BAB III
ELABORASI TEMA

3.1 TEMA PERANCANGAN

Arsitektur Vernakular dengan sub tema adalah “Penganalogian bentuk suatu benda pada sebuah bangunan yang konteks pada bangunan sekitar.

3.2 PENGERTIAN

A. ARSITEKTUR VERNAKULAR

Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan, topik *arsitektur vernakular* dapat dikatakan masih relatif muda. Istilah *vernacular* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Bernard Rudofsky tahun 1964 melalui pameran yang bertema *Architecture without Architects* di Museum of Modern Art (MoMA). Term *vernacular* ini sendiri berasal dari kata *verna* (dari bahasa Latin) yang artinya *domestic, indigenous*, *native slave*, atau *home-born slave*, dan dipilih oleh Rudofsky untuk mengklasifikasikan arsitektur lokal (umumnya berupa hunian) yang ditemukannya di berbagai belahan dunia. Dari sinilah selanjutnya dalam berbagai literatur kontemporer makna yang paling populer bagi arsitektur vernakular adalah *arsitektur tanpa arsitek*.

Perdebatan mengenai pengertian atau definisi arsitektur vernakular diawali oleh Rapoport dalam bukunya *“House Form and Culture”* tahun 1969. Perdebatan ini terus berlangsung hingga tahun 1990, ketika Rapoport menulis artikel berjudul *“Defining Vernacular Design”* dan sampai saat ini diperkirakan perdebatan itu belum memperoleh hasil yang memuaskan. Namun demikian, pengertian ini masih sebatas “kategorisasi‟ dalam ranah arsitektur dan baru pada tahun 1970-an hal-hal menyangkut vernakular ini mulai dipertimbangkan sebagai bagian dalam desain arsitektur meskipun terdapat banyak sekali sudut pandang dalam “melihat” hakikat vernakular ini.

Pengertian arsitektur vernakular juga dapat ditinjau dari karakteristiknya. Menurut Salura (2010) arsitektur vernakular yang selalu ada di seluruh belahan dunia relatif memiliki tipe yang serupa dan tema-tema lokal yang sangat spesifik. Pendapat ini mendukung pendapat Oliver (1997) yang menyatakan bahwa unsur-unsur kunci yang menunjukkan indikasi sebuah arsitektur vernakular adalah :

1. *traditional self-built and community-built buildings*,
2. *earlier building types*,
3. *architecture within its environmental and cultural contexts*,
4. *environmental conditions, material resources, structural systems and technologies have bearing on architectural form*, dan
5. *many aspects of social structure, belief systems and behavioral patterns strongly influence building types, their functions and meanings*.
6. *dwellings and other building*,
7. *related to their environment contexts and available resources*,
8. *utilizing traditional technology*,
9. *architecture vernacular are built to meet specific needs, accomodating the values, economies and way of living of the culture* .

Berdasar berbagai pendapat di atas maka saat ini, arsitektur vernakular dapat disimpulkan sebagai arsitektur yang memiliki sifat ke-lokal-an. Arsitektur vernakular adalah desain arsitektur yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat. Pandangannya ini berasal dari rangkuman pandangan ahli-ahli lain yang pernah membahasnya secara terpisah.

Berdasarkan seluruh uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara umum arsitektur vernakular memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Diciptakan masyarakat tanpa bantuan tenaga ahli / arsitek profesional melainkan dengan tenaga ahli lokal / setempat.

2. Diyakini mampu beradaptasi terhadap kondisi fisik, sosial, budaya dan lingkungan setempat.
3. Dibangun dengan memanfaatkan sumber daya fisik, sosial, budaya, religi, teknologi dan material setempat
4. Memiliki tipologi bangunan awal dalam wujud hunian dan lainnya yang berkembang di dalam masyarakat tradisional
5. Dibangun untuk mewadahi kebutuhan khusus, mengakomodasi nilai-nilai budaya masyarakat, ekonomi dan cara hidup masyarakat setempat.
6. Fungsi, makna dan tampilan arsitektur vernakular sangat dipengaruhi oleh aspek struktur sosial, sistem kepercayaan dan pola perilaku masyarakatnya.

Seluruh karakteristik ini selanjutnya akan sangat berpengaruh terhadap pemikiran konseptual yang ada.

B. ARSITEKTUR ANALOGI DAN KONSTEKTUAL

Desain berdasarkan analogi adalah penciptaan bentuk arsitektur dengan pendekatan analogi, pada dasarnya dapat dijelaskan sebagai upaya desain yang berangkat dari suatu pengibaratan atau pengandaian. Menurut M. Ridwan Kamil dalam merancang sebuah ruang diperlukan nilai-nilai, simbol yang merupakan analogi dari bangunan tersebut. Dengan merespon terhadap konstek yang ada, dapat mencari sesuatu yang unik dari proyek yang ada. Dengan analogi bisa membuka cakrawala kemungkinan-kemungkinan bentuk yang baru.

Dalam hal ini objek diibaratkan sebagai suatu hal yang spesifik. Untuk itu perlu dibedakan antara yang dianalogikan dengan analognya. Yang dianalogikan menunjukan pada objek yang akan didesain, sementara analognya adalah objek yang menjadi sumber pengibaratan.

Dalam tulisannya, Broadbent sering menyebut Le Corbusier, F.L Wright dan James Stirling sebagai profesional arsitektur yang secara

intensif banyak menggunakan pendekatan analogi dalam penciptaan karya-karya mereka.

Dalam pengetahuan teoritis tentang analogi, objek atau hal-hal yang dapat dikembangkan sebagai analog dalam penciptaan bentuk arsitektural sangatlah bervariasi, menurut Broadbent ada 3 macam analogi yang dikenal, adalah:

1. Personal analogy yaitu membayangkan dirinya sebagai salah satu elemen Arsitektur yang ada.
2. Direct atau Straight Analogy yaitu analogi langsung berdasarkan kesamaan-kesamaan yang bisa didentifikasikan, diamati bentuk fisik dari objek arsitektur yang memiliki kemiripan dengan apa yang ada di jagad raya
3. Symbolic Analogi yaitu kesamaan yang lebih bersifat simbolic

Sementara itu kontekstual artinya situasi yang tidak memungkinkan sebuah objek ada di suatu tempat tanpa mengindahkan objek-objek yang sudah ada di tempat itu terlebih dahulu. Perancangan kontekstual dengan demikian memusatkan perhatiannya terutama pada karakteristik objek-objek yang sudah ada tersebut pada objek yang akan dibuat.

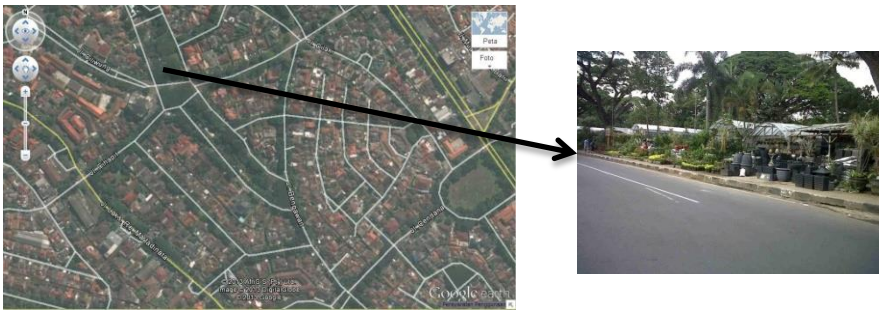
Berdasarkan definisinya desain kontekstual haruslah:

1. Pas pada lingkungannya
2. Merespon lingkungannya
3. Menjadi perantara bagi lingkungannya, mungkin melengkapi pola implisit dari lay-out jalan atau memperkenalkan sesuatu yang baru.

3.3 INTERPRETASI TEMA

Penerapan arsitektur vernakular dalam perancangan Kawasan Wisata Bunga Kota Bandung yang diambil adalah pada perancangan taman pada kawasan ini yang mampu mengikuti kondisi fisik pada area sekitar yang sudah terdapat beberapa area taman seperti pada area sekitar Gedung Sate yang berdekatan dengan kawasan wisata ini. Selain itu taman juga sudah terdapat pada sebagian arae Jln. Taman Cibeunying sehingga taman kawasan wisata bunga ini mampu mengikuti kondisi yang ada pada sekitar site.

Penerapan lain yang diambil dari arsitektur vernakular dalam perancangan kawasan ini adalah terdapatnya penjualan bunga sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar site yang sebelumnya sudah terdapat beberapa penjual bunga. Dengan demikian perancangan Kawasan Wisata Bunga Kota Bandung ini mampu beradaptasi dengan kondisi fisik lingkungan sekitar.

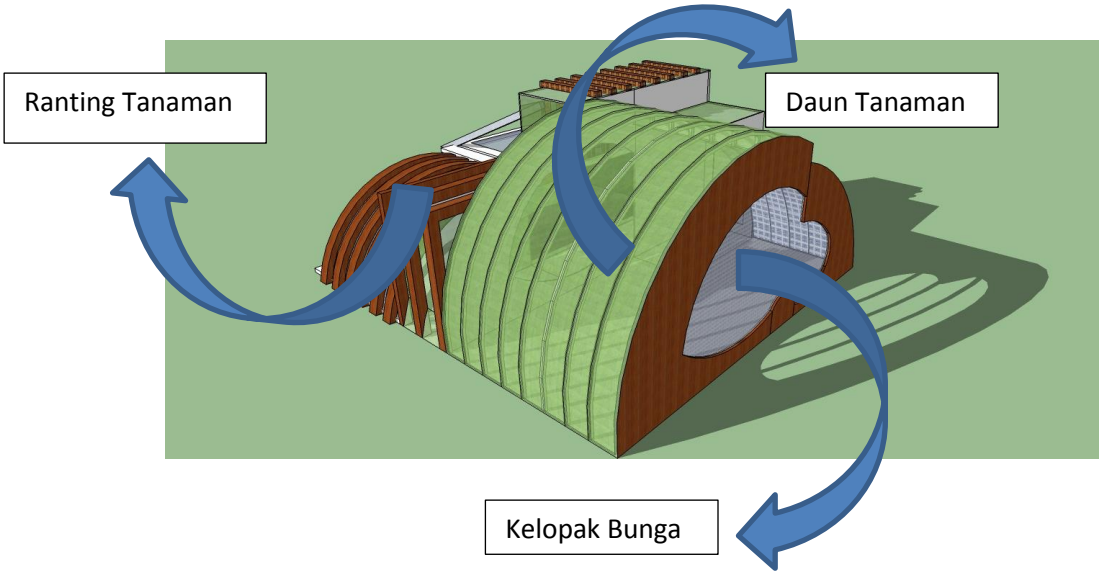


Gambar 3.1. Kondisi Penjual Bunga di Sekitar Site
(Sumber : Doc.Pribadi)

Dari gambar di atas dapat terlihat kondisi para penjual bunga yang berada pada area sekitar site.

Penerapan tema Arsitektur Analogi yang diterapakan dalam perancangan Kawasan Wisata Bunga Kota Bandung ini yaitu diterapkan dalam pembentukan green house pada kawasan wisata bunga ini. *Green house* yang berfungsi sebagai tempat untuk penyimpanan tanaman yang siap untuk dijual dalam perancangan ini memiliki tiga bentukan.

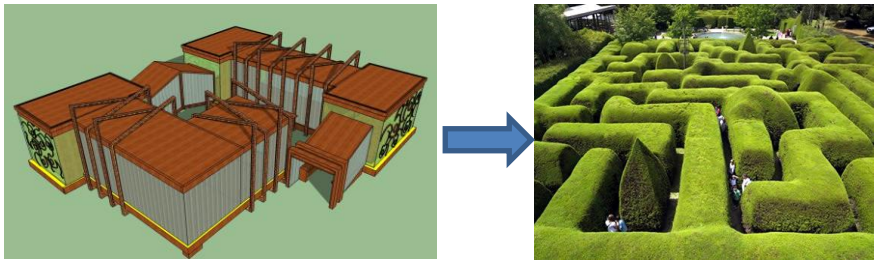
Green house yang pertama. Bentukan green house dapat dianalogikan sebagai komponen tiap tanaman yang memiliki daun, bunga, serta ranting atau tangkai.



Gambar 3.2 Green House dianalogikan sebagai sebuah tanaman

Konsep perancangan *Green house* yang pertama dianalogikan dari sebuah tanaman serta bunganya. Ada bagian yang diambil dari bentukan kelopak bunga, ada bagian yang diambil dari bentukan daun serta ada yang diambil dari bentukan ranting. Semua itu disatukan dalam satu bentukan Green House.

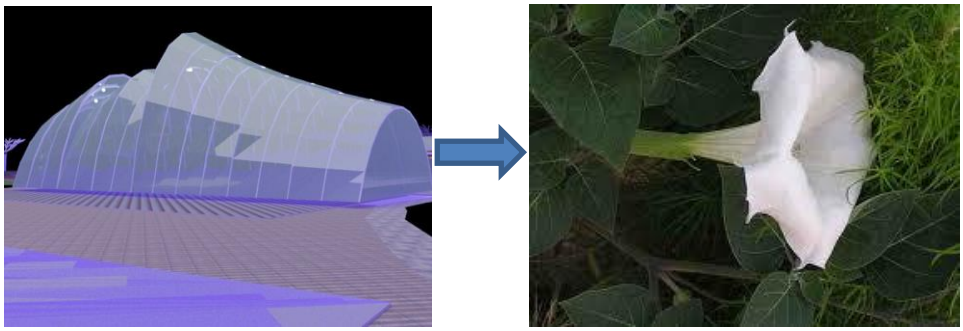
Selain itu, *green house* yang kedua dianalogikan dari bentukan sebuah labirin yang semakin ke dalam semakin mengecil. Bentuk labirin dapat ditemukan dibeberapan taman bermain. Kawasan Wisata Bunga ini juga termasuk ke dalam area taman.



Gambar 3.3 Green House dianalogikan sebagai sebuah labirin

Konsep labirin diambil karena supaya pengunjung bisa merasakan perbedaan ruangan serta orang keluar bisa langsung ke taman yang ada di tengan *Green House* tersebut.

Green House selanjutnya dianalogikan dari bentukan sebuah kelopak bunga yang seperti corong.



Gambar 3.4 Green House dianalogikan sebagai kelopak bunga

Konsep kelopak bunga yang seperti corong ini diambil karena supaya bentukan green house tersebut terdapat perubahan besaran ruang sehinga green house tersebut tidak monoton dalam segi bentuknya. *Green house* tersebut difungsikan sebagai tempat untuk perbanyakan tanaman atau tempat pembibitan.

3.4 STUDI BANDING TEMA SEJENIS

Sydney Opera House yang terletak di Australia merupakan salah satu karya arsitektur yang cukup dikenal banyak orang dari berbagai Negara. Gedung ini menggunakana tema analogi yang bisa memberikan pandangan atau interpretasi yang bebeda-beda bagi orang-orang yang melihat gedung tersebut. Sydney Opera House dirancang Jorn Utzon, yang merupakan arsitek kelahiran Denmark. Hampir setiap orang memiliki pandangan atau interpretasi yang berbeda terhadap gedung ini ketika melihatnya. Ada yang berbendapat bahwa gedung ini merupakan bentukan yang menyerupai keong atau kerang. Ada juga yang berpendapat,

karya artsitektur ini adalah bentukan dari layar kapal yang sedang berlayar yang dihubung-hubungkan dengan letak gedung ini berada di pantai.Dan ada juga orang yang melihat gedung ini berpendapat kalau bentuk gedung ini menyerupai bunga yang sedang mekar.



Gambar 3.5 Sydney Opera House

Sumber : upload.wikipedia.org/Wikipedia/commons/4/40/Sydney_Opera_House_Sails.jpg

Gerbang Kemayoran terbentuk mengikuti Analogi Experimental yang dijadikan dasar teori dari gerbang ini. Konsep rancangan gerbang kawasan kemayoran ini didasarkan pada aplikasi yang fleksibel dari media-media non-arsitektural, seperti cahaya, lampu, dan air. Hal ini dimaksudkan agar suasana gerbang bisa terjadi secara dramatis dan bisa diatur berdasarkan kegiatan-kegiatan di Kemayoran yang dapat berubah-ubah (event-based effects).



Gambar 3.6 Gerbang Kemayoran

Sumber : www.skyscrapercity.com

Efek ruangan yang terjadi antara lain bisa berupa efek langit-langit virtual dengan aplikasi deretan lampu sorot. Bisa juga berupa efek awan menggantung dengan aplikasi buih air tekanan tinggi dan bisa berupa efek hutan bintang dengan aplikasi titik-titik lampu spot yang acak.

Konsep portal cahaya ini dirancang dengan menempatkan titik-titik lampu di ujung tiang-tiang vertikal primer yang berbaris rapi. Pancaran cahaya dari deretan lampu yang dipasang di kiri dan kanan poros jalan utara-selatan itu secara unik akan membentuk dinding langit-langit virtual yang dibentuk cahaya Konsep kapono awan dirancang dengan menempatlan titik-titik lubang air bertekanan tinggi pada tiang-tiang sekunder yang melengkung natural. Tekanan tinggi ini diatur sedemikian rupa sehingga air yang keluar hanya berupa buih-buih yang tipis dan transparan.

Dikarenakan dirancang dengan jumlah cukup banyak, kumpulan buih air ini secara bersamaaan akan membentuk awan raksasa yang meneduhkan sekaligus mendinginkan iklim mikro ruang di bawahnya.

Kawasan gerbang ini juga dirancang tidak hanya untuk efek visual semata, tetapi juga diskenariokan untuk dapat menstimulasi kegiatan-kegiatan pedestarian yang positif. Kegiatan seperti bermain, duduk istirahat, dan jalan kaki diharapkan hadir di area kawasan gerbang ini.