

TEORI ARSITEKTUR II

PERTEMUAN KETIGA

PENGERTIAN ARSITEKTUR

- ASPEK-ASPEK DALAM ARSITEKTUR
- RUANG DAN BENTUK SEBAGAI PERWUJUDAN ARSITEKTUR

▪ ASPEK-ASPEK DALAM ARSITEKTUR

Menurut Louis Hellman dalam bukunya *Architecture For Beginners* terdapat **lima faktor** yang dapat mempengaruhi (rancangan) arsitektur :

1. *Needs* → kebutuhan.
2. *Technology* → teknologi.
3. *Culture* → budaya.
4. *Society* → kemasyarakatan atau tata nilai masyarakat.
5. *Climate* → iklim.

Faktor = **factor** menurut *Compton's Interactive Encyclopedia* → Suatu keadaan, kondisi, dan sebagainya, yang mengakibatkan suatu hasil. Atau elemen atau bagian penting yang menjadikan sesuatu menjadi seperti apa adanya.

Dan kelima faktor tersebut tentunya akan dipengaruhi pula oleh apa yang disebut sebagai aspek-aspek seperti ideologi, sosial, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan.

Aspek = **aspect** menurut *Compton's Interactive Encyclopedia* → Penampilan atau keberadaan sesuatu sedemikian rupa, karena ditinjau dari pandangan atau sudut yang spesifik. Atau pandangan terhadap setiap kemungkinan yang dapat terjadi pada suatu ide atau permasalahan.

Dapat dipandang dari segi apa sajakah arsitektur ? Pada perkuliahan sebelumnya kita telah mengenal 5 faktor yang mempengaruhi terwujudnya arsitektur yaitu : *Needs, Technology, Society, Cultural, and Climate*, hal ini berada dalam konteks ke lima faktor tersebut mau tidak mau akan mempengaruhi terbentuknya arsitektur karena memang alam menuntutnya demikian. Aspek-aspek dalam arsitektur lebih membatasi, dalam artian tidak selamanya buruk, dalam pemenuhan ke 5 faktor di atas. Yang dapat dikatakan sebagai aspek-aspek dalam arsitektur adalah :

- Ideologi,
- Politik,
- Ekonomi,
- Sosial,
- Budaya, dan
- Lingkungan.

Sebagai contoh yang paling mudah dimengerti → **aspek ekonomi**. Aspek ini akan mempengaruhi lima faktor yang mempengaruhi terwujudnya arsitektur. Faktor Kebutuhan → ekonomi akan membatasi kebutuhan baik secara kuantitas maupun kualitas. Demikian pula halnya aspek ekonomi dalam konteks keterbatasan ekonomi

akan mempengaruhi faktor tata nilai masyarakat → dapat kita temui dalam kasus rumah susun. Faktor teknologi → akan terpengaruh dalam hal tingkat kecanggihan sedemikian rupa akan mempengaruhi pula rancangan arsitektur baik secara kuantitas maupun kualitas. Faktor budaya dan sosial → dapat terlihat pada beberapa rancangan arsitektur tradisional, sebagai contoh lumbung padi di Sumatera Barat yang seringkali lebih mewah dari Rumah Gadangnya karena aspek ekonomi telah mempengaruhi faktor budaya dan sosialnya dalam rangka untuk menunjukkan kelas sosial dalam masyarakat. Faktor iklim → aspek ekonomi telah menghadirkan permasalahan iklim di banyak kasus baik rumah tinggal sederhana maupun rumah tinggal non sederhana.

Contoh lain → **aspek Ideologi**. Ideologi Fasisme Benito Musollini, Italia → arsitektur dipandang sebagai representasi otoritarianisme pemerintahannya saat itu. Sehingga needs → akan sangat bersifat simbolis; technology → yang digunakan pada umumnya teknologi untuk arsitektur langgam-langgam imperium; society → terlihat sekali kesenjangan antara arsitektur kekuasaan dan arsitektur rakyat; cultural → pada umumnya bukan budaya murni akan tetapi lebih kepada manerisme kejayaan masa lalu atau historisisme bahkan eklektisisme; climate → bahkan diabaikan sama sekali.



Catatan : Fasisme = *Fascism* → Berasal dari *Fascismo* (*Fascio* → Partai politik) → Doktrin, metoda, atau pergerakan para Fascisti. Atau Sistem Pemerintahan yang bercirikan *rigid one-party dictatorship* = kediktatoran kaku dari satu kelompok, menekan para oposan secara habis-habisan, perusahaan ekonomi swasta berada di bawah kendali terpusat yang dilakukan oleh negara, nasionalisme berani mati, rasisme, dan militerisme. Pertama kali muncul di Italia, 1922. ***Fascism* → dictatorial movement:** any

movement, ideology, or attitude that favors dictatorial government, centralized control of private enterprise, repression of all opposition, and extreme nationalism. **Fascist Propaganda.** Italian dictator Benito Mussolini mobilized a vast propaganda machine to garner support for his regime. This picture shows the headquarters of the fascist movement in Rome, adorned with a large stylized representation of Mussolini's face. The word *si*, which is repeated over and over, is Italian for yes. **Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.**

Ideologi Fasisme Benito Musollini-Italia, arsitektur dipandang sebagai representasi otoritarianisme pemerintahannya saat itu.

1. Needs akan sangat bersifat **simbolis**;
2. *Technology*, yang digunakan pada umumnya teknologi untuk **arsitektur langgam-langgam imperium**;
3. *Society*, terlihat sekali kesenjangan antara **arsitektur kekuasaan** dan rakyat;
4. *Cultural*, pada umumnya bukan budaya murni akan tetapi lebih kepada manerisme kejayaan masa lalu atau **historisisme bahkan eklektisisme**;
5. *Climate*, bahkan **diabaikan sama sekali**.

Untuk kelima aspek lainnya contoh-contoh dapat dianalogikan seperti aspek ideologi.



Benito Mussolini. Benito Mussolini led Italy from 1922 to 1943. He founded the first fascist political group and later allied his country with Germany in World War II. Mussolini took the title *Il Duce* (The Leader). His clenched fist, jutting jaw, fiery speeches, and dramatic poses became his trademarks. **Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.**

▪ ARSITEKTUR SEBAGAI PERWUJUDAN RUANG DAN BENTUK

Ruang dan Bentuk



Pengertian ruang secara arti kata adalah tempat yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, baik berupa *movement activities* maupun *non movement activities*. Secara konvensional kita mengenal ruang sebagai sesuatu yang terbentuk dari tiga agregat atau bidang, bidang lantai, bidang dinding, dan bidang langit-langit (secara populer dikatakan sebagai LDLL). *Prinsip Ruang dan Bentuk: THE UNITY OF THE OPPOSITE.*

Figure and Ground. Do you see a white vase or the profiles of two faces? The figure-ground relationship in this drawing is ambiguous—the white and black areas can each be perceived as either the figure (the object we focus on) or as the ground (background). © Microsoft Corporation. All Rights Reserved. **Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.**

Pengertian filosofis seperti yang dikemukakan oleh Lao Tzu atau Filsuf Cina (550 SM) mengatakan: "Though clay maybe molded into a vase, the essence of the vase is the emptiness within.", meskipun tanah liat dapat dibentuk menjadi vas bunga, akan tetapi inti dari vas bunga tersebut adalah kekosongan yang terbentuk.

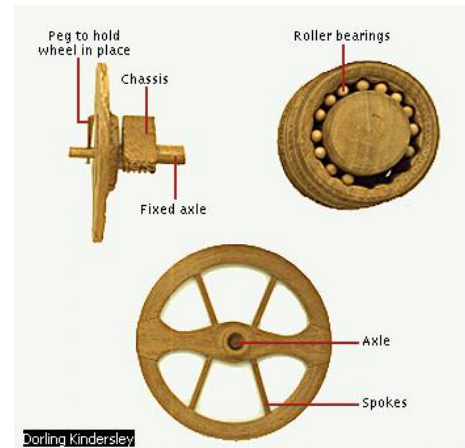
Neolithic Chinese Jar. This jar from Gansu in north central China is dated about 2500 BC. It is a very early wheel-thrown piece and features geometric designs in black and reddish-brown on a buff-colored body. This piece may have been used as a burial urn. Bridgeman Art Library, London/New York. **Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.**



- Masih pendapat Lao Tzu, dengan filosofi Tao (*The Way of Becoming*) atau dari tiada menjadi ada. *We make a vessel from a lump of clay; It is the empty space within the vessel that makes it useful.*
- *Thirty spokes converge upon a single hub; It is on the hole in the center that the purpose of the axle depends.*

Wheel Structures. Considered one of the most important inventions in history, the wheel is more than 5000 years old and has been crucial to mechanical devices ever since it emerged. The wheels shown here are relatively sophisticated in comparison to the earliest models. In the case of a fixed axle, the wheel is held in place beside the chassis by a small peg and revolves independent of the axle. (This model differs from another standard design, the moving axle, in which the axle is firmly fixed to the wheel and the two components revolve as a unit.) Early forms of roller bearings, devices that help wheels to turn more smoothly, were developed around 100 BC. Wheels were initially solid disks, but gradually evolved into the spoked design, which is both light and strong. Dorling Kindersley.

Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.



Yin and Yang. According to Chinese philosophy, yin and yang are two opposing and counterbalancing forces in the universe. This symbol represents them. Yin is the dark half and yang the bright half, but neither could exist without the other. © Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

- *We make doors and windows for a room; But it is the empty spaces that make room habitable.*



Habitat Project. Habitat is a prefabricated housing complex designed by Israeli-born, Canadian-trained architect Moshe Safdie for Expo '67 in Montréal, Québec. Each of the modules contains a separate apartment, and the modules are stacked and interlocked to give the appearance of organic growth. Leo de Wys, Inc./Vladpans. Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

- *Thus while the tangible has advantages; It is the intangible that makes it useful.*

Tuhan YME sang pencipta telah menciptakan alam, dan terdapat banyak kekosongan di dalamnya berarti kita telah diberi begitu banyak ruang, akan tetapi ruang seperti apakah yang kita maksudkan? Ruang yang kita maksudkan adalah alam yang sudah dibatasi, yaitu dibatasi oleh berbagai intensitas atau pamrih manusia. Pamrih seperti apakah, tentunya segala jenis pamrih yang berhubungan

dengan kegiatan manusia sebagai pengguna utama arsitektur. Dengan berkembangnya pengertian ruang saat ini kita dapat mengenal Ruang Dalam – Ruang Luar, Ruang Positif – Ruang Negatif, Ruang Statik – Dinamik, Ruang Menerus, dan sebagainya, tentunya seluruhnya memiliki keterkaitan dengan bentuk.