
ARSITEKTUR MIMESIS

Oleh :

Vincent D. J. Pasla

(Mahasiswa Prodi Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Manado)

Alvin J. Tinangon

(Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado)

Abstrak

Perkembangan desain arsitektur dari zaman dahulu tak lepas dari sebuah pemikiran yang mengkarakterisasikan dasar-dasar suatu contoh objek yang nyata dan menjadikan suatu model untuk menciptakan suatu karya arsitektur. Dengan pemikiran yang berbeda-beda setiap manusia memiliki Mimesis/Mimetic dalam dirinya sendiri sejak lahir sehingga proses peniruan ini juga menjadi proses tercipta suatu budaya. Pengetahuan mengenai Mimesis/Mimetic terdapat dalam dunia seni, bahasa/teks, dan biologis juga dan memiliki pengertian masing-masing bidang, Sehingga pada dunia arsitektur juga dikenal sebagai gaya Mimesis/Mimetic Architecture dimana desain bangunan yang mereplikasikan suatu objek nyata dan dituangkan dalam suatu karya arsitektur. penerapan tema mimesis ini dominan pada desain bentuk massa bangunan dan selubung bangunan yang menyerupai dan mirip suatu objek lain yang merupakan inspirasi konsep awal.

Mimesis/Mimetic Architecture sangat bergantung pada pemikiran dan model objek nyata yang akan di replikasikan sehingga kreatifitas sangat diperlukan. Penerapan Mimesis Architecture dituntut bukan hanya sekedar meniru saja melainkan merupakan suatu proses pemikiran peniruan yang membutuhkan Imajinasi dan Fantasi Seseorang namun juga memerhatikan perancangan arsitektur yang dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar.

Kata Kunci : Peniruan, Mimetic, Architecture

PENDAHULUAN

Peniruan merupakan salah satu proses belajar atau menimbulkan penasaran dan muncul keingintahuan manusia sehingga setiap manusia memiliki mimesis. Mimesis/Mimetic merupakan sebuah peniruan suatu objek nyata yang diaplikasikan menjadi suatu karya. namun Mimesis/Mimetic bukan sekedar imitasi terhadap suatu realita, namun konsep ini merujuk pada representasi dari tipe-tipe dan tindakan manusia pada umumnya. Di era modern ini mimesis/mimetic memberi dampak besar pada dunia arsitektur dikarenakan penerapan yang dinamis dan merupakan sebuah replikasi dari seni, bahasa/teks, dan alam/biologis. Bentuk yang dapat berkembang seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sehingga arsitek maupun desainer dapat bebas

mengikuti pemikiran Mimesis/Mimetic mereka sebagai alat inovasi untuk aplikasi dalam arsitektur.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Mimesis

Mimesis (dari kata “mime”) adalah sebuah proses peniruan. Mimesis ada di dalam diri setiap manusia sehingga proses peniruan ini juga menjadi proses terciptanya budaya. Secara sistematis, Mimesis terjadi karena kita menjadikan orang lain sebagai model.

Mimesis pada awalnya berasal dari zaman Yunani kuno, ketika mereka ingin mengkarakterisasikan dasar-dasar alamiah dari lukisan dan pahatan, puisi dan musik, tarian dan teater yang pada zaman modern disebut seni. Sebagian dari mereka yang hidup pada zaman itu menyebutnya

dengan istilah **mimemata** (asal kata : mimema) yang pada akhirnya menghasilkan sebuah karya yang disebut **mimesis**. Beberapa kata dalam bahasa Yunani kuno sering dihubung - hubungkan dengan mimesis, diantaranya mimema (imitasi), eikon (image) dan homoioima (mempersamakan) yang menghadirkan suatu pengertian yang lebih luas lagi tentang mimesis. Perbedaan paling mendasar dari teori mimesis terletak di antara mimema dan hal yang nyata/asli. Misalnya sebuah rumah adalah hal yang nyata sedangkan lukisan ataupun pahatan yang menyerupai sebuah rumah adalah sebuah mimema, sesuatu yang seperti rumah tetapi bukan sebuah rumah.

B. Mimesis dan Seni

Menurut **Jakob Sumardjo** dalam sejarah pemikiran seni terdapat persoalan dengan pandangan bahwasani mampu menghadirkan sesuatu, baik fisik, spiritual, mental, dan sosial. **Plato** menggunakan "mimesis" sebagai bagian dari "representasi" atau "imitasi". **Aristoteles** melihat mimesis itu lebih dari sekedar imitasi terhadap realita. Menurutnya konsep ini merujuk pada representasi dari tipe-tipe dan tindakan manusia pada umumnya daripada imitasi dari alam.

Mimicry merupakan sebuah "Proses Peniruan" dalam dunia seni yang memerlukan pemikiran yang kreatif. Imajinasi dan fantasi diperlukan untuk pemikiran seorang pelukis tanpa keduanya seorang pelukis tidak dapat menciptakan sebuah karya, dikarenakan tidak memenuhi proses kreatifitas.

Rudolf Arnheim, berpendapat bahwa bermain dengan peniruan (dalam seni) adalah

aspek kehidupan yang menyenangkan, sebuah kondisi yang dapat diterima oleh umum. Dalam perluasannya, ia menetapkan konsep "Borrowing" (meminjam) dalam istilah imitasi (peniruan) dalam seni seperti ketika harus meminjam rasa tegang, gejolak hati, dan rasa senenag setelah memenangkan pertarungan, tanpa memperhatikan akibat-akibatnya yang merugikan dan menyakitkan. Konsep "Borrowing" merupakan salah satu strategi transformasi yang merupakan strategi yang berangkat dari sebuah lukisan, seni pahat, suatu objek, artefak, dan properti 2 atau 3 dimensi lainnya.

C. Mimesis dan Bahasa / Teks

Ada pandangan lain mengenai mimesis yang dikaitkan dengan bahasa atau teks, seperti yang dijelaskan oleh **Hilde Heynen**. Perspektif ini mencoba melihat kaitan subyek dengan karyanya. Gagasan **Walter Benjamin** mengenai bahasa memang agak berbeda dengan gagasan umum mengenai semiotik. Dalam opininya bahasa tidaklah didasari oleh relasi yang konvensional antara penanda dan petanda. Mengenai dimensi komunikatif dari bahasa, dia membedakannya lewat dimensi kedua yakni "mimetik", yang dilihat sebagai asal usul dari munculnya bahasa (kemudian saya sebut sebagai "bahasa asal"). Secara sederhana gagasan dari Benjamin dapat dijelaskan sebagai sebuah ekstrapolasi dari karakter bahasa yang onomatopoeic: seperti kata "cuckoo" dan "tick-tock" yang mengacu pada benda yang diacu, dari perspektif lebih luas dari bahasa keseluruhan yang dilihat sebagai imitasi (mimesis) dari realitas dunia.

Bagi Walter Benjamin dan juga bagi Adorno, sebuah teks adalah sebuah bentukan

dari medan gaya: sebuah pertukaran dari energi semantik yang terkandung dalam kata-kata. Sebuah kesadaran dari penggunaan bahasa... dalam membentuk sebuah medan gaya. Semakin sadar sebuah teks dikonstruksikan, dan semakin termotivasinya kata-kata, semakin berkurang arbiternya kata-kata itu terbentuk, dan relasi abstrak dari benda-benda tersebut semakin berkurang. Pengalaman dalam memahami benda-benda akan menjadi lebih jelas seperti juga pada teks, meskipun tidak satu pun kata dapat bertanggung jawab pada dirinya sendiri atas bentuk kehadiran ini. (Sumber: Offermans, Cyrille, 1982, *Nachtals trauma. Essays over het werk van Theodor W. Adorno*, Walter Benjamin, Herbert Marcuse and Jurgen Habermas, Amsterdam: De Bezige Bij.)

Manusia mampu merasakan mimesis yang sama dengan pengertian Benjamin tersebut, di mana terdapat dua aspek: dalam pengertian yang murni, hal itu berkaitan dengan suatu pemahaman untuk membandingkan atau mengenali diri sendiri dari orang lain; dalam sebuah bentuk yang lebih lemah, dalam pemahaman kita untuk menemukan hubungan dan kesamaan antara benda-benda yang sebetulnya berbeda. "Pengalaman" yang nyata ini, dalam pengertian Benjamin, memberikan satu batasan yang seharusnya dilihat sebagai sebuah sosok mimesis, karena kesamaan merupakan sebuah pengalaman yang berulang.

D. Mimesis dan Biologi

Menurut **Ensiklopedia Encarta** (2005), mimesis didefinisikan sebagai "pemiripan" atau "peniruan" secara fisik atau

perilaku oleh satu spesies terhadap spesies yang lain yang menguntungkan dirinya, atau secara tidak langsung juga keduanya.



Gambar 1
Mimesis pada Bunglon dan Serangga
Sumber : <https://en.wikipedia.org/wiki/Mimicry>

Proses mimesis yang diambil sebagai contoh dalam penerapan tema yaitu mimesis pada bunglon. Penyebab bunglon berubah warna. Menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perubahan dimulai ketika mata mengamati lingkungan sekitar. Respon dari mata kemudian disampaikan ke otak, dan otak menggerakkan otot-otot chromatophore sehingga merubah warna kulit tubuh menyerupai sekitarnya. Sinar Matahari Ketika bunglon coklat ingin berjemur di bawah sinar matahari, maka si chameleon akan mengubah

warna kulitnya menjadi hijau untuk memaksimalkan refleksi sinar matahari yang didapat. Suasana Hati Bunglon jantan yang yang tersaingi oleh bunglon jantan lain akan berubah warna menjadi merah kekuningan, atau ketika bunglon jantan ingin menarik perhatian bunglon betina warnanya berubah menjadi ungu, biru dan kemerahan.

E. Perbedaan antara Analogi, Metafora dan Mimesis

1. Analogi

Menurut Keith J. Holyoak dan Paul Thagard (dalam Zarzar, 2008 : 9) analogi dapat digunakan dengan bermacam cara, salah satunya adalah sebagai alat komunikasi seseorang didalam mengekspresikan pemikirannya secara tidak langsung. Jika kita menganalogikan dua buah benda, kita akan melihat kemiripannya, dengan kata lain suatu benda analog dengan benda lainnya jika mereka mempunyai beberapa kesamaan, analogi yang berbeda dapat terjadi pada benda yang sama tergantung latar belakang dan tujuan seseorang di dalam mempersepsikannya. Menurut Holyoak dan Thagard (dalam Zarzar, 2008 : 11) pemikiran secara analogi mempunyai tiga hal dasar yaitu kesamaan, struktur/susunan dan kegunaan. Analogi ditekankan untuk mengidentifikasi struktur/susunan parallel antara sumber dan benda obyek. Setiap elemen benda obyek harus terhubung dengan hanya satu elemen pada sumber (dan sebaliknya). Kata “analogi” digunakan jika berhubungan dengan pemindahan karakteristik dari suatu sumber ke suatu obyek/proses. Dua jenis pemindahan karakteristik pada analogi adalah :



Gambar 2
Hut dan Piloti Villa Savoye
Sumber : Le Corbusier, Wikipedia

- a. Hanya pada konfigurasi elemen-elemennya. Sebagai contoh adalah the piloti of savage hut dari Le Corbusier, disini konfigurasi dari piloti telah dipindahkan. Tetapi sifat materialnya tidak. Yang dimaksud dengan piloti of savage hut adalah sejenis konstruksi panggung yang digunakan pada gubug pemburu (savage hut). Dimana dengan konstruksi panggung tersebut, lantai dasar bangunan hanya berupa kolom-kolom, sedangkan bangunan yang bersifat massif berdiri di atas kolom-kolom tersebut, sehingga tidak mengganggu/merusak kondisi tanah aslinya. Tetapi kolom-kolom panggung yang pada bangunan aslinya terbuat dari kayu, pada bangunan hasil karya LC kolom-kolomnya terbuat dari beton. Hal ini merupakan upaya LC dalam menciptakan suatu hubungan yang harmonis antara bangunan dengan lingkungannya. Konfigurasi piloti ini telah

banyak diterapkan pada desain-desain LC, antara lain Maison Citrohan, Villa Savoye dan lain lain.

- b. Penggunaan struktur/susunan yang tidak sama dengan fungsi sumbernya. Jika pemindahan karakteristik struktur digunakan maka beberapa aspek formal juga dipindahkan, terutama yang berkaitan dengan diagram gaya dan penggunaan material. Contoh : Pada desain-desain arsitek Calatrava, terlihat penggunaan struktur yang sama pada beberapa proyek yang berbeda. Seperti penggunaan struktur “busur dan penggantung” pada Lusitania Bridge, Spanyol dan penggunaan “busur dan penggantung” pada atap Tenerife Exhibition Hall, Tenerife. Pada Lusitania Bridge “busur dan penggantung” digunakan untuk memindahkan orang dari suatu titik ke titik yang lain, sedangkan “busur dan penggantung” pada Tenerife Exhibition Hall digunakan untuk menggantung atap.



Gambar 3
Struktur busur pada lusitania bridge
dan Tenerife Exhibition Hall
Sumber : www.karinazarzar.com

2. *Metafora*

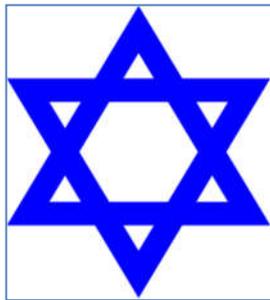
Juga seperti analogi, dalam kamus Collins Cobuild (dalam Zarzar, 2008 : 9), metafora dideskripsikan sebagai cara imajinatif didalam menggambarkan sesuatu dengan mengarahkan kepada benda lainnya yang mempunyai kesamaan kualitas yang ingin diekspresikan. Dalam hal ini analogi dan metafora merupakan sinonim, tetapi metafora digunakan lebih kepada sesuatu yang melambangkan. Sebagai contoh : pekerja „kerah putih” yang lebih melambangkan pekerja kantoran dan bukannya pekerja yang memakai baju berkerah putih, dalam hal ini melambangkan karakteristik sekelompok masyarakat dalam lingkungan bisnis tertentu.



Gambar 4
Sarang Burung dan Bird Nest Stadium
Sumber :
https://en.wikipedia.org/wiki/Beijing_National_Stadium
& <http://www.save-on-crafts.com/birds.html>

3. *Mimesis*

Dalam bahasa Jerman berarti tiruan. Hilde Heynen dalam *Architecture and Modernity, A Critique* (dalam Zarzar, 2008 : 9) menulis "Selama mimesis diartikan sebagai penggambaran atau reproduksi dari suatu benda nyata, maka akan sulit dilihat kehadirannya pada arsitektur. Mimesis akan dapat ditemukan jika seseorang mendefinisikan mimesis tidak hanya sekedar mengkopi, tetapi lebih mengarah pada persamaan dan perbedaan bentuk, pada pertalian atau hubungan antara dua buah benda. Kemudian Heynen mengeksplornya pada ide mimesis dari Theodore Adorno, mengenai dua karakter seni. Menurut Adorno seni mempunyai dua karakter, yaitu heteronomous yang ditentukan oleh masyarakat dan autonomous yang berdasarkan pada hanya prinsip-prinsip desain dari desainernya itu sendiri.



Gambar 5
Bintang David dan Museum Jewish Berlin
Sumber : www.daniel-libeskind.com

Kata mimesis digunakan jika berbicara mengenai sikap pemindahan karakteristik dari suatu sumber ke suatu obyek/proses. Melalui mimesis, arsitektur mampu mempengaruhi seseorang untuk bereaksi sesuai yang diharapkan. Sebagai contoh Jewish Museum, Berlin karya Daniel Libeskind, dimana Libeskind menggunakan proses mimesis bintang David dalam autonomous momen untuk menghasilkan bentuk dari Jewish Museum., dia juga menggunakan mimesis untuk mempengaruhi secara psikologis agar seseorang tertarik masuk ke dalam bangunan tersebut.

F. Penerapan Desain Arsitektur Mimetik

Mimesis salah satu alternatif dalam perancangan yang menghadirkan kembali rupa awal dengan melakukan perubahan-perubahan yang menghadirkan sebuah karya yang bersifat ganda. Dari segi "aspek konservatif apresiasi estetika" arsitektur mimesis dipandang sebagai yang lebih miskin daripada seni lainnya.

- Tindakan imitasi yang merujuk pada imaji baik yang universal ataupun yang sulit dimengerti
- arsitek yang menggunakan literal interpretasi atau visual imitation mengesampingkan kemampuan pikiran untuk membuat konsep yang lebih luas atau abstraksi dari apa yang ditirunya
- Daya imajinasi hanya terhenti pada apa yang terlihat saja. namun perancangan mimesis memiliki tingkatan ada yang meniru persis tanpa diolah, hingga sampai tingkat tertinggi mengambil bagian yang tak terlihat dan menghadirkan melalui konsep.



1. Mimesis Naive



2. Mimesis Advance



3. Mimesis Trancended

Gambar 6
Hut Teko, Sclupture Laba-Laba, Bangunan yang menirukan Ombak

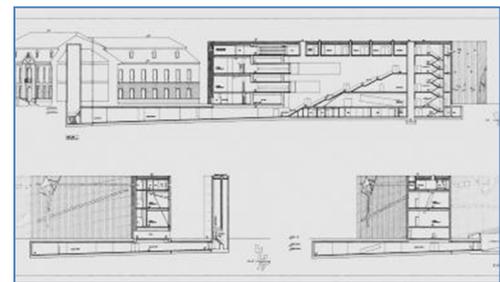
G. Studi Kasus

Studi kasus penerapan arsitektur mimesis dalam tulisan ini dilakukan pada bangunan Jewish Museum karya arsitek Daniel Liebeskind. Dalam objek ini, penerapan desain arsitektur mimesis atau mimicry dapat ditelusuri berdasarkan aspek-aspek rancangan yang meliputi :

- Gubahan Massa
- Ruang Dalam
- Ruang Luar
- Selubung Bangunan



Gambar 7
Gubahan Massa Jewish Museum
Sumber :<http://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>



Gambar 8
Ruang Dalam Jewish Museum
Sumber :<http://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>



Gambar 9
Jewish Museum Ruang Luar
Sumber :<http://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>



Gambar 10
Jewish Museum Selubung Bangunan
Sumber :<http://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

Melalui proses mimesis Bintang David dalam autonomous momen untuk menghasilkan bentuk dari Jewish Museum, juga menggunakan mimesis untuk mempengaruhi secara psikologis agar seseorang tertarik masuk ke dalam bangunan tersebut dengan memanfaatkan ruang luar dan selubung bangunan.

PENUTUP

Penerapan tema mimetic ini dapat disimpulkan dari pengukuran berdasarkan Gubahan Massa, Ruang Dalam, Ruang Luar, dan Selubung Bangunan.

- Gubahan Massa bangunan yang menerapkan tema mimetic dominan berbentuk menyerupai dan mirip suatu objek lain yang merupakan inspirasi dari alam, seni maupun sastra.
- Ruang Dalam dari bangunan yang menerapkan tema mimetic mengikuti/menyesuaikan/menyerupai dengan bentuk massa sehingga bervariasi bentuk ruang dalam dari bangunan yang menerapkan tema mimetic.
- Ruang Luar dari bangunan yang menerapkan tema mimetic berorientasi pada bangunan tersebut dan saling menyesuaikan antara bangunan dan lingkungan sekitar, sehingga bangunan responsif terhadap lingkungan.
- Selubung Bangunan yang merupakan tekstur dari bangunan yang menerapkan tema mimetic ini dapat menyesuaikan kondisi lingkungan dan iklim selain menggambarkan objek lain, juga menjadi medium ruang dalam dan ruang luar,

untuk menstabilkan kondisi dalam ruangan.

Dengan menghadirkan tema Mimetic Architecture ini disetiap objek yang dirancang menggunakan tema ini akan menghadirkan sutau hal yang berbeda pada desain bangunan yang tanggap terhadap iklim, dapat menyesuaikan dengan lingkungan, dan terkesan seperti bukan bangunan melainkan objek lain yang ditiru. sehingga perlu adanya penerapan tema ini pada sebuah pusat sosialisasi ataupun kota sebagai suatu objek yang dapat merangkul area sekitar (lingkungan) dan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades C. Anthony (2003) *Poetics Of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Broadbent, Geoffrey (1980), *Design in Architecture*
- Heynen Hilde, (1999), *Architecture and Modernity*, MIT Press, Cambridge, hal. 97
- JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No.2, (2013) 2337-3520 (2301-928X Print)
- Sumardjo, Jakob, (2000) *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung. Hal 128-131
- Zarzar, K. Moraes and Guney, A. (2008), *Understanding Meaningful Environments*, IOS Press TU Delft