

ANALOGI DRAMATURGI DALAM RANCANGAN ARSITEKTUR

Oleh:

Yieldni Tawalujan¹, Rieneke L. E. Sela²

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

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

ABSTRAK

Sejak dahulu drama dan arsitektur sudah menjadi suatu bagian dalam kehidupan manusia. Dalam teori arsitektur ada sebuah analogi yang sering digunakan para ahli untuk menjelaskan arsitektur itu sendiri, yaitu analogi Dramaturgi. Kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung.

Menganalisis sebuah karya drama memiliki beberapa pendekatan, salah satunya dengan “Pendekatan Ekspresif”. Dalam pendekatan ini pengarang dianggap sebagai faktor yang paling penting dalam proses penciptaan suatu karya sastra drama. Pandangan ini jika ditarik kedalam perancangan Arsitektur, persis memosisikan arsitek sebagai sutradara, karena arsiteklah yang paling bertanggung jawab dalam pengejawantahan alur/ plot cerita hingga akhirnya hadirilah geometri yang mempunyai jiwa.

Kata kunci : Analogi, Dramaturgi, Arsitektur.

PENDAHULUAN

Drama dan arsitektur sudah menjadi suatu bagian dalam kehidupan manusia sejak dahulu. Dalam teori arsitektur ada sebuah analogi yang sering digunakan para ahli untuk menjelaskan arsitektur tersebut, yaitu analogi Dramaturgi. Kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung. Orang hanya perlu mencantumkan dalam daftar beberapa istilah dramaturgi yang digunakan oleh para arsitek dan kritikus untuk melihat

bagaimana meresapnya analogi ini: rona perilaku, daerah dibelakang layar (panggung), peranan-peranan, petunjuk peranan, diatas pentas, latar belakang, dan garis-garis pandangan.

Dramaturgy in architecture merupakan topik/ issue yang menarik untuk diangkat dan dibahas. Kata drama dan arsitektur sendiri memang sudah sangat tidak asing namun bagaimana nantinya seni drama teater mampu berdialog dengan arsitektur atau sebaliknya. Seni drama-teater dan arsitektur sama-sama memiliki atmosfer sendiri untuk membahasakan substansi keilmuannya, jadi apakah diantara keduanya dapat ditarik sebuah benang merah untuk menemukan kesentaraan bahasa dan bahasa ini dapat di tuangkan dalam desain

arsitektur. Hal ini masih jarang dikaji sehingga penulis rasa perlu adanya pembahasan lebih lanjut.

Dalam seni drama-teater unsur plot/alur cerita mempunyai peran penting dalam membangun sebuah cerita, tanpa unsur ini maka pesan tidak dapat disampaikan dengan baik pada penonton. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa unsur pementasan dalam teater tidak dapat di nomor duakan, keduanya harus bersinergi sehingga keutuhan sebuah cerita dapat terjaga.

Pendekatan Ekspresif merupakan salah satu pendekatan dalam menganalisis sebuah drama. Dalam pendekatan ini pengarang dianggap sebagai faktor yang paling penting dalam proses penciptaan suatu karya sastra drama. Pendekatan ini amat memandang penting hubungan karya sastra merupakan hasil ekspresi pengarang sebagai pencipta, berarti ia mendominasi drama dengan pikiran, perasaan dan pandangannya.

Pandangan inilah yang jika ditarik kedalam Arsitektur, persis memposisikan arsitek sebagai sutradara, karena arsiteklah yang paling bertanggung jawab dalam pengejawatan alur/ plot cerita hingga akhirnya hadirilah geometri yang mempunyai jiwa.

Analogi dramaturgi menggunakan dua cara dari titik pandang para aktor dan dari titik pandang dramawan. Dalam hal pertama, arsitek memperhatikan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang diperlukan untuk memainkan suatu peranan tertentu. Pelaksana perusahaan, umpamanya, harus dikitari dengan macam-macam pakaian yang

meningkatkan penampilan pelaku pria atau wanitanya. Pelaksana juga memerlukan mekanisme untuk turun dari pentas, “menjadi dirinya sendiri”, karena terus menerus berada diatas pentas melelahkan. Perabot harus disusun demikian rupa hingga terdapat pilihan antara jauh dan tak terjangkau (dibelakang meja), atau tampaknya sama kursi berdampingan dan lutut-lutut kelihatan). Sebuah pintu tertutup atau kamar suci khusus merupakan mekanisme untuk keluar pentas.

Penggunaan analogi dramaturgi lain adalah titik pandang dramawan. Dalam hal ini pandangan sang arsitek terutama tidak banyak pada kebutuhan tokoh-tokoh untuk muncul secara khusus atau dapat dihilangkan dari peranan seperti pada pengarahan gerak. Para arsitek dapat menyebabkan orang bergerak ke suatu arah atau arah yang lain dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual. Suatu daerah yang diterangi dalam konteks kegelapan akan menarik orang. Demikian pula, kata orang suatu lorong beratap pada ujung plaza akan menarik pergerakan. Atau melalui lokasi tempat masuk yang tepat ke suatu auditorium, sang arsitek dapat menyebabkan para penonton mengisi ruang dengan cara tertentu. Bangku-bangku tamu yang diletakan berbatasan dengan dan sedikit lebih tinggi dari pada tempat bermain akan menarik orang. Pemanfaatan analogi dramaturgi ini membuat sang arsitek bertindak hampir seperti dalang. Sang arsitek mengatur aksi seraya menunjangnya.

PEMBAHASAN

I. Pemahaman Judul

Secara etimologis, judul tulisan ini dapat ditelusuri melalui pengertian kata-kata penyusunnya yang ada di dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, dengan uraian sebagai berikut:

- **Analogi** : Persamaan antara dua benda atau hal yang berlainan, kias; kesepadanan antara bentuk-bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk-bentuk lain; suatu yang sama dalam bentuk, susunan atau fungsi tetapi berlainan asal-usulnya sehingga tidak ada hubungan kekerabatan.
- **Dramaturgi** : Keahlian dan teknik penyusunan karya dramatik.
- **Arsitektur** : Metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.

Menurut James. C Snyder dan Anthony J. Catanese analogi dramaturgi adalah kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), dan karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung. Analogi dramaturgi menggunakan dua cara dari titik pandang para aktor dan dari titik pandang dramawan. Dalam hal pertama, arsitek memperhatikan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang

diperikan untuk memainkan suatu peranan tertentu. Penggunaan analogi dramaturgi lain adalah titik pandang dramawan. Dalam hal ini pandangan sang arsitek terutama tidak banyak pada kebutuhan tokoh-tokoh untuk muncul secara khusus atau dapat dihilangkan dari peranan seperti pada pengerahan gerak. Pemanfaatan analogi dramaturgi ini membuat sang arsitek bertindak hampir seperti dalang. Sang arsitek mengatur aksi seraya menunjangnya.

Menurut penulis dramaturgi adalah alur emosi dalam sebuah cerita. Sedangkan arsitektur adalah segala hal menyangkut rancangan bangunan serta aktivitas didalamnya. Maka *Dramaturgy in Architecture* ; Analogi Dramaturgi dalam Perancangan Arsitektur membahas tentang bagaimana seorang arsitek dapat membuat rancangan suatu bangunan atau suatu karya arsitektural seperti sebuah panggung drama yang diaturnya yang dapat membuat orang bergerak dari suatu tempat ke tempat lain dengan memberikan petunjuk visual. Dalam hal ini sang arsitek bertindak sebagai dalang yang mengatur aksi seraya menunjangnya.

II. Strategi Implementasi Topik pada Rancangan Arsitektural

Langkah awal untuk mengaitkan bahasa antara seni drama-teater dengan arsitektur yakni dengan mengidentifikasi isi substansial antara seni teater dan arsitektur yang diantaranya memiliki kecenderungan arah pandang yang kurang lebih sama dalam proyeksi bahasa metaforis.

Dalam drama-teater, suatu cerita merupakan manifestasi dari reaksi sosial yang terjadi ditengah masyarakat yang

kemudian diparodikan dalam drama-teater, Dan selanjutnya arsitektur mengadopsi parodi yang terjadi dalam seni teater kontemporer, kedalam citra bentuk dan fungsi. Dramaturgi dalam Arsitektur diangkat untuk memadupadankan makna antara seni teater kontemporer dan arsitektur kontemporer. Implementasi topik pada rancangan arsitektur salah satunya dapat dilakukan melalui strategi pendekatan teori dekonstruksi non-derridean. Konsep arsitektur dekonstruksi, dipilih sebagai yang mewakili arsitektur kontemporer karena melihat kedekatan prinsip dengan teater absurdisme.

Untuk memahami benang merah antara penggunaan analogi ini dalam perancangan arsitektur, maka unsur- unsur dramaturgi dan arsitektur tersebut diuraikan sebagai berikut:

A. Drama - Teater

Drama-teater dapat dibedakan dan diidentifikasi dengan unsur yang membangunnya. Pada drama aspek yang ditonjolkan adalah aspek naskah, teks dan cerita, sedangkan teater lebih menekankan pada faktor seni lakon, seni peran atau seni pertunjukan serta tata panggung.

Dalam perkembangannya pada barat modern dalam aliran kesenian, ada beberapa jenis drama dan teater, yaitu:

1. Drama dan Teater Neoklasik
2. Drama dan Teater Romantik
3. Drama dan Teater Realisme
4. Drama dan Teater Simbolisme
5. Drama dan Teater Elipsionis
6. Drama dan Teater Absurdisme

Dari beberapa jenis drama dan teater di atas, drama dan teater absurdisme di pilih sebagai topik dalam pembahasan ini. Absurd berarti tidak rasional, tidak dapat diterima akal, menyimpang dari kebenaran atau logika umum. Menurut kaum absurd kebenaran didunia ini adalah suatu yang kacau tidak berbentuk, dan penuh kontradiktif. Drama dan teater absurdisme dapat membuat publik bingung dan tercengang tidak paham, namun hal tersebut membuat aliran drama-teater absurdisme ini menarik untuk dibahas.

Drama – Teater Absurdisme sebagai Seni Kontemporer

Absurdisme diangkat sebagai salah satu hal yang substansial dalam seni teater karena dalam seni teater, bentuk teater absurdisme merupakan perkembangan dari seni teater berdasarkan tuntutan waktu, sehingga aliran drama-teater ini disebut sebagai drama-teater kontemporer. Konsep seni teater kontemporer menurut Martin Esselin, yaitu ;

- *Tragy-comedy*, yakni dua kejadian/peristiwa yang berbeda bahkan mungkin bertolak belakang antara satu dengan yang lainnya, hadir secara bersamaan, dalam waktu yang sama sehingga lahir sebagai sebuah bentuk peristiwa yang baru (*tragy-comedy* = tragedi-komedi, yakni peristiwa sedih, mengharuhkan hadir bersama peristiwa lucu, mengembirahkan). Dari sisi ini orang diajak untuk menangis sambil tertawa demikian pun sebaliknya.
- Panggung bukan sesuatu yang utama dalam pementasan, termasuk tata

panggung tidak harus sesuai dengan ide cerita, karakter, tokoh dan setting waktu.

- Esllin dalam catatannya, menuliskan bahwa suatu produk kesenian kontemporer yang disebut sebagai drama-teater absurdisme memang dapat membuat publik bingung dan tercengang tak paham. Dalam ketidakpahaman publik tersebut secara logika umum, penonton menemukan suasana-suasana tertentu yang tidak mungkin mereka katakan tetapi dapat mereka rasakan. Kesan semacam ini tentulah amat individual.
- Absurdisme memiliki kata dasar absurd, yang berarti (*impossible, unreasonable*, dalam bahasa Inggris) mustahil, tidak masuk akal. Arti kata ini sekilas menjelaskan tentang isi dibalik absurditas itu sendiri.

B. Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi merupakan pengembangan dari ragam arsitektur postmodern yang dimulai pada akhir dekade 1980-an. Arsitektur dekonstruksi dikarakterisasikan menurut konsep-konsep seperti fragmentasi (pemecahan), ketertarikan dalam memanipulasi permukaan suatu struktur atau *facade*, serta bentuk-bentuk *non-rectilinear* yang menciptakan distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen arsitektur tertentu, seperti struktur dan selubung bangunan. Penyelesaian akhir terhadap tampilan visual bangunan yang menampilkan langgam dekonstruksi dihadirkan dengan stimulasi yang tidak terduga melalui ketidakteraturan yang tetap menyimpan keteraturan di dalamnya

(*controlled chaos*). Kehadiran dekonstruksi pada hakikatnya bertujuan untuk membebaskan arsitektur dari pemahaman sempit para praktisi yang hanya berdasarkan pada prinsip-prinsip arsitektur modern seperti "*form follows function*", "*purity of form*", "*truth to materials*", dan lain sebagainya.

Prinsip-Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi dalam arsitektur menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut, bahwa:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, artinya tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki dimana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur, artinya tidak ada tokoh atau *figure* yang perlu didewakan atau disanjung.
- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- *Visiocentrism* atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang

diberikan pada ide, gambar, model dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi juga bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Ciri-Ciri Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi memiliki ciri-ciri antara lain:

- Penampilan bidang-bidang simpang siur. Hal ini dapat dilihat pada bangunan Der Neue Zollhof di Dusseldorf Germany. Bangunan ini merupakan karya arsitek dekonstruksi Frank O. Gehry. Gaya dekonstruksi pada bangunan ini adalah unsur simpang siur dan permainan bidangnya nampak jelas.



Gambar 1 & Gambar 2

Frank O. Gehry : Der Neue Zollhof

- Garis-garis simpang siur

Hal ini dapat dilihat pada bangunan Zaha Hadid Confetti from The peak. Hong kong.

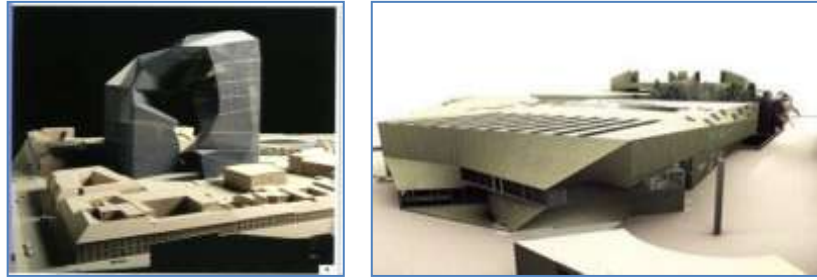


Gambar 3 & Gambar 4

Zaha Hadid : Confetti From The peak

- Keseluruhan struktur seperti runtuh

Hal ini dapat dilihat pada bangunan Preston Scott Cohen Tel Aviv Museum of Art 2006, Max Reinhardt Haus, Berlin.



Gambar 5 & Gambar 6

Preston Scott Cohen : Tel Aviv Museum of Art from The peak

- Dekonstruksi membawa perubahan geometri yang cenderung aneh. Hal ini dapat dilihat pada bangunan Seattle Central Library 2004.



Gambar 7 & Gambar 8

Seattle Central Library 2004 from The peak

Aplikasi Dekonstruksi dalam Arsitektur

Gaya dekonstruksi dapat diadopsi dalam dan diterjemahkan ke dalam :

- Gubahan massa bangunan, hal ini dapat dilihat dari bentukan masif yang saling bersusun.
- Pola orientasi Massa, dapat dilihat dari massa yang dibentuk secara otomatis menciptakan orientasi ruang ke dalam bangunan.
- Warna, dalam dekonstruksi tidak ada yang dominan namun penggunaan satu warna yang mencolok bisa menjadi aksesoris tersendiri untuk gaya suatu rancangan.

Menurut Peter Eisenman ada berbagai macam strategi perancangan dalam dekonstruksi, salah satunya adalah strategi “DISPLACEMENT” . Strategi perancangan dekonstruksi ini terdiri dari :

- **Teks dan bekas/jejak (*trace*)**, akan menghasilkan suatu keadaan tekstualitas, sedangkan tekstualitas itu sendiri mengacu pada bekas sebelumnya. Dari situ hal lain-lain akan muncul sehingga terjadi ke-yang lain-an (penundaan)
- **Keduaan (*twoness*)**, dalam teks asli atau benda/objek selalu dia tampilkan. Kedua ini menunjukkan sifat yang

- berbeda, seperti fungsi dan bentuk, struktur dan ornamen (pembedaan)
- **Ke-antaraan-an** (*betweeness*), dalam teks itu yang diungkapkan, bukan dua polaritas. Disini keantaraan adalah penyelesain konflik.
 - **Interioritas**, sesuatu itu menjadi perhatian. Dalam hal ini bukan apa yang ada dalam bangunan, tetapi sesuatu

keadaan berada dalam bangunan itu yang penting .

Dari pemaparan substansi ke-antaraan-an pada kedua tinjauan bidang ilmu ini maka dapat ditarik sebuah konklusi pemahaman arsitektur sebagai benang merah antara seni Drama-Teater dengan arsitektur dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1

Penyetaraan Prinsip “Absurditas” Seni Drama-teater dan “Dekonstruksi” Arsitektur

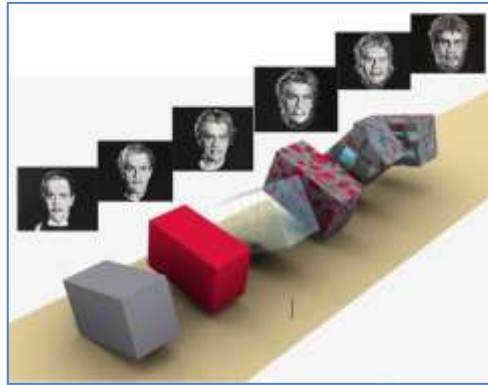
ABSURDITAS SENI TEATER	DEKONSTRUKSI ARSITEKTUR
Perceraian antara manusia (akal budi) dengan dunia (realitas)	Strategi ‘ <i>displacement</i> ’ yang terdiri dari ‘ <i>trace</i> ’, ‘ <i>twoness</i> ’, ‘ <i>betweenness</i> ’, dan ‘ <i>interiority</i> ’
Penolakan terhadap nilai dan hukum yang berlaku <i>absolut</i>	Tidak ada yang <i>absolut</i> dalam arsitektur atau arsitektur harus mengacu pada keberagaman tata nilai
Absurditas ‘hadir’ diantara konfrontasi unsur - unsur manusia dan dunia	Pemahaman arsitektur secara tekstual dalam kaitannya dengan ‘ <i>otherness</i> ’, ‘ <i>trace</i> ’ dan ‘ <i>absence</i> ’
Penolakan terhadap konvensi alur, jalinan kejadian (<i>disepitatio/discomplication</i>)	Penolakan terhadap hierarki ‘ <i>discontinuity</i> ’ dan penolakan terhadap ‘ <i>center</i> ’
Menginkari ketetapan tematik	Penolakan terhadap kekakuan dialektis dan kategori hierarkis
Menyangkal penetapan karakteristik penokohan (<i>dis’protasis/exposition</i>)	Penolakan terhadap ontologi dan teologi dalam arsitektur

**C. PENERAPAN ANALOGI
DRAMATURGI DALAM
PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Berdasarkan pembahasan diatas Dramaturgi dalam Arsitektur diangkat untuk memadupadankan makna antara seni teater kontemporer dan arsitektur kontemporer. Implementasi topik ini pada rancangan

arsitektur dilakukan melalui strategi pendekatan teori dekonstruksi. Konsep arsitektur dekonstruksi dipilih karena melihat kedekatan prinsip dengan teater absurdisme.

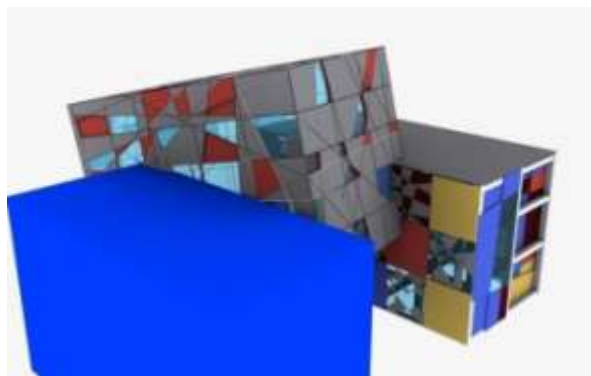
Penerapan analogi Dramaturgi dalam proses perancangan Arsitektur dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain:



Gambar 9

Proses Tranfigurasi Bentuk

- Analogi dramaturgi terjadi dalam sebuah proses *layering* untuk menemukan wajah bangunan, sebagai ekspresi karakter dalam cerita. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 9.
- Sementara untuk massa yang menjadi plot cerita, wajahnya diserap dari pencampuran wajah bangunan yang ada di sekitar site, termasuk warna dan komposisi. Hal ini dapat dilihat dari Gambar 10



Gambar 10

Penggunaan Warna Pada bangunan

III. Paparan Preseden Arsitektur Terkait Penerapan Topik

Seni drama-teater dengan arsitektur memiliki kecenderungan arah pandang yang kurang lebih sama dalam proyeksi bahasa metaforis, dengan mengidentifikasi isi substansial antara seni drama-teater dan arsitektur.

Beberapa bangunan / karya arsitektur menggunakan arah pandang yang sama dengan arah pandang dalam suatu seni drama-teater. Dalam pembahasan topik "*Dramaturgi in Architecture*" ini ada beberapa bangunan/ karya arsitektur yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan

topik ini, antara lain pada bangunan-bangunan dibawah ini:

Disney Concert Hall, Los Angeles,

Arsitek: Frank Gehry

Disney Concert hall, Los Angeles, California karya Frank Gehry ini merupakan salah satu dari Los Angeles *Music Center*.



Gambar 11 & Gambar 12

Disney Concert Hall

Dikaitkan dengan analogi dramaturgi, bentukkan bangunan secara keseluruhan yang melengkung, bergaris dan berulung ini merupakan penggambaran karakter bangunan ini, sehingga membuat bangunan ini berbeda dengan bangunan yang lain. Dengan komposisi fasade seperti ini bangunan dapat menarik perhatian publik. Seperti halnya teater absurdisme yang bersifat absurd dan sukar untuk di mengerti, membuat bingung dan tercengang. Hal itu pula yang di terapkan dalam bangunan Disney Concert Hall ini bentuknya yang berliku –liku membuat publik bingung dan tercengang melihat bentukannya.

Bangunan *Disney Concert Hall*, dapat dijadikan prsedan untuk kajian kualitas ruang dalam dan penataan, yang

Pada bangunan Disney Concert Hall, komposisi fasade dengan permainan garis lengkung yang berani, menjadikan bentuk sebagai dekorasi yang utama. Olahan antara tampilan bangunan dan interior yang selaras namun kontras dalam penerapan material merupakan sebuah lompatan ide desain yang brilian.

kuat hubungannya dengan bentuk dan fungsi secara visual.

Jewish Museum

Jewish Museum Berlin, adalah karya **Daniel Libeskind** yang membuatnya mendapat pengakuan dunia. Bangunan ini merupakan proyek yang dikerjakan Libeskind setelah memenangkan sayembara desain museum untuk mengenang sejarah keberadaan kaum Yahudi di Jerman dan peristiwa *Holocaust*. Museum ini menampilkan sejarah sosial, politik, dan kebudayaan kaum Yahudi di Berlin mulai dari abad keempat hingga masa sekarang. Sebagai seorang Yahudi yang pada masa kecilnya tinggal sangat dekat dari Berlin dan menjadi salah satu dari kaum Yahudi yang keluar dari Jerman dan sekitarnya untuk

mempertahankan diri pada masa terjadinya *Holocaust*, menyebabkan Libeskind merasa

terkait secara internal dengan proyek ini.



Gambar 13 & Gambar 14

Perspektif *Jewish Museum*

Walaupun secara umum proyek ini disebut sebagai *Jewish Museum*, tetapi Libeskind sendiri menyebut proyek yang dikerjakannya ini sebagai “*Between the Lines*”, yang bermakna sebagai penggambaran dua garis pemikiran, organisasi dan hubungan (antara sejarah kaum Yahudi dan sejarah Jerman). Salah satunya adalah garis lurus, namun terpecah menjadi banyak bagian fragmen-fragmen, dan satunya lagi garis penuh tekukan dan patahan namun tetap menerus walaupun dengan arah yang tidak pasti. Pemikiran ini menjadi salah satu dasar yang menghasilkan bentuk-bentuk geometris pada bangunan ini selanjutnya.

Seperti yang kemudian dihasilkan, bentuk geometri *Jewish Museum* merupakan sebuah massa zig-zag yang diinterupsi oleh jajaran void didalamnya yang membentuk garis lurus maya yang terputus-putus. Disini, informasi mengenai eksistensi garis lurus ini sebenarnya tidak akan terlalu terbaca ketika kita melihat massa bangunan ini dari luar,

tetapi ketika kita mencoba menghubungkan titik-titik *skylight* di bagian atap bangunan, maka kita akan dapat melihat garis ini. Hal ini menyebabkan terjadinya paradox antara visibilitas dan invisibilitas yang saling berdampingan dan saling ter-*superimpose* antara kedua garis yang dihadirkan Libeskind.

Jewish Museum dapat dibaca sebagai sebuah arsitektur yang dari luar terlihat terdisintegrasi, namun jauh didalamnya semuanya menjadi suatu rangkaian perjalanan yang menyatu. *Superimpose* antara apa yang terlihat di luar dan apa yang ada di dalam (tidak terlihat dari luar) menjadi sistem yang bekerja membentuk bangunan ini. Dalam hal ini, tidak ada satu bagian yang menjadi lebih penting dibanding bagian yang lain; invisibilitas dan visibilitas, keduanya menjadi fitur penting yang berperan sama kuat membentuk *Jewish Museum* ini dari luar ke dalam dan sebaliknya.

Implementasi Topik pada Preseden Arsitektur

Seni drama-teater dengan arsitektur memiliki arah pandang yang kurang lebih sama dalam proyeksi bahasa metaforis, dengan mengidentifikasi isi substansial antara seni drama-teater dan arsitektur.

Dari 2 contoh bangunan / karya arsitektur diatas (*Disney Concert Hall, Jewish Museum*), penggunaan analogi dramaturgi dapat dilihat pada bentuk, fasade, fungsi secara visual, kualitas ruang dalam dan penataan bangunan yang kacau dan penuh kontradiktif, serta dapat membuat publik bingung dan tercengang tidak paham. Sesuai dengan drama-teater absurdisme yang diangkat dalam topik pembahasan ini.

Sesuai dengan analogi dramaturgi yang memposisikan sang arsitek hampir seperti dalang. Sang arsitek mengatur aksi

seraya menunjangnya. Hal itu juga terlihat pada kedua bangunan di atas dimana peranan sang arsitek sangat dominan dalam mengatur setiap bagian pada bangunan-bangunan tersebut. Dalam penerapan topik pada rancangan arsitektur, objek / bangunan yang dinilai cocok untuk tema yang diangkat ini adalah bangunan kesenian, seperti *Art Center*, gedung pertunjukan teater, museum seni, dll.

Dari beberapa karya arsitektur yang ada, *Kurokawa Art Center* merupakan salah satu contoh bangunan kesenian yang dapat dijadikan salah satu acuan dalam penerapan topik pada rancangan arsitektural. Dari fasade bangunan kita dapat melihat bagaimana sang arsitek menggambarkan bangunan ini sebagai suatu bangunan yang berfungsi sebagai pusat kesenian.



Gambar 15 & Gambar 16
Kurokawa Art Center

PENUTUP

Drama dan Arsitektur keduanya memiliki keterkaitan sejak dahulu, dimana dalam proses perancangan arsitektur unsur drama ini sering digunakan dalam proses desain sebagai analogi dalam merancang sebuah objek arsitektural. Dalam teori

arsitektur ada sebuah analogi yang sering digunakan para ahli untuk menjelaskan arsitektur itu, yaitu analogi dramaturgi. Kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), dan karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai

pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung.

Dari pembahasan topik “*Dramaturgy in Architecture*” ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Ada beberapa pendekatan dalam menganalisis sebuah karya drama, salah satunya dengan “Pendekatan Ekspresif”. Dalam pendekatan ini pengaran dianggap sebagai faktor yang paling penting dalam proses penciptaan suatu karya sastra drama. Pendekatan ini amat memandang penting hubungan karya sastra merupakan hasil ekspresi pengarang sebagai pencipta, berarti ia mendominasi drama dengan pikiran, perasaan dan pandangannya.
- Pandangan inilah yang jika ditarik kedalam Arsitektur, persis memposisikan arsitek sebagai sutradara, karena arsiteklah yang paling bertanggung jawab dalam pengejawatan alur/ plot cerita hingga akhirnya hadirnya geometri yang mempunyai jiwa.
- Analogi dramaturgi digunakan dengan dua cara, dari titik pandang para aktor dan dari titik pandang para dramawan. Dalam hal pertama arsitek menyediakan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang diperlukan untuk memainkan suatu peranan tertentu. Dari titik pandang para dramawan, arsitek dapat menyebabkan orang bergerak dari satu tempat ke tempat lain dengan memberikan petunjuk-petunjuk visual. Pemanfaatan analogi dramaturgi ini membuat sang

arsitek yang bertindak hampir seperti dalang, mengatur aksi seraya menunjangnya.

- Dramaturgi dalam Arsitektur diangkat untuk memadupadankan makna antara seni teater kontemporer dan arsitektur kontemporer. Implementasi topik pada rancangan arsitektur salah satunya dapat dilakukan melalui strategi pendekatan teori dekonstruksi. Konsep arsitektur dekonstruksi, dipilih sebagai strategi pendekatan yang digunakan karena melihat kedekatan prinsip dengan teater absurdisme.
- Pembahasan topik *Dramaturgy in Architecture*; Analogi Dramaturgi Dalam Perancangan Arsitektural ini tentunya masih luas dan akan terus berkembang sehingga perlu adanya kajian lanjutan agar topik ini semakin dipahami dan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak dan berbagai kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent, Geoffrey. *Deconstruction: A Student Guide*. London, Academy Editions, 1991.
- Snyder, James. C, Catanese, Anthony J. *Pengantar Arsitektur*. Erlangga, Jakarta, 1984.
- Talaro SHA, Basaria. *PERSEPSI, SUATU FENOMENA DALAM ARSITEKTUR*. Fakultas Teknik. Program Studi Arsitektur Universitas Sumatera Utara.
- Trisjanti, Lucia Ina. *PENGGUNAAN ANALOGI SEBAGAI METODA RANCANG ARSITEKTUR*. Universitas Sumatera Utara.

- <http://id.wikipedia.org/wiki/Analogi>, 5 juni 2012, 07:56.
- http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSITEKTUR/196002051987031-R._IRAWAN_SURASETJA/Hand_Out/TEORI_DAN_TEORI_ARSITEKTUR.pdf, 5 juni 2012, 07:56.
- <http://ffredo.wordpress.com/2010/10/26/analogi-yang-digunakan-dalam-teori-arsitektur/>, 5 juni 2012, 08:00.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Concert_Hall, 4 juni 2012, 21:38.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Jewish_Museum_Berlin, 4 juni 2012, 21:40.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Parc_de_la_Villette, 4 juni 2012, 21:45.