

ARSITEKTUR "POST-MODERN" SEBAGAI SUATU FENOMENA DAN INOVASI DALAM PROSES PERKEMBANGAN ARSITEKTUR

oleh

Sumardjito

Abstrak

Arsitektur, sebagai salah satu hasil karya budaya manusia terus mengalami perkembangan. Perkembangan di bidang arsitektur ini terjadi akibat dari berubah dan berkembangnya tuntutan dan pandangan manusia sebagai pencipta dan pengguna salah satu hasil karya budaya manusia tersebut. Munculnya arsitektur *post-modern* yang merupakan kelanjutan dan jawaban atas permasalahan yang timbul dari adanya arsitektur modern terus menjadi bahan diskusi dan polemik masyarakat dan para ahli.

Kemunculan arsitektur *post-modern* pada tahun 1962 memang menimbulkan pro-kontra diantara para arsitek dan masyarakat umum. Pro-kontra ini muncul akibat dari adanya dua sisi ungkapan fisik pada arsitektur *post-modern*. Satu sisi arsitektur *post modern* bisa menciptakan suatu keindahan yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum, karena masih dalam batas-batas universal, sedangkan pada sisi lain, arsitektur *post-modern* sering mengesampingkan norma-norma pembentuk keindahan tersebut, sehingga menciptakan kesan hasil karya arsitektur yang subyektif, egois dan kurang bermanfaat.

Tulisan ini mencoba mengupas arsitektur *post-modern* berdasarkan pendapat dan tulisan dari beberapa ahli dan arsitek dunia, untuk bisa memberikan informasi yang lebih jelas mengenai arsitektur *post-modern*.

Pendahuluan

Mulai awal abad ke 20, kehidupan manusia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam segala bidang, baik dalam bidang yang berkaitan dengan aspek sosial budaya, keilmuan, ekonomi maupun yang menyangkut teknologi. Ternyata kemajuan yang pesat tersebut juga diikuti oleh persaingan pengaruh masing-masing aspek tersebut untuk menguasai jalan pikiran manusia, sehingga menyebabkan terjadinya kondisi yang tidak menentu (*chaos*).

Sejalan dengan kemajuan tersebut, salah satu bidang dari aspek sosial/budaya dan teknologi yaitu *bidang arsitektur* mengalami kemajuan cukup pesat, terutama pada akhir abad ke 20 ini yang ditandai dengan munculnya *Arsitektur Modern*. Arsitektur modern cenderung menekani-

kan pada aspek fungsi dari pada bentuk-bentuk yang hanya bersifat tambalan, sehingga Arsitektur jenis ini sering disebut Arsitektur *Functionalism dan minimalism*.

Arsitektur jenis tersebut kemudian disusul dengan gaya arsitektur lain yaitu Arsitektur *Post-Modern* dengan mengembangkan disain dalam bentuk-bentuk yang makin berani dan sering kali justru membuat orang sulit untuk mempersepsikan makna dari bentuk yang dimunculkan tersebut. Arsitektur *Post-Modern* menimbulkan persepsi yang berlainan, bahkan saling berlawanan dalam mendalami makna suatu bentuk karya arsitektur. Kondisi semacam ini telah menyebabkan hanya si perancang yang mengetahui makna dari bentuk yang dimunculkan tersebut, *sehingga sering cenderung menjadi suatu karya arsitektur yang subyektif*.

Perkembangan Arsitektur *Post Modern* mencapai puncaknya pada tahun 1962, yang menurut C. Ray Smith (1977:1) disebut sebagai "*Supermannerism*", yang merupakan suatu perkembangan sikap dan pandangan arsitek dan perancang dalam era Arsitektur *Post-Modern*.

Arsitektur Modern

Dari uraian pada bab Pendahuluan, bisa dilihat bahwa pembahasan Arsitektur *Post-Modern*, tidak bisa lepas dari pembahasan terhadap Arsitektur Modern. Arsitektur Modern mulai tumbuh pesat setelah Perang Dunia II berakhir. Karena kehancuran akibat perang yang perlu segera dilakukan pembenahan dan pembangunan kembali, maka diutamakan suatu gerakan pembangunan dengan konsep "*kecepatan membangun, efisien, ekonomis dan rasional*" yang merupakan konsep dari Arsitektur Modern. Konsekuensi logis dari penerapan konsep ini adalah adanya minimalisasi bentuk-bentuk yang berlebihan, sehingga secara ekstrim penggunaan ornamen dianggap sebagai suatu kejahatan dan bentuk-bentuk cenderung menjadi abstraksi geometris murni.

Menurut Tjahjono (1990:9) bahwa berdasarkan konsep pada Arsitektur Modern tersebut, ada yang menyebut bahwa Arsitektur Modern identik dengan Arsitektur *Fungsionalism* atau Arsitektur *Minimalism*. Arsitektur Modern banyak ditandai dengan perwujudan yang simpel berupa bangunan kotak persegi, berlantai banyak, beratap datar dengan penyelesaian bentuk yang sederhana dan berkesan datar, jendela memanjang dan penggunaan bahan hasil industri massal.

Kritikan terhadap Arsitektur Modern ini mulai muncul dari pendapat ahli sosial Jane Jacobs (1961: 68) dalam bukunya "*The Death and Life of Great American Cities*" yang diantaranya dinyatakan bahwa

Arsitektur Modern lebih bersifat memaksakan gaya hidup daripada membantu menyelesaikan masalah. Keadaan ini mencapai puncaknya dengan dilakukannya penghancuran sebuah kompleks perumahan dengan gaya penataan Arsitektur Modern yang pernah mendapat penghargaan.

Hal ini memaksa beberapa arsitek mulai berpikir untuk membuat alternatif perancangan lain, sebagai contoh adalah Philip Johnson dengan karya-karya arsitekturnya yang mulai menyimpang dari kaidah-kaidah murni Arsitektur Modern.

Arsitektur Post-Modern

Menurut Michael Leaf (1990: 22) dalam makalah seminar sehari *Post Modern Architecture*, pada dasarnya arsitektur *Post-Modern* tidak bisa sama sekali dilepaskan dari Arsitektur Modern, Arsitektur *Post-Modern* merupakan kelanjutan dari Arsitektur Modern.

Tokoh yang cukup berpengaruh pada Arsitektur *Post-Modern* adalah Charles Jencks. Menurut Jencks (1985:24) dalam bukunya *Modern Movements in Architecture*, terdapat 6 aliran yang menjadi dasar perwujudan Arsitektur *Post-Modern*. Ke enam aliran tersebut mempunyai materi yang berbeda sebagai titik tolak untuk berkomunikasi, yaitu; aliran *Historicism*, *Straight Revivalism*, *Neo Vernacular*, *Urbanist*, *Metaphor/metaphysics*, dan *Post Modern Space*.

1. Aliran *Historicism*.

Aliran ini menurut Jencks merupakan pemunculan Arsitektur *Post-Modern* yang paling awal. Aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen Arsitektur Klasik. Sebagai contoh adalah perancangan bangunan dengan proporsi tatanan klasik berikut komponen-komponennya. Ada juga yang secara berani menempelkan komponen klasik pada bangunan modern yang dibuatnya.

2. Aliran *Straight Revivalism*.

Yaitu langgam-langgam arsitektur yang sudah mendarah daging di masyarakat sehingga sulit untuk menghilangkannya, sebagai contoh adanya langgam *Gothic* yang bisa bertahan berabad-abad sampai sekarang. Menurut Jencks, perancang yang terdapat pada aliran ini biasanya menunjukkan tingkat eklektik yang cukup tinggi.

3. Aliran *Neo-Vernacular*

Pada aliran ini, perancang berusaha menampilkan karyanya supaya "*tampak seperti*" sekelompok bangunan vernakular, dengan demikian penekanannya adalah pada penampilan visualnya dari yang

paling rumit sampai yang paling sederhana.

Apapun penampilannya yang selalu kelihatan adalah adanya atap miring, outline bangunan yang meng-identik-kan diri sebagai lingkungan vernakular dan pemakaian bahan-bahan bangunan yang alami.

4. Aliran *Urbanist*.

Aliran *urbanist* mempunyai 2 ciri khas, yaitu :

(a). *Adhoc*, yaitu adanya penambahan komponen-komponen baru pada suatu proses perancangan, tanpa memikirkan keserasian komponen-komponen tersebut terhadap lokasi penempatan dan lingkungannya. Salah satu alasan penambahan tersebut adalah adanya kebutuhan yang baru terpikirkan kemudian; (b). *Contextual*, yaitu melayani aspirasi ideal dari masyarakat. Ciri ini sangat cocok untuk suatu penugasan yang bersifat perbaikan lingkungan urban.

5. Aliran *Metaphor/metaphysics*.

Aliran ini menggambarkan suatu bangunan seperti halnya organ tubuh manusia, baik yang dimanifestasikan secara langsung maupun tidak secara langsung (tersamar). Prinsip dari aliran ini adalah pembagian jasad bangunan dalam 3 bagian, yaitu bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki. Aliran ini merupakan pengembangan dari aliran *historicism* yang lebih menonjolkan komponen arsitektur klasik.

6. Aliran *Post-Modern Space*.

Aliran ini berusaha melanggar semua ketentuan mengenai perwujudan bentuk dan ruang yang sudah baku pada Arsitektur Modern dan era-era sebelumnya, mempunyai sifat *Dwi Makna, Irrasional dan Transformasional*. Untuk itu diciptakan pelbagai teknik yang mampu menghasilkan kelainan dalam pembentuk-an perwujudan bentuk atau ruang tersebut, namun yang masih bisa dikenali adanya perwujudan tersebut.

Dari pengenalan terhadap pelbagai aliran tersebut, dan setelah mempelajari secara mendalam tentang "*Supermannerism*" yang dikemukakan oleh C. Ray Smith (1977:121) dalam bukunya "*Supermannerism, New Attitudes in Post Modern Architecture*" bisa disimpulkan bahwa *Supermannerism* yang dikemukakan dan dikupas oleh C. Ray Smith tersebut termasuk dalam aliran "*Post Modern Space*" yang telah dikemukakan oleh Charles Jencks.

Beberapa style atau upaya pada *Supermannerism* untuk mencapai sasaran seperti yang diungkapkan oleh Charles Jencks, menurut C. Ray Smith ada 4 macam, yaitu ;

1. *Permissiveness and Chaos*

Yaitu suatu cara yang membolehkan segala sesuatu, baik materi

ataupun metoda untuk mengekspresikan kehendak dan maksud perancang, sehingga muncul tanggapan dan persepsi yang kacau terhadap hasil karya tersebut.

2. *Ambiguity and Invisibility.*

Secara umum diartikan sebagai suatu interpretasi terhadap ekspresi bentuk yang bisa menimbulkan persepsi ganda, berbeda-beda bahkan tanpa persepsi sama sekali karena tidak ada atau tidak kelihatan bentuk yang diekspresikan.

3. *Wit and Whimsy or Campopop.*

Pada dasarnya *Wit and Whimsy or Campopop* menentang apa yang sudah ada dan mapan dan menggunakannya dengan cara yang tidak lazim untuk mendapatkan sesuatu yang baru dan menyenangkan.

4. *Superscale and Superimposition.*

Yaitu membuat perbandingan benda secara tidak proporsional (*superscale*), dan pelapisan suatu bentuk atau pola dengan bentuk atau pola yang lain sehingga tercapai suatu persepsi yang berbeda dan khusus (*superimposition*).

Ambiguity Sebagai Style Arsitektur Post-Modern Yang Paling Subyektif

Secara umum *Ambiguity* (ambiguitas) dalam konteks arsitektur *post-modern* bisa diartikan sebagai interpretasi terhadap suatu ekspresi bentuk atau ungkapan arsitektur yang bisa menimbulkan persepsi ganda, atau persepsi yang berbeda-beda. Perbedaan persepsi dapat terjadi karena orang yang melihat obyek tersebut merasakan dan melihat sesuatu yang memang asing dan membingungkan yang secara sengaja ditampilkan oleh perancang untuk tujuan tersebut.

Dari pengertian tersebut, pengertian *Ambiguity* dapat dirinci dan terpisah sebagai berikut :

1. Secara umum diartikan sebagai suatu interpretasi terhadap suatu ungkapan dan ekspresi bentuk yang menimbulkan persepsi yang berbeda-beda bahkan membingungkan,
2. Untuk mencapai kondisi persepsi tersebut, harus digunakan cara atau teknik tertentu yang sengaja ditampilkan oleh perancang.
3. Kondisi persepsi yang berbeda-beda atau bahkan membingungkan merupakan tujuan utama dari *Ambiguity* ini.

Bentuk-bentuk *ambiguity* ini mula pertama muncul pada tahun 1920, yaitu pada saat yang disebut zaman yang tidak menentu, penuh kekosongan, dimana kekuatan politik, bisnis, seni maupun keilmuan saling mengadu kekuatan untuk memperlihatkan kekuasaannya.

Kondisi tersebut sangat mempengaruhi karakter bentuk-bentuk arsitektur yang juga mengalami kekosongan ekspresi, sehingga para perancang sedikit demi sedikit mulai mengarah pada hasil karya yang bersifat *Ambiguous*.

Ambiguity dalam bidang arsitektur secara luas dicanangkan oleh Robert Ventury (1966) dengan bukunya "*Complexity and Contradiction in Architecture*". Dia mengatakan bahwa karya arsitektur tercipta berdasarkan kekayaan dan ke-ambiguity-an pengalaman-pengalaman modern, sedangkan '*Ambiguity*' timbul karena adanya beberapa pendapat yang berbeda atau bahkan kontradiksi atas suatu obyek. Namun perlu dicatat pendapatnya yang penting bahwa "*Ambiguity*" juga bisa timbul karena adanya kesimpang siuran wawasan, sehingga suatu obyek bisa menghasilkan banyak persepsi dari pada kejelasan persepsi.

Menurut C. Ray Smith (1977: 134), kondisi tersebut merupakan cerminan Arsitektur "*ambiguity*" yang kurang mapan, sebagai contoh adalah karya Walter A. Netsch Jr, yaitu adanya koridor yang menyesatkan serta sirkulasi yang semrawut pada kompleks Bangunan University of Illinois.

Kesan ambiguous pada suatu karya arsitektur bisa muncul/tercipta dengan beberapa kondisi atau cara, yaitu:

1. Kondisi "dis-orientasi",

Yaitu suatu kondisi kekacauan orientasi pada orang/individu yang mencoba menyelami atau menikmati karya tersebut, misalnya kebingungan orientasi orang yang ada didalam gedung atau kompleks gedung. Orientasi disini menyangkut orientasi terhadap arah mata angin yang sangat menentukan setiap rencana arah langkah orang yang ada pada suatu lokasi. Kekacauan dan kebingungan orientasi akan mengakibatkan kesalahan orang dalam menentukan arah melangkah.

2. Kondisi "dis-lokasi"

Yaitu suatu kondisi kekacauan posisi lokasi dimana dia berada. Kondisi Dis-lokasi akan menyangkut kejelasan dan kekacauan peta mental (*cognitive map*). Menurut Holahan (1982: 122)) peta mental merupakan proses yang memungkinkan kita untuk mengumpulkan, mengorganisasikan, menyimpan dalam ingatan, memanggil, serta menguraikan kembali informasi tentang lokasi relatif dan tanda-tanda tentang lingkungan geografis kita. Pada suatu kondisi tertentu bisa terjadi kekacauan terhadap peta mental ini yang mengakibatkan terjadinya dis-lokasi. Salah satu ungkapan fisik yang mengakibatkan

kondisi tersebut adalah suatu penataan ruang atau kawasan yang kacau atau sengaja dibuat kacau sebagai upaya untuk mencapai kesan *ambiguous*.

3. **Kondisi Keterasingan (*alienation*).**

Yaitu suatu kondisi dimana orang merasa tidak akrab, dan asing terhadap suatu bentuk atau obyek, sehingga seolah-oleh orang tersebut merasa pada suatu tempat yang dia sendiri tidak tahu berada dimana. Sebagai contoh adalah adanya warna serba putih, serba perak, serba merah, serba ungu, penataan dan bentuk elemen-elemen ruang yang tidak sewajarnya dan lain-lain pada suatu bentuk atau ruangan.

4. **Kondisi "*de-materialisasi*"**,

Yaitu suatu kondisi bentuk karya arsitektur yang tanpa ujud atau tidak jelas bentuknya, misalnya bangunan-bangunan bawah tanah yang mawadahi fungsi-fungsi tertentu, sedangkan yang kelihatan diatas permukaan tanah hanya merupakan lapangan rumput atau bahkan semak belukar saja.

5. **Kondisi "*materialisasi*"**

Yaitu suatu kondisi karya arsitektur yang mempunyai bentuk yang jelas hanya bentuk tersebut menimbulkan persepsi yang berbeda-beda.

6. **Efek-efek yang mengejutkan/tidak terduga.**

Efek yang mengejutkan dan tidak terduga disini bisa bersifat tetap, sebagai contoh misalnya munculnya bentuk-bentuk yang tidak pada tempatnya dengan bentuk yang aneh dan di luar kewajaran, atau yang bersifat temporer misalnya efek-efek penyinaran alami maupun buatan, efek suara dan lain lain yang bersifat sementara.

Pengertian yang bisa ditarik dari beberapa kondisi "*ambiguity*" tersebut adalah adanya kesan subyektif dan kurang-akraban bentuk-bentuk *ambiguity* dalam bidang arsitektur. Namun demikian, tokoh arsitektur dunia Paul Rudolph ternyata juga salah juga salah seorang pengagum gaya arsitektur ini. Hal ini terlihat dari karya-karyanya yang dipakai sendiri, maupun yang dipakai oleh orang lain. Dalam karya tersebut, Rudolph membuat bentuk-bentuk yang serba putih yang memberi kesan tanpa berat dan keterasingan.

Tokoh lain setelah Paul Rudolph adalah Peter Hoppner, yang lebih tertarik pada warna yang serba perak untuk menampilkan kesan "*ambiguity*" dari pada warna serba putih yang disenangi Rudolph.

Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan diatas maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Arsitektur *post-modern* cenderung untuk lebih berani dan bebas dalam menampilkan bentuk-bentuk arsitektur. Arsitektur *post-modern* ini merupakan jawaban atas kondisi *monotonis* yang muncul akibat keberadaan arsitektur modern yang muncul sebelumnya.
2. Keberanian dan kebebasan mengungkapkan bentuk-bentuk arsitektur pada arsitektur *post-modern* sering bermuara pada dua kondisi, yaitu (a). suatu kondisi dimana bentuk-bentuk tersebut bisa mencerminkan dan menciptakan suatu keindahan yang universal, sehingga mudah dinikmati masyarakat umum, dan (b). suatu kondisi yang "*overform*", dengan penampilan bentuk yang berlebihan sehingga berkesan membingungkan dan subyektif.
3. Bentuk-bentuk *ambiguous* pada arsitektur *post-modern* lebih banyak mengarah pada disain-disain eksperimen, yang belum tentu bisa dicerna atau dinikmati secara luas oleh masyarakat. Bentuk-bentuk tersebut lebih banyak bermanfaat untuk fungsi-fungsi khusus dan untuk kelompok masyarakat terbatas yang membutuhkan dan memang cocok dengan bentuk-bentuk tersebut.

Daftar Pustaka

- Fakultas Teknik UI, 1990. *Seminar Sehari Post-Modern Architecture*. Jakarta.
- Holahan, C.J. 1982. *Environmental Psychology*. New York: Random House.
- Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. New York: The Free Press.
- Jencks, Charles, 1985. *Modern Movements in Architecture*. Harrisonburg: R.R. Donneley & Sons
- Sarlito, WS, 1992. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: PT. Gramedia Widayasarana Indonesia.
- Smith, C. Ray, 1977. *Supermannerism, New Attitudes in PostModern Architecture*. Toronto: Clarke, Irwin & Co.