

**KREATIFITAS BERARSITEKTUR  
MELALUI SALURAN PARADOKS DAN METAFISIKA  
( A Controversial Attitude Toward the Generally Accepted )**

Oleh :

**Deddy Erdiono**

( Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi )

**Abstrak**

“.....Architecture is war. War is architecture. I am at war with my time, with history, with all authority that resides in fixed and frightened forms..... I am an architect, a constructor of worlds, a sensualist who worships the flesh, the melody, a silhouette against the darkening sky. I can not know your name. Nor can you know mine.....” ( **Lebbeus Woods**: “Manifesto” ; Source ; **Andreas Papadakis**, “Theory and Experimentation”, 1993).

Arsitek yang kreatif adalah arsitek yang selalu bereksperimen dengan berbagai saluran kreatifitas arsitektur, selalu ingin mencoba menembus batas kebekuan ruang dan waktu serta status quo ( keadaan tetap pada suatu saat tertentu ) dalam konteks arsitektur, sebagai sesuatu yang fenomenal dan bersifat misteri. Arsitek harus mampu dan sanggup mengarahkan arsitektur ke masa depan yang tidak semata-mata didikte oleh masa lalu dan ke kini-an, karena ia memang tidak pernah mendefinisikan apapun yang ada di depannya. Tanpa kegelisahan dan semangat pencarian yang gencar dan berlanjut untuk menghasilkan karya-karya terdepan, kita hanya akan menjadi bayang-bayang masa lalu, kita percaya bahwa itu adalah kemungkinan terburuk yang harus kita hindari.

Paradoks dan metafisik merupakan salah satu saluran kreatifitas arsitektur yang dapat mengakomodasikan keinginan arsitek untuk merealisasikan obsesinya dalam memenuhi ambisinya. Melalui otoritasnya, arsitek berani menentang arus terhadap pendapat umum yang dianggap benar. Sesuatu yang nampaknya begitu absurd (mustahil dan tak masuk akal), meskipun demikian dengan jujur arsitek tetap berupaya mencari kebenaran berdasarkan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya (true and sublime).

Arsitek memahami benar konsekuensi yang bakal terjadi bahwa nantinya hal ini akan dapat membawanya pada suatu kondisi yang cukup riskan, mengundangnya ke dunia pertentangan dan kontradiksi (a sphere of contradictionary and confrontation) yang pada akhirnya mungkin mereka akan mengucilkan dirinya (condemnation of the latter).

**Kata kunci** : saluran kreatifitas, paradoks dan metafisik, pendapat umum, absurd, true and sublime, a sphere of contradictionary and confrontation, condemnation of the latter.

**I. PENDAHULUAN**

**A. Pengertian dan Pemahaman Makna Paradoks dan Metafisik sebagai Saluran Kreatifitas**

*Paradoks* berasal dari bahasa Yunani yang artinya mengacu pada pengertian / konsep tentang seseorang yang mempunyai keyakinan bahwa ‘sesuatu yang khusus‘ itu adalah ‘sebuah fakta yang benar-benar ada‘ (ide tau obyek). Sebuah paradoks juga disebut ‘antinomy‘ atau ‘antinomia‘ yang artinya melawan hukum, jika hukum dipahami sebagai suatu kebenaran yang diterima oleh umum.

Secara konseptual ia memang menentang pendapat umum yang dianggap benar. Dengan demikian, jelas bahwa ia ingin membuktikan sesuatu yang tidak dapat diterima oleh umum itu walaupun kontradiktif, konfrontatif, mustahil dan tidak masuk akal, adalah benar adanya dan mempunyai nilai-nilai luhur.

Paradoks memang selalu mencari celah-celah kemungkinan tentang *sesuatu yang dilupakan* masyarakat, sesuatu yang bersifat *berlawanan dan bertentangan* seperti : baik vs buruk, hitam vs putih, kehidupan vs kematian, feminim vs male chauvinistic (kewanitaan vs kejantanan /

keperksaan yang berlebih-lebihan), penderitaan vs kebahagiaan, kemiskinan vs kekayaan, tua vs muda, di sini (sekarang) di dunia vs (nanti) di akhirat / surga, hari ini vs hari esok (today vs tomorrow).

Paradoks sebagai saluran kreatifitas arsitektur memberikan keleluasaan, keluasan dan kebebasan pada keterbatasannya (*their liberating is his limiting*), kelemahannya adalah kekuatannya (*his weakness is his strength*), keuntungannya adalah kerugiannya (*gain is his loss*) dan untuk membangun itu tidak harus terbangun (*in order to build you must not build*).

Konsep *today and tomorrow* adalah kekuatan yang dimiliki oleh paradoks yang antara satu dan lainnya tidak terpisahkan dan saling melengkapi. *Architect in order to build on the earth today should look by the stars and to tomorrow* (jika arsitek bermaksud membangun di bumi hari ini, ia harus melihat sesuatu yang lebih luas di masa depan). ".....*paradox is statement that seems to contradict itself, but which may contain a truth.....*". Di dalam paradoks nampak adanya kontradiksi-kontradiksi dengan dirinya sendiri, tetapi mungkin berisi sebuah kebenaran. Ia harus berani menghadapi tantangan opini-opini masyarakat, karena rute paradoks sebagai saluran kreatifitas merupakan elemen konfrontasi yang potensial mengundang keributan, kekacauan masyarakat, keberatan dan cenderung menjadi debat yang panas (kontroversial). Arsitek harus sering melakukan advokasi, agar masyarakat memberikan dukungannya, bagi terciptanya 'dunia baru' (*new world*), mengajak mereka

agar mengetahui secara keseluruhan wilayah pengembaraan dan penjelajahan arsitek. Mereka harus paham dengan konsep-konsep paradoks, seperti :

- *The presence of absence atau the absence of presence*
- *To construct is to de-construct*
- *To compose is to de-compose*

Paradoks menawarkan adanya sesuatu yang kontroversial, namun membuat kita merasa senang dan nyaman untuk bereksperimen melakukan '*think more buildless*' (berpikir banyak tentang konsep sesuatu yang tidak harus dibangun), menghadirkan ketidak ber-ada-annya atau meniadakan ke-hadir-annya (*the presence of absence or the absence of presence*) serta membangun dengan tidak harus terbangun, melakukan pembongkaran dan merusaknya terlebih dahulu (*in order to build, you must not build and to construct is to deconstruct*).

Konsep-konsep (pemikiran) eksperimental seperti itu memang bermanfaat untuk memperkaya pengalaman bathin dan spiritual para arsitek melalui pendekatan-pendekatan *eksploratif* dan *kontemplatif* tanpa mentargetkan obyek tersebut bakal terealisasi atau tidak. Kehadiran obyek (keber-'ada'-annya) secara *faktual* tidak perlu dipersoalkan, karena secara *konseptual* sebenarnya ia sudah pernah hadir sekalipun masih dalam tataran subyektifitas semata.

Bagi arsitek yang melakukan kesalahan dalam penggunaan paradoks sebagai saluran kreatifitasnya akan mengakibatkan adanya penghukuman, pengasingan dan pengucilan, bahkan

pengapikiran dari kelompok masyarakat umum. Oleh karenanya kesalahan-kesalahan yang sifatnya mendasar harus dihindari oleh arsitek. Penggunaan paradoks yang benar harus dilakukan melalui proses perenungan terlebih dahulu untuk mencari pemahaman kedalaman maknanya (*deep-inside*), penuh dengan kecermatan dan kehati-hatian, sehingga banyak persyaratannya (*a very demanding route to creativity*) berdasarkan prasangka-prasangka, praduga / pra-anggapan tentang sesuatu yang benar dan luhur tadi untuk memperoleh kekekalan dan keabadian (*a channel to immortality*). Ia juga harus dilakukan dengan gagasan-gagasan brilian dengan penajaman makna (*articulatness*) bakat dan pendidikan yang kuat (*talent and education*), kerja keras (*hardwork*) dan ketekunan yang terus menerus (*persistence*).

**Metafisik** mengemukakan tentang *sesuatu yang tidak diketahui dan tidak dikenal*. Ia mengandung makna tentang *perenungan* apa saja yang ada *melebihi fisiknya*, apa saja yang ada *melebihi pegangan pengetahuan dan batas-batas logika*. Secara keseluruhan metafisik terfokus pada konsep-konsep *ke-tak terbatas-an* (tanpa batas) dan *ke-Tuhan-an*. Metafisik bertujuan langsung melalui filosofi atau penyelidikan-penyelidikan lainnya untuk memegang, menangkap dan menginterpretasikan sesuatu yang tidak diketahui. Padahal metafisik sendiri tidak mempunyai pegangan / pedoman, karena sebenarnya ia selalu berada pada *proses awal* atau hanya sebuah permulaan / pengantar saja (Kanellopoulos, 1956).

Metafisik ada hanya karena overlapping antara *filosofi dan teologi*. Pusat perhatian metafisik adalah *menjangkau Tuhan*, sebuah pemahaman dan penjelasan tentang esensi makna yang bersifat ke-Tuhan-an. Aristoteles berusaha menjelaskan *sesuatu* yang tidak dapat diterangkan tersebut (*inexplicable*) dengan menggunakan *logika*. Plato dan pengikut Pythagoras meskipun menggunakan logika, memberikan prioritas pada *intuisi* sebagai lawan dari apa yang mereka sebut *cold logic*. Mereka mulai memperdebatkan tentang sesuatu diantara *feeling* (perasaan) dan *logic* (pemikiran), sesuatu yang sebenarnya sudah sejak lama ada dan tinggal pada diri arsitek.

Bagi para metafisikawan, perenungan ide *ruang dan waktu* adalah topik utama dari penyelidikan metafisik. *Ruang*, yang dalam arsitektur merupakan kunci perhatian, pada kenyataannya mengedepankan kesadaran (arsitektur dan manusia) tentang tidak terbatasnya ruang dan tidak dapat dihindarkannya kematian (Kanellopoulos, 1956). Merenungkan ruang dan kualitasnya dalam arsitektur, berarti menghadapi pernyataan-pernyataan terbatas tidaknya ruang sebaik penyelidikan tentang *absolut* atau keabadian kualitas dalam hubungannya dengan puncak kenikmatan, yakni kematian.

Hal ini adalah topik utama metafisik arsitektur dan merupakan pernyataan awal tentang kekekalan / keabadian yang terus menerus menghidupkan perjuangan estetika arsitektur untuk memenuhi harapan *apa yang ada disini, batas ruang dalam arsitektur* berdasarkan pemahaman tentang sesuatu yang tidak diketahui (*unknown*).

Suatu pernyataan arsitektur yang hebat, karena sifatnya ke-Tuhan-an. Banyak perjuangan dari kreatifitas arsitektur yang benar, menunggu, berkorban dan mengabdikan untuk menyelidiki tentang sesuatu yang tidak diketahui tadi.

Metafisik mengemuka karena perannya sebagai katalis saluran kreatifitas paradoks, yang kemudian mengadakan perjanjian untuk mencari kebenaran tentang *the unknown*, bahkan unsur ruang arsitektur dihubungkan dengan *unknown yang lebih besar lagi* seperti *kehidupan vs kematian*, menggali dan menyelidiki hingga pada *sphere* tertentu yang melebihi batas fisiknya dan akhirnya digunakan untuk mengembangkan sebuah teori baru tentang dunia baru miliknya, realitas baru dari imajinasi yang mungkin dapat diterima oleh umum.

Penyelidikan-penyelidikan tersebut dapat membuahkan hasil sebagai : (1) sebuah konklusi yang *realistis (a realistic conclusion)*, atau (2) sebuah *ketidakmungkinan (an impossibility)* yang keduanya tergantung pada sejauh mana kita bisa memainkan peran dominan dalam proses *fantasi dan imajinasi* (dalam konteks kreatifitas) dan menghadapkannya dengan resiko-resiko yang menjanjikan adanya penemuan-penemuan baru dan mungkin kita harus sabar menunggu pelaksanaannya, sekalipun barangkali metafisik arsitektur *tidak pernah dibangun*, karena ide fisik hanyalah suatu perkiraan (*angan-angan*). Sebab jika metafisik arsitektur dapat *terbangun*, maka ia akan menjadi bagian dari pengetahuan, sejarah dan pelaksanaannya

dalam arsitektur dapat *diketahui*, sehingga ia tidak dapat bertahan lama. Tentu saja sebagai arsitek (dalam konteks *as builder*), kita diperhadapkan pada sesuatu yang dikotomis dilematik, sesuatu yang amat sangat sulit untuk memposisikan eksistensi kita sesuai dengan kapasitas dan otoritas yang kita miliki.

Bahkan arsitek-arsitek sekaliber Peter Eisenmann, Aldo Rossi, John Hejduk, Daniel Libeskind, Massimo Solari, Zaha Hadid dan lain-lain yang menginvestasikan kehidupannya untuk mengeksplor, mengembara melebihi tingkat perenungannya, menyikapi hal ini dengan menghentikan seluruh persyaratan metafisik, *'berhenti'* untuk menjadi arsitek metafisik yang baik, sebagai metafisikawan dalam rasa filosofikal yang dapat diterima, ketika mereka mulai membangun bangunannya.

Ini adalah suatu kenyataan yang harus dihadapi, paradoks yang terjadi dalam arsitektur, *'paradoks dalam paradoks'*. Sepihak kita ingin menjadi arsitek metafisik yang baik, namun di sisi lain kita menghendaki agar tetap pada posisi sebagai arsitek yang membangun karya-karya kreatifnya. Suatu saat kita ingin menjadi seorang arsitek penaksir (*adjuster*) dengan melihat *ke-tidak mungkin-an* dari sesuatu yang *mutlak*, dan hanya puas dengan *berusaha menjangkaunya*, sekalipun dalam waktu yang bersamaan kita juga ingin segera *meraih* dan *merealisasikannya*, memunculkan pemikiran-pemikiran penuh kompromi, yang akan mengijinkan / memungkinkan adanya sebuah implementasi. Paradoks bersifat *eksploratif*

(penjelajahan, pengembaraan), sedangkan metafisik bersifat *kontemplatif* (perenungan, tafakur, meditasi). Metafisik merupakan katalisator bagi paradoks, artinya ide / gagasan yang diperoleh melalui penjelajahan / pengembaraan fantasi haruslah menghasilkan sesuatu yang saling bertentangan setelah melalui proses metafisik yang dalam (*deep inside*), melalui proses perenungan, meditasi terlebih dahulu, melampaui batas-batas fisiknya.

Arsitek-arsitek paradoks metafisikal merasa tertantang, berspekulasi, menggambar dan membuat model pada *proyek-proyek* yang tidak akan terbangun (*unbuildable*) untuk mempertajam pemikiran, memahami adanya kebenaran dan kekekalan / keabadian dari sesuatu yang tidak dapat dijelaskan. Kemudian *memutar*-nya dan ingin membuktikan bahwa ia layak terbangun (*buildable*) sebagai suatu cara yang disetujui untuk melakukan sesuatu. Mereka memang lebih banyak menghabiskan waktu dengan merenung, melakukan meditasi dengan sabar, menunggu, menguji kesabaran, kekuatan, ambisi dan harapan-harapan pada kuantitas atau kualitasnya. Mereka membutuhkan kesabaran yang luar biasa untuk melakukan sesuatu di luar frame work, menjadikan pertentangan bathin, menyangkal dan mengingkarinya sendiri, berkorban untuk sesuatu yang tidak jelas, menghabiskan banyak waktu untuk berpikir dari pada berpraktek. Mereka jarang membangun (bangunan proyek), karena mereka beranggapan bahwa: “.....barangsiapa membangun lebih (banyak), maka

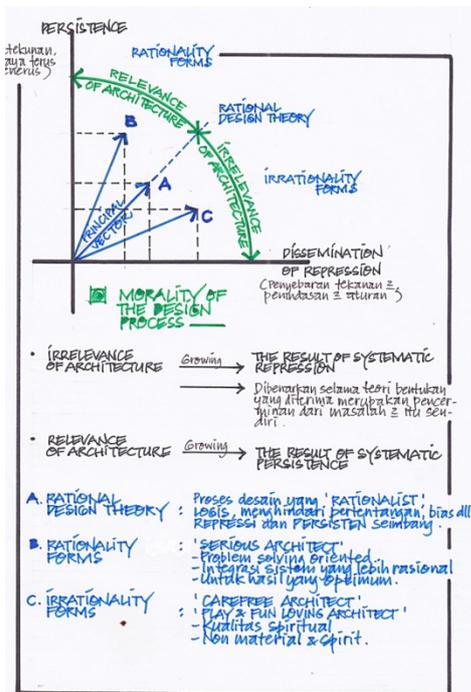
sebenarnya ia tidak mempunyai (cukup) waktu untuk mengeksplorasi, menajamkan nalar (to make sharp our mind).....dan mengasah bathin”. Tetapi sesuatu yang terbangun oleh mereka hampir bisa dipastikan selalu menjadi masterpiece, penuh dengan unsur surprise, kontradiktif dan kontroversial.

### **B. Paradoks Metafisikal dalam Konstelasi Bentuk-bentuk Irasional Proses Desain**

Tumbuh kembangnya penyimpangan-penyimpangan arsitektur adalah merupakan hasil dari penekanan-penekanan pada sistematika proses desainnya yang kemudian tampak dari vektor prinsipal untuk suatu upaya persisten (tekun dan terus menerus) dan diseminasi represif (perluasan tekanan serta kebakuan aturan-aturan yang bersifat dogmatis) menjadi teori desain yang rasional (*lihat gambar 1*).

Hal ini dibenarkan selama teori bentukan yang diterima merupakan pencerminan dari masalah itu sendiri. **Irasional** (Jeffrey Kipnis : *Form of Irrationality*, An Extract Source : *Strategies in Architectural Thinking* 'Theories and Manifestoes', Jencks & Kropf, 1997), dengan segala penafsirannya merupakan dua hal yang selalu bertentangan, serba vokal, simultan, bersifat kemistikan dan sebagainya secara bersama bertahan melebihi dan melampaui bentuk rasionalnya. Tujuan sebuah teori desain adalah mengeksplor rumusan-rumusan dengan menunda selama mungkin atau segera memecahkannya langsung

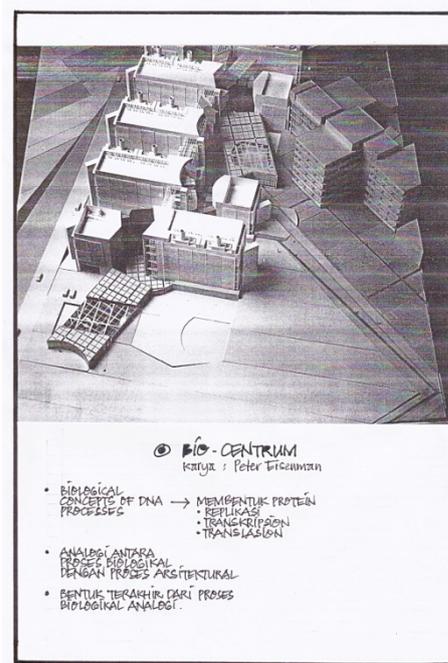
sebagaimana mungkin tak dapat dihindarkan pelanggaran batas terhadap negosiasi tuntutan-tuntutan ego ke dalam proses desain. Desain senantiasa merupakan suatu proses ke-‘aku’-an yang sangat tergantung pada pelaksanaan otoritasnya, langsung kepada arsiteknya dan selalu siap dikondisikan oleh negosiasi kendala-kendalanya.



Gambar 1.  
Skema Forms of Irrationality

Tugas selanjutnya adalah mengembangkan desain setelah mencairkannya atau menunda negosiasi kendala-kendala dalam hubungannya dengan tradisi ke-‘aku’-an. Ada dua macam bentuk irasional proses desain, yakni ‘*ABSURD*’ dan ‘*SURD*’ yang keduanya mengandung makna mengulur, menahan dan menunda serta berjanji untuk menyelesaikan / menyempurnakan tujuan.

**ABSURD.** Proses-proses absurd mengoperasikan prinsipnya ketika tradisi logis arsitektural meragukan otoritasnya. Meskipun demikian, bentuk desain logis dapat menjaga keberadaannya manakala asal usul dari motif dan kriteria-kriteria untuk evaluasinya dapat menggantikan tradisi arsitektural sebagai penentu keputusan. Metoda rasional semu / irasional proses akan muncul dalam konteks yang spesifik, jika sumber-sumber kondisi awal dan kriteria-kriteria untuk seleksi perkembangan desain, prosesnya akan digantikan oleh sumber-sumber tradisi arsitektural. Contoh : (lihat gambar 2)



Gambar 2.  
Contoh Implementasi  
Proses Desain Irasional Yang Absurd

Peter Eisenman dengan proyek Biocentrum-nya merubah tradisi arsitektural di mana kondisi bentuk awalnya tidak memaksakan bentuk-bentuk dari gambar *biological-symbol*. Ia mengembangkan

konsepnya dengan mencampurkan proses dari 'replika DNA' dan 'fraktal (pecahan) geometrik'. Proses desain telah diputuskan, digunakan untuk memulai dengan memperluas manipulasi analogi bentuk sebagai hasil 'peminjaman' proses dan berhasil menciptakan hubungan baru yang hakiki. Sebagai hasil suatu desain, negosiasi kendala-kendala akan dijadikan faktor ke dalam pengembangan desain.

**SURD** tidak memfokuskan pada penggantian rasionalitas arsitektural, tetapi lebih kepada bagaimana menekan ego rasional arsitektur untuk menguasai desain. Untuk melaksanakan prinsip proses surd yang lebih banyak diperoleh dari fakta ego arsitektural, disarankan untuk dapat mengurangi kecintaan pada diri sendiri, sebagian dari 'keseluruhan diri' arsitek. Untuk membentuk proses surd dapat dilakukan dengan memperbaiki aspek pengikrar-an arsitektural dari diri sendiri terhadap desain arsitekturalnya dengan menekan kedudukan untuk menjadikan arsitektur yang rasional.

Paradoks Metafisikal merupakan saluran kreatifitas yang sangat sulit dipahami, karena ia melampaui batas-batas logika suatu proses desain arsitektur. Pencarian ide/gagasan yang inspiratif harus dilakukan melalui proses perenungan yang dalam (kontemplatif), jauh menembus batasan ruang dalam arsitektur, bahkan ia juga bermaksud membongkar batasan waktu masa lalu dan kekinian menuju 'alam nanti', 'masa kemudian', dari dunia fana menuju ke akhirat, dari suatu kehidupan mencoba 'mengintip' kematian yang misterius dan

fenomenal. Suatu penjelajahan metafisik yang berkesan mistis, suatu obsesi tentang keingin tahuan mengenai 'apa yang ada di sana' dengan misi mencari 'keberadaan'. Saluran kreatifitas ini tidak hanya ingin berkomunikasi dengan Tuhan, tetapi ia juga berupaya untuk 'menjangkau' (reaching God), 'menyentuh' (touching God) dan bahkan 'memeluk dan merangkul-Nya'.

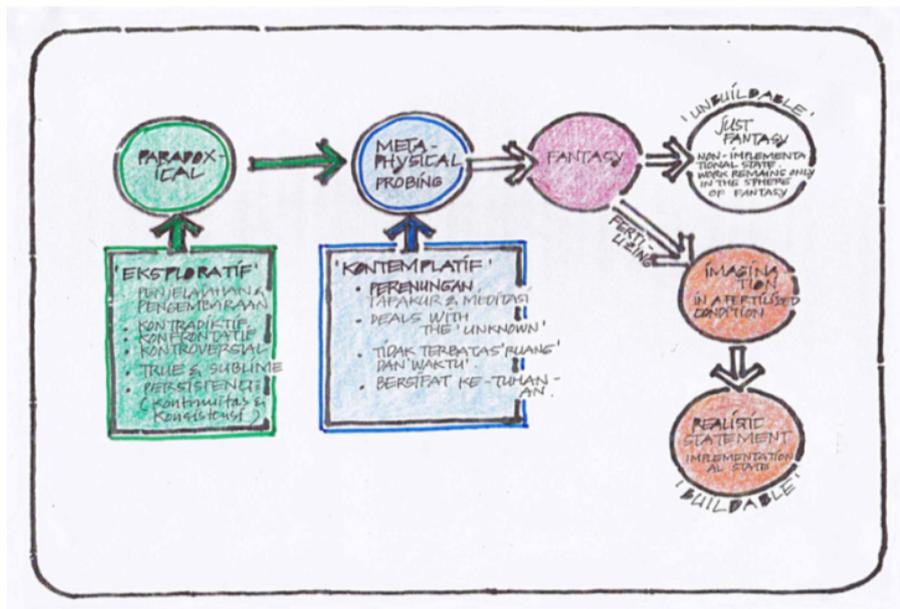
Sungguh suatu tantangan yang hebat untuk berani melaksanakan, melewati dan memanfaatkan saluran ini agar dapat bertatap muka dengan sang khaliq. Untuk dapat mengoperasikan semuanya ini, jelas amat sulit (tidak mungkin) dipecahkan dengan suatu pendekatan proses desain yang rasional berdasarkan logika-logika umum tradisi arsitektural, sehingga untuk mencapai tujuan-tujuannya perlu didekati dengan proses desain yang irasional, dengan bekal pengetahuan dan pengalaman metafisis yang tinggi serta penguasaan bathin yang meyakinkan. Dengan melihat substansi bentuk-bentuk proses desain yang irasional tersebut di atas, maka saluran kreatifitas Paradoks-Metafisikal dapat memanfaatkan bentuk-bentuk irasional proses desain baik yang ABSURD maupun yang SURD.

### **C. Metafisik sebagai Katalisator Paradoks**

Seperti telah disampaikan terdahulu, bahwa karakter spesifik Paradoks adalah pada unsur 'eksploratif'-nya, penjelajahan dan pengembaraan rekayasa desain yang sifatnya bertentangan, berlawanan dan kontroversial, bahkan bisa menjadi polemic dan debat panas yang berkepanjangan

karena ia menentang pendapat umum (di dalam masyarakat) yang dianggap benar. Pada akhirnya hal ini bisa mengakibatkan terjadinya konflik sosial antara masyarakat dan si arsitek pelaku, berupa pengucilan, pengapkiran, dan bahkan pengasingan terhadap dirinya. Agar eksplorasi desain arsitektural ini tidak dangkal dan sarat makna, maka ia harus dilakukan dengan pendekatan metafisik yang 'kontemplatif' melalui perenungan, tafakur dan meditasi mencari sesuatu yang belum jelas, tak dikenal dan tidak diketahui, 'who you are'.

Melalui perenungan yang dalam ini, berarti kita harus berfantasi ria dan selalu memupuknya agar imajinasi dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana yang diharapkan untuk mencapai pernyataan-pernyataan yang realistik. Bukan sebaliknya, membiarkan tetap menjadi fantasi yang berjalan sendiri, berkembang sendiri tanpa pemupukan, sehingga yang demikian ini akan menyulitkan pelaksanaannya, karena ia tidak mungkin menjadi kenyataan (lihat gambar 3).



Gambar 3.  
Skema Bagan Metafisik Sebagai Katalisator Paradoks

Permasalahan mendasar dalam paradoks metafisikal ini adalah pada kesulitan melakukan proses kontemplatif metafisisnya, karena ia benar-benar harus bisa menembus batasan ruang dan waktunya arsitektur, tidak seperti yang selama ini kita akrabi (familiar attitude). Barangkali 'kedekatan' kita pada sang khaliq dengan memahami ke 'Maha'-annya sedikit banyak

akan dapat membantu pencarian kita terhadap 'who you are' tadi. Dengan bersujud dan tafakur serta berserah diri sepenuhnya, menyadari 'kecil dan kerdil'-nya manusia sebagai makhluk ciptaan sang 'Biggest Creator' akan mempercepat proses penemuannya. Menyadari keterbatasan serta keberadaan kita pada konteks mikro dan makro kosmos adalah salah satu upaya bijak

yang perlu terus menerus dipelihara dan dipahami kedalaman maknanya melalui sikap perilaku kita sehari-hari, mencermati pengamatan dan peduli terhadap lingkungan di sekitar kita. Penyederhanaan kontemplasi semacam ini akan *'menggugah'* kesadaran kita tentang *'melimpahnya kekayaan'* dunia baru (New World) sebagai sumber inspirasi yang tak ada habisnya.

## **II. IMPLEMENTASI PARADOKS METAFISIKA PADA DESAIN ARSITEKTUR**

### **A. Penerapan Prinsip Nilai-Nilai Individual yang Bebas dan Independen dalam Proses Berkreasi**

Dengan memahami bahwa teori dan praktik itu saling berdiri sendiri (*...theory and practice are independent*) dan dunia itu terus berputar (lihat Normative Theory, Modern Movement Characteristic ; Rowe 1972; Gadamer 1975,1976) arsitek tidak perlu gamang untuk melaksanakan dan mengoperasikan Paradoks Metafisika sebagai saluran kreativitas, karena resiko-resiko gagal sama baiknya dengan keberhasilan yang diperoleh, kesalahan-kesalahan yang terjadi adalah upaya mencari kebenaran, dan bersusah payah untuk memperjuangkan sesuatu yang menyenangkan / membahagiakan. Arsitek secara individual dibebaskan untuk mencari dan menentukan *'jalan'* sendiri, tidak perlu *'theoretical oriented'*, karena ia bersifat mandiri berdasarkan pengalaman-pengalaman *'kontemplatif'* dan adanya *'tuntutan dari dalam'* (kompleksitas dari sense, taste dan feeling / mood) tentang sesuatu yang dalam perwujudannya selalu

cenderung kontroversial, kontradiktif dan konfrontatif.

Desain arsitektur senantiasa merupakan suatu proses ke-*'aku'*-an yang sangat tergantung pada pelaksanaan otoritasnya, langsung kepada arsiteknya yang selalu siap dikondisikan oleh negosiasi kendala-kendalanya sebagaimana teori normatif memberikan dukungan ke-*'bebas'*-an sesuai dengan kemampuan alamiah, kebiasaan berkreasi para arsitek sesuai dengan kapasitas dan otoritasnya. *'Apa yang sebaiknya diperbuat oleh arsitek adalah untuk kebaikan dunia juga'* (Lynch, 1981). Independensi dan kebebasan arsitek sesuai kapasitas dan otoritasnya tersebut akan selalu terpelihara dan terjaga dengan baik melalui kode etik sesamanya, untuk saling menghormati dan menghargai profesinya. Kredibilitas arsitek sangat dipengaruhi pengalaman-pengalaman inovatifnya yang tidak harus segera terjebak menjadi *'pluralist'* terhadap kecenderungan-kecenderungan trend arsitektur, kreatifitas yang berlaku pada saat-saat tertentu. Dengan bijak arsitek akan memberikan pe-*'warna'*-an pada karya-karyanya berdasarkan kadar ke-aku-annya yang masih bisa dinegosiasikan tergantung dari proses desain yang diinginkannya. Luasnya wawasan dan cakrawala pandang si arsitek, sangat menentukan kualitas rancangannya. Pendekatan-pendekatan desain secara empiris-kognitif menjadi titik tolak penjelajahan dan pengembaraannya. Jika hal ini dilengkapi dengan bakat alam yang kuat dan kekayaan bathiniah yang memadai, niscaya tidak akan mengalami mengalami

kesulitan-kesulitan berarti dalam mengimplementasikan keinginan-keinginannya melalui saluran kreatifitas apapun, karena pada dasarnya arsitek adalah artis multidisipliner yang tiba-tiba ia bisa merubah dirinya menjadi filsuf, ekonom, civilist, dokter, pengacara, politikus atau tukang insinyur lainnya.

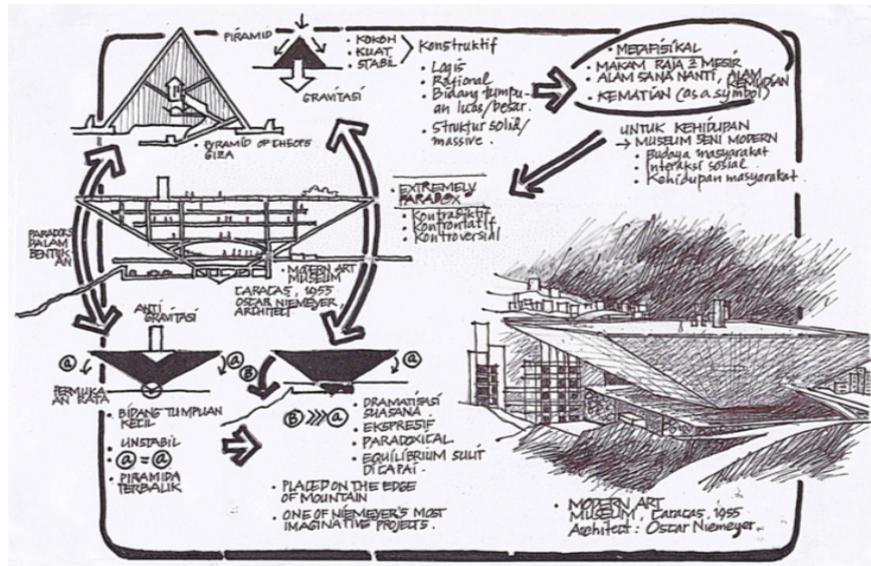
### **B. Implementasi Desain Melalui Saluran Kreatifitas Paradoks Metafisika**

Pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh arsitek seperti telah diuraikan di atas, berdasarkan ke-aku-an dan keberadaannya, terus berkembang dan berusaha menapakinya tahap demi tahap. Setelah menemukan '*sesuatu yang tidak dikenal/diketahui*' (*grasp the unknown*) secara metafisis dengan karakteristik paradoks yang kontroversial, ia mulai mentransformasikan dan mengeksplor dan mengubah pemikiran-pemikiran yang bersifat '*absurd*' menjadi rasional dan logis. Kemudian arsitek mulai merekayasa, mencoba membuat geometrik arsitektural yang umumnya berangkat dari model tiga dimensional dan menguraikannya lebih rinci pada elemen dan komponen-komponennya. Dengan modal ketekunan, kerja keras dan upaya terus menerus ini dilatar belakangi oleh visi ruang yang tidak terbatas yang kemudian mengubahnya menjadi terbatas (keterbatasan pada ketidak terbatasan ruang dalam konteks arsitektur). Persepsi ruang dari bentukan arsitektur secara keseluruhan tidak dibarengi dengan pemrograman fungsi, karena ia lebih mengutamakan unsur rupa

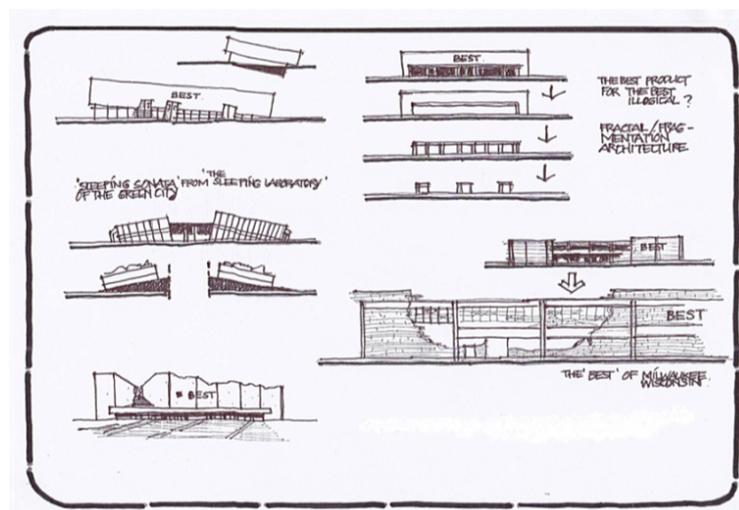
pada hasil bentukan arsitekturnya yang sarat makna sebagai manifestasi dari perenungan metafisisnya (*meaningful of form*).

Sesuatu yang telah ditemukan dan bersifat paradoks tadi dikembangkan secara konseptual dengan me-review, merekam dan melacak kembali perjalanan yang ditempuhnya, kemudian mencoba menyusun dan mengekspresikannya dalam studi bentukan yang secara implisit telah berhasil mengakomodasikan kepentingan-kepentingan desain arsitektur lainnya, seperti kebutuhan-kebutuhan terhadap building utility yang sejak semula memang tidak mendapatkan prioritas utama karena ia memang hanya bersifat mendukung (*supported the idea*).

Tonggak telah ditancapkan, proses selanjutnya adalah mulai '*membangun*' kreatifitas yang lebih rinci lagi. Saluran kreatifitas Paradoks Metafisika memiliki kekuatan konsep '*today and tomorrow*'-nya yang memberikan keluasaan dan keleluasaan ruang gerak pada satuan waktu tertentu, artinya eksplorasi yang dilakukan sama sekali tidak dibatasi oleh waktu, bongkar pasang, perbaikan-perbaikan, penyempurnaan-penyempurnaan bisa dilakukan kapan saja sejauh memungkinkan. Suatu proses kreatif yang menjanjikan '*kemerdekaan*', '*kemenangan*' dan '*keberuntungan*' bagi arsitek yang selama ini sering diperhadapkan pada berbagai keterbatasan. Contoh-contoh implementasi Paradoks Metafisika pada desain arsitektur dapat dilihat pada *gambar 4 dan 5*.



Gambar 4.  
Contoh Implementasi Desain Paradoks Metafisika



Gambar 5.  
Contoh Implementasi Desain Paradoks Metafisika

### III. BIAS PADA SALURAN KREATIFITAS PARADOKS METAFISIKA

#### A. Kecenderungan untuk Mengabaikan dan Menghindari Metafisik sebagai Katalisator

Adanya deviasi atau penyimpangan-penyimpangan implementasi saluran kreativitas Paradoks Metafisika pada desain arsitektural umumnya terjadi karena adanya kecenderungan untuk mengabaikan dan

menghindari proses metafisis sebagai katalisator. Hal ini disebabkan karena kompleksitas tingkat kesulitan proses tersebut untuk mencari dan menemukan sesuatu yang tidak jelas melalui kontemplasi terlebih dahulu, yang mungkin bisa berkepanjangan. Padahal Paradoks Metafisika merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi agar diperoleh kedalaman makna yang utuh melalui proses

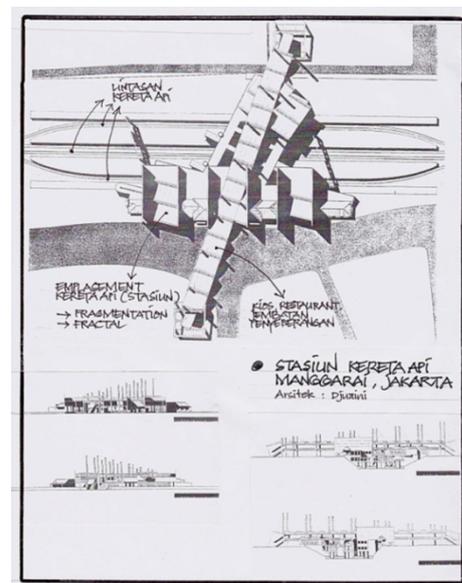
kontemplasi dengan mengedepankan eksplorasi Paradoks yang kontroversial, penuh dengan pertentangan dan bersifat melawan arus pendapat umum yang dianggap benar.

Pada dasarnya Paradoks dan Metafisika itu dapat berdiri sendiri-sendiri, namun diantara keduanya masing-masing mempunyai kelebihan tersendiri yang jika digabungkan akan dapat menghasilkan suatu saluran kreatifitas yang hebat dan dahsyat. Eksplorasi paradoks tanpa proses kontemplasi metafisis, sama halnya dengan mengemukakan tradisi arsitektural yang biasa kita hadapi dan akrabi selama ini. Ia cuma mempunyai makna tentang sesuatu yang berlawanan dan bertentangan dengan pendapat umum saja, selebihnya ia akan kehilangan gregetnya. Perlunya proses kontemplasi metafisis pada saluran Paradoks-Metafisika lebih dikarenakan adanya tuntutan pada proses pembelajaran nalar dan penajaman visi yang sifatnya non-fisikal, melihat dan memikirkan sesuatu yang absurd, sebagaimana penjelajahan terhadap proses kreatif pada desain arsitektur yang berkualitas sangat membutuhkan peranan fantasi dan imajinasi. Sebaliknya, kontemplasi metafisis tanpa proses eksplorasi paradoksikal mempunyai kelemahan pada eksplanasi temuan-temuan tentang sesuatu yang tak dikenal dan diketahui sehingga sulit dipahami, karena ia hanya akan mengambang pada atmosfer tertentu yang tidak jelas, di alam mana ia berada. Ini sama halnya dengan kesulitan-kesulitan untuk merasionalkan sesuatu yang

irasional, membuat buildable sesuatu yang unbuildable.

Bias pada saluran kreatifitas Paradoks-Metafisika cenderung dilakukan karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan sesegera mungkin, menggapai popularitas yang hanya berorientasi pada fisikal yang konfrontatif, pokoknya kontroversial terhadap opini masyarakat yang dianggap benar. Sebagai contoh, hal ini bisa terjadi penyimpangan-penyimpangan karena hanya memprioritaskan salah satu aspek saja, seperti : (lihat *gambar 6 dan 7*)

- Paradoks pada susunan/tatanannya saja (baik susunan massa maupun bentuk arsitekturnya)
- Paradoks pada programnya saja (transprogramming, crossprogramming dan disprogramming)
- Paradoks pada tipe/tipologinya saja
- Paradoks pada kerancuan penggunaan stylistika/langgam (eklektik)



Gambar 6.  
Paradoks Pada Bentuk & Susunannya (Order)

Pengambilan keputusan untuk sengaja meniadakan salah satu aspek saluran kreatifitas Paradoks Metafisika pada desain arsitektur terus berkembang karena kuatnya kecenderungan untuk berani tampil beda dan bahkan kadang-kadang terkesan menjadi sesuatu tanpa makna. Barangkali hal ini juga disebabkan karena kuat dan ketatnya aturan-aturan yang bersifat represif, sehingga lagi-lagi arsitek harus berupaya melepaskan diri dari tekanan-tekanan, penindasan-penindasan yang mengikat.



Gambar 7,  
Paradoks Pada Fungsi dan Stilistika

#### IV. KEKUATAN KONSEP, JALUR EKSPLOKASI DAN SISTEM PENGOPERASIAN PARADOKS METAFISIKA

##### A. Kekuatan Konsep Paradoks Metafisika

Kekuatan konsep Paradoks Metafisika berangkat dari kebebasan arsitek yang secara individual ingin melepaskan diri dari tekanan-tekanan, penindasan dan

intimidasi aturan-aturan baku yang dogmatis (mengalami kebekuan). Bahkan mereka menginginkan kebebasan yang bisa menembus batasan ruang dan waktu dengan kekuatan non-fisik, suatu kekuatan diluar kemampuan panca indera kita. Kekuatan konsep 'Today and Tomorrow' menghasilkan konsep baru yang mempunyai karakter sama, yakni : 'The absence of presence' dan 'an absent presence'. Keduanya berani 'menunda ke-hadir-an' mereka untuk mencari sesuatu yang tidak dikenal dan diketahui, tetapi keduanya mencari 'kebenaran', suatu upaya luhur yang dilakukan oleh arsitek sesuai dengan otoritas dan kapasitasnya agar tidak terjebak oleh konsistensi monoton masa lalu dan kekinian serta terus menerus memelihara semangat pencarian untuk menghasilkan karya-karya terdepan. Paradoks Metafisika mencari sesuatu yang tujuannya belum jelas dan harus dicapai dengan melalui cara kontemplasi metafisis dan eksplorasi paradoks terlebih dahulu. Paradoks Metafisika mempunyai target tentang sesuatu yang bertentangan, berlawanan dan bertolak belakang serta tidak pernah sama terhadap opini masyarakat yang dianggap benar, sehingga selalu mengundang polemik, debat panas yang berkepanjangan dan kontroversial.

##### B. Jalur Eksplorasi Paradoks Metafisik

'True and Sublime' dalam jalur eksplorasi Paradoks Metafisik merupakan pemicu dan pemacu serta penggerak yang sifatnya non fisik (*spirit of design invention*). Eksplorasi ke arah true and

sublime (*benar dan luhur*), sebenarnya merupakan jawaban atas reaksi-reaksi terhadap tuntutan perubahan, tuntutan atas hadirnya masalah-masalah baru, pandangan-pandangan baru dan sebagainya yang bersifat personal, kultural dan universal. Satu hal yang menjadi prinsip utama dan sangat menentukan dalam rangkaian upaya eksplorasi ini adalah unsur *'surprise'* sebagai produk dari suatu penemuan (*invention*) secara kreatif dan inovatif.

Eksplorasi yang berorientasi ke arah ke-*'benar'*-an mencoba menjelajahi, mengembara dan menggali sesuatu yang kemudian ingin dibuktikan kebenarannya. Proses pembuktian inilah yang biasanya sulit dilakukan, karena upaya ini sama halnya dengan membuat rasional tentang sesuatu yang irasional. Proses pembuktian ini akan mencapai surprise yang membanggakan manakala ia benar-benar bisa menghadirkan obyektifitasnya, sehingga terjadi *'pembenaran'* oleh masyarakat atas kehadirannya, terlepas dari opini masyarakat, baik yang pro maupun yang kontra.

Sedangkan eksplorasi yang mengarah ke-*'luhur'*-an adalah upaya upaya pencarian yang membutuhkan pengorbanan, kadangkala ia harus mengintervensi ke-aku-an arsitek sesuai otoritas dan kapasitasnya. Suatu perjuangan yang membutuhkan kontinuitas dan konsistensi sikap perilaku, keyakinan yang tinggi bahwa apa yang telah, sedang dan akan dilakukan itu semata-mata adalah demi sesuatu yang bersifat luhur (*spirit of our conviction*). Fokus eksplorasi bisa terus berkembang ke arah *'infinity'* (ke-

tidak terbatas-an) dan *'God'* (ke-Tuhan-an), sehingga penjelajahan akan semakin menjadi lebih kompleks dan butuh ketekunan yang luar biasa.

### **C. Sistem Pengoperasian Paradoks Metafisika**

Sistem pengoperasian Paradoks-Metafisika bisa mengembara sejauh memungkinkan, bukan cuma menembus batasan *'ruang'* (*space and place*), tetapi bahkan berupaya juga untuk menembus batasan *'waktu'*, sesuatu yang amat sulit dilakukan, karena ia bisa berbicara tentang kematian dan kehidupan. Konteks pembahasan Paradoks Metafisika bisa bersifat makro-kosmos, dengan gradasi absurditas (kadar ke-tidak masuk akal-an, ke-mustahil-an) pengoperasian yang jauh lebih bersifat irasional jika dibandingkan dengan saluran kreatifitas lainnya. Absurditas Paradoks Metafisika bisa merambah jauh melebihi batas fisiknya untuk memasuki wilayah alam fantasi nan luas, seluas alam semesta ini. Pembacaan *'meaning'*, *'wants'* dan *'needs'* saluran kreatifitas lainnya barangkali lebih mudah dipahami jika dibandingkan dengan Paradoks Metafisika yang *'cold logic'*.

## **V. KESIMPULAN**

Preseden dari hasil pembahasan Paradoks Metafisika sebagai kelengkapan wacana ilmiah arsitektural memunculkan beberapa kesimpulan mendasar yang masih harus didiskusikan tingkat pemahamannya, antara lain :

- Paradoks Metafisika merupakan integrasi saluran-saluran kreatifitas arsitektur yang

- 
- membawa kita untuk menekuni hal-hal yang bersifat ke-Tuhan-an.
- Kompleksitas dan sulitnya tingkat pemahaman Paradoks Metafisika memungkinkan arsitek untuk mengkaryakan Paradoks pada kebebasan berekspresi serta memfokuskan diri hanya pada unsur-unsur tertentu, seperti :
    - o Hejduk, Libeskind, Rossi mengekspresikannya pada kata-kata, literature dan fiksi.
    - o Solari memfokuskan pada kekuatan gambar yang menggiurkan (menggairahkan)
    - o Gehry memfokuskan pada material dan geometrik.
    - o Hadid mencurahkan totalitas pada geometrid an oblique.
    - o Eisenman mungkin pada eksemplar atau layer dan dalam waktu yang bersamaan juga menggunakan pragmatism.
  - Interpretasi intelektual dari salurn kreatifitas seperti ini adalah perjuangan mental dari para kreator yang akan memproduksinya dengan setiap jawaban secara individual.
  - Kekuatan dari disiplin arsitektur merupakan saluran akhir dari seluruh pengujian mental yang bersifat penyelidikan dari lautan paradoks dan metafisika menuju pelabuhan implementasi nyata.
  - Kompleksitas saluran kreatifitas Paradoks Metafisika membuat arsitek menjadi matang dan dewasa (pengalaman men-desain).
- Tidak seorangpun ingin meninggalkan arsitektur (hanya karena menghadapi tingkat kesulitan suatu konsep Paradoks Metafisika) jika yang lainnya tetap ingin menjadi seorang arsitek.
- 
- DAFTAR PUSTAKA**
- Antoniades, Anthony C, 1990, *“Poetics of Architecture”*, Theory of Design, Van Nostrand Reinhold Company Inc. New York
  - An Architectural Design Profile, 1989, *“DECONSTRUCTION II”*, Academy Editions London, Great Britain
  - Architectural Record, May, 1985
  - ARSITEK MUDA INDONESIA, Penjelajahan 1990 – 1995, Diterbitkan dalam rangka 50 Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia, Percetakan SUBUR Jakarta
  - Cross, Nigel ; Editor, 1984, *“Developments in Design Methodology”*, John Wiley & Sons, Chichester, New York, Brisbane, Toronto, Singapore
  - Jencks, Charles and Kropf, Karl; Editor, 1997, *“Theories and Manifestoes”*, Academic Edition, Great Britain
  - Lang, John, 1987, *“Creating Architecture Theory”*, Van Nostrand Reinhold Company Inc. New York
  - “SKETSA”, Majalah Arsitektur IMARTA (Ikatan Mahasiswa Arsitektur Universitas Tarumanegara), No. 07/03.92 dan No. 11/03.95
-