungan, dan orientasi interaksional. Emosi juga berpengaruh terhadap prestasi, ketegangan atau kecemasan dirasakan sangat menekan sebelum bertanding. Sedangkan kognisi berhubungan dengan penyusunan strategi bermain, memahami kekuatan atau kelebihan lawan dan diri sendiri, dll.

Dalam dunia olahraga, atlet yang mampu menghasilkan prestasi adalah mereka yang:

- a. Menguasai teknik dan taktik permainan
- b. Memiliki karakteristik psikologis dan moral teruji dan merupakan ciri khas cabang olahraga yang ditekuni
- c. Secara fisik dan mental cocok untuk cabang olahraganya
- d. Mempunyai disiplin, dedikasi, ketekunan berlatih
- e. Telah berpengalaman berlatih dan bertanding bertahun-tahun (Hasono, 2000)

¹⁷ Gunarsa, Singgih. 2008. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia

Dengan kata lain, prestasi juga akan tercapai apabila didukung oleh pengendalian diri, tanggung jawab, disiplin, sportivitas, kefokusannya, daya juang dan kualitas yang tinggi.

4.4. Analogi dalam Arsitektur

4.4.1. Pengertian Analogi dalam Arsitektur

4.4.1.1. Analogi Menurut Karina Moraes Zarzar

Menurut Keith J. Holyoak dan Paul Thagard, analogi dapat digunakan dengan bermacam cara, salah satunya adalah sebagai alat komunikasi seseorang di dalam mengekspresikan pemikirannya secara tidak langsung. Suatu benda dikatakan analog dengan benda lainnya apabila keduanya memiliki beberapa kesamaan. Analogi memiliki tiga hal dasar, yaitu kesamaan, struktur atau susunan, dan kegunaan. Analogi ditekankan untuk mengidentifikasi struktur atau susunan paralel antara sumber dan benda obyek. Setiap elemen benda obyek harus terhubung dengan hanya satu elemen pada sumber (dan sebaliknya) (Zarzar, 2008).

Analogi digunakan jika berhubungan dengan pemindahan karakteristik dari suatu sumber ke suatu obyek atau proses. Terdapat dua jenis pemindahan karakteristik pada analogi, yaitu:

- 1) Hanya pada konfigurasi elemen-elemennya.
- 2) Penggunaan struktur atau susunan yang tidak sama dengan fungsi sumbernya.

4.4.1.2. Analogi Menurut Chris Abel

Analogi di dalam arsitektur digunakan seperti bahasa yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memperpanjang pengetahuan kita di dalam memahami arsitektur melalui penandaan dan pemaknaannya sebagai suatu bentuk dari suatu kebudayaan.
- b. Merupakan suatu metoda yang dapat dipertanggungjawabkan dan teliti di dalam melakukan penyelidikan dunia arsitektur.

- c. Sebagai suatu sistem komunikasi sosial di dalam menjelaskan produk arsitektural kepada lingkungannya (Abel, 1997).

Sifat dasar dan fungsi dari karakter dari benda yang dijadikan sumber analogi harus benar-benar diteliti secara tepat. Terdapat tiga karakter analogi, yaitu:

- a. Positif analogi, sifat dasar dan fungsi antara dua ide yang berbeda terlihat jelas.
- b. Negatif analogi, sifat dasar dan fungsi antara dua ide yang berbeda tidak jelas.
- c. Netral analogi, sifat dasar dan fungsi tidak spesifik diantara tiap ide yang berbeda, dalam hal ini perlu dicari lagi kesamaan dan perbedaan diantara keduanya.

4.4.1.3. Analogi Menurut Geoffrey Broadbent

Broadbent membagi proses pencarian bentuk ke dalam 4 kategori pendekatan, yaitu:

- a. Pragmatik

Merupakan pendekatan melalui tahap percobaan *trial and error*. Penciptaan bentuk tercipta dari material yang ada kemudian diolah menggunakan alat yang dimiliki dan disesuaikan dengan iklimnya.

- b. Ikonik

Merupakan pendekatan melalui tradisi atau kebiasaan yang telah umum dilakukan atau berdasarkan kesepakatan sosial, sehingga tradisi merupakan hal yang sangat berpengaruh.

- c. Analogik

Pendekatan dapat berupa analogi alam, kerja tubuh manusia, teori fisika, dan sebagainya.

- d. Kanonik atau geometrik

Pendekatan sistem geometris, matematis, keteraturan, modul, dan sebagainya.

Selain itu, menurut Broadbent, ada tiga tipe analogi, yaitu:

a. Analogi personal

Dalam analogi ini desainer menempatkan dirinya sebagai salah satu aspek dalam masalah desain.

b. Analogi langsung

Dalam analogi ini masalah desain dikaitkan dengan ilmu lainnya, seperti seni, sains, atau teknologi.

c. Simbolik analogi

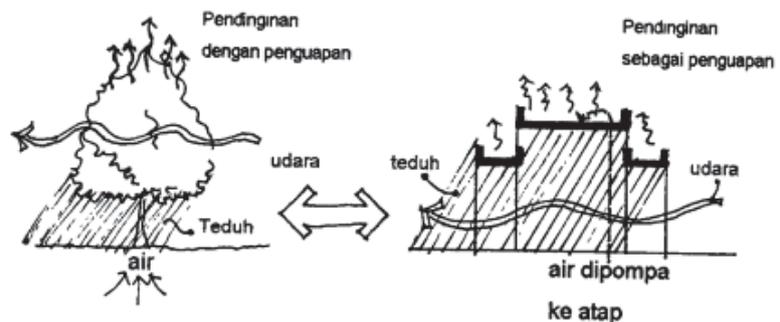
Dalam analogi ini desainer mencoba menemukan inti dari arti khusus pada masalah desain, biasanya secara verbal.

4.4.1.4. Analogi menurut Donna P. Duerk

Jenis-jenis analogi menurut Donna P. Duerk adalah sebagai berikut:

a. Analogi langsung

Analogi ini digunakan untuk membandingkan suatu objek dengan beberapa fungsi bangunan yang didesain, dimana analogi tersebut digunakan untuk menstimulasi ide desain. Perbandingan tersebut digunakan untuk mengungkapkan aspek dari permasalahan desain yang belum terpecahkan pada bagian riset proyek tersebut.

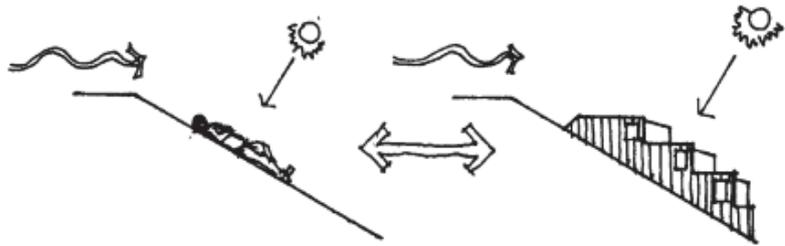


Gambar 4. 7. Contoh Analogi Langsung

Sumber: <http://elearning.gunadarma.ac.id>, diakses 29 September 2014, pukul 17:35 WIB

b. Analogi personal

Analogi ini bergantung pada persepsi seseorang jika orang tersebut berada dalam obyek yang didesain.

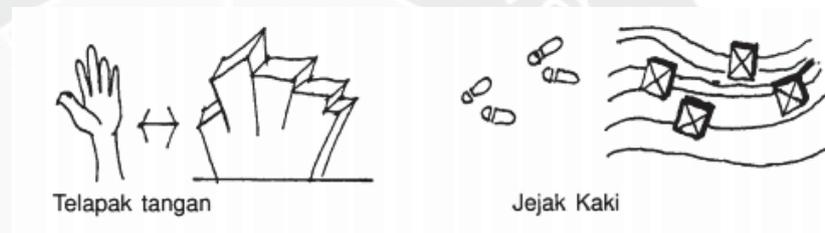


Gambar 4. 8. Contoh Analogi Personal

Sumber: <http://elearning.gunadarma.ac.id>, diakses 29 September 2014, pukul 17:36 WIB

c. Analogi simbolik

Merupakan suatu pengibaratan dari sesuatu yang sudah dikenal secara umum.

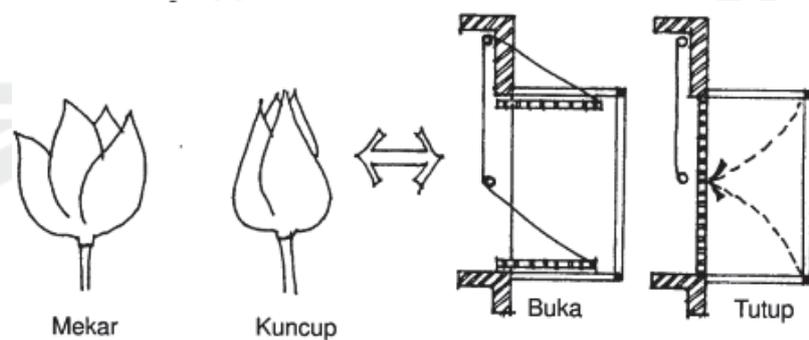


Gambar 4. 9. Contoh Analogi Simbolik

Sumber: <http://elearning.gunadarma.ac.id>, diakses 29 September 2014, pukul 17:38 WIB

d. Analogi fantasi

Analogi ini mengibaratkan keadaan yang lebih indah atau ideal untuk menciptakan sumber ide bagi pemecahan masalah.



Gambar 4. 10. Contoh Analogi Fantasi

Sumber: <http://elearning.gunadarma.ac.id>, diakses 29 September 2014, pukul 17:35 WIB

4.4.1.5. Analogi menurut Wayne O. Attoe

a. Analogi Matematika

Dalam analogi ini, angka dan geometri merupakan dasar yang penting untuk mengambil keputusan dalam arsitektur.

b. Analogi Biologis

Teori arsitektur yang berdasarkan analogi biologis terdapat dua bentuk, yaitu:

- Bersifat umum. Terpusat pada hubungan antara bagian-bagian bangunan atau antara bangunan dengan penempatan atau penataannya.
- Lebih bersifat khusus. Terpusat pada pertumbuhan proses-proses dan kemampuan gerakan yang berhubungan dengan organisme yang disebut arsitektur biomorfik.

c. Analogi Romantis

Kunci dari analogi romantis adalah evokatif, yaitu mengemban, menghasilkan reaksi emosional terhadap pengamat. Terdapat 2 cara, yaitu:

- Menyatakan asosiasi
Perancangan analogi romantis yang mengacu pada alam, masa lalu, tempat-tempat eksotis, benda primitif, dan lain-lain.
- Pernyataan yang dilebih-lebihkan.
Mempengaruhi perasaan-perasaan dengan adanya sarana-sarana yang formal. Digunakan oleh gerakan ekspresionis Eropa awal abad 20.

d. Analogi Bahasa atau Linguistik

Analogi linguistik dimaksudkan untuk menyampaikan kepada pengamat dengan menggunakan 3 cara, yaitu:

- Model Tata Bahasa
Arsitektur yang terdiri dari unsur-unsur yang ditata menurut aturan sehingga memudahkan dalam pemahaman dan penafsiran yang disampaikan oleh bangunan tersebut.
 - Model Ekspresionis
Bangunan dianggap sebagai tempat yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut.
 - Model Semiotik
Suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi yang bermakna.
- e. Analogi Mekanik
Analogi yang menekankan pada mekanisme atau bekerjanya sebuah sistem. Yang menjadi perhatian adalah mekanisme yang ada di arsitektur, mekanisme gaya, pendayagunaan ruang ke ruang lain, mekanisme struktur, wujud, dan fungsi.
- f. Analogi Pemecahan Masalah
Analog ini beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan lingkungan merupakan masalah yang harus diselesaikan secara analisis.
- g. Analogi Adhocis
Dimaksudkan untuk menanggapi kebutuhan langsung dengan cara menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh dan tanpa mengarah ke suatu tujuan.
- h. Analogi Bahasa Pola
Perancangan arsitektur yang mengidentifikasi pola-pola dan jenis-jenis baku dari kebutuhan suatu tempat atau kebudayaan tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut.

i. Analogi Dramaturgi

Kegiatan manusia dinyatakan sebagai teater, sedangkan lingkungan buatan dianggap sebagai pentas panggung.

Terdapat 2 sudut pandang, yaitu:

- Sudut pandang aktor

Dengan menyediakan perlengkapan dan kesan yang diperlukan serta perabot yang ditata teratur.

- Sudut pandang dermawan

Arsitek menyebabkan orang bergerak ke suatu arah dengan memberikan petunjuk visual.

4.4.2. Karya-Karya Penerapan Analogi dalam Arsitektur

4.4.2.1. Villa Savoye



Gambar 4. 11. Villa Savoye

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Villa_Savoye, diakses 30 September 2014, pukul 05:22 WIB

Dalam merancang Villa Savoye, Le Corbusier memindahkan konfigurasi dari *the piloti of savage hut*, namun sifat materialnya tidak. *The piloti of savage hut* adalah sejenis konstruksi panggung yang digunakan sebagai gubug pemburu. Dalam konstruksi panggung tersebut, lantai dasar bangunan merupakan kolom-kolom, sedangkan bangunan yang bersifat masif berdiri di atas kolom-kolom tersebut, sehingga tidak merusak tanah aslinya. Kolom-kolom pada bangunan piloti adalah kayu, sedangkan pada Villa Savoye adalah beton.

4.4.2.2. Church of Light



Gambar 4. 12. Church of Light

Sumber: <http://pandras.cgsociety.org>, diakses 30 September 2014, pukul 05:21 WIB

Analogi yang digunakan adalah dari upacara minum teh Jepang yang disebut *sukiya*, dimana pada upacara itu orang akan duduk dalam keheningan dan memungkinkan untuk mengantarkan pada sebuah kontemplasi. Tadao Ando merefleksikan kualitas *silent* dan kontemplasi ini ke dalam ruang-ruang yang dirancangnya. Kesan hening diwujudkan dengan penggunaan material beton ekspos yang berkesan diam dan memanfaatkan cahaya alami untuk memperkuat kesan hening dengan hanya memasukkan beberapa berkas cahaya saja ke dalam ruang.

Berdasarkan karya-karya di atas, analogi merupakan suatu konsep desain yang berdasarkan pada kemiripan satu hal dengan sesuatu yang lain, bisa berupa bangunan lain, hal-hal yang terdapat di alam, suasana, karakter, maupun benda-benda hasil buatan tangan atau pemikiran. Kemiripan di antara keduanya menjadi dasar terjadinya bentuk yang lain. Desain yang baru mengambil sifat, pola, atau unsur sebuah benda yang di desain menjadi bentuk yang berbeda.