

4

TINJAUANTEORI CITRA DEMOKRATIS DAN ARSITEKTUR ORGANIK

4.1. Citra Arsitektur dan Pengalaman Meruang

Citra arsitektur merujuk pada gambaran (*image*), suatu kesan penghayatan yang memberikan arti padasebuah bangunan. Tujuannya agar dapat mewakili identitas sekaligus mengangkat harkat martabat manusia penggunanya. Dalam dwilogi YB Mangunwijaya (1988), lingkungan permasalahan *citra* diungkapkanebagai aspek spiritual / kejiwaan yang tak kalah penting dibanding lingkungan permasalahan *guna*, yaitu yang berkenaan dengan pencapaian keuntungan, manfaat dari penciptaan ruang. Permasalahan citra seringkali lebih diutamakan terutama dalam konteks kebudayaan timur seperti Nusantara, di mana nilai, norma dan aspek kebudayaan lainnya tidak bisa dihilangkan-diganti begitu saja oleh dasar-pertimbangan rasional.¹

Pengolahan citra arsitektur berfokus pada pencapaian suasana yang '*selaras*', bukan serba kebetulan atau kesemerwutan, melainkan lebih merujuk padasesuatu yang kosmos teratur nan harmonis. Selaras dapat diartikan sebagai sebuah hubungan harmonisantara bangunan yang dirancang dengan kegunaannya, bangunan dengan manusianya, budayanya dan lingkungan tempat di mana ia dibangun. Citra yang selaras menurut Mangunwijaya (1988) dirasakan melalui keseluruhan unsur pembentuk ruang dan gatra, pengolahan artikulasi bentuk, kejujuran material dan konstruksi, serta unsur-unsur yang diatur dalam *Wastuwidya*: tata bumi (*dhara*), tata gedung (*harsya*), tata lalu lintas (*yana*), sampai perkara-perkara mendetail seperti perabot rumah dan sebagainya.²

Proses komunikasi makna lenggam arsitektur dengan pengguna terjadi secara perseptual melalui pengalaman meruang.³ Pertama-tama ruang dialami secara tiga dimensional, definisi panjang lebar tinggi, interpretasi garis-bidang, dengan melibatkan indra penglihatan dan peraba, dan dalam situasi khusus, kualitas ruang dialami dengan melibatkan indra pendengaran dan penciuman. Mies Van Rohe dalam *Wastucitra* (1988) mengungkapkan dimensi keempat dalam ruang arsitektur yang sangat menentukan keselarasan pengalaman dari ruang ke ruang, yaitu gerak dan waktu.⁴ Ruang tidak selalu dialami dalam kondisi diam, melainkan lebih sering dalam pergerakan oleh karena tuntutan kegiatan yang kompleks dan saling bertalian. Waktu menunjukkan baik

¹ YB Mangunwijaya, *Wastucitra* (1990:31,64)

² *Ibid* (:330-336)

³ James C Snyder, *Pengantar Arsitektur* (1984:210-213)

⁴ YB Mangunwijaya, *Wastucitra* (1990:161)

perubahan kegiatan maupun perubahan suasana alam dalam siklus siang malam, cuaca yang mendatangkan angin, merubah derajat kelembaban, meredupkan cahaya, dan lain sebagainya. Dimensi gerak dan waktu senantiasa dinamis, bagi Mies van der Rohe, menciptakan pengalaman meruang yang dinamis dan selaras berarti menciptakan kontinuitas spasial dan visual dalam konsep *ruang universal*.

4.2. Ruang Arsitektur⁵

Ruang arsitektur menurut Markus Zahnd (2009) terbagi menjadi ruang dalam dan ruang luar. Ruang dalam (interior) adalah ruang yang dibatasi oleh tiga bidang, yaitu bidang alas, bidang vertikal dan bidang atas. Sedangkan ruang luar (eksterior) adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan vertikal (dinding), sedangkan bidang atap dapat dikatakan tidak terbatas.

Zahnd mengungkapkan kritik dalam mendefinisikan ruang dalam dan ruang luar. Menurut Zahnd, ruang dalam paling sering berada dalam fokus perhatian perancangan arsitektur. Interior bangunan memang penting untuk diperhatikan, namun situasinya juga dipengaruhi oleh lingkungan eksteriornya. Sayang sekali perhatian “ruang dalam” sering dibatasi sampai pada tembok bangunan saja, karena jarang diperhatikan hubungan spasial interior dan eksterior.

Kebanyakan “ruang luar” dalam lingkungan kota sebetulnya bersifat “ruang antara”, karena pada tingkat makro (kota), maka “ruang dalam” dari “ruang luar” adalah pada tingkat mikro (rumah) ruang “ruang luar” dari “ruang dalam”. Langkah bijak jika para perancang memahami dinamika spasial makro-mikro tersebut dengan melihat ruang di luar bangunan hanya sebagai ruang antara berbagai massa lain dalam lingkungannya. Ruang perkotaan mempengaruhi kehidupan lingkungan objek, sehingga lebih baik kalau “ruang antara” tersebut diperhatikan dan dibentuk dengan baik pula.

4.3. Citra Demokratis dalam Ruang Arsitektur

4.3.1. Arsitektur dan Representasi Kuasa

Sejak dulu arsitektur memiliki peran sentral dalam pencitraan filosofi, ideologi suatu kelompok masyarakat, sebagaimana yang diungkapkan oleh Mangunwijaya dalam Wastucitra. Tidak jarang pencitraan tersebut berujung pada pembagian peta kekuasaan ruang-ruang perkotaan. Sifat alamiah bangunan sebagai objek trimatra yang berukuran besar, dialami baik sebagai ruang maupun gatra (solid), mau tidak mau akan bersinggungan dengan persoalan simbol dan representasi. Kebutuhan ‘merancang’ citra

⁵ Markus Zahnd, Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur (2009:21-24)

kekuasaan ini umumnya dibutuhkan bangunan-bangunan yang tergolong bangunan publik maupun *civic architecture*, atau tipe bangunan kewarganegaraan.⁶

Pembahasan mengenai kuasa ini didasari oleh fenomena semakin dibatasinya ruang-ruang perkotaan yang seharusnya dapat dimanfaatkan publik oleh pihak penguasa. Tanpa sadar, bentuk-bentuk kekuasaan muncul dalam kehidupan sehari-hari di sekitar kita, terutama dalam konteks Indonesia, yang progresi pembangunan kotanya seringkali didahului oleh sektor privat.⁷

Penguasa dapat diartikan sebagai pemerintah, namun yang sesuai konteks permasalahan di sini adalah kekuasaan yang hadir dari kelompok sosial / golongan masyarakat tertentudalam wujud lingkungan eksklusif dan sama sekali meniadakan interaksi dengan kawasannya. Padahal jika berangkat dari definisi kekuasaan sendiri, *Power* atau kuasa adalah kemampuan untuk mendefinisikan dan mengontrol keadaan dan kejadian sehingga seseorang dapat mempengaruhi sesuatu untuk berjalan sesuai dengan kemauan seseorang.⁸ *Power* dapat bersifat positif dan negatif. *Power* yang bersifat positif, misalnya kekuatan yang membebaskan, sementara *power* yang bersifat negatif misalnya ketakutan, dan kekuatan untuk menekan.⁹ Hal ini menunjukkan bahwa kekuasaan sebenarnya dapat diarahkan untuk tujuan yang positif dengan melibatkan kekuatan di sekitarnya secara kolektif.

Bentuk kuasa, menurut Kim Dovey (1999) dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yang mirip, namun memiliki penekanan yang berbeda, yaitu:¹⁰

1. *Force*

Force adalah pelaksanaan kuasa secara terang-terangan dengan cara tidak memberikan pilihan kepada obyek kuasa. Terdapat sikap ketidakrelaan dari obyek yang dikuasai. Bangunan yang digolongkan ke dalam *force* adalah yang memiliki bentuk pemaksaan ruang, misalnya pengurungan (penjara) dan pengasingan (benteng abad pertengahan, batas rumah, kunci, palang, dan dinding).



Gambar 45. Penjara sebagai simbol represi.

Sumber: <http://statik.tempo.co>

⁶ <https://ridwankamil.wordpress.com/2008/10/02/kota-dan-ruang-demokrasi/>. 5 Maret 2015.

⁷ Markus Zahnd, Model Baru Perancangan Kota yang Kontekstual (2008:51)

⁸ Rorty (1992), dalam Kim Dovey, *Framing Places Mediting Power in Built Form*.(1999:9).

⁹ Maggie Toy (1995), dalam Frestiana Manurung, Kuasa dan Ruang Demokrasi (2009:7).

¹⁰ Rorty (1992), dalam Kim Dovey, *Framing Places Mediting Power in Built Form*.(1999:9).

2. *Coercion* / Paksaan

Paksaan adalah ancaman kekuatan untuk menjamin pelaksanaan keinginan subyek penguasa. Koersi dapat dikatakan sebagai bahaya laten, dan lebih efektif daripada *force* karena dilakukan secara sukarela oleh obyek yang dikuasai. Koersi mengukuhkan kekuatannya dengan pemberlakuan sanksi, dimana sanksi tersebut mencegah obyek yang dikuasai melakukan perlawanan. Perwujudan koersi dalam bentuk bangunan, dilakukan melalui 3 cara:

a. *Domination* / *intimidation*

Dominasi atau intimidasi yaitu ketika bentuk ruang arsitektur, menjadi sebuah tanda adanya ancaman dari sebuah kekuatan. Misalnya, monumen yang menggunakan memori kekuatan negara di masa lalu, dimaksudkan untuk tetap diingat di masa depan.

Bentuk yang lebih halus dari koersi, yang dihubungkan dengan istilah dalam bahasa Latin yaitu *coercere*, "to surround". Menurut Weinstein, kontrol ruang yang terlalu berlebihan merupakan bentuk pemaksaan. Objek yang berada di dalam ruang dituntut untuk menjalankan rencana pemilik ruang, dilengkapi dengan sistem pencegahan terhadap munculnya aksi untuk menggulingkan kontrol yang ada. Ruang yang seperti ini menekan adanya kemungkinan-kemungkinan baru menjadi satu bentuk aktivitas yang pasti.



Gambar 46. Lapangan Fatahillah, Batavia, dan hukuman gantung.

Sumber: <http://nationalgeographic.co.id> dan <http://www.kaskus.co.id>

b. *Manipulation*

Manipulasi merupakan sebuah bentuk koersi yang dilaksanakan dengan caramembuat subjek berada dalam ketidaktahuan. Pelaksanaannya sengaja dibuat tidak terlihat sehingga menghilangkan kemungkinan timbulnya perlawanan. Subjek dibingkai dalam sebuah situasi seolah-olah dibebaskan untuk memilih, tetapi sebenarnya menjalankan skema tertentu.

c. Seduction

Seduction merupakan praktek manipulasi perhatian dan keinginan subjek. Bentuk ini memiliki kerumitan yang tinggi, merupakan kunci pembentukan keinginan dan identitas diri, dan sangat mempengaruhi pembentukan lingkungan terbangun. *Seduction* dilakukan dengan cara membujuk objek untuk menyepakati tawaran penguasa.

3. Authority

Otoritas adalah sebuah bentuk kuasa yang bergabung dalam struktur sebuah institusi masyarakat, misalnya negara, kerajaan, perusahaan pribadi dan keluarga. Otoritas dilambangkan dengan tidak adanya penentang, dan memiliki ciri-ciri dapat dipercaya, produktif, *feodal* dan merupakan bentuk kekuatan yang stabil. Otoritas sangat menjauhi hal-hal yang berhubungan dengan diskusi. Komunikasi terjadi secara satu arah. Otoritas didukung oleh legitimasi, yaitu sesuatu yang menghubungkan otoritas dan keinginan publik. Hal ini dikarenakan otoritas seolah-olah melayani keinginan orang banyak, dalam kaitannya dengan negara adalah keinginan rakyat. Tipu daya merupakan salah satu bentuk yang penting dari legitimasi dalam praktek otoritas.¹¹ Legitimasi mempunyai kekuatan yang luar biasa dikarenakan seseorang tidak dapat menentangnya, dan itulah cara kekuatan melaksanakan kuasanya. Contoh dari otoritas adalah ritual, upacara dan pameran simbolis.



Gambar 47. Upacara Grebeg Maulud di Yogyakarta.

Sumber: <http://statik.tempo.co>

Bentuk kuasa yang paling ekstrim adalah isolasi. Kebanyakan praktek perancangan bangunan dan perkotaan merupakan percampuran dari koersi dan otoritas. Kuasa dapat berubah dengan cepat dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain. Karena pada dasarnya, kuasa berusaha untuk menyembunyikan konflik dan memperlihatkan apa yang diinginkan oleh obyek yang ingin dikuasai.

¹¹Olsen (1993), dalam Kim Dovey, *Framing Places Mediating Power in Built Form*. (1999:12).

Power dapat diwadahi dalam berbagai dimensi. Ada beberapa dimensi yang dapat dipakai menurut Kim Dovey:

1. *Orientation/disorientation*

Bentuk bangunan dapat mengarahkan, tidak mengarahkan, atau mengorientasi kembali subjeknya, melalui tatanan ruang kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membangun sebuah peta pemikiran sampai kita dapat membayangkan dunia kita dan memperlihatkan orientasi diri kita.

2. *Publicity/privacy*

Ruang dalam sebuah bangunan dipisah-pisahkan dan kelompok subyek tertentuditempatkan dalam pengawasan sedangkan yang lain diperlakukan secara istimewa dan khusus.

3. *Segregation/acces*

Pemisahan, pembatasan ruang dan subyeknya oleh karena status, gender, ras, kelas, umur, dsbnya.

4. *Nature/history*

Bentuk bangunan selalu menggunakan metafora dan sadar maupun tidak, telah membangun mitologi untuk representasi politis. Sejarah yang membangun makna dapat dinaturalisasi untuk melegitimasi otoritas.

5. *Stability/change*

Bentuk bangunan memproduksi ilusi yang permanen, dari sebuah tatanan sosial yang stabil, dari sebuah kemungkinan yang tidak mungkin berubah. Semisal image dinamis dan inovasi dapat membuat ilusi dari kemajuan.

6. *Authentic/fake*

Kita hidup dalam sebuah dunia yang dipenuhi oleh simbol dan representasi. Pencarian terhadap keaslian adalah jeratan isu sebuah *power*.

7. *Identity/difference*

Sebuah tempat merupakan sebuah simbol sosial yang membangun identitas dan perbedaan dari manusia, budaya, institusi, dan negara. Identitas politik dan perbedaan diwadahi dalam sebuah arena dalam gambaran ruang dan kelembaman sebuah bangunan dapat memastikan identitas sepanjang waktu.

8. *Dominant/docile*

Massa/volume bangunan dapat menunjukkan dominasi/intimidasi.

9. *Place/ideology*

Pengalaman terhadap sebuah ruang mempunyai sebuah kapasitas untuk menggerakkan kita secara mendalam, membuka pertanyaan akan spirit (jiwa)

kitasecara lebih dalam, ke dasar , untuk membuka pertanyaan tentang semangat yang terkandung dalam sebuah ruang.

Menurut Kim Dovey, ada 3 cara untuk mewujudkan kuasa, yaitu melalui *program*, *text*, dan *place*. Program berkaitan dengan *structuration*, *habitus*, dan *gaze*. Text berkaitan dengan *myth*, *deconstruction*, dan *capital symbol*. Place berkaitan dengan fenomenologi, ideologi, aksi dan representasi. Dalam konteks ini, ruang sebagai struktur fisik berfungsi melembagakan kuasa, baik secara *program*, *text*, maupun *place*, sementara design arsitektur bekerja sebagai agen pembentuk realita kuasa. Saat ruang telah teruji, dan sistem sosial telah menyepakati, maka itulah realita yang akan diyakini publik.

4.3.2. Sejarah Ruang Demokrasi

Bagaimana memahami esensi ruang yang demokratis, pertama-tama harus dengan pemaknaan kata demokrasi itu sendiri. Demokrasi berasal dari kata Yunani, *demokratia* yang artinya “*rule by the common or poor*” atau aturan-aturan yang lahir dari rakyat untuk mengatur hak mereka dalam berpartisipasi dalam urusan-urusan publik.¹² Secara umum, demokrasi berarti: *bentuk atau sistem pemerintahan yang seluruh rakyatnya turut serta memerintah dengan perantaraan wakilnya; pemerintahan rakyat; gagasan atau pandangan hidup yang mengutamakan persamaan hak dan kewajiban serta perlakuan yang sama bagi semua warga negara*. Mendemokraskan berarti *upaya menjadikan demokratis*. Demokratis berarti bersifat memelihara demokrasi.¹³

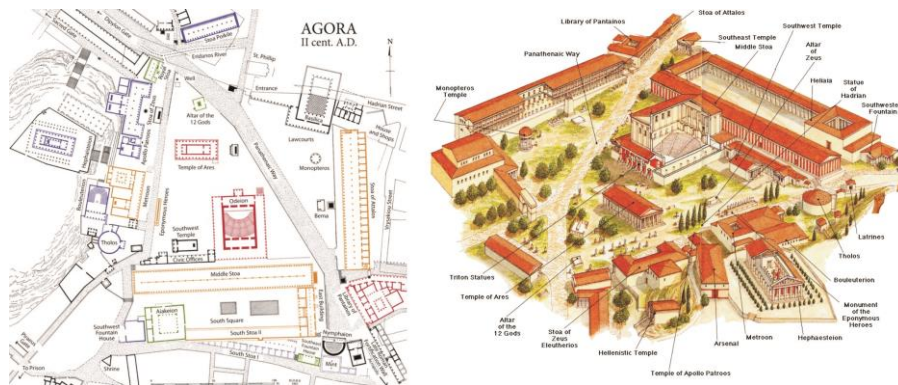
Membahas ruang demokrasi tak terlepas dari sejarah *agora* di jaman Yunani Kuno. *Agora* adalah ruang publik tempat seluruh lapisan masyarakat berinteraksi. Aktivitas berdagang, bermain, berdiskusi, berdebat dan berteriak melontarkan pendapat di depan publik adalah kegiatan sehari-hari yang menjadi esensi dari semangat demokrasi yang lahir di *agora* ini. Kecilnya skala negarakota atau polis sebagai kesatuan komunitas di Yunani kuno ini, memungkinkan setiap orang berhak untuk melontarkan ide dan didengar langsung pendapatnya oleh publik.

Dalam perkembangan *agora* ini, kemudian lahirlah beberapa tipologi fungsi *civic architecture* seperti *Bouleuterion* (bangunan legislatif), *Prytaneion* (bangunan eksekutif), *Heliaea* (bangunan yudikatif) dan *Stoas* (bangunan media untuk pameran, berdiskusi dll.). Kehadiran fungsi-fungsi baru tersebut tidaklah merupakan upaya mendominasi.

¹² www.wikipedia.org

¹³ <http://kbbi.web.id/demokrasi>

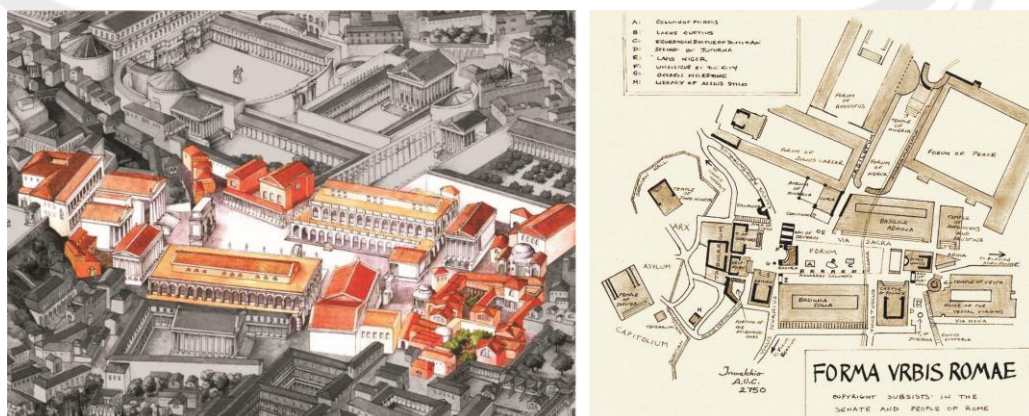
Keberadaannya justru memperkuat eksistensi agora sebagai cikal bakal demokrasi yang paling luhur dan paling penting.¹⁴



Gambar 18. Agora sebagai cikal bakal kota modern.

Sumber: <http://www.agathe.gr> dan <http://greeceancientmodern.com>

Makna yang terkandung dalam *agora* turut diterapkan pada masa Romawi. *Agora* bertransformasi menjadi *forumsquare* dengan fungsi yang lebih kompleks. *Forum square* dipadati oleh kerumunan orang-orang hampir sepanjang waktu untuk segala bentuk kegiatan pelayanan publik seperti pemerintahan, perpajakan, hukum, peribadatan, perdagangan dan sebagainya. Tipe bangunan *forum* terdiri atas 3 bentuk: *curia*, *duumvirs*, dan *aediles*. *Forum* ini dikelilingi oleh sebuah ruang terbuka, yang disebut dengan *comitium*, yaitu tempat melakukan voting. Di sisi selatan, terdapat *curia*, tempat warga negara melakukan orasi dari tribun yang biasa disebut dengan *rostra*. Salah satu wujud demokrasi yang mencolok dalam *forumsquare* Romawi adalah kehadiran kuil (*regia*) penyembahan dewa-dewi yang prural dalam satu areal bersama.



Gambar 49. Forum square Romawi.

Sumber: <http://intranet.grundel.nl>, <https://www.awesomestories.com>

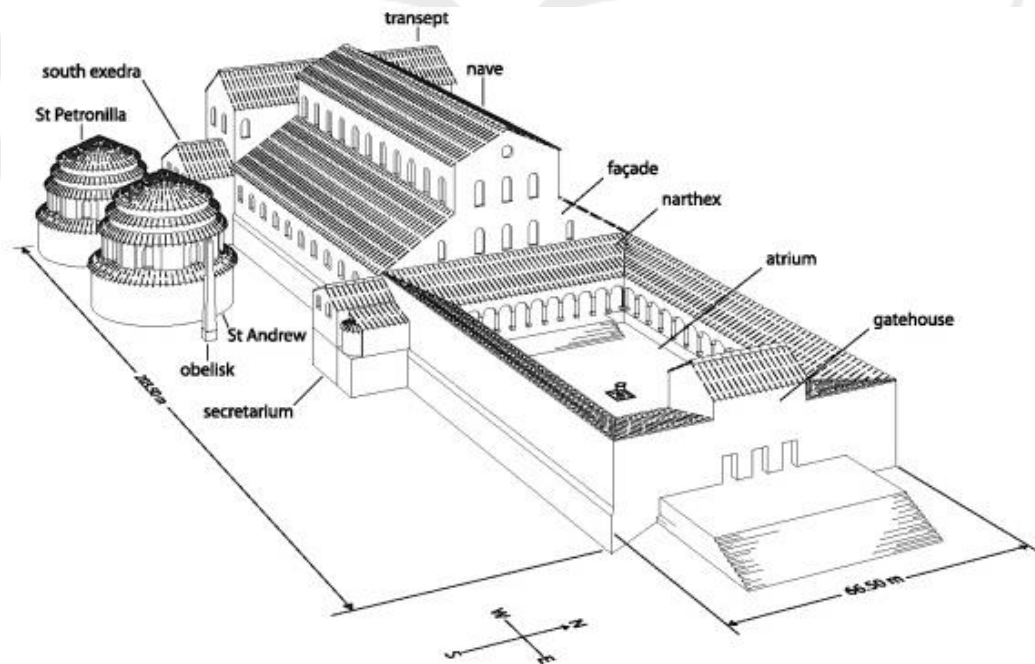
¹⁴Charles Jencks. Democracy : The Ideology and Ideal of the West (1987).



Gambar 50. Ilustrasi Roman Forum.

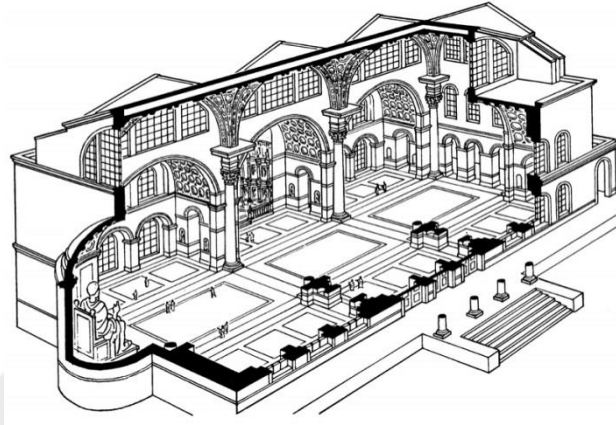
Sumber: <http://www.stephenbiesty.co.uk>

Di masa Romawi juga diperkenalkan bentuk dasar *basilica*, yaitu gedung yang dilengkapi dengan *atrium*, ruang terbuka di bagian tengah bangunan, dan *arcade*, ruang-ruang sirkulasi yang seringkali berupa deretan tiang dan *arch* dengan banyak akses masuk. *Basilica* awalnya merupakan gedung pengadilan. Oleh karena performa spasial dan visualnya yang mampu menghadirkan keterkaitan maupun kebebasan secara bersamaan, *basilica* diadopsi di masa-masa selanjutnya pada beragam tipe bangunan publik. Seperti gereja dan yang paling dekat dengan konteks kehidupan modern adalah gedung pertokoan (*mall*).



Gambar 51. Komplek basilica.

Sumber: <http://www.roger-pearse.com>



Gambar 52. Interior Basilica.
Sumber: <http://ssmith.people.ysu.edu>



Gambar 53. Stoa dan pembatasan ruang yang blur.
Sumber: <https://iammodernman.files.wordpress.com>

4.3.3. Esensi Ruang Demokrasi

Menurut pakar sejarah arsitektur, Charles Jenks, salah satu indikator lingkungan demokratis terlihat dari adanya organ-organ demokrasi: eksekutif, legislatif, yudikatif dan media. Eksekutif merupakan unsur penguasa, atau pemerintah yang sah menjalankan regulasi, legislatif merupakan unsur perancang regulasi, sedangkan yudikatif unsur pengawasan. Ketiga unsur yang merupakan kesatuan konsep *trias politica* ini berfungsi mewakili kepentingan rakyat, berdampingan dengan media sebagai unsur kritik yang hadir menegahi kepentingan penguasa dan rakyat. Keabsenan salah satu organ tersebut menyebabkan demokrasi tidak berjalan dengan baik. Begitu pula dengan kaum-kaum minoritas yang juga merupakan bagian dari masyarakat, sama-sama memiliki hak setara dalam demokrasi dan patut dilibatkan.¹⁵

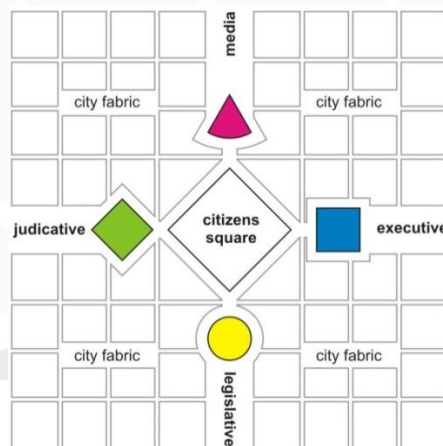
Realita ruang demokrasi diilustrasikan oleh Maggie Keswick senantiasa berada di tengah-tengah kompetisi dan ketegangan konstan antar masing-masing organ

¹⁵Charles Jencks, *Democracy : The Ideology and Ideal of the West* (1987).

demokrasi. Dalam Wastucitra (1998), Mangunwijaya mengungkapkan salah satu filsafat arsitektur Barat, tempat lahirnya demokrasi, adalah selalu menempatkan dirinya ditengah drama pergulatan daya-daya atau prinsip-prinsip serta realitas-realitas yang kontrapoler.¹⁶ Mencari keseimbangan dari perbedaan dialektis merupakan salah satu falsafah kemanjuan arsitektur Barat.



Gambar 54. Ruang parlemen sebagai pertemuan tiga organ demokrasi dalam wujud ruang.
Sumber: The Architectural Review.



Gambar 55. Diagram 'lima' organ demokrasi, ilustrasi oleh Maggie Keswick.
Sumber: The Architectural Review.

Ruang arsitektur memang merupakan elemen politis untuk menyatakan kekuasaan. Seperti yang dinyatakan Henry Lefebvre (1991), ruang adalah produk sosial, bukan sekedar ruang netral yang hendak diisi saja, melainkan ruang dinamis, dibentuk oleh orang-orang yang memiliki kontrol dan tentusaja dominasi atas kekuasaan.¹⁷ Hal ini menunjukkan bahwa ruang demokrasi sebagai poros dari ketegangan berbagai kepentingan harus berpijak dari subyek demokrasi sendiri yaitu publik dalam prinsip *res publica*. Ruang demokrasi selayaknya menjadi monumen sekaligus ruang yang diserahkan kepada publik, tempat di mana *collective power* dan spontanitas publik tumbuh dan berkembang. Monumen tidak selalu berarti fisik, berskala besar, tinggi, ditemplei banyak simbol. Inti dari monumen adalah kebanggaan. kejelasan lingkup peta mental siapa yang diwakilinya. Jika prinsip *res publica* terpenuhi, secara harmonis dapat

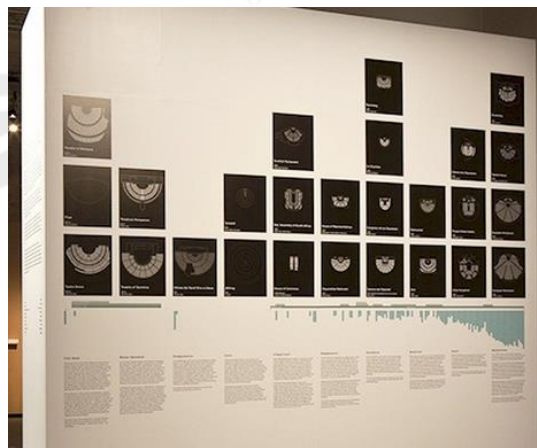
¹⁶ YB Mangunwijaya, Wastucitra (1990:148)

¹⁷ Henry Levenvre, The Production of Space (1991).

berinteraksi dengan *res private*, fungsi-fungsi privat kota, kondisi tersebutlah yang menggambarkan *true city* atau *civitas*.¹⁸

Dalam konteks ruang, demokrasi diwakili oleh keberadaan ruang publik di dalam areal lingkungan terbangun. Ruang publik (*public space*) di sini nyata merupakan bentuk geografi dari *public sphere*,¹⁹ yang berarti sebuah area dalam kehidupan sosial dimana seseorang dapat secara bersama-sama dan secara bebas mendiskusikan dan mengidentifikasi masalah sosial. Diskusi tersebut dapat digolongkan sebagai aksi politik. *Public space* mencakup ruang fisik dan nonfisik seperti jalan, taman, media, internet, pusat perbelanjaan, pemerintah, organisasi lokal dan bahkan organisasi internasional. *Public space* pada prinsipnya adalah ruang umum yang lebih bebas penggunaannya oleh partisipasi publik, meskipun tidak bebas dari peraturan.²⁰

Public sphere dapat dilihat sebagai sebuah teater demokrasi dalam bermasyarakat dimana partisipasi politik dapat ditampilkan melalui media berbicara dan sebuah ruang bagi kehidupan sosial dimana opini publik dapat dibentuk. Bentuk teater demokrasi menurut Jencks, idealnya berwujud setengah lingkaran.²¹ Bentuk setengah lingkaran memiliki potensi alami untuk memfokuskan kegiatan ke satu titik, antara subyek yang menjadi fokus dan yang menjadi pengamat ditempatkan dalam kondisi berhadapan (*face to face*). Berbeda dengan bentuk lingkaran (arena) seperti *colosseum gladiator* yang menempatkan subyek yang menjadi fokus obyek tontonan semata. Demokrasi dalam bentuk ini dilakukan dalam kontrol yang jelas, pasti, terorganisir, seperti fungsi *curia* dan *rostra* dalam *forum romawi*.



Gambar 56. Bentuk setengah lingkaran "teater demokrasi".
Sumber: *The Architectural Review*.

¹⁸ Leon Krier, *The Architecture of Community* (2009).

¹⁹ Fraser, Nancy, *Rethinking The Public Sphere: A Contribution to the Critic of Actually Existing Democracy*, Hal.56-80, dalam www.wikipedia.co.id

²⁰ Abidin Kusno, *Ruang Publik, Identitas, dan Memori Kolektif: Jakarta Pasca Soeharto*, hlm.2.

²¹ Charles Jencks, *Democracy : The Ideology and Ideal of the West*(1987).



Gambar 57. Colosseum Gladiator.

Sumber: <http://famouswonders.com> dan <http://www.colosseum.net>

Lebih jauh Jencks mengungkapkan, kejadian politis dalam atmosfir berdemokrasi yang paling hakiki justru hadir dalam bentuk persegi. Banyak di antaranya yang tidak disengaja, ditemukan dalam kejadian tertentu.²² Ruang demokrasi dalam bentuk ini sulit dirancang dan diprediksi, namun dapat diidentifikasi dari kualitas keintiman yang dibutuhkan bagi dua orang atau lebih saling berdiskusi, berinteraksi sosial, berkegiatan tanpa melulu dibawah kontrol dan organisasi. Penerapan dapat dilakukan pada tipe ruang sirkulasi, ruang antara yang ambigu, ataupun ruang sisa dari tata ruang dan massa bangunan.



Gambar 58. Hubungan Res Publica dan Res Privata dalam True City.

Sumber: *Architectural Design*, Vol.57 No. 9/10 1987

Matinya arsitektur sebagai elemen demokrasi, menurut Jencks dapat dibagi menjadi tiga hal. Pertama, kesengajaan menjauhkan lokasinya dari eksisting struktur kota yang ada. Kedua, angkuh atau monolit dalam ekspresi arsitektur. Ketiga, tidak tersedianya ruang positif yang mengundang warga kota untuk melakukan interaksi sosial dalam proses berdemokrasi.²³ Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa citra demokratis sebuah lingkungan terbangun dapat dicapai melalui penetapan tiga strategi kunci: bagaimana bangunan dan lingkungannya terhubung dengan kawasan sekitar, bagaimana ekspresi arsitektur yang ramah dan prural, serta bagaimana bangunan memainkan

²² Charles Jencks. *Democracy : The Ideology and Ideal of the West* (1987).

²³ *Ibid.*

perannya sebagai *place*, dengan menyediakan ruang-ruang publik yang kaya aktivitas dan interaksi sosial.

4.3.4. Ruang Publik dan Ruang Sosial

Berdasarkan pelingkupannya, ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipologi antara lain:²⁴

- **External public space.** Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (publik) seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya,
- **Internal public space.** Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang dikelola pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit dan pusat pelayanan warga lainnya,
- **External and internal “quasi” public space.** Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti mall, diskotik, restoran dan lain sebagainya.

Berdasarkan fungsinya secara umum dapat dibagi menjadi beberapa tipologi, antara lain:²⁵

- **Positive space.** Ruang ini berupa ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan biasanya dikelola oleh pemerintah. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang alami/semi alami, ruang publik dan ruang terbuka publik.
- **Negative space.** Ruang ini berupa ruang publik yang tidak dapat dimanfaatkan bagi kegiatan publik secara optimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial serta kondisinya yang tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang pergerakan, ruang servis dan ruang-ruang yang ditinggalkan karena kurang baiknya proses perencanaan.
- **Ambiguous space.** Ruang ini adalah ruang yang dipergunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama warga yang biasanya berbentuk seperti ruang bersantai di pertokoan, café, rumah peribadatan, ruang rekreasi, dan lain sebagainya.

²⁴ Carmona, et al. *Public places – urban spaces, the dimension of urban design* (2003:111).

²⁵ *Ibid* (2003:62)

- **Private space.** Ruang ini berupa ruang yang dimiliki secara privat oleh warga yang biasanya berbentuk ruang terbuka privat, halaman rumah dan ruang di dalam bangunan.

A. Aktivitas dan Interaksi Sosial

Aktivitas sosial dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain (Zhang dan Lawson, 2009). Kegiatan ini dapat berupa perbincangan santai di pinggir jalan, bertatap muka maupun kegiatan anak-anak bermain di taman kota. Penanganan ruang publik yang kreatif dapat mendukung terbentuknya aktivitas sosial antara orang-orang yang tidak saling mengenal sebelumnya. Adanya pementasan kesenian di taman kota dapat menjadi contoh. Kegiatan-kegiatan kreatif yang diselenggarakan di ruang-ruang terbuka (baik yang bertujuan komersial maupun non-komersial) dapat mendorong warga untuk saling berbincang atau sekedar saling mengomentari kegiatan kreatif tersebut, demikian juga dengan pemasangan karya seni instalasi di ruang publik.²⁶

Gehl dalam Zhang dan Lawson (2009) membagi aktivitas di ruang luar (out door) dalam tiga kategori, antara lain :

- **Aktivitas penting.** Setiap orang memiliki kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam segala kondisi, seperti bekerja, bersekolah, berbelanja dan juga melibatkan aktivitas dalam sistem pergerakan seperti berjalan menuju halte bus, berjalan menuju tempat bekerja dan lain sebagainya.
- **Aktivitas pilihan.** Aktivitas ini memiliki tingkat prioritas di bawah aktivitas penting. Kita dapat memilih untuk berjalan santai pada sore hari atau menangguhkannya apabila hari tidak cerah. Dengan demikian, pilihan untuk melakukan aktivitas ini tergantung pada kondisi lingkungan.
- **Aktivitas sosial.** Aktivitas ini lebih menekankan pada terjadinya proses sosial, baik dalam bentuk kontak fisik maupun kontak pasif. Aktivitas sosial ini dapat terjadi secara paralel dengan aktivitas penting dan aktivitas pilihan.

Dalam kajiannya, Zhang dan Lawson (2009) mempergunakan tiga klasifikasi aktivitas pada ruang publik, antara lain:

- **Aktivitas proses.** Aktivitas ini dilakukan sebagai peralihan dari dua atau lebih aktivitas utama. Bentuk dari aktivitas ini biasanya pergerakan dari suatu tempat (misalnya rumah) ke kios (aktivitas konsumsi).

²⁶Gehl dalam Zhang dan Lawson.*Meeting and greeting: activities in public outdoor spaces outside highdensityurban residential communities*(2009:207-214).

- **Kontak fisik.** Aktivitas ini dilakukan dalam bentuk interaksi antara dua orang atau lebih yang secara langsung melakukan komunikasi atau aktivitas sosial lainnya.
- **Aktivitas transisi.** Aktivitas ini dilakukan tanpa tujuan yang spesifik yang biasanya dilakukan seorang diri, seperti duduk mengamati pemandangan dan lain sebagainya.



Gambar 59. Kesenian instalasi dalam taman yang mengundang interaksi publik.
Sumber: Dezeen Daily

Carr dalam Carmona, et al (2003) mengemukakan adanya keterlibatan pasif (*passive engagement*) dan aktif (*active engagement*) dalam pemanfaatan ruang publik. Kedua bentuk pengalaman ini terjadi sebagai akibat adanya proses interaksi tersebut, dimana pengguna ruang publik dapat melakukan interaksi dengan cara yang berbeda. Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama.

B. Dimensi Pengukuran Aspek Sosial pada Ruang Publik

Sauter dan Huettenmoser (2008) mempergunakan tiga dimensi untuk mengukur integrasi sosial dalam kajian ruang publik, antara lain:²⁷

- **Dimensi struktural**, yang berkaitan dengan aksesibilitas dan penggunaan ruang.

²⁷Sauter dan Huettenmoser. *Liveable street and social inclusion* (2008:67-70).

- **Dimensi interaktif**, yang terkait dengan hubungan sosial, jenis aktivitas pada ruang publik serta adanya kemungkinan partisipasi pada aktivitas dan pengambilan keputusan di tingkat lokal.
- **Dimensi subjektif**, yang terkait dengan kepuasan personal terhadap pengelolaan lingkungan serta persepsi mengenai keterlibatan warga secara sosial.

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan aktivitas sosial pada ruang publik, Mehta (2007) mempergunakan beberapa variabel yang dipergunakan untuk mengukur dan menyusun “*Good Public Space Index*”, antara lain:²⁸

- **Intensitas penggunaan**, yang diukur dari jumlah orang yang terlibat dalam aktivitas statis dan dinamis pada ruang luar;
- **Intensitas aktivitas sosial**, yang diukur berdasarkan jumlah orang dalam setiap kelompok yang terlibat dalam aktivitas statis dan dinamis pada ruang luar;
- **Durasi aktivitas**, yang diukur berdasarkan berapa lama waktu yang dipergunakan orang untuk beraktivitas pada ruang luar;
- **Variasi penggunaan**, yang diukur berdasarkan keberagaman atau jumlah tipologi aktivitas yang dilaksanakan pada ruang luar;
- **Keberagaman penggunaan**, yang diukur berdasarkan variasi pengguna berdasarkan usia, jenis kelamin dan lain sebagainya.



Gambar 60. Dimensi struktural, interaktif dan subjektif, kaitannya untuk memancing pergerakan.
Sumber: *Urban Park Landscape*, hlm.238-241.

²⁸ Mehta. *A toolkit for performance measures of public space*. 43rd ISOCARP Congress (2007).

4.4. Arsitektur Organik

4.4.1. Pengertian Arsitektur Organik

Menurut Marcus Pollio Vitruvius arsitektur adalah kesatuan dari kekuatan/kekokohan (*firmitas*), keindahan (*venustas*), dan kegunaan/fungsi (*utilitas*). Menurut Francis DK Ching arsitektur membentuk suatu tautan yang mempersatukan ruang, bentuk, teknik dan fungsi.²⁹ Menurut Amos Rappoport arsitektur adalah ruang tempat hidup manusia, yang lebih dari sekedar fisik, tapi juga menyangkut pranata-pranata budaya dasar.³⁰ Pranata ini meliputi: tata atur kehidupan sosial dan budaya masyarakat, yang diwadahi dan sekaligus memperngaruhi arsitektur. Sedangkan menurut YB.Mangunwijaya arsitektur sebagai *vastuvidya* (*wastuwidya*) yang berarti ilmu bangunan dengan lingkungan permasalahan guna dan citra.³¹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata arsitektur didefinisikan sebagai seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan/atau metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. Sedangkan kata organik berkaitan dengan zat yang berasal dari makhluk hidup (hewan atau tumbuhan, seperti minyak dan batu bara), berhubungan dengan organisme hidup. Sifat organis berkenaan dengan organ (alat-alat) atau dilengkapi dengan organ (alat-alat).³² Salah satu penekanan karakter arsitektur organik dari pengertian katanya merujuk pada pengetahuan dan penguasaan teknik merancang dan membangun yang selaras sifat-sifat organisme.

Arsitektur organik merupakan gaya berarsitektur dalam analogi biologis. Dalam analogi biologis, arsitektur dimaknai layaknya organisme hidup dan dalam penerapannya memusatkan perhatian pada proses pertumbuhan dan kemampuan pergerakan yang berkaitan dengan organisme. Arsitektur dimaknai *bukanlah proses estetis*, melainkan *proses biologis*, akan senantiasa mengikuti sifat-sifat mekanika bahan untuk dirangkai sedemikian rupa untuk memenuhi fungsi. Keindahan dipercaya akan terjadi dengan sendirinya melalui kejujuran proses.³³

4.4.2. Prinsip-Prinsip Arsitektur Organik

Menurut Ernest Burden (1995) perkembangan arsitektur organik terjadi dalam dua periodisasi.³⁴ Yang pertama pada tahun 1900-1920 dan kedua pada tahun 1985 dan berlaku seterusnya.

²⁹ Francis DK Ching. *Form Space and Order* (1979).

³⁰ James C Snyder, *Pengantar Arsitektur* (1984).

³¹ YB Mangunwijaya, *Wastucitra* (1990).

³² <http://kbbi.web.id/demokrasi>

³³ James C Snyder, *Pengantar Arsitektur* (1984:40).

³⁴ Ernest Burden. *Elements of Architectural Design: A Visual Resource* (1995).

Periode awal arsitektur organik memiliki beberapa teori penerapan. Yang pertama berangkat dari arsitektur Yunani dan Romawi Kuno, selebihnya dikembangkan selama periode Renaissance. Dari Yunani fokus perancangan berada kontrol proporsi dalam kerangka figur manusia. Teknik ini dikembangkan lebih lanjut oleh Vitruvius. Vasari berpedoman bahwa arsitektur harus tampak organik selayaknya tubuh manusia, dan Michaelangelo berpedoman bahwa pengetahuan akan figure manusia mengarahkan arsitektur secara komprehensif. Prinsip pengaturan yang dibingkai dalam hukum proporsi yang sama akan memudahkan pertumbuhan bangunan di fase berikutnya.

Teori kedua merujuk pada penerapan kehidupan organik dalam perancangan. Dalam organisme alamiah, terdapat harmoni bagian-bagian yang saling terhubung menjadi satu, terlihat seperti dikondisikan oleh kinerja organisme diri dan sekitarnya. Dalam teori ini, bangunan terlihat seperti pertunjukan visual dan sulit ditebak awal dan akhirnya. Beberapa penganut filosofi ini termasuk Henry Van de Velde, Victor Horta, Antonio Gaudi dan Louis Sullivan.



Gambar 61. Casa Mila dan Sagrada Familia oleh Antonio Gaudi.

Sumber: <http://upload.wikimedia.org>, <http://media-2.web.britannica.com>

Periode kedua dan masih berimplikasi di masa post modern ini sangat dipengaruhi oleh style Wrightian(1900-1959) yang diambil dari nama Frank Lloyd Wright sebagai cikal bakal pencetus arsitektur organik yang dipahami saat ini. Filosofi arsitektur organik pada periode ini berada pada integrasi bentuk dan fungsi. Struktur dan penampilan bangunan didasari oleh kesatuan dengan lingkungan alaminya dalam makna pembebasan, juga menarik integrasi bagian individual ke dalam konsep menyeluruh, dan khas mengekspresikan sifat dasar material.

Secara visual arsitektur organik mengakar pada gaya Gothic (1050-1530), yang kaya akan ornamen dan permainan cahaya, juga Art and Craft (1880-1891) sebagai

bentuk olah rasa berkreasi-berinovasi dengan material dan teknik. Sampai titik ini arsitektur organik dimaknai sebagai ornamentasi bentuk-bentuk biologis yang khas dengan garis lengkung dan penghubungan bagian-bagian yang rumit. Pada persinggungannya dengan *gayapurism* dan *cubism* (De stijl 1982-1921), sebagaimana yang memengaruhi karya-karya Frank Lloyd Wright, ekspresi geometri lebih ditonjolkan dan ornamen diterapkan dalam pola hierarki.

Prinsip arsitektur organik menurut Frank Lloyd Wright:³⁵

- Berkembang dari dalam ke luar, selaras dengan kondisi keberadaannya, tidak dapat diterapkan begitu saja;
- Konstruksi terjadi mengikuti sifat bahan;
- Unsur-unsur suatu bangunan adalah terpadu
- Pada akhirnya menggambarkan waktu, tempat dan tujuan.

Ernest Burden (1995) mengungkapkan, dalam sejarah visual arsitektur, pada dasarnya terdapat dua gaya yang bergantian muncul dalam ekspresi yang berbeda. Klasisme dan gaya organik. Klasisme lebih bersifat romantis dan cenderung berpedoman pada hukum-hukum tata atur, sementara gaya organik bersifat mendobrak, resisten, mengekspresikan kebebasan personal.³⁶ Pola pergantian ini senantiasa berulang layaknya thesis dan antithesis.



Gambar 62. Wax Building, kolaborasi Philip Johnson dan Frank Lloyd Wright.

Sumber: <http://ad009cdnb.archdaily.net>

Karya-karya kenusantaraan YB Mangunwijaya sedikit banyak menerapkan prinsip-prinsip arsitektur organik dengan pandangan humanis. Keselarasan yang menjadi kualitas tertinggi penyelesaian permasalahan guna dan citra menunjukkan integrasi antara bangunan, subyek, budaya dan alam, sebagaimana yang dicita-citakan arsitektur organik. Dalam Wastucitra, karakter arsitektur organik dan pendapat Burden

³⁵James C Snyder, Pengantar Arsitektur (1984:40-41).

³⁶Ernest Burden. Elements of Architectural Design: A Visual Resource (1995).

dekat kaitannya dengan Gaya Rahwana, yang ekspresif, dinamis, serba terbuka, *open end* berbanding kontras dengan Gaya Arjuna yang anggun, mantap, *closed end*, cita-cita klasisisme.³⁷

Kesimpulan:

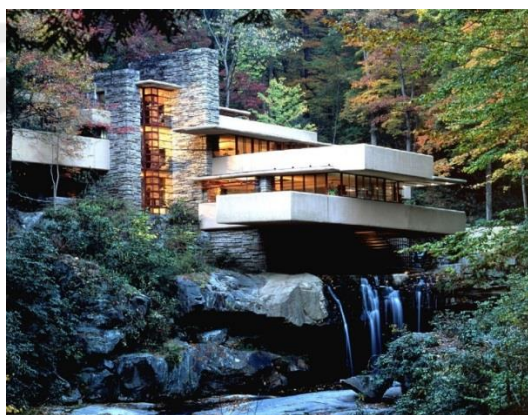
- Arsitektur organik merupakan arsitektur humanis, memperhatikan hakekat manusia di dalamnya dan merupakan suatu shelter yang melingkupi dan melindungi manusia dan aktivitasnya;
- Arsitektur organik memiliki ciri-ciri tumbuh dan terkondisikan oleh waktu, lingkungan dan tujuan;
- Intergrasi menyeluruh dari unsur fungsi, ruang, bentuk dan konteks;
- Ornamentasi bukan hanya penempelan melainkan studi konstruksional.

4.4.3. Penerapan Arsitektur Organik

Beberapa pengaruh dalam karya Frank Lloyd Wright menurut Robert C Twombly (1989) digunakan sebagai metode penerapan arsitektur organik ke dalam rancangan:³⁸

- ***The Earth Line / Horizontalisme***

Style mendekati tanah, suatu hal yang memberikan perasaan mendekat pada bumi/ tanah. Rumah-rumah dibuat sedemikian dengan menggunakan aksesoris horizontal dari bangunan dimana garis tersebut sejajar dengan bumi seolah-olah merupakan bagian dari bumi. Bagian bawah biasanya merupakan pelebaran atap yang telah diperhitungkan untuk memberikan refleksi penerangan. Garis bumi ini semakin mendekatkan manusia pada alam.

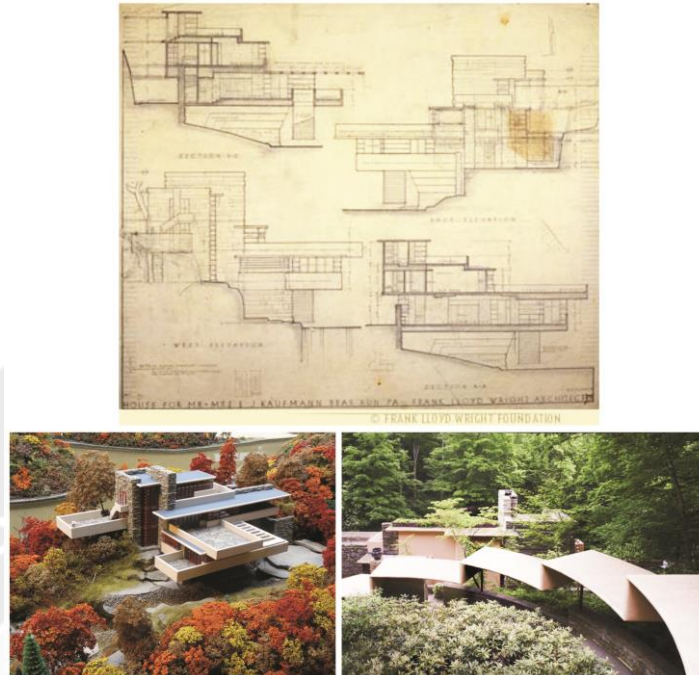


Gambar 63. Fallingwater house oleh Frank Lloyd Wright.

Sumber: <http://ideasqn.com>

³⁷ YB Mangunwijaya, Wastucitra (1990:301-313)

³⁸ Robert C Twombly. Frank Lloyd Wright: His Life and His Architecture (1989)

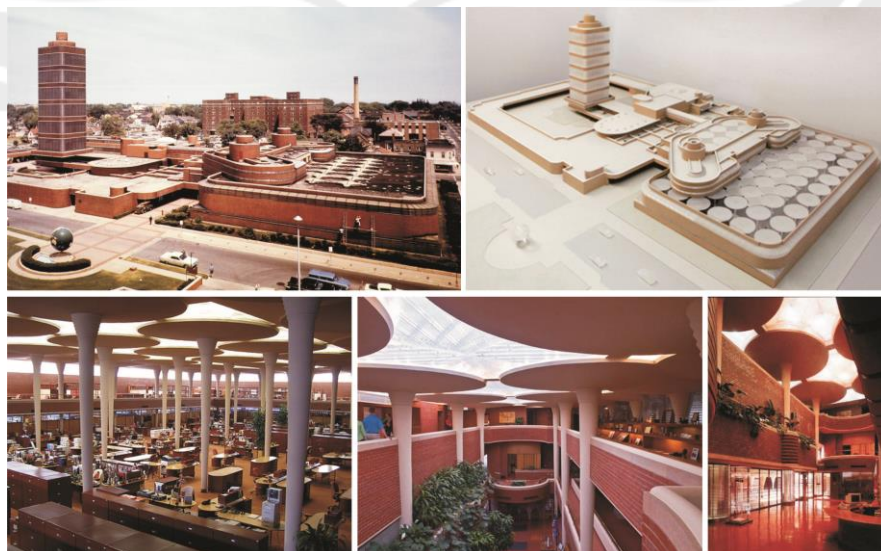


Gambar 64. Detail Fallingwater House.

Sumber: <http://upload.wikimedia.org>, <http://cdn.designrulz.com> dan <http://www-tc.pbs.org>

- **Interpretasi Bidang**

Pada arah keluar ditemukan ekspresi interpenetrasi bidang-bidang dan massa yang terkomposisi dengan gaya kubisme, dan pada arah ke dalam terdapat realitas dari room within space to live in, yang tidak hanya ditemukan dalam ekspresi volumetric yang mengarah ke luar, melainkan juga mengalir melalui berbagai sel spasial sebagai gerak menerus. Ruang dalam dan luar saling merasuk satu sama lain sebagai konsep dari dimensi keempat yaitu kedalaman relatif gerak dan waktu.

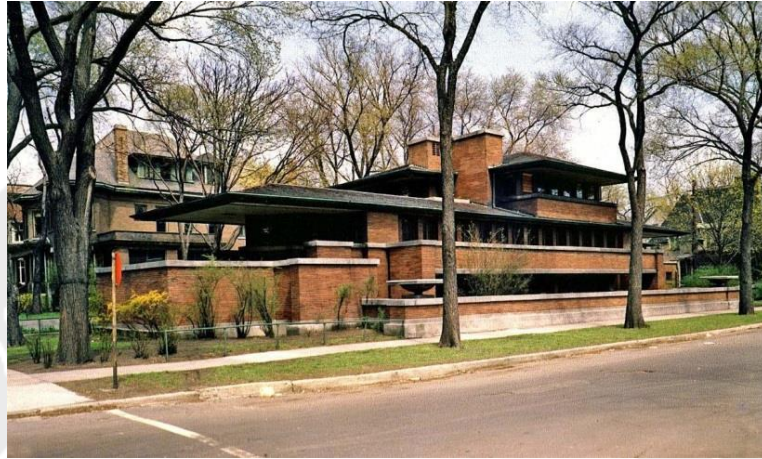


Gambar 65. Wax Building tampak dari luar dan dalam.

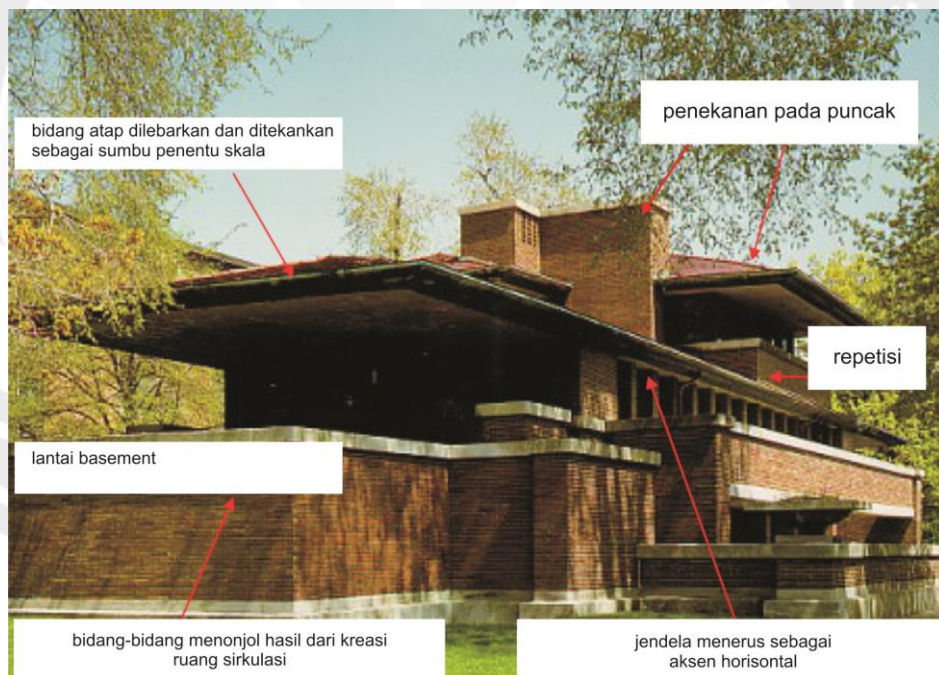
Sumber: <http://www.cpp.edu>, <http://www.kennedyfabrications.com>, <http://farm4.static.flickr.com>, <http://farm5.static.flickr.com>, <http://www.planetclaire.org>

- ***The Destruction of a Box***

Menghilangkan kesan kotak dari bangunan, menghilangkan sistem kolom konvensional pada sudut bangunan dan menggantinya dengan dinding penyangga dan kantilever.



Gambar 66. Robie House oleh Frank Lloyd Wright.
Sumber: <http://classconnection.s3.amazonaws.com>



Gambar 67. Destruksi bentuk kotak dalam kerangka integrasi fungsi pada Robie House.
Sumber: <http://classconnection.s3.amazonaws.com>

- **Continuity Space**

Merupakan konsep ruang yang mengalir sebagai cita-rasa plastisitas yang dikembangkan sebagai estetika baru. Ruang-ruang yang mengalir bebas tanpa terkekang dinding kaku sesuai dengan prinsip-prinsip plasitas yang fleksibel.



Gambar 68. Kesenambungan ruang melalui penekanan elemen horisontal pada Robie House.

Sumber: <http://classconnection.s3.amazonaws.com>

- **Room Within Space to be Lived in**

Merupakan filosofi dari Lao Tzu yang banyak diterjemahkan Wright dalam desain. Realitas bangunan tidak hanya terdiri dari 4 dinding dan atap melainkan dalam ruang dalam dan ruang yang didiami. Realitas ini disebut kedalam sebagai satu-satunya elemen hakiki yang dapat membawa manusia menuju kehidupan.



Gambar 69. Interior Fallingwater House.

Sumber: <http://upload.wikimedia.org>,

- **Pola Hierarki**

Tampak pada penyusunan bentuk massa yang memberikan pusat-pusat sebagai tanda perubahan sumbu; dan memiliki komposisi yang dominan sebagai core bangunan, biasanya pusat merupakan ruang-ruang yang bersifat penting.



Gambar 70. The Eden Project.

Sumber: <http://3tend.com>

- **Unitarian**

Suatu kesatuan dalam atau dari semua benda dan menciptakan bangunan yang mengekspresikan seluruh rasa kesatuan.



Gambar 71. Guggenheim Museum oleh Frank Lloyd Wright.

Sumber: <http://3tend.com>



Gambar 72. Sendang Sono karya YB Mangunwijaya.

Sumber: destiasoewoyo.wordpress.com