

EKSPRESI MATERIAL PADA SELUBUNG RUANG SEBAGAI MEDIA HADIRNYA PENGALAMAN ARSITEKTUR

Oleh:

Stenly Yerli Taaluru¹, Frits O. P. Siregar²

(¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi)

(²Staf Pengajar Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi)

ABSTRAK

Material merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dari arsitektur. Material mampu mendefinisikan ruang, membentuk karakter bangunan hingga mampu membawa pengguna bangunan pada tingkat pengalaman puitis. Material dengan demikian merupakan salah satu medium dalam menghadirkan pengalaman arsitektur.

Pengalaman arsitektur ialah berbicara tentang bagaimana arsitektur dialami secara nyata melalui pengalaman sensoris kesatuan indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Kecenderungan gerakan arsitektur modern yang lebih menyukai penggunaan material untuk menghasilkan efek abstraksi yang imaterial, dan di sisi lain arsitektur post-modern yang menjadikan sistem tanda dan informasi sebagai pengalaman arsitekturalnya mengarahkan kita pada keadaan dimana arsitektur seolah jauh dari sesuatu yang nyata, dan pula menciptakan pengalaman arsitektur yang hanya pada tingkatan persepsi visual semata.

Eksresi material dapat menjadi medium hadirnya pengalaman arsitektur yang menyeluruh, dimana pengalaman tersebut tidak sekedar pengalaman persepsi visual dari indera penglihatan, namun merupakan suatu kesatuan pengalaman antara indera penglihatan, peraba, pendengaran dan penciuman, yang pada akhirnya menjadikan arsitektur tidak hanya dapat dilihat tapi lebih dari itu dapat dialami.

Kata kunci : ekspresi, material, pengalaman arsitektur

PENDAHULUAN

Material merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dari arsitektur. Walaupun eksistensi material tak lepas dari kehadiran bentuk (Scamozzi dalam Afifah Harisah, 2007:143), namun secara eksplisit material mampu menghadirkan pengalaman arsitektur tertentu dalam suatu objek arsitektural. Material mampu mendefinisikan ruang (Farrelly, 2009:6) dimana material tersebut menyatu dengan elemen pembentuk ruang tersebut. Bahkan material dapat membawa

pengguna bangunan pada tingkat pengalaman puitis dari suatu konteks arsitektural, walaupun keadaan itu sangat bergantung pada kemampuan arsitek untuk menghadirkannya (Zumthor, 1988:11).

Secara singkat seperti yang sebelumnya telah dinyatakan di atas, material dengan demikian merupakan salah satu medium dalam menghadirkan pengalaman arsitektur dalam suatu objek arsitektural. (Dalam tulisan ini, konteks material yang dimaksud terbatas pada material selubung ruang, yang secara

langsung berhubungan dengan pengalaman sensoris pengguna bangunan).

Berbicara tentang pengalaman arsitektur ialah berbicara tentang bagaimana arsitektur dialami secara nyata, baik melalui pengalaman secara inderawi, maupun secara kejiwaan / perasaan (Laksmi Siregar, 2006:40). (Penulis “membangkai” pengalaman tersebut dalam lingkup pengalaman inderawi, dan kehadiran pengalaman batiniah secara kejiwaan / perasaan merupakan konsekuensi dari pengalaman inderawi tersebut). Tak bisa dipungkiri bahwa persepsi visual memegang peranan penting dalam usaha bagaimana pengalaman arsitektur hadir bagi para penikmatnya, seperti yang dituliskan Laksmi Siregar (2006:42) :

“..ungkapan arsitektur juga dihayati oleh perasaan manusia dan inderawinya yaitu penglihatan.”

Dalam masa *renaissance*, para arsitek seperti Alberti dan Da Vinci menggunakan persepsi visual terhadap cahaya untuk menciptakan pengalaman ruang Ilahi (Van de Ven, 1987:28). Dalam gerakan arsitektur modern, Le Corbusier dan para arsitek yang sehaluan dengannya berhasil menciptakan pengalaman arsitektur melalui penggunaan material dan permukaan yang menghasilkan efek abstraksi yang imaterial, yang menurut *isme* modern memenuhi nilai kebenaran (Avianti Armand;2011). Sedangkan pada beberapa dekade sesudah Le Corbusier, post-modern dan gerakan arsitekturnya menciptakan

pengalaman arsitektur melalui suatu sistem tanda dan informasi, dimana pengalaman arsitektur tidak hanya terangkum oleh indera penglihatan, tapi menuntut proses interpretasi yang lebih lanjut dari para penikmat.

Gadamer, seorang filsuf Barat dalam Laksmi Siregar (2006:43) mengatakan tentang arsitektur sebagai berikut :

“The greatest and most distinguished of these forms is architecture.”

Seperti yang telah dinyatakan sebelumnya, tak heran bila indera penglihatan tak dapat disangkal memegang peranan penting dalam proses penikmatan karya arsitektur, dan dengan demikian tak dapat dihindari pula kecenderungan pengalaman arsitektur lahir dari indera penglihatan semata.

Padahal, pengalaman arsitektur yang mendalam hadir melalui rangkaian pengalaman sensoris antara indera penglihat, peraba, pendengar dan pencium (Zumthor, 1988:10). Peran indera penglihat dalam suatu proses pencerapan pengalaman arsitektur telah banyak disinggung oleh para ahli arsitektur. Mengenai indera peraba, Avianti Armand menulis :

“ Ashley Montagu, seorang antropologis dan humanis, meyakinkan keutamaan dari perabaan : “Kulit adalah organ tubuh kita yang paling tua dan paling sensitif,

medium komunikasi kita yang pertama, dan pelindung tubuh kita yang paling efisien. Sentuhan atau perabaan adalah induk dari mata, telinga, hidung, dan mulut kita. Ia adalah indera yang terdiferensiasi menjadi indera-indera lain, 'ibu dari indera-indera lain'". Dengan kata lain, tanpa tactile value, sulit bagi kita untuk mendapatkan pengalaman ruang yang komprehensif."

Selanjutnya, Heinz Frick, dalam buku "Dasar – Dasar Eko Arsitektur" menyebutkan elemen suara dan bau berturut – turut sebagai matra kelima dan keenam dari arsitektur ekologis. Dengan demikian, sampai disini kita bisa menyimpulkan bahwa pengalaman arsitektur dapat dihasilkan tidak hanya melalui pengalaman visual yang melibatkan indera penglihatan saja, melainkan indera – indera lainnya.

Material yang secara arsitektural merupakan salah satu elemen pembentuk karakter bangunan (Guadet dalam Afifah Harisah, 2007:143) dan elemen pendefinisi ruang memiliki ekspresi fisik yang dapat menjadi medium hadirnya pengalaman arsitektur yang menyeluruh. Pengalaman tersebut tidak sekedar pengalaman persepsi visual dari indera penglihatan, namun merupakan suatu kesatuan pengalaman antara indera penglihat, peraba, pendengar dan penciuman, yang pada akhirnya, Arsitektur, dengan meminjam kalimat Avianti Armand, "tidak hanya dapat *dilihat* tapi lebih dari itu dapat *dialami*."

PEMBAHASAN

A. Kajian Literatur

a. Ekspresi Arsitektur

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kata ekspresi sebagai pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan / menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya) (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008:380). Menurut Smithies (1984), (dalam Surasetja, Irawan, 2007:12), ekspresi adalah apa yang telah kita lihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya. Oleh karena tiap orang memiliki keunikan latar belakang dan pengalaman yang berbeda – beda, maka tanggapan terhadap ekspresi yang dimunculkan oleh suatu objek juga akan berbeda – beda. Sedangkan dalam teori Gestalt, ekspresi merupakan suatu gaung antara proses neurologis (syaraf) dan pola – pola lingkungan, yaitu suatu proses biologis dalam otak kita (Iang, 1987 dalam Surasetja Irawan, 2007:12).

Dalam kajian mengenai seni dan estetika, ekspresi memegang peranan penting dalam menjembatani suatu karya seni dan penikmatnya. Leo Tolstoy menekankan aspek perasaan (emosional) dalam mengkomunikasikan ekspresi suatu karya seni. Baginya, keberhasilan seni dilihat dari bagaimana dalam dan melalui penyampaian perasaan, mampu membuat penikmat karya lebih peka terhadap perasaan. Selain aspek perasaan, terdapat pula teori tentang ekspresi yang menggunakan "kosakata" gagasan. Dalam teori ini, suatu ekspresi hadir melalui gagasan atau pemikiran yang terkandung dari karya seni tersebut. Sedangkan John

Dewei mendasarkan teori ekspresi seninya pada pengalaman. Ekspresi hadir dalam interaksi antara manusia dan lingkungan sekitarnya (Eaton Marcia, 1988:30).

Dalam ranah arsitektur, Frederick Jules menyatakan bahwa ekspresi arsitektur dapat diibaratkan seperti bahasa, senantiasa berkembang menjadi bentuk – bentuk baru berdasarkan, atau berbeda dengan yang lampau. (Jules dalam Snyder dan Catanese, 1984:323). Mengenai masalah bahasa dalam arsitektur, Norberg Schulz (1985) (dalam Siregar Laksmi, 2006:46) menyatakan :

“*bentuk yang dibangun, ruang yang ditata dan tipe bangunan mencakup aspek – aspek dan model hunian, jadi membentuk suatu bahasa.*”

Dengan demikian, bentuk, ruang dan unsur – unsur lainnya sebagai pembentuk arsitektur serta prinsip – prinsip pengorganisasian arsitektur yang di dalamnya termasuk sumbu, simetri, hirarki, irama, datum, dan transformasi (Ching, 2009:321) serta konsepsi – konsepsi dari tema manifestasi arsitektur secara langsung maupun tidak langsung merupakan ekspresi arsitektur.

Berdasarkan pemaparan – pemaparan tentang makna ekspresi dan kaitannya dalam arsitektur, kita dapat menyimpulkan bahwa ekspresi arsitektur mendeskripsikan kepada kita bagaimana unsur – unsur arsitektural yang hadir secara *tangible* dan *intangibe* itu diungkapkan, dikomunikasikan, atau terkait dengan apa yang diuraikan oleh Frederick Jules, dibahasakan kepada pengguna, melalui unsur – unsur ragawi maupun yang non-ragawi.

b. Material dalam Arsitektur

Material merupakan elemen arsitektur yang menjadikan arsitektur bereksistensi. Arsitektur secara konseptual bermula dari suatu kebutuhan akan rasa aman terhadap gangguan alam, yang selanjutnya direspon dengan kehadiran material sebagai pembentuknya.

Berdasarkan fungsi dan penggunaannya, kita membedakan material dalam arsitektur sebagai material struktural dan material non struktural. Sedangkan berdasarkan jenis unsur pembentuknya, Lorraine Farrely dalam *Construction and Materiality* membagi material ke dalam kelompok :

- Material batu dan batu bata (*stone and brick*)
- Material beton (*concrete*)
- Material kayu (*timber*)
- Material kaca (*glass*)
- Material baja (*steel*)
- Material komposit (*composite material*)
- Material inovatif (*inovative material*)

Dalam *Constructing Architecture*, Andrea Deplazes mengelompokkan material sebagai salah satu pembentuk fisik ruang (2005:20). Sebagai pembentuk fisik, kita mengenali material melalui kualitas – kualitas :

- *Massiveness*
- *Heaviness* (berat)
- *Lightness* (ringan)
- *Hardness* (keras)
- *Softness* (lembut)
- *Filigreeness*
- *Compactness*
- *Transparency* (transparansi)

Selanjutnya menurut Deplazes, kehadiran suatu bentuk fisik selalu tidak dapat dipisahkan dengan bagaimana kita mempersepsikannya. Sifat – sifat material dipersepsikan melalui :

- *Sight* (penglihatan)
- *Touch* (sentuhan)
- *Feeling* (perasaan)
- *Odorous* (penciuman)
- *Hearing* (pendengaran)

Media Persepsi	Sifat Material yang dipersepsikan
<i>Sight</i> (penglihatan)	<ul style="list-style-type: none"> - Cahaya - Warna - Materialitas : <ul style="list-style-type: none"> • Abstrak • nyata
<i>Touch</i> (sentuhan)	<ul style="list-style-type: none"> - texture : <ul style="list-style-type: none"> • kasar • halus • berserat
<i>Feeling</i> (perasaan)	<ul style="list-style-type: none"> - basah - kering - panas - dingin
<i>Odorous</i> (penciuman)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>smell</i> (bau busuk) - <i>agreeable</i> (serasi) -
<i>Hearing</i> (pendengaran)	<ul style="list-style-type: none"> - Ribut - Gema, gaung - <i>Echo</i> - meredam

Berdasarkan kualitas fisik material yang telah diuraikan di atas, kita dapat melihat bahwa selain menjawab tuntutan teknis dan fungsinya, material secara langsung mampu mendefinisikan kualitas – kualitas ruang secara keseluruhan. Kualitas ruang yang sifatnya dinamis, statis, masif, dingin, luas, dan sebagainya mampu dicapai dengan

penggunaan material yang kualitas fisiknya sejalan dengan sifat ruang yang diinginkan. Misalnya, material beton berkesan berat, kayu berkesan hangat ataupun kaca yang secara praktis maupun simbolik mengisyaratkan kualitas transparan, ringan dan terbuka (Farrelly, 2009).

Selanjutnya, dari apa yang sebelumnya telah diuraikan tentang sifat – sifat material dan hubungannya dengan persepsi kita terhadap material tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa material tidak hanya dipersepsikan melalui indera penglihatan, suatu kecenderungan persepsi yang selama ini berlaku. Sifat – sifat material memungkinkan kita mempersepsikan material dalam suatu karya arsitektural juga melalui sentuhan, penciuman, pendinginan, hingga perasaan. Dengan kata lain, kesatuan totalitas persepsi sensoris.

c. Selubung Ruang

Beberapa pengertian tentang selubung bangunan pada umumnya, yang diperoleh dari berbagai sumber diantaranya :

- *The outside of a building* (Architectural Dictionary of Terms, Movement and Architects).
- *A generic term for all outer elements of a building (wall, roof, floor) that separate the inside from the outside* (Dictionary of Architecture and Building Technology).
- *Outer skin of a building that limits thermal transfer ; outer structure of a building* (Dictionary of Civil Engineerry and Construction).
- *External envelope; the external roof and wall component and constructions of a buildings which protect the interior from the effect of temperature and the weather* (Dictionary of Architecture and Buildings Construction).

Dari berbagai sumber di atas, kita bisa memahami bahwa selubung bangunan merupakan elemen – elemen bangunan yang memisahkan ruang luar dan ruang dalam. Pernyataan ini dengan demikian menunjuk pada elemen – elemen bidang vertikal dan horisontal yang membungkus bangunan yang sifatnya dapat dianalogikan seperti sebuah kulit atau pakaian pada manusia.

Dengan memahami definisi tentang selubung bangunan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa selubung ruang merupakan elemen – elemen bidang yang menyelubungi suatu ruang. Kehadiran elemen – elemen ini dengan sendirinya menciptakan konsepsi ruang, memisahkan ruang yang satu dengan lainnya baik secara vertikal maupun horisontal, serta memisahkan ruang dalam dan ruang luar.

d. Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “media” berarti *perantara; penghubung; yg terletak di antara dua pihak*. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008:931). Dalam ranah arsitektur, “media” dapat dipahami sebagai suatu sarana / alat yang dihadirkan untuk mengkomunikasikan arsitektur, baik secara konseptual maupun secara konkret.

e. Pengalaman dalam Arsitektur

Kata “pengalaman” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti “yang pernah dialami” (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008). Dalam arsitektur, kata “pengalaman” tidak dapat dipisahkan dari kata “penghayatan” dan “penikmatan”.

“Penghayatan” berarti “*pengalaman batin*”, sedangkan kata “penikmatan” memiliki arti “*proses, cara, perbuatan menikmati; pengecapan*”.

Arsitektur merupakan suatu lapangan yang di dalamnya terdiri atas unsur – unsur pembentuk yang ragawi, dalam suatu tatanan pengorganisasiannya, yang terintegrasi dengan konsepsi – konsepsi dari tema manifestasinya berturut – turut secara langsung berhubungan dengan aktivitas “penikmatan”, “pengalaman”, dan “penghayatan” untuk menghadirkan eksistensinya. Karna ketiga aktivitas tersebut di dalam arsitektur merupakan suatu keadaan integral, maka penulis merangkum ketiga aktivitas tersebut ke dalam *nomina* “pengalaman” arsitektur, dimana dalam pembahasan yang selanjutnya dipahami tidak sebatas pengalaman fisik, tetapi pula pengalaman batin.

Laksmi Siregar (2006:41) mengelompokkan pengalaman arsitektur menjadi dua, yaitu:

- *Pengalaman Lahiriah*, dimana penikmatan estetik tidak hanya melalui penikmatan – penikmatan indera, tetapi juga tergantung, serta dipengaruhi oleh proses pikiran.
- *Pengalaman Batiniyah*, yang menekankan pentingnya penghayatan batin dalam suatu karya arsitektur.

Sedangkan Darsono (2007:11) membagi tingkatan aktivitas estetik, yang dengan demikian secara langsung sangat erat hubungan dengan bagaimana pengalaman arsitektur hadir, ke dalam tiga tingkatan :

- *Tingkatan pertama*: pengamatan terhadap kualitas material. Warna, suara, gerak dan sebagainya sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik lainnya.
- *Tingkatan kedua*: penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan. Pengorganisasian tersebut merupakan pertimbangan harmoni, kontras, keseimbangan dan kesatuan.
- *Tingkatan ketiga*: susunan hasil persepsi (pengamatan). Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan atau emosi, yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ketiga ini tergantung dari tingkat kepekaan penghayat.

Berdasarkan pemahaman dan pengelompokkan “pengalaman” arsitektur di atas, kita dapat melihat bahwa “pengalaman” batin menjadi konsekuensi logis dari adanya pengalaman ragawi. Dengan kata lain, pengalaman ragawi mendahului proses penikmatan arsitektur yang kemudian diikuti oleh pengalaman batin (yang pada umumnya lebih bergantung pada tingkat kepekaan seseorang). Dengan demikian ruang lingkup pembahasan selanjutnya tentang “pengalaman” arsitektur lebih dititik beratkan pada pengalaman ragawi.

Arsitektur bermula dari kebutuhan manusia akan perlindungan dari gangguan / bahaya alam (Sumintradja, 1978:3). Disini, pengalaman akan arsitektur bermula bukan melalui pengalaman akan unsur – unsur ragawi tetapi lebih ke pengalaman batin, yaitu kebutuhan akan rasa aman.

Selanjutnya, konsepsi mendasar yang dihadirkan dalam wujud arsitektur adalah pengalaman mistis. Hal ini dapat

dilihat pada arsitektur Nusantara Klasik, misalnya pembangunan meru dengan bentukannya yang demikian sebagai tuntutan aspek kepercayaan (Mangunwijaya, 1987:52). Disini, dapat dipahami bahwa kehadiran unsur – unsur ragawi pembentuk arsitektur merupakan tuntutan atas sistem kepercayaan yang berlaku pada masyarakat saat itu. Pengaturan pola perumahan dan pemukiman tak lepas dari orientasinya

terhadap pengalaman mistis. Hal itu sejalan dengan perkembangan arsitektur Klasik Eropa mulai dari zaman Barock hingga sebelum arsitektur modern dimulai, dengan pengalaman arsitektur yang berorientasi pada nilai – nilai ketuhanan, yang direpresentasikan dengan elemen – elemen vertikal yang dominan pada saat itu, hingga dengan kehadiran cahaya diantara ruang gelap.



Gambar 1.
Tuberculosis Sanatorium (Arsitek - Alvar Aalto)

Selain itu, pengalaman arsitektur saat itu dengan sendirinya menciptakan pengalaman – pengalaman sensoris visual yang langsung berhubungan dengan unsur – unsur ragawi pembentuk pengalaman mistis di atas. Pengalaman akan suara hadir pula sebagai konsekuensi logis dari bentukan dan material yang digunakan.

Memasuki abad 20, kurun waktu dimana gerakan modern menampakkan dominasinya dalam dunia arsitektur, pengalaman – pengalaman arsitektur hadir secara visual melalui permainan bidang dan penggunaan material yang menghasilkan

efek abstraksi yang imateril (Armand Avianti : 2011). Selain itu, dalam arsitektur modern terdapat pula usaha – usaha untuk menciptakan pengalaman – pengalaman arsitektur melalui indera peraba yang disesuaikan dengan tipologi bangunan. Bangunan *Tuberculosis Sanatorium* rancangan Alvar Aalto berusaha menghadirkan pengalaman tersebut, yang disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai tempat penyembuhan penyakit TBC dengan memaksimalkan sinar matahari (Weston Richard, 2006:68).



Gambar 2.

Fallingwater House (Arsitek – Frank Lloyd Wright)

Mempertimbangkan kesatuan pengalaman sensoris dalam arsitektur modern dapat dilihat dari usaha Frank Lyoid Wright pada rancangan Falling Water, dimana aspek suara aliran sungai, perabaan tekstur material dan cahaya matahari telah menjadi dasar pertimbangan dalam suatu perancangan arsitektur (Weston Richard, 2006: 80).

Pada paruh akhir abad ini, arsitektur kemudian dipandang sebagai sistem tanda dan informasi (Zumthor, 1999:17). Unsur – unsur pembentuk arsitektur yang dihadirkan lebih dipandang sebagai suatu kosakata yang disusun untuk menyampaikan maknanya.

Dari apa yang telah dikemukakan sebelumnya, pembahasan mengenai pengalaman arsitektur pada kajian ini lebih dititik beratkan pada pengalaman ragawi. Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Laksmi Siregar (2006), pengalaman ragawi lahir melalui penikmatan – penikmatan indera. Dari apa yang telah dipaparkan di atas, kita melihat suatu kecenderungan

bahwa pengalaman – pengalaman arsitektur didapat hanya dari penikmatan salah satu indera saja, dan indera penglihatan mendominasi keadaan ini.

Padahal, kesatuan dari kelima pancaindera terlibat secara langsung pada saat manusia menangkap suatu bangunan (Frick Heinz, 1998:40). Dengan demikian, disini kita dapat menyimpulkan bahwa pengalaman arsitektur hendaknya dipandang sebagai suatu kesatuan sensoris pengalaman inderawi, dimana tidak hanya hadir melalui salah satu pengalaman inderawi saja.

B. Studi Kasus (Objek : Thermal Baths – Peter Zumthor)

Peter Zumthor merupakan arsitek berkebangsaan Swiss. Dalam pendekatan perancangannya, dia percaya bahwa arsitektur harus diperbaharui dan diperluas dengan lebih memperhatikan kualitas – kualitas dasarnya, yaitu material, struktur dan konstruksi, dibanding dengan membuat bentuk yang lebih fleksibel. (Richard Weston, 2006:206).



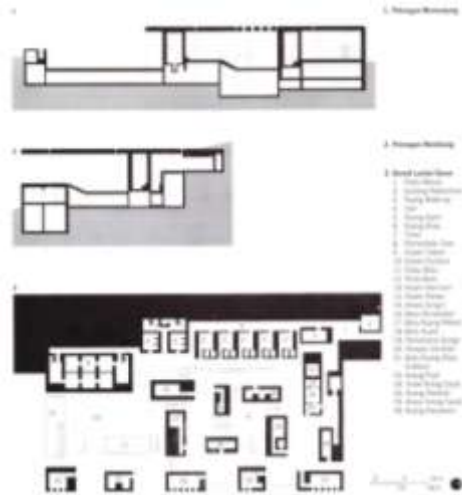
Gambar 3.

Eksterior Bangunan Thermal Baths

Seperti yang dikatakan dalam bukunya *Thinking Architecture* bahwa terdapat suatu kekuatan dalam hal – hal biasa di kehidupan sehari – hari, (Zumthor 1988:17) Pengalaman arsitektur yang muncul dalam karya Peter Zumthor merupakan kesatuan pengalaman sensoris sehari - hari yang didapatkan dari pengalaman masa kecilnya ketika mengunjungi rumah bibinya.

I used to take hold of it when I went to my aunt's garden. That door handle still seems to me like a special sign of entry into a world of different moods and

smells..... the sound of the gravel under my feet, the soft gleam of the waxed oak staircase, I can hear the heavy front door closing behind me.the small hexagonal tiles of the floor, dark red and fitted so tightly together that the cracks between them were almost imperceptible, were hard and unyielding under my feet, and a smell of oil paint issued from the kitchen cupboard. (Zumthor, 1988:9)



Gambar 4.
Denah dan Potongan



Gambar 5.
Pemandian air dingin

Dari apa yang diceritakan Zumthor dapat dilihat bahwa dia menterjemahkan pengalaman arsitektur ke dalam setiap pengalaman sensoris, yaitu penglihatan, perabaan, pendengaran dan penciuman. Dalam pembahasan ini, pengkajian studi kasus hanya dibatasi pada pengalaman penglihatan, perabaan, pendengaran dan perasaan. Aspek penciuman dipandang

sebagai pengalaman yang kehadirannya pertama – tama bergantung pada unsur – unsur alami.

Bangunan Thermal Baths merupakan tempat pemandian yang dibangun untuk memanfaatkan mata air panas alami yang dialihkan ke site untuk mandi pengobatan seperti abad ke sembilan belas. Bangunan ini menyerupai bangunan

monolitik besar, dan ruang – ruang tempat berganti pakaian seperti mempersiapkan pengalaman yang akan dilalui. Ruangan ditutup oleh tabir dari bahan kulit berwarna hitam dan diberi panel kayu mahoni dengan lapisan warna merah.

Dalam denah, kolam tampak membentuk kesederhanaan sendiri, air dari kolam persegi masuk melalui tangga dengan

lebar bervariasi yang dibingkai leh batu segi empat di sekelilingnya. Kemudian terdapat lubang di bagian tengah, tempat kolam – kolam air panas, dingin atau beraroma. Efek kumulatif dari kehadiran air yang dapat meresap, uap air, dan pencahayaan yang bervariasi dengan indahnya baik pencahayaan alami maupun yang buatan menjadi sangat kompleks.



Gambar 6.

Koridor antara ruang bilas dan ruang ganti



Gambar 7.

Koridor di sisi ruang ganti

Bagian interior bangunan disatukan oleh satu jenis material pelapis dinding, yaitu *gneiss* atau batu kasar seperti granit yang berasal dari lokasi setempat, diletakkan rapat. Namun, secara struktur ini merupakan pencampuran beton cetak di tempat dan dinding batu pemikul beban yang kompleks.

Ruang yang panas dan dingin berlapis *terracotta* biru dan merah muda secara berurutan, dan semua elemen sekunder seperti pintu, railing tangga, penanda, bahkan cangkir dan rantai terbuat dari perunggu.

a. Penglihatan (*sight*)

Pengalaman akan persepsi visual akan lebih lebih menghadirkan substansinya ketika aspek kontras dihadirkan. Dalam bangunan ini, kehadiran persepsi visual dihasilkan dengan mensejajarkan material – material yang sifatnya kontras. Pada ruang kolam *indoor*, Zumthor menggunakan batu alam yang berpola horisontal yang kontras dengan pola permukaan air yang licin ataupun berpola kurva lengkung tak beraturan ketika air beriak.

Dengan pola tekstur horisontal tersebut, dinding batu alam tersebut juga menghadirkan pengalaman visual yang “nyata”, berbeda dengan konsep pengalaman abstrak yang ditemukan pada bidang – bidang dinding putih yang dipopulerkan gerakan arsitektur modern. Pada blok ruang pemandian air panas, batu alam dikontraskan dengan penggunaan *teracota* biru, sedangkan pada blok pemandian air dingin, dipadukan dengan *teracota* merah muda. Pada kolam *indoor* juga batu alam dikombinasikan dengan panel kayu mahoni merah di bagian atasnya. Pada sisi luar bangunan, batu alam yang berkesan “berat” dan masif disandingkan dengan penggunaan kaca yang berkesan ringan dan *openess*.

Pada ruang transisi dan koridor, dinding batu alam kelihatan senada warnanya dengan material lantai, dengan *railing* tangga yang terbuat dari perunggu yang ketiganya merupakan warna *monochrome*. Menurut hemat penulis, Zumthor menggunakan warna *monochrome* pada ruang – ruang transisi dan koridor, dengan sedikit kehadiran kontras untuk menciptakan suatu pengalaman ruang yang

puncaknya berada pada ruang – ruang pemandian.

b. Perabaan (*touch*)

Fungsi utama bangunan ini sebagai tempat pemandian. Pada kolam pemandian, sifat air yang licin hadir bersama dengan tekstur kasar batu alam. Pada blok ruang pemandian yang tersendiri, dinding utama batu alam disejajarkan dengan *teracota* yang permukaannya halus. Panel kayu mahoni juga digunakan sebagai penutup bidang untuk memperkaya intensitas kualitas perabaan dalam ruang.

Pada koridor, *ramp* dan tangga, penggunaan *railing* dari bahan perunggu dengan permukaan licin untuk menyesuaikan dengan sifat tenang bidang lantai sebagai sirkulasi.

c. Perasaan (*feeling*)

Dalam arsitektur, persepsi tentang *feeling* diperoleh dari sifat yang panas, dingin, basah dan kering (Deplazes, 2005), yang berhubungan erat dengan *temperature of space* yang pada umumnya terbagi menjadi temperatur fisik dan temperatur psikis (Langi, Jean, 2012:4). Di daerah dengan empat musim seperti Valls, Swiss, material batu alam yang digunakan untuk menyelubungi massa bangunan, dan juga sebagai selubung – selubung ruang di dalamnya berfungsi untuk menjaga suhu ruang agar tetap konstan. Dalam hal ini, batu alam berkesan *netral*. Pengalaman terhadap *feeling* lalu muncul ketika ruang berinteraksi dengan unsur – unsur alami, dalam hal ini air, cahaya matahari, maupun angin.

Pada ruang transisi yang berupa koridor, *ramp* dan tangga, penggunaan *railing* yang terbuat dari material perunggu secara langsung berhubungan dengan dengan indera peraba yang kemudian menstimulus *feeling* dingin. Pengalaman yang sama dihasilkan ketika bidang lantai batu alam terkena dengan air yang dibawa oleh para pengunjung. Diantara *temperature of space* yang dingin, kaca merupakan material yang digunakan untuk menghangatkan ruang dengan menciptakan lubang pada bidang yang didominasi dengan batu alam, dan menggantinya dengan bidang kaca. Hal – hal tersebut dapat kita kategorikan ke dalam perasaan fisik, yang berhubungan langsung dengan temperatur fisik pula.

Implementasi kehadiran perasaan dan temperatur psikis pada bangunan ini dapat kita lihat pada blok ruang pemandian. Pada ruang pemandian panas, batu alam dikombinasikan dengan material *teracota* biru. Disini, penggunaan warna biru pada *teracota* bermaksud untuk menyeimbangkan temperatur fisik yang hangat, dengan kesan psikis warna biru yang bersifat dingin. Demikian juga sebaliknya pada ruang pemandian dingin, digunakan *teracota* merah muda yang secara psikis bersifat hangat.

d. Pendengaran (*hearing*)

Sifat batu alam yang masif dan keras dalam kaitannya dengan bunyi ialah lebih memungkinkan bunyi dipantulkan daripada diserap. Dipengaruhi juga dengan geometris monolit yang tertutup, pengalaman dramatisasi suara benar – benar

hadir dalam bangunan ini, yang didominasi dengan material – material dengan permukaan rapat jenis material yang tinggi seperti batu alam, kaca, dinding *teracota*, dan *railing* perunggu. Pengalaman seperti ini dihadirkan pada kolam *indoor* dan blok ruang pemandian tersendiri.

Sedangkan untuk meminimalkan efek gema yang tercipta dalam ruang, digunakan panel kayu mahoni pada bidang dinding agar suara dapat diserap, seperti yang diterapkan pada kolam *indoor*.

C. Implementasi dalam Perancangan

Secara garis besar, implementasi penekanan ekspresi material dalam proses perancangan arsitektural berada diantara penggunaan material tertentu dan konteks arsitektural yang akan dihadirkan (Zumthor, 1988:11). Setiap konteks pengalaman sensoris yang ingin dicapai harus dihubungkan secara langsung dengan karakteristik sifat dan kualitas material yang akan digunakan, yang selanjutnya berpengaruh secara fisik maupun psikis. Misalnya, pengalaman ruang mendramatisir efek suara, dengan demikian membutuhkan penggunaan material yang nilai rapat jenis permukaannya relatif tinggi, sehingga suara yang dalam bentuk gelombang lebih sedikit diserap oleh material tersebut, dan selebihnya dipantulkan. Demikian juga pengalaman akan persepsi perabaan dengan demikian berhubungan dengan penggunaan material dengan sifat permukaan yang bertekstur.

Sedangkan berdasarkan komposisinya, ekspresi material benar – benar bereksistensi ketika sifat – dan

kualitas material – material yang kontras disejajarkan satu dengan yang lain. Dengan mensejajarkan kualitas – kualitas kontrasnya, material – material hadir tidak saling mendominasi tapi setiap material hadir dengan karakter masing – masing yang kuat. Seperti halnya penggunaan material batu alam pada bidang dinding yang mengelilingi kolam. Kekontrasan hadir diantara tekstur air yang licin, dengan pola permukaannya berupa garis garis kurva tak

beraturan dan tekstur batu alam yang kasar dengan pola penyusunan horisontal.

Dalam tabel berikut ini disajikan kesimpulan umum mengenai hubungan antara jenis material, sifat dan kualitasnya, dan indera persepsi yang terlibat dalam kegiatan sensoris terhadap ruang secara umum, dan material pada khususnya, yang selanjutnya coba dihubungkan dengan pengalaman ruang yang hadir dari asosiasi tersebut.

Jenis Material	Kualitas / Sifat Material	Indera Persepsi	Kesan / Pengalaman terhadap Ruang
Stone & Brick	Masif (<i>massivness</i>)	Perasaan	<i>strong heat energy</i> (sesuai konteks ruang)
	Berat (<i>heaviness</i>)		bergema / gaung (sesuai konteks ruang)
	Padat (<i>compactness</i>)	Pendengaran	Monolit
			<i>Timeless</i>
		Penglihatan	<i>Indestructible</i>
			Rasa aman
	Keras / Kasar(<i>hardness</i>)	Penglihatan / Perabaan	Konkret / nyata
	Halus (<i>softness</i>)	Perabaan	Abstrak
Concrete	<i>Filigreeness</i>	Penglihatan / Perabaan	Konkret
			Intim
	Masif (<i>massivness</i>)	Penglihatan	Monolit
	Berat (<i>heaviness</i>)		<i>Indestructible</i>
	Padat (<i>compactness</i>)		<i>Permanence</i>
		Perasaan	<i>Strong heat energy</i> (sesuai konteks ruang)
		Pendengaran	bergema / gaung (sesuai konteks ruang)
Wood	Keras / Kasar(<i>hardness</i>)	Perabaan	Konkret / nyata
	Halus (<i>softness</i>)		Abstrak
	Ringan (<i>Lightness</i>)	Penglihatan	<i>natural</i>
			<i>informal</i>
			<i>Temporary</i>
		Pendengaran	Meredam suara
Glass	Kualitas tekstur (<i>softness</i> dan <i>hardness</i>)	Perabaan	hangat
		Perasaan	
	Transparansi	Penglihatan	Transparan
	Ringan (<i>lightness</i>)		Terang

			Terbuka
			<i>Quality of heavenly</i>
			<i>futuristic</i>
		Perasaan	Hangat
	Licin (<i>softness</i>)	Perabaan	Licin
	Reflection	Penglihatan	Luas / <i>openess</i>
<i>Steel</i>	Masif	Penglihatan	<i>Industriality</i>
	Berat		<i>Modernity</i>
	Keras		<i>Contemporary techonology</i>
		Perasaan	Hangat / dingin (sesuai konteks ruang)

PENUTUP

A. Kesimpulan

Terlepas dari dimensi teknisnya, material dalam arsitektur memiliki segi non – teknis yang berhubungan langsung dengan ekspresinya dan pengalaman ruang yang ditangkap oleh pengguna arsitektur. Dalam ekspresinya, yang hadir melalui sifat / kualitas fisik material tersebut (sifat masif, berat, ringan, keras, kasar, halus, dan sebagainya), indera persepsi secara langsung menstimulus kualitas – kualitas material tersebut, yang selanjutnya berdasarkan konsep subjektif dan ojektif pengguna arsitektur, menciptakan suatu pengalaman arsitektur tertentu terhadap konsep ruang yang ada.

Dalam aktivitas sensoris ini, material dengan ragam sifat dan kualitas yang dimiliki, sekali lagi mampu dijangkau tidak hanya dari persepsi tunggal indera penglihatan, seperti yang dominan dalam fenomena penikmatan suatu karya arsitektur, tapi dengan indera – indera lainnya yaitu perabaan, pendengaran dan perasaan.

B. Saran

Sebagai salah satu unsur pembentuk arsitektur, material memiliki sifat dan kualitas – kualitas khas yang mampu menghadirkan suatu pengalaman arsitektural. Material mampu menciptakan suatu karakter bangunan maupun mendefinisikan ruang. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengalaman visual merupakan hal yang mendominasi wilayah penikmatan suatu arsitektur. Tapi, sama halnya dengan persepsi yang tak hanya melulu tentang penglihatan, tapi juga tentang perabaan, pendengaran, penciuman, dan perasaan, demikian juga arsitektur yang ekspresi dan pengalamannya hadir dari kesatuan pengalaman sensoris tersebut.

Dengan memahami dan memandang pengalaman arsitektur sebagai suatu kesatuan dari beragam pengalaman sensoris, secara tidak langsung kita menempatkan arsitektur sebagai suatu entitas yang tak hanya sekedar dilihat, tapi juga dialami, yang pada akhirnya dicapainya suatu penghayatan arsitektural melalui ruang – ruang yang ekspresif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Armand, Avianti. 2011. *Arsitektur Yang Lain*. Jakarta : PT. Gramedia
- Ching, F.D.K. 2009. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.
- Darsono. 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains Bangunan.
- Davies, Nikolas dan Erkki Jokiniemi. 2008. *Dictionary of Architecture and Buildings Construction*. Burlington: Elsevier
- Deplasez, Andrea. 2005. *Constructing Architecture*. Basel :Birkhauser.
- Farrelly, Lorraine. 2009. *Construction & Materiality* . Casa Postale : AVA Publishing
- Frick, Heinz dan Bambang Suskiyatno. 1988. *Dasar – Dasar Eko Arsitektur*. Yogyakarta :Kanisius.
- Harisah, Afifah dkk. 2007. *Ekletisme dan Arsitektur Eklektik – Prinsip dan Konsep Desain*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Henry J. Cowan dan Peter R. Smith. 2004. *Dictionary of Architecture and Building Technology*. London: Spon Press.
- Langi, Jean S.P. 2012. *Atmospheres – Parameter Desain Peter Zumthor*. Tugas Mata Kuliah Seminar. Manado.
- Mangunwijaya, Y.B. 1988. *Wastu Citra*. Jakarta : PT. Gramedia
- Marcia, Eaton. 2010. *Persoalan – Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia..* Jakarta : Pusat Bahasa.
- Siregar, Laksmi. 2006. *Makna Arsitektur – Suatu Refleksi Filosofis*. Jakarta : UI-Press.
- Van de Ven, Cornelis. 1987. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta : Gramedia.
- W. Snyder. , & C. Catanese. (Ed.), *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga
- Webster, L.F. 1997. *Dictionary of Civil Engineerry and Construction*. New York : Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Weston, Richard. 2006. *Denah, Potongan dan Tampak – Bangunan-Bangunan Penting Abad Kedua Puluh*. Jakarta :RajaGrafindo Persada.
- Zumthor, Peter. 1988. *Thinking Architecture*. Berlin: Lars Muller Publisher.